VOIR LES RÈGLES

smile LIFE

APOCALYPSE

CONTENU DU JEU = 60 CARTES
(NÉCESSITE LE JEU DE BASE)

FLÉAUX
5 CRISES
4 ÉVÉNEMENTS
6 MONSTRES

ACQUISITIONS
15 ARMES
3 VÉHICULES
8 SURVIES
3 ANIMAUX

DIVERS
4 CATACLYSMES
5 MÉTIERS
5 MALUS
+ 2 TIMERS

AUTEUR ET ILLUSTRATIONS : ALEXANDRE SEBA
AVEC LA PARTICIPATION DE MARGOT ROUSSEAU-AYMARD

CES RÈGLES S'AJOUTENT À CELLES DU JEU DE BASE.
MÉLANGEZ LES CARTES PUIS JOUEZ EN PIOCHANT NORMALEMENT.
POUR OPTIMISER VOTRE EXPÉRIENCE DE SURVIE EN MILIEU HOSTILE,
NOUS CONSEILLONS DE NE PAS MÉLANGER CETTE EXTENSION AUX AUTRES.

LES CARTES FLÉAUX (CRISES / MONSTRES / ÉVÉNEMENTS) SONT MARQUÉES D'UN SYMBOLE ROUGE.
LEURS EFFETS S'APPLIQUENT À TOUS SITÔT LA CARTE PIOCHÉE : POSEZ LA DE SUITE, FACE VISIBLE.
LES CARTES PERDUES SUITE AUX FLÉAUX SONT PLACÉES HORS DU JEU, À CÔTÉ DE LA DÉFAUSSE.

CAS SPÉCIAUX LIÉS AUX FLÉAUX

LA CARTE CHANCE PERMET DE DÉFAUSSER UN FLÉAU S'IL FAIT PARTIE DES TROIS CARTES PIOCHÉES.
SI UN FLÉAU EST DANS VOTRE MAIN DE DÉPART OU EST PIOCHÉ EN REFAISANT VOTRE MAIN, JOUEZ-LE ET REPIOCHEZ.
SI VOUS AVEZ PLUSIEURS FLÉAUX DANS VOTRE MAIN DE DÉPART... POSEZ-EN UN ET PLACEZ LES AUTRES HORS DU JEU.

- MODE DE JEU BASIQUE : UN FLÉAU CHASSE L'AUTRE HORS DU JEU + AUCUNE ATTAQUE ENTRE JOUEURS (CF. ARMES : DÉFENSE SEULEMENT).
- MODE DE JEU AVANCÉ : LES FLÉAUX SE CUMULENT + POSSIBILITÉ DE S'ATTAQUER ENTRE JOUEURS (CF. ARMES : ATTAQUE & DÉFENSE).

CRISES ALIMENTAIRE / ÉCOLOGIQUE / ÉCONOMIQUE / POLITIQUE / SANITAIRE

LES CRISES S'IMPOSENT À TOUS SITÔT PIOCHÉES. LEUR DURÉE EST NOTÉE SUR LA CARTE EN BAS À DROITE (2 À 4 TOURS DE TABLE).
Le joueur qui pioche une crise la pose sitôt face à lui sur le timer sans rejouer. Son effet s'applique alors à tous.
Le joueur suivant entame le premier tour de la crise selon ses contraintes (qui perdureront tout du long).
Quand revient son tour, l'initiateur de la crise joue puis tourne la carte d'un cran sur le timer...
Une fois terminée, la crise est placée hors du jeu (à côté de la défausse).
Les cartes perdues durant la crise sont défaussées.

NB : UN TOUR DE TABLE EST COMPTÉ MÊME SI CERTAINS SONT EMPÊCHÉS DE JOUER (PAR MALUS OU AUTRES).

LA CRISE PRODUIT SES EFFETS SUR TOUS LES JOUEURS

EXEMPLE : TOUR DE TABLE À 3 JOUEURS

J1 Pioche une crise : la pose sur le timer (4T) → J2 Joue → J3 Joue → J1 Joue puis tourne la crise sur le timer (4) → J2 J3 J1 ...

CRISE ALIMENTAIRE x2TOURS
NOURRISSEZ VOS ENFANTS AVEC VOS ANIMAUX

Quand surgit la crise, chacun doit nourrir ses enfants (posés) en retournant un animal (posé) par enfant.
Les smiles des animaux retournés compteront à la fin. Vous pouvez également utiliser une ration ou le potager (cf. survie).
Les enfants ne pouvant pas être nourris sont donnés au joueur de votre choix pouvant les alimenter (via un animal ou ration ou potager).
Si personne ne peut nourrir un enfant, celui-ci est défaussé.

AUCUN ENFANT N'EST POSABLE DURANT LA CRISE ALIMENTAIRE À MOINS DE POUVOIR LE NOURRIR (AVEC UN ANIMAL / RATION / POTAGER).

CRISE ÉCOLOGIQUE x4TOURS
JOUEZ AVEC UNE SEULE CARTE EN MAIN

Chacun défausse toutes ses cartes en main, sauf une, quand surgit la crise. Jouez ensuite avec une seule carte en main.
À la fin de la crise, chacun repioche pour refaire sa main comme avant.

LE VIRUS NE PEUT PAS ÊTRE JETÉ DURANT LA CRISE ÉCOLOGIQUE (CF. MALUS).

CRISE ÉCONOMIQUE x3TOURS
FAILLITE ET AUCUN SALAIRE POSABLE

Quand surgit la crise, chacun défausse tous ses salaires posés non investis (y compris l'argent sale, avec l'extension trash).
Personne ne peut poser de salaires durant la crise (sauf si vous êtes croque-mort, cf. métiers).

VOUS POUVEZ JOUER AU CASINO DURANT LA CRISE ÉCONOMIQUE ET POUVEZ AUSSI POSER L'HÉRITAGE.

CRISE POLITIQUE x4TOURS
LICENCIEMENT GENERAL ET DICTATEUR POSSIBLE

Retournez la pioche pour jouer avec ses cartes faces visibles durant la crise. (La défausse reste accessible).
Licenciement immédiat de tous les métiers sans exception (bandit, fonctionnaires, etc. sauf survivaliste - cf. métiers).
Aucun métier n'est posable durant la crise politique, sauf dictateur (cf. métiers).

DURANT LA CRISE POLITIQUE, LE SURVIVALISTE PEUT PIOCHER À CHAQUE TOUR, D'UN CÔTÉ OU DE L'AUTRE DE LA PIOCHE (FACE VISIBLE OU CACHÉE).

CRISE SANITAIRE x3TOURS
AUCUNE CARTE POSABLE ET VIRUS POSSIBLE

Chaque joueur montre sa main quand surgit la crise pour vérifier que personne n'a le virus.
Si un joueur a le virus, il le pose sitôt face à lui (cf. malus) puis repioche une carte.
Durant la crise sanitaire, aucun joueur ne peut poser de cartes face à lui.
Jouez uniquement en défaussant ou en infligeant des malus aux autres joueurs.
La démission et le divorce volontaire sont possibles.

DANGER

ÉVÉNEMENTS ARMAGEDDON / LIQUIDATION TOTALE / PURGE / INVASION EXTRATERRESTRE

LES ÉVÉNEMENTS S'APPLIQUENT À TOUS UNE FOIS PIOCHÉS ET SE JOUENT COMME LES CRISES :
CHAQUE JOUEUR DEVRA LES SUBIR DURANT LE NOMBRE DE TOURS INDIQUÉ SUR LA CARTE.

ARMAGEDDON (effet immédiat) : chaque joueur choisit une des cartes posées du joueur à sa gauche.
Mélangez les cartes prélevées avec la carte Armageddon puis placez-les toutes faces cachées sur la table.
Retournez ensuite les cartes une à une. Chaque carte découverte est placée hors du jeu... Jusqu'à retourner l'Armageddon.
Celui-ci met fin au tirage au sort. Les cartes épargnées, s'il y en a, reviennent à leurs propriétaires.
Cas particulier : si deux cartes indifférenciables sont dans l'Armageddon (ex : études) et que l'une est défaussée, l'autre carte doit l'être aussi.

LIQUIDATION TOTALE (3 tours) : toutes les acquisitions deviennent gratuites. À son tour, chacun peut poser une acquisition sans la payer.
RAPPEL : POSER UNE ACQUISITION COMPTE POUR UN TOUR DE JEU.

CECI N'EST PAS UN EXERCICE

PURGE (2 tours) : chaque joueur prend à son tour et au hasard, une carte en main à n'importe quel autre joueur.
Cette carte volée est sitôt posée sans condition face au preneur (en produisant son effet, ex : carte spéciale).

Un métier volé (y compris dictateur) remplace obligatoirement l'autre sans condition (défaussez alors l'ancien métier).
Un malus volé vous est sitôt infligé si vous pouvez le recevoir (ex : divorce si marié), sinon défaussez-le (virus inclus).

A LA FIN DE LA PURGE LES JOUEURS REPIOCHENT POUR REVENIR À 5 CARTES EN MAIN.

CAS PARTICULIERS DURANT LA PURGE	INONDATION ADULTÈRE SANS MARIAGE POSÉ FACE À VOUS MARIAGE OU ADULTÈRE EN ÉTANT DÉJÀ DANS CETTE SITUATION	SI VOUS VOLEZ CES CARTES EN MAIN DÉFAUSSEZ-LES AUSSITÔT

- MESSAGE D'ALERTE -
CECI N'EST PAS UN EXERCICE

INVASION EXTRATERRESTRE (4 TOURS) : LE JEU EST MIS EN PAUSE ET DEVIENT COOPÉRATIF POUR VAINCRE LES ALIENS.

Additionnez le nombre de smiles dans chaque main pour connaître le score à atteindre.
Ex : le premier joueur possède 3 smiles en main, le deuxième joueur 2 smiles et le troisième 5 smiles.
Vous devez donc atteindre 10 smiles (3+2+5) pour vaincre ensemble les extraterrestres !

A votre tour, piochez – uniquement dans la pioche – puis jetez n'importe quelle carte en main sur les extraterrestres.
Les cartes jetées permettent de cumuler des smiles pour atteindre le score déterminé (cf. cadre ci-dessus).
Ex : le premier joueur jette un métier (2 smiles), le deuxième jette une étude (1 smile), le troisième jette un malus (0 smile), etc.

Une fois le score atteint (en 4 tours maximum), les extraterrestres sont placés hors du jeu avec les cartes sacrifiées.

SI VOUS NE PARVENEZ PAS À ATTEINDRE LE SCORE, LA PARTIE S'ARRÊTE !
Comptez dans ce cas les smiles posés face à vous pour connaître le gagnant du jeu.
Ce dernier peut cependant décider (ou non) de relancer la partie s'il garde espoir en l'humanité...
Dans ce cas, toutes les cartes posées sont défaussées : les joueurs reprennent leur vie à zéro en conservant seulement leur main.

VOUS NE POUVEZ PAS PIOCHER DANS LA DÉFAUSSE DURANT L'INVASION EXTRATERRESTRE, MAIS POUVEZ JETER N'IMPORTE QUELLE CARTE EN MAIN.
SI UN MONSTRE / CRISE / ÉVÉNEMENT SURGIT, SUBISSEZ-LES NORMALEMENT (EN CAS DE CRISE SANITAIRE DÉFAUSSEZ SUR LES EXTRATERRESTRES).
SEULE LA PURGE SERA JOUÉE UNE FOIS L'INVASION TERMINÉE. // LES EFFETS DES CARTES SPÉCIALES NE S'APPLIQUENT PAS QUAND VOUS LES JETEZ.

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

Quand un joueur pioche un monstre, il le place aussitôt face visible pour le combattre (ou pour le fuir – cf. véhicule).
Si le joueur possède face à lui une arme de puissance égale ou supérieure à la combativité du monstre, le joueur l'emporte sur le monstre.
Le joueur retourne alors l'arme utilisée (ses smiles compteront à la fin) et place le monstre hors du jeu. Cette action vaut pour un tour de jeu.

Si le joueur n'est pas suffisament armé pour vaincre le monstre (ou ne souhaite pas le combattre), il subit les dégâts indiqués sur la carte.
Il perd ainsi un certain nombre de smiles, parmi ses cartes posées, qu'il jette hors du jeu.

Ex : Le zombie vous fait perdre 4 smiles (dégâts). Vous décidez donc de jeter votre mariage et un salaire (soit 4 smiles) parmi vos cartes posées.

TANT QUE LE MONSTRE N'EST PAS VAINCU, IL PASSE AU JOUEUR SUIVANT QUI DEVRA LE COMBATTRE À SON TOUR, SANS PIOCHER.
SI AUCUN JOUEUR NE PARVIENT À LE VAINCRE, LE MONSTRE EST PLACÉ HORS DU JEU APRÈS AVOIR EFFECTUÉ UN TOUR DE TABLE COMPLET.

Pertes des smiles : si vous êtes marié, jetez votre mariage avant vos flirts. Si vous travaillez, jetez votre métier avant vos études.
Le nombre de smiles donnés peut être supérieur aux dégâts si le joueur n'a pas « l'appoint » de smiles.
Les cartes retournées (déjà utilisées) ne peuvent pas êtres jetées.

Cumul des armes : vous pouvez cumuler la puissance de plusieurs armes (posées) pour combattre un monstre. Retournez-les ensuite.

Ordre de jeu : combattre un monstre compte pour un tour de jeu, s'effectue sans piocher et en toute situation (malus subi etc.).
Le monstre poursuit ensuite son tour de table, face au joueur suivant, jusqu'à être vaincu ou effectuer un tour de table complet.

Dépouillement : si un joueur perd toutes ses cartes posées (faces visibles), le monstre est mis hors du jeu sans attaquer d'autres joueurs.

Alliance : le joueur qui combat le monstre peut demander l'aide d'autres joueurs pour former une alliance.
S'ils acceptent, les joueurs additionnent la puissance de leurs armes pour vaincre le monstre.
Le jeu reprend ensuite après le joueur venant de battre le monstre (avec l'aide d'un ou plusieurs joueurs).

GEORGE A. ROMERO GARDEN

- LES ACQUISITIONS (ARMES, VÉHICULES, SURVIES, ANIMAUX) SE JOUENT COMME DANS LE JEU DE BASE.
- CERTAINES ACQUISITIONS ONT DES EFFETS UNIQUES OU PERMANENTS (NOTÉS SUR LA CARTE).
- LES ACQUISITIONS À USAGE UNIQUE S'ACTIVENT EN RETOURNANT LA CARTE POSÉE (LEURS SMILES COMPTERONT À LA FIN).

ARMES

ARBALÈTE / BOOMERANG / BATTE / BAZOOKA / COCKTAIL MOLOTOV / COUTEAU / GRENADE / HACHE / LANCE-PIERRE / NUNCHAKU / POING AMÉRICAIN / PISTOLET / SABRE LASER / SHURIKEN / TRONÇONNEUSE / (TANK)

Poser une arme permet d'attaquer sur le moment un joueur (MODE AVANCÉ) ou de vous défendre, plus tard, face à un monstre.
Etre armé permet aussi d'éviter de vous faire attaquer par d'autres joueurs en augmentant votre puissance défensive (cf. attaque / défense).
Certaines armes bénéficient d'une puissance augmentée (boost) et/ou sont gratuites avec certains métiers ou enfants (info sur la carte).

ATTAQUE. Pour attaquer un joueur, la puissance de l'arme utilisée doit être supérieure à toutes les armes (posées) du joueur visé.
Ex : une arme de puissance 4 peut attaquer un joueur cumulant face à lui une arme de force 2 et une arme de force 1 (puiss. 4 > puiss. 3).
Dans ce cas, retournez l'arme utilisée (ses smiles compteront à la fin) et volez une carte posée au joueur attaqué.

LA CARTE VOLÉE DOIT POUVOIR ÊTRE POSÉE DIRECTEMENT FACE À VOUS.
EXEMPLE : VOUS NE POUVEZ PAS VOLER UN SALAIRE SANS AVOIR DE MÉTIER.
LES ACQUISITIONS PEUVENT ÊTRE VOLÉES (ET POSÉES DIRECTEMENT) SANS LES REPAYER.
SI VOUS VOLEZ UNE ARME, VOUS NE POUVEZ PAS L'UTILISER POUR RÉATTAQUER EN LA POSANT.
SI VOUS VOLEZ UN MÉTIER, UN ANIMAL OU UNE CARTE SPÉCIALE VOUS POUVEZ RÉUTILISER SON EFFET.

Quand vous posez une arme, vous pouvez la garder pour VOUS DÉFENDRE PLUS TARD ou l'utiliser pour ATTAQUER SUR LE MOMENT.

DÉFENSE. Vos armes posées non utilisées permettent de vous défendre face aux monstres ou d'éviter les attaques des autres joueurs.
Leur puissance est cumulable dans les deux cas. Retournez le(s) arme(s) utilisée(s) pour vous défendre face à un monstre (cf. monstres).

VÉHICULES

HÉLICOPTÈRE / MOTO / TANK

Ces acquisitions payantes peuvent être utilisées pour fuir un monstre.
Pour cela, retournez la carte face au monstre, qui passera alors au joueur suivant sans vous attaquer.
Cette action vaut pour un tour de jeu. Le véhicule ne peut pas être réutilisé mais ses smiles compteront à la fin.

LE TANK EST À LA FOIS UN VÉHICULE ET UNE ARME. IL NE PEUT ÊTRE UTILISÉ QUE POUR L'UNE DES DEUX OPTIONS, 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 (crises, monstres, etc.).

BUNKER : protège une de vos cartes posées. Celle-ci et le bunker ne peuvent pas être repris (face aux attaques, crises, malus, etc.).
Placez directement le bunker sur une de vos cartes déjà posées pour la protéger. Gratuit pour l'architecte. Usage permanent.
CAS SPÉCIAL : LE BANDIT NE PEUT PAS SUBIR LA PRISON S'IL EST DANS LE BUNKER.

COFFRE-FORT : protège tous vos salaires posés avant et pendant la crise économique. Gratuit pour le chef des ventes / achats. Usage permanent.

MENACE NUCLÉAIRE : une fois posée, peut s'utiliser – si vous le souhaitez – uniquement quand un joueur vous attaque (mode avancé).
Dans ce cas, l'assaillant jette toutes ses cartes posées hors du jeu (à côté de la défausse). Gratuit pour le chercheur et le dictateur. Usage unique.

MASQUE À GAZ : protège des maladies, virus et crise sanitaire. Permet de défausser le virus si vous l'avez en main (cf. malus). Usage permanent.

POTAGER : permet de nourrir tous vos enfants en cas de crise alimentaire. Gratuit pour le jardinier. Usage permanent.

RADAR : permet de regarder la prochaine carte de la pioche avant de jouer (dans la pioche / défausse / démission etc.). Usage permanent.

RATION : permet de nourrir un de vos enfants en cas de crise alimentaire. Usage unique.

TROUSSE DE SECOURS : réduit d'un smile les dégâts des monstres (et mutation génétique, cf. malus). Gratuit pour le médecin, chirurgien, pharmacien. Usage pe

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.
MODE AVANCÉ : MANGER LE PANGOLIN DURANT LA CRISE ALIMENTAIRE ENTRAÎNE UNE CRISE SANITAIRE (CF. CRISES).

TORTUE : permet de récupérer le Ninja dans la défausse (s'il y est et si vous pouvez le poser directement).

VAUTOUR : permet de récupérer une carte placée hors du jeu suite à un monstre, Armageddon, etc. (hors fléaux) pour la poser sitôt face à vous.
Vous ne pouvez récupérer qu'une carte pouvant être jouée face à vous selon les règles établies.

RAPPEL : VOLER L'ANIMAL D'UN JOUEUR PERMET DE RÉUTILISER SON EFFET.
L'ANIMAL VOLÉ POURRA ÉGALEMENT SERVIR DURANT LA CRISE ALIMENTAIRE.

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

RAPPEL : LES MALUS REÇUS SONT CONSERVÉS. LES CARTES PERDUES SONT DÉFAUSSÉES OU PLACÉES HORS DU JEU SELON LES CAS.

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 détuire. Lâchez le bombardement à la verticale.
S'il atterrit et recouvre – même en partie – la carte visée, celle-ci est placée hors du jeu. Sinon le joueur conserve sa carte posée.

MUTATION GÉNÉTIQUE : désignez chez un joueur, l'animal dont il subira l'attaque. Le joueur devra se défendre avec ses armes ou fuir (cf. véhicules).
L'animal est ensuite placé directement hors du jeu, quelle que soit l'issue du combat.

Pour connaître la combativité de l'animal, mélangez-le avec la carte mutation génétique, toutes deux faces cachées.
Le joueur attaqué tire une des deux cartes au hasard : la mutation génétique vaut un point de combativité (et de dégât). L'animal vaut zéro point.
Répétez cinq fois l'opération pour additionner les points de combativité (de 0 à 5). Les points de dégâts seront identiques à ce nombre.

Le joueur combat ensuite l'animal en retournant les armes nécessaires pour le vaincre, puis le place hors du jeu (à côté de la défausse).
En cas de défaite, il jette les cartes posées avec le nombre de smiles requis (dégâts infligés), pour les placer hors du jeu avec l'animal.

LA LICORNE NE SUBIT PAS LA MUTATION GÉNÉTIQUE. // SI VOTRE ANIMAL NE SUBIT AUCUNE MUTATION (0 POINT DE COMBATIVITÉ AU TIRAGE), IL EST CONSERVÉ FACE VISIBLE.

NUAGE RADIOACTIF : posez cette carte face au joueur à votre gauche. Choisissez un de ses malus déjà reçus pour lui infliger de 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).

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. véhicule). Effet permanent.

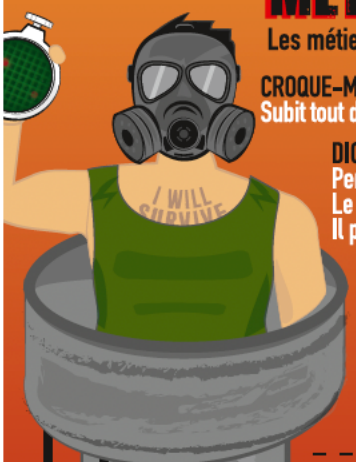
VIRUS : conservez cette carte en main durant toute la partie après l'avoir piochée.
Sauf si vous perdez toute votre main (suite à une carte spéciale ou un malus spécifique).

Peut être transmis à un autre joueur uniquement avec une maladie (ou carte spéciale – ex : troc, tsunami, etc.).
En cas de transmission (avec maladie), prenez une carte au choix dans la main du joueur « contaminé » pour recompléter votre main.
Le joueur ayant reçu le virus passera un tour puis pourra le transmettre de la même manière (avec une maladie) à un prochain tour.

EN CAS DE CRISE SANITAIRE, SI VOUS AVEZ LE VIRUS, POSEZ-LE FACE À VOUS ET PIOCHEZ POUR COMPLÉTER VOTRE MAIN... VOUS DÉDUIREZ 3 SMILES AU COMPTAGE FINAL.
MÉDECIN, CHIRUGIEN ET PHARMACIEN NE PEUVENT PAS RECEVOIR LE VIRUS (AVEC MALADIE) SAUF S'ILS LE RÉCUPÈRENT EN MAIN DIRECTEMENT (TROC, TORNADE, ETC.).
LE VIRUS NE PEUT PAS SE TRANSMETTRE AVEC LA « VENGEANCE » UNE FOIS POSÉ.

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

Les métiers ont les mêmes propriétés que dans le jeu de base, avec de nouveaux avantages pour certains :



CROQUE-MORT (effet permanent) : peut poser tous niveaux de salaires durant les crises (y compris sanitaire et économique).
Subit tout de même la faillite en cas de crise économique (perte des salaires non investis posés avant la crise).

DICTATEUR (effet unique) : posable uniquement durant la crise politique (pour être conservé après).
Permet d'incarcérer arbitrairement un joueur en le désignant, tôt ou tard, à votre tour (et en jouant ensuite).
Le joueur désigné passera trois tours sans jouer (en pouvant subir attaques, crises, malus...).
Il pourra tenter de négocier (ex : don ou échange de carte, etc.) face au dictateur pour éviter l'incarcération.

HACKER (effet immédiat) : peut relancer, à son tour, une crise ou un événement passés en reposant la carte.

NINJA (effet immédiat) : peut prendre une arme dans la défausse, sans la payer, pour la poser sitôt face à lui.

SURVIVALISTE (effet permanent) : ne subit ni crises, ni attaques armées des joueurs, ni monstres.
Joue normalement pendant les crises mais peut subir des malus, événements, etc.
Passe son tour face à un monstre sans être attaqué. Le monstre passe au joueur suivant.

CATACLYSMES INCENDIE / INONDATION / TORNADE / SÉISME

Les cataclysmes se jouent comme les cartes spéciales du jeu de base (posables sans condition, effet immédiat).
Tous s'appliquent ici à l'ensemble des joueurs une fois posés.

INCENDIE : chacun défausse toute sa main sans exception (par ordre de jeu) et repioche ensuite le même nombre de cartes qu'avant.

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...) vous pouvez la réutiliser.
Si un joueur ne peut pas poser la carte qui lui revient, elle est sitôt défaussée. Ex : vous ne pouvez pas poser un salaire sans métier.

CAS SPÉCIAL : LE DICTATEUR NE PEUT PAS ÊTRE POSÉ HORS CRISE POLITIQUE S'IL EST REDISTRIBUÉ, SAUF S'IL REVIENT À SON PROPRIÉTAIRE INITIAL.

TORNADE : chacun donne toutes ses cartes en main au joueur de gauche. (Si vous êtes chercheur, gardez une carte en plus).

INONDATION : posez toutes les cartes en main, faces visibles, au centre du jeu. Celles-ci vont dès lors servir de pioche unique.
Celui qui a posé la carte inondation pioche en premier parmi les cartes ainsi disposées, puis chacun fera de même à son tour.
La carte piochée est posée directement face à soi (selon les règles) ou sinon défaussée (sauf le virus qui sera gardé en main).
Une fois toutes les cartes enlevées, les joueurs refont leur main puis reprennent la partie au joueur dont c'est le tour.