




Une extension pour Happy City de Airu & Toshiki Sato,
illustrée par Makoto Takami

HAPPY CITY GROZILLA

 30'  10+  2-5

Présentation

Avec l'extension Grozilla, le but est toujours d'avoir une ville plus heureuse que ses adversaires, sauf que 5 monstres vont ajouter... quelques difficultés !

Cette extension est faite pour les 2 modes : **familial** et **expert**. Les règles du jeu de base s'appliquent normalement et voici celles qui s'y ajoutent.

Matériel

- 20 cartes **multicolores**
- 5 cartes **Monstre**
- 5 pions **Monstre**
- 15 jetons **Stop-Zilla**
- La règle

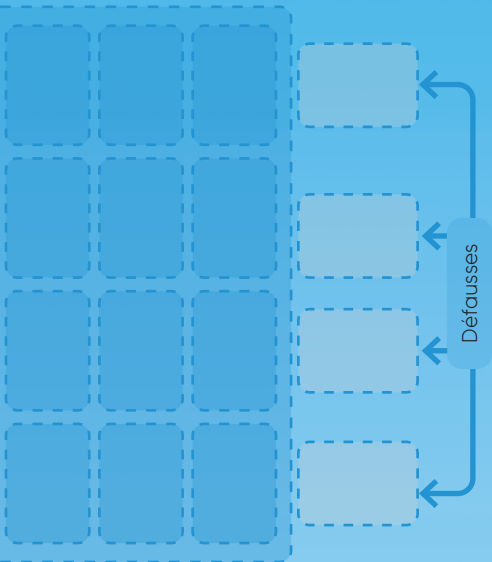




ZONE CENTRALE

Préparation

- Mélanger les cartes **multicolores** avec les cartes **Monstre** et les empiler pour former une 4^e pioche **Bâtiments** près des 3 autres.



Défausses

- Mettre les pions et les jetons à côté de cette pioche.



3

Le jeu

B. Phase d'actions :

Il y a maintenant 4 pioches dans la **ZONE CENTRALE** qui s'utilisent de la même façon, sauf que si la 4^e pioche se vide, elle n'est pas reformée.

Dès qu'un joueur pioche une carte **Monstre** :

- Il la place, ainsi que le pion correspondant, **devant** sa ville (pas dans ses 10 emplacements).
- Il doit appliquer l'effet inscrit dessus tant qu'elle reste chez lui.
- Il continue son tour de jeu : il pioche une autre carte, etc.



Sarah prend le risque de piocher dans la 4^e pioche : oups, Grozilla arrive en ville !

- 3** a. D'abord, si le joueur vient d'acheter une carte qui est la **3^e d'une même couleur** dans sa ville, il prend un jeton **Stop-Zilla** de cette couleur, s'il en reste, et le garde près de ses pièces. S'il a 6 cartes de la même couleur, il prend un nouveau jeton **Stop-Zilla** de cette couleur (s'il en reste).
- b. Ensuite, si le joueur vient d'acheter une carte de la **même couleur qu'un monstre** qui est devant sa ville, ce monstre est déplacé devant la ville de son voisin de gauche (carte et pion).



Utiliser un Stop-Zilla :

Un jeton **Stop-Zilla** a 2 utilisations possibles (dans les 2 cas, l'écarter définitivement dans la boîte après utilisation) :

- Si un joueur reçoit un monstre de la couleur de son jeton **Stop-Zilla** (à cause de la pioche ou de son voisin de droite), ce monstre doit passer immédiatement chez son voisin de gauche.
- Un jeton **Stop-Zilla** peut être dépensé lors de l'achat d'une carte : il équivaut à 2 pièces.



Sarah achète l'Igloo pour :

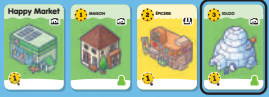
a. *gagner un Stop-Zilla vert (3^e carte verte dans sa ville)*

et

b. *déplacer Grozilla chez son voisin (carte de même couleur que le monstre). Les 2 joueurs à la gauche de Sarah utilisent chacun leur Stop-Zilla vert et Grozilla finit donc chez le 4^e joueur.*



a.



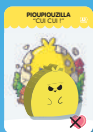
Sarah

Destruction :

Attention, si un joueur a déjà un **monstre devant** sa ville et en reçoit un 2^e (à cause de la pioche ou de son voisin de droite), le jeu s'interrompt provisoirement. Le monstre arrivé en 1^{er} détruit **immédiatement** un des bâtiments de sa ville, au choix du propriétaire : le pion et la carte **Monstre** recouvrent le bâtiment détruit (ce bâtiment n'a plus de nom, ni d'effet ni de couleur et l'emplacement n'est plus constructible). Le monstre garde son effet et reste là jusqu'à la fin du jeu.

- 1 *Aïe ! Sarah avait déjà un monstre et en pioche un 2^e : Catzilla. Elle doit donc détruire une de ses cartes avec Pioupiouzilla.*
- 2 *Elle choisit la Maison puis continue son tour de jeu.*

1



Happy Market



1 MAISON



2 ÉPICERIE



3 IGLOO



2



Happy Market



1 MAISON



2 ÉPICERIE



3 IGLOO



Les cartes MULTICOLORES :

Les cartes de la 4^e pioche ont plusieurs couleurs, qui comptent toutes, sauf au moment précis d'obtenir un **bâtiment spécial** :



dans ce cas, une carte **multicolore** ne compte provisoirement que pour une des couleurs au choix (comme une seule carte).



Acheter le Skatepark permet de prendre un Stop-Zilla bleu, un Stop-Zilla orange et le bâtiment spécial Le Parthénon, mais pas le Jardin japonais.

Fin du jeu

- Un bâtiment détruit par un monstre compte dans les 10 bâtiments d'une ville.
- Dans les calculs, ne pas oublier les effets de Pioupiouzilla et Catzilla, qu'ils soient devant une ville ou sur un bâtiment détruit.

Cas particuliers des bâtiments spéciaux experts :

- Les **Stop-Zilla** ne font pas partie des pièces (Le Château de Versailles, Salle de jeux d'arcade).
- Les cartes **multicolores** ont plusieurs couleurs : même chez vos adversaires (Stonehenge, Le Machu Picchu, etc.), même pour les réductions (Gare, Aéroport et Port).
- Un bâtiment et une carte **Monstre** superposés comptent pour une carte (Magasin de farces et at-trapes, Statue moai).

- **Billard** : une carte **multicolore** ne compte que pour 1.
- **Château** : les achats avec les pièces de 2 (**Stop-Zilla**) comptent.
- **Galerie d'art** : sans effet si votre carte précédente est détruite.
- **Hotdog shop** : ne s'applique pas à la 4^e pioche (0-9).
- **Statue de la Liberté** : si la dernière carte est une carte **Monstre**, elle remplace le bâtiment qui précède ce monstre.

