

REGLES DU JEU

HAPPY CORGI



Les joueurs incarnent un petit chien corgi qui, au cours de ses activités quotidiennes – courir dans le parc, poser pour une séance photo, se faire toiler, jouer à mettre le bazar ou courir – essaie d’obtenir le plus de câlins possible.

BUT DU JEU

La partie prend fin lorsque la jauge de bonheur d’un corgi atteint 10 câlins. On termine le tour afin que tous les corgis aient joué le même nombre de fois. Chaque joueur compte le nombre de câlins qu’il a réunis, celui qui en a le plus est déclaré vainqueur.

COMMENT JOUER ?

Les joueurs déplacent leur corgi sur la zone de jeu formée par les huit cartes Lieu et la carte Panier. En activant les effets des cartes, ils obtiennent des cartes Action et peuvent gêner les autres joueurs. Si un joueur se trouve dans la ligne, la diagonale ou la colonne d’une carte Activité, il peut la réaliser – à condition d’avoir les cartes Action requises – et gagner les câlins (symbole cœur) associés à la carte. Plus le jeu avance, moins il y a de cartes Activité, et plus la concurrence entre corgis est féroce.



MATÉRIEL



60 cartes **Action**



16 cartes **Activité**



11 cartes **Lieu** (recto/verso)



1 carte **Panier**



10 cartes **Câlin** (pour faire le change si besoin)



4 cartes **Aide de jeu**



4 meeples
Corgi



16 meeples
Crotte



4 meeples
Chat noir



4 meeples
Chien méchant

MISE EN PLACE

① **Mélangez les 60 cartes Action.** Faites tirer deux cartes à chaque joueur. Puis prenez les quatre cartes suivantes et retournez-les: elles formeront « la rivière des cartes Action ». Le reste du tas servira de pioche. Pensez à laisser un peu de place à côté de cette pioche pour poser les cartes Action qui seront défaussées au cours de la partie.

② **Placez la carte Panier face verso** (avec le rebord violet) au centre de la table.

③ **Mélangez les 8 cartes Lieu avec le rebord violet au verso** et posez-les, face recto visible, au hasard tout autour de la carte Panier.

④ **Mélangez les cartes Activité et posez-les tout autour des cartes Lieu.** Vous obtenez ainsi un carré de cinq cartes par cinq, qui forme la zone de jeu.

⑤ **Chaque joueur choisit un meeples Corgi et prend les 4 crottes de la couleur associée;** elles constitueront sa réserve. Posez tous les corgis des joueurs sur la carte Panier qui est au centre de la table.



RIVIERE DE CARTES ACTION



ZONE DE JEU



CARTES ACTION



Une carte Action donne trois informations. En partant du haut, on trouve :

- l'énoncé d'une action (se dandiner, péter, juger, marquer son territoire, aboyer, renifler) ;
- une lettre S (pour « sociabilisation ») ou une lettre C (pour « charisme ») ;
- une valeur de déplacement.

Les actions servent à résoudre les cartes Activité.

CARTE PANIER



Il n'y a qu'une seule carte Panier, qui est placée au centre de la zone de jeu. La carte possède un recto et un verso en fonction de l'option de jeu (classique avec le rebord violet, chat noir et gros chien méchant avec le rebord bleu).

CARTES LIEU



Recto



Verso

Une carte Lieu donne deux informations :

- le nom d'un lieu ;
- un effet ; celui-ci est décrit dans un encadré en bas, à droite de la carte.

Les cartes Lieu sont utilisées recto et verso. Le symbole  rappelle que la carte, doit être retournée une fois que son effet a été appliqué ; un liseré violet permet de marquer le verso, qui est associé à un autre effet.

CARTES ACTIVITÉ



Une carte Activité donne trois informations:

- le nom de l'activité;
- le nombre de câlins que rapporte la carte;
- les cartes Action attendues pour obtenir les câlins de la carte.

Exécuter l'activité, grâce aux cartes Action, permet de remporter les câlins.

TOUR DE JEU

Les joueurs jouent les uns après les autres, dans le sens horaire.

- ① Piocher une carte dans la pioche Action ou prendre une carte dans la rivière des cartes Action.
- ② Déplacer son corgi.
- ③ Appliquer l'effet de la carte Lieu où s'est arrêté le corgi.
- ④ Retourner la carte Lieu.
- ⑤ Résoudre une carte Activité, *OU* déposer une crotte *OU* ne rien faire.
- ⑥ Fin du tour du joueur, vérification des conditions de victoire.

① Piocher une carte dans la pioche Action ou prendre une carte dans la rivière des cartes Action

Le joueur dont c'est le tour peut soit choisir une des cartes Action de la rivière soit tirer la première carte Action de la pioche. Il ajoute alors cette carte à sa main.

Quand une carte Action est prise dans la rivière, on en pioche une nouvelle pour la remplacer.

② Déplacer son corgi

- Un corgi ne peut pas rester immobile: **le joueur doit toujours le déplacer au moins d'une carte Lieu.**
- Un corgi ne peut être déplacé que de manière orthogonale, verticalement ou horizontalement, mais jamais en diagonale.

Le joueur peut déplacer son corgi plus loin. Pour cela, il joue une (et une seule) carte Action et avance son corgi d'une ou deux cartes Lieu supplémentaires, selon le chiffre indiqué sur la carte Action qu'il défausse ensuite. Si la carte indique 2, il peut cependant avancer d'une carte seulement.



RENCONTRE AVEC UN AUTRE CORGI (JOUEUR)

Si un ou plusieurs corgis sont déjà présents sur une carte Lieu lorsqu'un joueur y avance son chien, **ce joueur doit piocher une carte Action pour chaque corgi présent.** La lettre, S ou C, figurant sur la carte lui indique ce qu'il doit faire.

S **Lettre S (« sociabilisation »)**: le joueur prend une des cartes Action dans la main du propriétaire du corgi, puis décide soit de lui rendre la carte si celle-ci ne l'intéresse pas, soit de l'échanger contre une carte Action de sa propre main si la carte l'intéresse.

C **Lettre C (« charisme »)**: le joueur vole une carte Action dans la main de l'autre joueur.



③ Appliquer l'effet de la carte Lieu où s'est arrêté son Corgi



Quand un corgi s'arrête sur une carte Lieu, son joueur peut en exécuter l'effet. Il retourne ensuite la carte.

④ Retourner la carte Lieu

Sur la carte Lieu retournée, un autre effet est indiqué. Le joueur qui vient de retourner la carte ne peut pas exécuter ce nouvel effet. Tout au long de la partie, les cartes vont ainsi alterner entre recto et verso.

La carte Panier ne se retourne pas et son pouvoir reste le même tout au long du jeu.

⑤/a Résoudre une carte Activité

Un joueur peut, s'il possède les cartes Action nécessaires, exécuter une carte Activité qui se trouve dans les **axes orthogonaux et diagonaux de la carte Lieu** sur laquelle se trouve son corgi.

↗	↑	↖
←	Corgi	→
↘	↓	↙

Il défausse alors les cartes Action demandées et pose la carte Activité devant lui, afin que tous les autres joueurs puissent la voir. Chaque carte Activité possède une valeur



Câlin exprimée par une icône cœur. Le nombre de câlins représentés sur l'ensemble des cartes Activité d'un joueur donne son score.

Les cartes Action défaussées sont posées, face visible, dans la défausse. **On ne peut pas consulter la défausse.**

⑤/b Déposer une crotte

Un joueur, s'il décide de ne pas exercer de carte Activité pendant son tour, peut, s'il le souhaite, déposer une des crottes de sa réserve sur une carte Activité qui se trouve dans les axes orthogonaux et diagonaux de la carte Lieu sur laquelle son corgi se trouve.

- **Si un autre joueur exécute la carte Activité sur laquelle se trouve cette crotte**, le joueur du corgi à qui appartient la crotte remporte 1 câlin. Il prend alors une carte Câlin de valeur 1 et l'ajoute à sa main. Les points de cette carte sont ajoutés à ceux des cartes Activité que possède le joueur. La crotte est ensuite défaussée.
- **Si un joueur gagne une carte Activité sur laquelle il a posé une des crottes de son propre corgi**, il ne gagne pas de carte Câlin supplémentaire, et la crotte retourne dans sa réserve.

⑥ Fin du tour du joueur et conditions de victoire

Le joueur annonce qu'il a fini son tour, c'est au joueur suivant de jouer. **Si le joueur a gagné 10 câlins ou plus, on finit le tour (chaque joueur doit avoir joué le même nombre de fois) et le jeu se termine. Le joueur qui possède le plus de câlins à l'issue de ce dernier tour remporte la partie.**

En cas d'égalité, c'est-à-dire **dix câlins** pour au moins deux des joueurs, la partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ait plus de câlins que les autres joueurs à l'issue du tour de jeu.

OPTIONS DE JEU

DURÉE DE PARTIE

La victoire peut se jouer en douze câlins.



CHAT NOIR ET DU GROS CHIEN MÉCHANT (OPTION EXPERT)

La carte Panier est retournée sur sa face verso (rebord bleu) pour l'ensemble de la partie.

Les cartes Lieu à rebord bleu (Supermarché, la Piscine et Toboggan) remplacent 3 cartes Lieu à rebord violet de votre choix.



CHAT NOIR



Si le corgi d'un joueur s'arrête sur une carte Lieu où il y a un chat noir, **le joueur ne peut ni résoudre de carte Activité, ni poser de crotte**. Il peut seulement exécuter l'effet de la carte Lieu sur laquelle son chien se trouve. Une fois que le corgi a quitté la carte, le chat noir est défaussé.

CHIEN MÉCHANT



Si un joueur tombe sur un chien méchant, il pose le meeple Chien méchant devant lui. **Il ne peut alors ni résoudre de carte Activité ni poser de crotte tant qu'il n'est pas passé par la carte Panier pour activer l'effet « se débarrasser d'un chien méchant »**. Si le joueur récupère plusieurs chiens méchants, tous les chiens méchants sont défaussés en même temps lorsque le joueur atteint la carte Panier.

**PARTIE A DEUX JOUEURS :
DOUBLER LES COMBOS (OPTION EXPERT)**

Le joueur **doit** toujours déplacer son corgi d'une carte Lieu mais il applique directement l'effet de la carte, même s'il souhaite jouer une carte Action pour effectuer un déplacement supplémentaire.

Le joueur peut ensuite jouer une et une seule carte Action pour se déplacer à nouveau. Dans ce cas, il réalise aussi l'effet du nouveau lieu où il s'arrête.

Le joueur pourra ainsi jouer deux effets de carte Lieu dans son tour.

Dès que le joueur résout une carte Activité, son tour de jeu est fini. S'il le fait après son premier déplacement, il ne pourra pas jouer de cartes de déplacement supplémentaires.

**HAPPY
CORGI**



Musoka Studio
58 rue de Monceau
75008 Paris - France

© 2024 Musoka Studio

Pascal BERNARD