

FLÉAUX	14 ARMES	ARMES
5 CRISES	3 VÉHICULES	5 MÉTIERS
5 ÉVÉNEMENTS	8 SURVIES	7 MALUS
6 MONSTRES	3 ANIMAUX	4 CATACLYSMES



— SI UN FLÉAU EST DANS UNE MAIN DE DÉPART, JOUEZ-LE PUIS REPIOCHÉZ UNE CARTE.
— LA CARTE CHANCE PERMET DE DÉFAUSSER UN FLÉAU PARMI LES TROIS CARTES PIOCHÉES.

LES CARTES JETÉES HORS DU JEU, SONT PLACÉES À CÔTÉ DE LA DÉFAUSSE



1. LES FLÉAUX (CRISES, ÉVÉNEMENTS, MONSTRES) SE JOUENT SÎTÔT PIOCHÉS, FACES VISIBLES.
2. LES CRISES ET ÉVÉNEMENTS AGISSENT SIMULTANÉMENT SUR TOUS LES JOUEURS.
3. LES MONSTRES AGISSENT UNIQUEMENT SUR LE JOUEUR AYANT PIOCHÉ LA CARTE.
4. SUBIR UN MALUS (MALADIE, ACCIDENT, ETC.) NE PERMET PAS D'ÉVITER UN FLÉAU.
5. LES CARTES RETOURNÉES, APRÈS UTILISATION, SONT PROTÉGÉES ET LEURS SMILES COMPTERONT À LA FIN.
6. LES CARTES PERDUES LORS D'UN FLÉAU SONT JETÉES HORS DU JEU AVEC LE FLÉAU ET SONT IRRÉCUPÉRABLES.
7. EN CAS DE PERTE DE SMILES : JETEZ VOTRE MÉTIER AVANT VOS ÉTUDES, VOTRE MARIAGE AVANT VOS FLIRTS, ETC.

CRISES ALIMENTAIRE / ÉCOLOGIQUE / ÉCONOMIQUE / POLITIQUE / SANITAIRE

Les crises se jouent sîtôt piochées et s'appliquent à tous simultanément. Placez ensuite la carte hors du jeu et reprenez au joueur suivant.

CRISE ALIMENTAIRE

Tous les enfants (posés) doivent être nourris en retournant un animal par enfant. Les enfants ne pouvant pas être nourris sont jetés hors du jeu (à côté de la défausse).

CRISE ÉCOLOGIQUE

Comptez chacun vos acquisitions posées faces visibles, hors animaux. Puis jetez autant de smiles au choix parmi toutes vos cartes posées (visibles). Ex : 3 acquisitions, vous décidez de jeter votre mariage (3 smiles).

CRISE ÉCONOMIQUE

Tous les salaires posés non investis sont jetés hors du jeu. Note / extensions : argent sale (trash), bijoux (vie de luxe), primes de naissance (girl power)... sont conservés.

CRISE POLITIQUE

Jetez hors du jeu tous les métiers posés – bandit et fonctionnaires inclus – sauf survivaliste. Dictateur posable à cet instant (cf. métier) // Le survivaliste peut être dans ce cas sîtôt défaussé et remplacé.

CRISE SANITAIRE

Montrez vos mains : les joueurs ayant des virus les posent face à eux pour les subir (cf. malus). Puis ils repiochent (dans l'ordre du jeu) pour compléter leur main.

ÉVÉNEMENTS ARMAGEDDON / PILLAGE / PURGE

Les événements se jouent sîtôt piochés et s'appliquent à tous simultanément. Placez ensuite la carte hors du jeu et reprenez au joueur suivant.

LIQUIDATION TOTALE : chacun peut acheter une acquisition posée au joueur à sa gauche au prix d'une liasse (animaux inclus). L'argent dépensé est retourné et conservé par les acheteurs. Une même carte ne peut être vendue ici qu'une seule fois.

ARMAGEDDON : chacun choisit une carte posée du joueur à sa gauche.

Mélangez les cartes choisies avec la carte Armageddon puis placez toutes les cartes faces cachées sur la table.

Retournez les cartes une à une : chaque carte découverte est placée hors du jeu... (à côté de la défausse).

Le tirage des cartes prend fin une fois l'Armageddon retourné. Les cartes restantes (s'il y en a) reviennent à leurs propriétaires.

NB : SI DEUX CARTES IDENTIQUES SONT MÉLANGÉES (EX : ÉTUDES) ET QUE L'UNE D'ELLE EST DÉTRUITE PAR L'ARMAGEDDON, L'AUTRE L'EST ÉGALEMENT.

PURGE (x3) : le joueur cumulant le plus de puissance sur ses armes posées peut voler une carte posée (face visible) à un autre joueur.

Retournez pour cela la ou les armes nécessaires (leurs smiles compteront...) pour dépasser la puissance d'arme du joueur attaqué.

La carte volée doit être posable selon les règles établies, sauf s'il s'agit d'une acquisition (car déjà payée).

L'effet d'une carte volée peut être réutilisé en la reposant. Ex : vautour, avantage d'un métier, etc.

NB : EN CAS D'ÉGALITÉ DE PUISSANCE, LES ATTAQUES SE FONT UNE APRÈS L'AUTRE (PAR ORDRE DU JEU). LES JOUEURS À ÉGALITÉ NE PEUVENT PAS S'ATTAQUER ENTRE EUX.

MONSTRES ESCARGOT MUTANT / POISSON MORTEL / PLANTE CARNIVORE / ROBOTUEUR / ZOMBIE / LÉZARD GÉANT

Quand un joueur pioche un monstre, il le pose sîtôt visiblement face à lui pour le combattre (ou le fuir – cf. véhicule).



Si le joueur a une arme posée de puissance égale ou supérieure au monstre : il ne subit aucun dégât. L'arme est retournée et le monstre vaincu est placé hors du jeu. Cette action vaut pour un tour de jeu. Vous pouvez cumuler plusieurs armes (posées) pour battre un monstre. Retournez-les ensuite.

Si le joueur n'est pas assez armé pour vaincre le monstre (ou ne veut pas combattre) : il subit les dégâts. Il jette alors le nombre de smiles indiqué sur la carte (dégâts) parmi ses cartes posées (faces visibles). Ex : dégâts du zombie : 4 smiles. Le joueur choisit de jeter son mariage et un salaire (soit 4 smiles).

Après avoir combattu un joueur, le monstre est placé hors du jeu, avec les cartes perdues s'il y en a.

MONSTRE

ARME(S) < COMBATIVITÉ → DÉFAITE : PERTE DE SMILES POSÉS
ARME(S) > COMBATIVITÉ → VICTOIRE : ARME(S) RETOURNÉE(S)
VÉHICULE → FUITE → JOUEUR SUIVANT vs MONSTRE

4 ARMES ARBALETE / BOOMERANG / BATTE / BAZOOKA / COCKTAIL MOLOTOV / COUTEAU / GRENADE / HACHE / NUNCHAKU / POING AMÉRICAIN / PISTOLET / SABRE LASER / SHURIKEN / TRONCONEUSE / TANK

Les armes posées peuvent s'utiliser face à un monstre ou face à un autre joueur en cas de purge.

La puissance d'une arme est notée sur sa carte. Retournez une arme posée pour l'utiliser.

La puissance des armes peut se cumuler. Ex : pistolet + couteau = puissance 6.

Le boomerang est réutilisable à volonté, il demeure ainsi face visible après utilisation.

Certaines armes ont une puissance augmentée (boost) et/ou sont gratuites avec certains métiers ou enfants (info sur la carte).

ACQUISITIONS

LES ARMES, VÉHICULES, SURVIES, ANIMAUX SONT DES ACQUISITIONS (CF. JEU DE BASE). LES ACQUISITIONS POSÉES À USAGE UNIQUE S'ACTIVENT EN RETOURNANT LA CARTE (LEURS SMILES COMPTERONT À LA FIN).

VÉHICULES

HÉLICOPTÈRE
MOTO / TANK



Un véhicule posé peut être utilisé pour fuir un monstre. Retournez-le pour cela (ses smiles compteront à la fin). Le monstre passera alors au joueur suivant sans vous attaquer. Cette action vaut pour un tour de jeu.

Le nouveau joueur attaqué devra combattre ou fuir le monstre... Cette action vaut pour un tour de jeu.

Cas spécial : si tous les joueurs fuient un monstre, celui-ci est placé hors du jeu quand il finit le tour de table.

NB : le tank est à la fois un véhicule et une arme, mais ne peut être utilisé que pour l'un des deux au choix.



SURVIE BUNKER / COFFRE-FORT / MASQUE À GAZ / MENACE NUCLÉAIRE / POTAGER / RADAR / RATION / TROUSSE DE SECOURS

Une fois posées, ces acquisitions vous protègent de certaines cartes. Rappel : les effets à usage unique s'activent en retournant la carte...

- **BUNKER** : placez le bunker sur une carte posée. Cette dernière et le bunker sont alors imprenables et protégés des malus et des fléaux. Le bunker peut cependant être jeté si vous perdez des smiles en cas de dégâts infligés. Gratuit pour architecte. Usage permanent.
- **COFFRE-FORT** : protège tous vos salaires posés en cas de crise économique. Gratuit pour chef des ventes / achats. Usage perm.
- **MASQUE À GAZ** : protège des maladies, virus et de la crise sanitaire. Permet de défausser le(s) virus de votre main (cf. malus). Usage perm.
- NB : si vous piochez un virus en ayant déjà le masque à gaz posé, défaussez sitôt le virus et rejouez.
- **MENACE NUCLÉAIRE** : si un joueur vous attaque (cf. purge), peut s'utiliser aussitôt pour supprimer toutes ses cartes posées. Placez-les dans ce cas hors du jeu et retournez la menace nucléaire après utilisation. Gratuit pour chercheur et dictateur. Usage unique.
- **POTAGER** : permet de nourrir tous vos enfants en cas de crise alimentaire. Gratuit pour jardinier. Usage perm.
- **RADAR** : permet de regarder la prochaine carte de la pioche avant de jouer (dans la pioche / défausse / démission etc.). Usage perm.
- **TROUSSE DE SECOURS** : réduit d'un smile les dégâts des monstres (et de la mutation). Gratuit pour médecin, chirurgien, pharma. Usage perm.
- **RATION** : permet de nourrir un de vos enfants en cas de crise alimentaire. Usage unique.

ANIMAUX DE COMPAGNIE PANGOLIN / TORTUE / VAUTOUR

Les animaux se posent sans condition face à vous. Ils peuvent avoir des effets immédiats et être mangés (cf. crise alimentaire). L'effet d'un animal s'applique uniquement au moment où vous le posez. Conservez ensuite l'animal face visible.

- **PANGOLIN** : ne peut pas être mangé durant la crise alimentaire.
- **TORTUE** : permet de récupérer le ninja dans la défausse (selon les règles établies).
- **VAUTOUR** : permet de récupérer une carte placée hors du jeu suite à un fléau (si possible face à vous, selon les règles établies).

NB : voler un animal permet de réutiliser son effet. L'animal pourra également servir en cas de crise alimentaire (cf. crises).

MÉTIERS CROQUE-MORT / DICTATEUR / HACKER / NINJA / SURVIVALISTE

- **CROQUE-MORT** : prenez les derniers salaires défaussés pour les poser sitôt sans condition. Le nombre de salaires à prendre équivaut au nombre de crises passées. Ex : prenez les 3 derniers salaires de la défausse si 3 crises ont déjà eu lieu. Effet immédiat. ⚡
- **DICTATEUR** : posable uniquement au moment de la crise politique. Repiochez dans ce cas une carte pour compléter votre main. Permet d'incarcérer un joueur en le désignant, tôt ou tard, à votre tour (en jouant normalement ensuite). Le joueur désigné passera trois tours sans jouer (en pouvant subir les fléaux et malus). Effet unique. Cas particulier : si la crise politique est relancée plus tard (cf. hacker), le dictateur posé est alors placé hors du jeu.
- **HACKER** : peut relancer une crise ou un événement déjà passé. Effet immédiat. ⚡
- **NINJA** : peut prendre une arme dans la défausse, sans la payer, pour la poser sitôt face à lui. Effet immédiat. ⚡
- **SURVIVALISTE** : ne subit aucun fléau. Un monstre pioché attaquera le joueur suivant. Effet permanent.

MALUS BOMBARDEMENT / MUTATION GÉNÉTIQUE / NUAGE RADIOACTIF / PÉNURIE D'ESSENCE / VIRUS

- **BOMBARDEMENT** : permet d'éliminer une carte posée d'un joueur en la visant d'en haut. Placez-vous debout avec le bombardement à hauteur d'épaule. Visez la carte à détruire. Lâchez la bombe à la verticale. Si la carte visée est touchée, placez-la hors du jeu. Sinon le joueur conserve sa carte posée.

- **MUTATION GÉNÉTIQUE** : désignez l'animal posé d'un joueur. Celui-ci devra le combattre comme un monstre (cf. monstres). Pour connaître la puissance de l'animal : mélangez-le, face cachée, avec la carte mutation génétique. Le joueur attaqué tire une des deux cartes au hasard : le malus vaut un point de combativité et dégât, l'animal vaut zéro point. Répétez cinq fois l'opération pour additionner les points (de 0 à 5) et connaître ainsi la puissance de l'animal.

CONSERVEZ L'ANIMAL SI SA MUTATION EST NULLE (0 POINT), SINON PLACEZ-LE HORS DU JEU. EN PLUS DES CARTES PERDUES (DÉGÂTS) OU APRÈS L'AVOIR VAINCU (ARMES), EN CAS DE FUITE AVEC UN VÉHICULE, L'ANIMAL EST DIRECTEMENT PLACÉ HORS DU JEU // LA LICORNE NE PEUT PAS SUBIR DE MUTATION GÉNÉTIQUE.

- **NUAGE RADIOACTIF** : posez cette carte face au joueur à votre gauche. Choisissez un de ses malus déjà reçus pour lui infliger à nouveau. Le joueur pénalisé transmet ensuite le nuage radioactif au joueur suivant qui en subit les conséquences de la même manière... Et ainsi de suite en s'arrêtant juste avant le joueur l'ayant lancé en premier (qui ne subit donc pas le nuage radioactif). NB : SI UN JOUEUR N'A PAS DE MALUS À S'INFLIGER, LE NUAGE PASSE AU JOUEUR SUIVANT. // LE NUAGE EST CONSERVÉ PAR LE DERNIER JOUEUR QUI LE SUBIT.

- **PÉNURIE D'ESSENCE** : le joueur ne peut pas utiliser de véhicule pour fuir un monstre (cf. véhicules). Effet permanent.

- **VIRUS (3)** : conservez cette carte en main (parmi vos 5 cartes) sans pouvoir la jouer ni la défausser. Un virus peut être transmis à un autre joueur uniquement avec une maladie (ou carte spéciale - ex : troc, tsunami, etc.). Quand vous transmettez un virus (avec une maladie), prenez en échange une carte au choix dans la main du joueur contaminé pour compléter votre main. Le joueur qui reçoit le virus passe un tour puis pourra le transmettre de la même manière à un prochain tour.

EN CAS DE CRISE SANITAIRE, POSEZ-LE(S) VIRUS FACE À VOUS ET PIOCHEZ POUR COMPLÉTER VOTRE MAIN... VOUS DÉDUIREZ 3 SMILES (PAR VIRUS) AU COMPTAGE FINAL.

- MÉDECIN, CHIRURGIEN ET PHARMACIEN NE PEUVENT PAS RECEVOIR DE VIRUS (AVEC MALADIE) SAUF S'ILS LE RÉCUPÈRENT EN MAIN DIRECTEMENT (TROC, TORNADE, ETC.).
- UNE FOIS POSÉ, LE VIRUS NE PEUT PAS SE TRANSMETTRE AVEC LA VENGEANCE. // LE VIRUS PEUT ÊTRE DÉFAUSSÉ EN PERDANT VOTRE MAIN (CARTE SPÉCIALE / MALUS).

CATACLYSMES INCENDIE / INONDATION / TORNADE / SÉISME

Les cataclysmes sont posables sans condition face à vous. Leurs effets s'appliquent à tous. (Conservez ensuite la carte).

- **INCENDIE** : chacun défausse toute sa main (toute carte sans exception) puis repioche pour refaire sa main (par ordre du jeu)...
- **SÉISME** : choisissez une carte posée face visible de chaque joueur, vous compris (hors malus). Mélangez et redistribuez au hasard. Chacun récupère face à lui la carte qui lui est distribuée. Si la carte récupérée a un effet (arme, métier...), il peut être réutilisé. Si une carte récupérée n'est pas posable (selon les règles), elle est défaussée - sauf s'il s'agit de votre propre carte (ex : dictateur, grand prix...)...
- **TORNADE** : chacun donne toutes ses cartes en main au joueur de gauche. (Si vous êtes chercheur, gardez une carte en plus).
- **INONDATION** : mélangez les cartes de la défausse, puis étalez dix d'entre elles au hasard, faces visibles. Ces cartes formeront l'unique pioche possible. Piochez en premier, pour jouer la carte de suite ou plus tard (selon les règles établies). Les autres joueurs feront pareil à leur tour... jusqu'à finir les cartes de l'inondation. Reprenez ensuite la pioche et la défausse habituelles. Cas spécial : les virus (cf. malus) sont piochés comme les autres cartes.