

HAPPY CITY

30' 10+ 2-5

MODE FAMILIAL

Matériel :

• 30 pièces (20 x  et 10 x )

• 140 cartes :

- 1 **Prem's**



- 66 **Bâtiments**
(3 dos différents)



- 5 **Happy Market**



- 12 **Habitations**





- 56 **Bâtiments spéciaux**
(18 pour le mode Familial →
et 38 pour le mode Expert)



• La règle

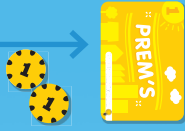
But du jeu :

Obtenir le plus grand nombre de points (de bonheur) en construisant devant soi la ville la plus heureuse. Le bonheur d'une ville sera égal au nombre d'habitants  multiplié par le nombre de cœurs  sur ses cartes.



Préparation :

1 Le joueur le plus joyeux prend la carte **Prem's**. Il sera le 1^{er} joueur pendant toute la partie.

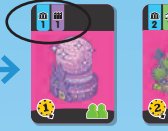


2 Regrouper toutes les pièces pour former la réserve.



ZONE CENTRALE

5 Placer aléatoirement des cartes **Bâtiments spéciaux**, face *conditions* visible, du paquet Familial. En mettre autant que le **nombre de joueurs + 2** (ex : 5 cartes à 3 joueurs). Tous les autres **bâtiments spéciaux** restent dans la boîte.



6 Chacun pose devant soi :
• 2 pièces
• une carte **Happy Market** face blanche visible, c'est la 1^{re} carte de sa ville. Les éventuelles cartes **Happy Market** restantes restent dans la boîte.



2

3

Former la zone centrale :
Mélanger séparément les 3 pioches **Bâtiments** et les poser faces cachées au milieu de la table. Les couts des cartes de chaque pioche sont indiqués au dos (ex : entre 1 et 3 pièces pour la 1^{re} pioche).



4

À côté, placer les cartes **Habitations** en 3 paquets de cartes identiques. Dans chaque paquet, mettre **1 carte de moins que le nombre de joueurs** (ex : 2 de chaque à 3 joueurs).



Rappel suivant le nombre de joueurs :

- **Habitations** : 1 carte de moins que le nombre de joueurs dans chaque paquet.
- **Bâtiments spéciaux** : 2 cartes de plus que le nombre de joueurs.

3

Le jeu :

A. Phase de revenus 🌞 :

Tous les joueurs reçoivent simultanément de l'argent de la réserve : ils prennent la somme des symboles revenu 🌞 indiqués en bas des cartes de leur ville (ex : au 1^{er} tour, 1 pièce chacun grâce au **Happy Market**).

B. Phase d'actions :

Les joueurs jouent cette phase en sens horaire en commençant par le 1^{er} joueur. À son tour, un joueur effectue ces actions dans l'ordre :

- 1 Il PEUT défausser UNE des cartes **Bâtiments** visibles de la zone centrale s'il le souhaite (au 1^{er} tour, il n'y a pas encore de cartes visibles). Les 3 défausses sont faces cachées et les joueurs ne peuvent pas les consulter.
- 2 Il DOIT compléter à 3 le nombre de cartes visibles dans la zone centrale. Pour cela, il pioche et pose les cartes sur la table, une par une, parmi les 3 pioches **Bâtiments**. Il peut changer de pioche tant qu'il veut.
NB : Si l'une des pioches est vide, mélanger la défausse correspondante pour en créer une nouvelle.





3 Il DOIT choisir l'une des 3 options suivantes :

- soit acheter une des 3 cartes visibles de la zone centrale.
- soit acheter une carte **Habitations**.
- soit ne rien acheter et prendre une pièce de la réserve.

Pour acheter une carte, le joueur doit remettre dans la réserve la somme indiquée en haut de la carte. Il place alors la carte dans sa ville : il forme une ligne de 5 cartes de gauche à droite, puis une 2^e ligne en dessous.

Attention : on ne peut pas posséder 2 cartes du même nom.

4 Il PEUT, en plus, si ses cartes correspondent aux *conditions* d'une carte **Bâtiments spéciaux** disponible, la prendre et la placer dans sa ville, face *nom* visible.

- Les *conditions* sont indiquées en haut de la carte **Bâtiments spéciaux** : il faut avoir dans sa ville des cartes du nombre et des couleurs indiquées. Ces *conditions* peuvent avoir été remplies à ce tour ou lors d'un tour précédent.
- Un joueur ne peut prendre qu'une seule carte **Bâtiments spéciaux** pour toute la partie.
- Les revenus indiqués comptent pour toutes les prochaines phases de revenus. Les habitants et/ou les cœurs seront comptés en fin de partie.

3 Sarah achète le **MUSÉE** pour 4 pièces.

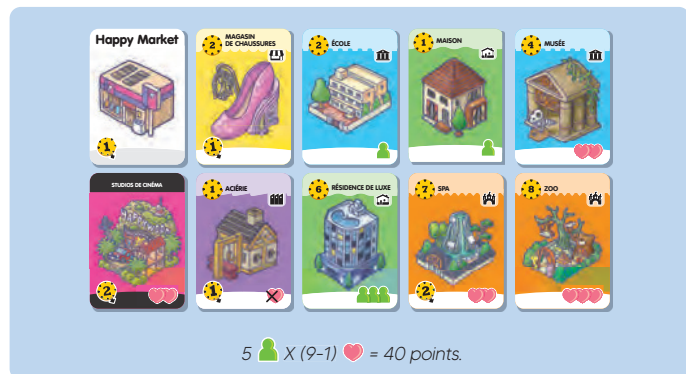
4 Elle remplit alors les conditions pour prendre les **STUDIOS DE CINÉMA** si elle le souhaite.

Fin du jeu :

Dès qu'un joueur pose la 10^e carte de sa ville (**bâtiments spéciaux** inclus), on finit le tour de table jusqu'au voisin de droite du 1^{er} joueur et la partie est terminée.

NB : On ne peut jamais placer de 11^e carte, même si c'est un **bâtiment spécial**.

Chaque joueur évalue le bonheur de sa ville : comptez le nombre d'habitants 👤 et le nombre de cœurs ❤️ (attention à soustraire 1 par habitant ou cœur barré) puis multipliez ces 2 nombres. Le joueur qui obtient ainsi le plus de points gagne. En cas d'égalité, celui ayant le plus de pièces restantes l'emporte (l'argent ne fait pas le bonheur, mais peut aider parfois) !



Conseils :

- ➔ Aidez-vous du résumé des tours de jeu au dos de la règle.
- ➔ N'oubliez pas d'augmenter vos revenus, surtout en début de partie, pour ne pas être ralentis.
- ➔ Au dos des cartes **Bâtiments** se trouve la répartition des différentes couleurs dans les 3 pioches : 2 cartes par étage.
- ➔ Privilégiez les cartes vertes pour obtenir des habitants et les cartes orange pour obtenir des cœurs.
- ➔ En variante, pour jouer avec les plus jeunes, vous pouvez additionner les habitants et les cœurs (au lieu de les multiplier).

MODE EXPERT

Les joueurs expérimentés feront ces ajustements lors des 2 points suivants de la préparation :

- 5 Les cartes **Bâtiments spéciaux mode Expert** (rouges) sont utilisées à la place des cartes **Bâtiments spéciaux mode Familial**.
- 6 On joue avec les faces colorées des cartes **Happy Market** : après le tirage des **bâtiments spéciaux**, les 5 cartes **Happy Market** sont mises au milieu de la table, faces colorées visibles. Alors, le dernier joueur (à droite du 1^{er} joueur) choisit d'abord sa carte **Happy Market**, puis chacun en choisit une, en sens antihoraire, jusqu'au 1^{er} joueur (qui débutera ensuite le tour normalement).



Ces cartes Happy Market ont une couleur qui compte pour les conditions d'obtention des bâtiments spéciaux.





Bâtiments spéciaux mode Expert

Des questions sur les effets des bâtiments experts ?

Retrouvez la FAQ officielle sur : <http://www.cocktailgames.com/jeu/happy-city/>

AIDE DE JEU

Préparation :

- **Habitations** : 1 carte de moins que le nombre de joueurs dans chaque paquet.
- **Bâtiments spéciaux** : 2 cartes de plus que le nombre de joueurs.
- Pour chaque joueur : 1 **Happy Market** et 2 pièces  








Tour de table :

A : phase de revenus

Les joueurs prennent simultanément la somme de leurs 

B : phase d'actions

À son tour de jeu, chacun effectue les actions suivantes :

- 1 (optionnel) **défausser 1 carte de la zone centrale**
- 2 **compléter à 3 cartes la zone centrale**
- 3 • soit **acheter 1 Bâtiment de la zone centrale**   
• soit **acheter 1 Habitation**   
• soit **ne rien acheter et gagner 1 pièce** 
- 4 (optionnel) **prendre 1 Bâtiment spécial** (1 par joueur max.)

Fin du jeu :

Dès qu'il y a 10 cartes devant un joueur : on termine le tour de table.

$$\text{BONHEUR} = \text{👤} \times \text{❤️}$$

Rappel : jamais 2 cartes du même nom dans une ville.

HAPPY CITY

FAQ

BÂTIMENTS SPÉCIAUX DU MODE EXPERT

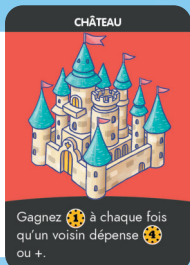
« Voisins » signifie l'adversaire assis à sa droite et l'adversaire assis à sa gauche. À 4 et 5 joueurs, on a plus d'adversaires que de voisins.

Le mot « Revenu » implique tous les effets avec ce symbole :  (comme le Billard, le Barbier, etc.), mais pas la Salle de jeux d'arcade ni Le Louvre. 



BARBIER

La comparaison avec les revenus adverses se fait en tenant compte des effets des autres bâtiments spéciaux.



CHÂTEAU

Seule la somme réellement dépensée est prise en compte. Les réductions (Gare, Port, Aéroport, Hotdog Shop et Tunnel sous-marin) ne profitent pas au Château.



GALERIE D'ART

« Effet » signifie l'ensemble des revenus et des symboles



LA PYRAMIDE DE KHÉOPS



Exemple : si ce bâtiment spécial est la 9^e carte d'une ville, il copie la 9^e carte de la ville d'un voisin.

LA STATUE DE LA LIBERTÉ



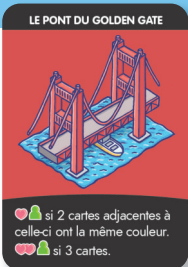
On peut défausser la carte ayant servi à remplir les conditions de ce bâtiment spécial (3^e carte bleue).

LE LOUVRE

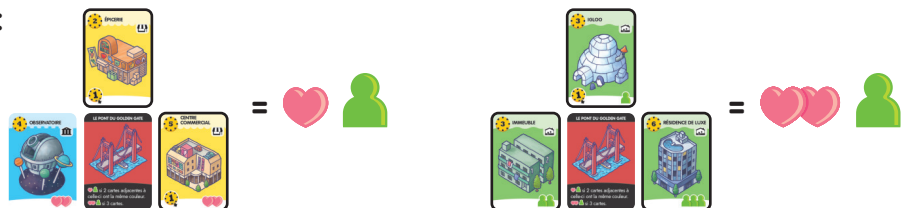


- Les pièces supplémentaires gagnées ne font pas partie du revenu.
- L'adversaire n'est pas forcément le même pour les 2 tours.
- Le revenu du Barbier inclut le 🐛 (si le Barbier le perçoit).

LE PONT DU GOLDEN GATE



Exemples :



LE SPHINX



- Si l'on ne veut pas copier de bâtiment spécial adverse, alors on doit en copier un au hasard (et on ne le connaît pas avant de le piocher).
- Seul l'effet du côté du nom du bâtiment spécial est copié et on le prend en compte comme s'il était posé devant soi.

LE TAJ MAHAL



La comparaison avec les revenus totaux des voisins se fait au moment du décompte de points de fin de partie et en tenant compte des effets des bâtiments spéciaux (Escape room, Barbier, Marché bio, Boulangerie...).

MARCHÉ BIO



On prend en compte les cœurs/habitants barrés.

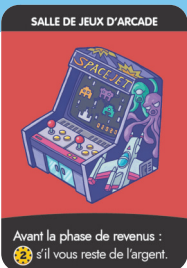
Exemple : 4 ♥ + 4 👤 - 1 ✖ (Maison hantée) = +3 revenus

SALLE DE CONCERT



- Rapporte immédiatement 2 fois son revenu (puis n'empêche pas de toucher son revenu normalement à la phase de revenus).
- En fin de partie, si le revenu de la ville est de 7 par exemple, on retire 7 points au résultat de la multiplication ♥ X 👤.

SALLE DE JEUX D'ARCADE



- « Argent » signifie au moins une pièce.
- Ces 2 pièces ne font pas partie du revenu.
- On peut gagner ces 2 pièces au dernier tour, juste avant le décompte des points (l'argent départage en cas d'égalité).

N'hésitez pas à nous poser votre question :
www.cocktailgames.com/contact/

