

BIENVENUE À SUNNYDAZE



Mécanique : Evan Derrick **Illustrations :** Tyler Johnson **Version française** Don't Panic Games
Président : Cedric Littardi **Direction éditoriale :** Sébastien Rost **Chef de projet :** Nicolas Badoux
Maquette : Vincent Joassin **Traduction :** Matthieu Emont **Relecture :** Thomas Demongin

« Bienvenue dans notre centre commercial dernier cri ! Découvrez les dernières modes vestimentaires, venez acheter de l'électronique de pointe et déguster des mets d'une finesse rare ! À la galerie Sunnydaze Mall, vivez l'expérience shopping à son maximum, le tout dans un unique bâtiment ! Sunnydaze, où chaque jour s'écoule, béni par la lumière du soleil ! »

– Publicité télévisuelle de la galerie commerciale Sunnydaze

CONTENU



1 plateau Lieu



12 jetons divers



4 cubes Action



1 marqueur Confiance



10 cartes Événement



5 cartes Disposition



2 cartes Action



8 cartes Terreur



1 carte Confiance



10 cartes Sauveur



1 carte Allié Sauveur



18 cartes Objet



MISE EN PLACE SPÉCIALE

- * Placez le meeples **Sauveur** (représenté par le meeples **Victime Spéciale** orange) sur la zone ⑤ indiquée sur la carte **Disposition**.
- * Placez la carte **Allié Sauveur** sur votre zone de jeu, avec 4 marqueurs **Santé** dessus et 4 cubes **Action** à proximité.
- * Placez la carte **Confiance** à côté de la carte **Allié** avec le marqueur **Confiance** placée sur la case « *Va mourir !* ».
- * Mélangez les cartes **Sauveur** pour former le paquet **Sauveur**.
- * Ajoutez les cartes **Action Fais-moi confiance** au Tableau.
- * Placez le jeton **Mobylette** dans la zone **Atrium**.

RÈGLES SPÉCIALES

LE SAUVEUR

Le **Sauveur** est un jeune ado sur lequel repose l'avenir de l'humanité. Vous devez le protéger, car sa mort signifie la fin immédiate de la partie. Cependant, il s'agit d'un petit ingrat qui ne vous croit pas : vous allez devoir gagner sa confiance. Le **Sauveur** est considéré comme un **Allié** (Voir les règles **Alliés** plus loin).

CIBLER LE SAUVEUR ET PERDRE LA PARTIE

Le **Sauveur** est la cible principale du **Tueur**. Lorsqu'un **Ennemi** cherche à vous cibler , il cible le **Sauveur** à la place. Cette règle s'ajoute à celles mentionnées dans la section **Alliés** plus loin. Si le **Sauveur** meurt, vous perdez immédiatement la partie.

GAGNER LA CONFIANCE DU SAUVEUR

La carte **Action Fais-moi confiance** ne peut être utilisée que lorsque vous vous trouvez sur la même zone que le **Sauveur**. Vous pourrez ainsi augmenter le niveau de **Confiance** sur la carte **Confiance**, en montant le marqueur **Confiance**. Au contraire, vous le ferez descendre sur la carte si vous devez perdre sa **Confiance**. Le niveau de **Confiance** affectera votre contrôle sur le **Sauveur** et ses actes.



CARTES SAUVEUR

Tant que le **Sauveur** est en jeu et que le paquet **Sauveur** contient des cartes, piochez **1** carte **Sauveur** à chaque phase **Maintenance**. Résolez ses effets en fonction du niveau de **Confiance**.

SAUVER LE SAUVEUR

Si le niveau de **Confiance** du **Sauveur** est au maximum (« **Je te crois !** ») et qu'il se trouve sur une zone , il peut être sauvé lors de la phase **Action**. S'il est sauvé, vous recevez immédiatement toutes les récompenses **Victime** non reçues de votre carte **Survivante**. Retournez votre carte ; votre Capacité Ultime est débloquée. Si votre carte est déjà retournée, recevez 3 fois la récompense **Victime supplémentaire sauvée**.

Lorsque le **Sauveur** est sauvé, vous redevenez la cible de l'**Ennemi** lorsque celui-ci vous cible. La partie finira selon les règles habituelles (vous tuez le **Tueur** ou celui-ci vous tue).

LE SAUVEUR PANIQUE

Lors de la phase **Panique**, le **Sauveur** va paniquer comme le font les **Victimes**.

RAMBARDES

Les zones marquées d'un  sont considérées comme des **Rambardes**.

- * Les **Rambarde** possèdent des flèches blanches qui vous indiquent la direction dans laquelle aller. Un **Allié** ou vous pouvez ainsi « sauter » sur une zone **Food Court** adjacente. Dans ce cas, lancez un dé. Si le résultat est un **5-6**, vous atterrissez correctement. Si le résultat est un **1-4**, vous recevez . Les **Victimes** ne vous suivent pas lorsque vous sautez.
- * Les **Ennemis** ne sautent pas ou ne se déplacent pas volontairement d'une **Rambarde** vers un **Food Court**. Si un effet implique qu'un **Ennemi** ou une **Victime** se déplace ainsi, il reçoit  (y compris lorsqu'une **Victime** panique).
- * Lorsqu'un personnage reçoit un Dégât sur une zone **Rambarde**, il est projeté par-dessus la rambarde et envoyé vers le **Food Court** en contrebas, recevant  au passage (en plus des Dégâts reçus lors de l'attaque).
- * Lorsque vous attaquez avec une armée de portée depuis une zone **Food Court**, vous ne pouvez pas cibler une zone **Rambarde**.

MAGASINS

La galerie commerciale est composée de 6 magasins : **Surplus Militaire**, **Skate Shop**, **Bric Electronique**, **Arcade Land**, **La Maison du Maillot** et **Fumée Douce**.

Lorsqu'une personne reçoit un Dégât dans un magasin, elle est projetée à travers la cloison valide

de votre choix vers la zone adjacente et reçoit 1  (en plus des Dégâts) puis, placez un jeton **Mur détruit** sur la cloison.

Une cloison valide est une cloison d'un magasin divisant 2 zones qui ne permettent pas de passage entre elles (ni via un jeton **Mur détruit** ni via une porte normale). Si toutes les cloisons valides d'un magasin possèdent un jeton **Mur détruit**, considérez-le comme une zone normale pour les Dégâts.



ALLIÉS

Les Alliés sont des compagnons qui peuvent vous aider contre le **Tueur**.

- * Les **Alliés** ne sont pas considérés comme des **Victimes**. Vous ne pouvez pas choisir si un **Allié** vous suit.
- * Sauf mention contraire, les **Alliés** ne peuvent ni transporter ni utiliser d'**Objet**, les **Victimes** ne suivent pas les **Alliés**, et les **Alliés** ne peuvent pas sauver de **Victime**.
- * Lorsque vous vous trouvez sur la même zone qu'un ou plusieurs **Alliés** et que l'un d'entre vous est attaqué, vous pouvez librement décider qui reçoit les coups sur cette zone.
- * Les **Alliés** ne sont pas ciblés en tant que **Victimes**. Sauf mention spéciale, ils sont généralement ciblés par l'**Ennemi** lorsqu'il résout  et qu'un **Allié** est la personne la plus proche. Si des **Victimes** se trouvent sur cette zone, les **Victimes** sont ciblées les premières, sauf si l'**Allié** a été spécifiquement ciblé.

Lorsque vous utilisez un **Allié** avec une autre combinaison de **Tueur** et de **Lieu** :

- * la plupart des effets vous infligeant des Dégâts feront de même sur les **Alliés** ;
- * la plupart des effets affectant votre Déplacement feront de même sur les **Alliés** ;
- * certaines règles font exception – si vous sentez que l'ensemble manque de clarté, référez-vous à la section **Règles Ambigües** des règles.

ACTIONS ET RÉACTIONS

Les **Alliés** utilisent des cubes **Action** pour exécuter des **Actions** (seulement durant la phase **Action**) ou des **Réactions** (lors de toutes les phases, mais ne peut être qu'une réaction à une attaque – indiquée en bleu sur la carte **Allié**). Pour effectuer une **Action**, placez un cube **Action** sur la case la plus à gauche de l'**Action** choisie. Une **Action** n'est pas disponible si un cube se trouve déjà sur sa ligne.

Lors de la phase **Maintenance**, déplacez tous les cubes **Action** d'une case vers la droite, en les retirant de la carte lorsqu'ils quittent la dernière case. Une fois qu'un cube a quitté la carte, il est à nouveau disponible.