

## COMMENT COMPTER SES POINTS ?

À la fin de la partie tous les joueurs retournent leurs cartes. Sur chaque carte "**DANGER**" et "**ACTION**", une jauge allant de 1 à 11 est présente en haut à droite de la carte. Il faut alors additionner ces numéros.

Les cartes **PROTECTIONS** valent 0, de plus :

- Le **VACCIN** annule la ou les cartes **DANGER VIRUS** de son continent
- L'**ANTIDOTE** annule la ou les cartes **DANGER ZOMBIES** de son continent
- Le **BUNKER** annule la ou les cartes **DANGER EXPLOSIONS ATOMIQUES** de son continent
- L'**ARCHE** annule la ou les cartes **DANGER TSUNAMIS** de son continent

Si le joueur ayant annoncé **DYSTOPIA** :

- obtient bien le plus petit nombre de danger, il marque alors 0 points et remporte la manche.
- n'est pas celui qui a obtenu le moins de danger de cette manche, il marque alors le double de ses points.



### EXEMPLE 1

Protection antidote : 0  
 Protection bunker : 0  
 Danger Zombie : 0  
 Danger Explosion : 0

Total = 0



### EXEMPLE 2

Protection vaccin : 0  
 Danger Tsunami : +5  
 Danger Virus : 0  
 Danger Explosion : +2

Total = 7



### EXEMPLE 3

Action : +11  
 Danger Zombie : +1  
 Danger Virus : +3  
 Danger Tsunami : +9

Total = 24

## FIN DU JEU

La partie se termine lorsqu'un joueur atteint 100 points ou plus. Le joueur qui a le moins de points à la fin de la partie est le vainqueur. Il a réussi à épargner son continent du plus grand nombre de dangers !

Un jeu de société développé par Dujardin. Dujardin est une filiale de Jumbodisët. Dujardin adhère au programme Eco-emballages. Fabriqué en Italie. Visuels non contractuels. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions susceptibles d'être ingérés. Conserver ces instructions pour toute référence ultérieure. Couleurs et détails peuvent varier par rapport aux modèles présentés.

© 2022 Dujardin. Tous droits réservés

Contact : DUJARDIN, Z.A du Pot au pin, Entrepôt A4, 33 610 Cestas - France. SAV : savdujardin@tfl.fr

Retrouvez tous nos jeux sur [www.jeuxdujardin.fr](http://www.jeuxdujardin.fr)

# DYSTOPIA

ÉLIMINEZ LE PLUS DE DANGERS  
 ET SAUVEZ L'HUMANITÉ !

## RÈGLES DU JEU

Dans un futur lointain et imaginaire, le chaos est proche. **ZOMBIES, TSUNAMIS, VIRUS, EXPLOSIONS ATOMIQUES** menacent la planète.

**PARDI VOUS, QUI RÉUSSIRA À ÉLIMINER LE PLUS DE DANGERS POSSIBLES DE SON CONTINENT POUR SAUVER L'HUMANITÉ ?**

Observation, mémorisation, déduction et stratégie seront de mise pour remporter votre partie de **DYSTOPIA**.

## CONTENU

- 8 plateaux de jeu continents
- 68 cartes **DANGERS** :  
 4 x intensité 1 / 4 x intensité 2  
 4 x intensité 3 / 8 x intensité 4  
 8 x intensité 5 / 8 x intensité 6  
 8 x intensité 7 / 8 x intensité 8  
 8 x intensité 9 / 8 x intensité 10
- 4 cartes **PROTECTIONS**
- 18 cartes **ACTIONS**
- 6 cartes **MÉMOS**
- 1 plateau central pour la pioche et défausses
- 1 bloc score



## BUT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs manches. Le décompte des points de chacun se fait à la fin de chaque manche sur le bloc score prévu à cet effet. Lorsque plusieurs manches sont jouées, les points s'additionnent pour donner le score final.

**L'OBJECTIF EST D'AVOIR LE MOINS DE POINTS POSSIBLE, C'EST-À-DIRE LE MOINS DE DANGERS SUR SON CONTINENT !**

Le jeu s'achève lorsqu'un joueur arrive à 100 points ou plus. Le joueur qui totalise le plus petit score remporte la partie.

## MISE EN PLACE

Chaque joueur choisit un continent. Un joueur mélange l'ensemble des cartes (cartes **DANGERS**, **PROTECTIONS** et **ACTIONS**) et en distribue quatre à chaque joueur faces cachées. Il pose la pioche sur l'emplacement du plateau central prévu à cet effet, face cachée et pose une carte de la pioche face visible pour constituer la défausse (cette première carte ne doit pas être une carte **ACTION** ou une carte **PROTECTION**). Chaque joueur dispose ses quatre cartes, faces cachées, sur les emplacements dédiés de son continent.



## COMMENT JOUER ?

- Au début de la partie, chaque joueur prend connaissance des deux cartes du bas de son jeu jusqu'à son premier tour de jeu. Il les mémorise et n'aura plus le droit de les regarder jusqu'à la fin de la manche.
- Le joueur ayant la date de naissance la plus proche de la catastrophe de Tchernobyl (26 avril 1986) commence le tour. Deux possibilités s'offrent à lui :

### POSSIBILITÉ N°1 :

CHOISIR LA PREMIÈRE CARTE DE LA DÉFAUSSE CLASSIQUE FACE VISIBLE.

Le joueur échange alors obligatoirement cette carte avec l'une des quatre cartes de son jeu. La carte défaussée est posée face visible sur la pile de défausse.

S'il défausse une carte **ACTION**, il doit également réaliser le pouvoir associé à cette carte. (voir encadré sur les différents types de cartes) et doit la poser dans la défausse appropriée « Cartes **ACTIONS** Utilisées ». Le joueur suivant ne pourra pas prendre la carte Action de la défausse « Cartes **ACTIONS** Utilisées ».

### POSSIBILITÉ N°2 :

CHOISIR LA PREMIÈRE CARTE DE LA PIOCHE.

S'il s'agit d'une carte **DANGER** ou **PROTECTION**, le joueur décide s'il souhaite garder la carte ou non. Si le joueur souhaite la conserver il doit l'échanger avec l'une des cartes de son continent. Le joueur dépose la carte défaussée face visible à l'emplacement dédié sur le plateau central.

S'il pioche une carte **ACTION**, il peut la jouer en la plaçant directement sur la défausse « Cartes **ACTIONS** Utilisées » pour réaliser le pouvoir associé (voir encadré sur les différents types de cartes). S'il l'échange contre l'une de ses cartes, le pouvoir ne peut pas être réalisé.

- Le joueur doit donc bien mémoriser la carte et son emplacement. Et tour après tour, il devra faire en sorte de mémoriser l'intégralité de son jeu.
- C'est ensuite au joueur suivant de jouer en suivant la même démarche, la manche se jouant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Ainsi de suite, chacun leur tour, les joueurs piochent une carte de la pioche ou de la défausse et peuvent remplacer une carte de leurs jeux.

**AIDE :** lorsque vous piochez une carte **DANGER**, les cartes les plus intéressantes sont généralement celles sur lesquelles il y a un nombre réduit de dangers, ou encore une carte **PROTECTION**.



### ASTUCE :

CONSTITUER DES DOUBLETTES, TRIPLETTES ET QUADRUPLETTES.

Si un joueur, arrive à se constituer un jeu dans lequel plusieurs cartes **DANGERS** (deux, trois, quatre cartes) indiquent le même niveau d'intensité (1,2,3...10), il pourra se défausser en un seul coup de l'ensemble de ces cartes d'intensité identique. Pour cela, il devra attendre son tour, piocher une carte de la pioche ou de la défausse et la placer dans son jeu en échange de toutes les cartes **DANGERS** de son jeu ayant le même niveau d'intensité.

**ATTENTION**, si le joueur, en voulant se débarrasser d'une doublette, d'une tripléte ou d'une quadruplette, se trompe de telle sorte que les cartes défaussées n'ont pas le même degré d'intensité, il devra alors conserver son jeu et ne pas prendre la carte de la pioche. Ce joueur ne pourra plus du tout jouer pour le restant de la manche. Mais les autres joueurs pourront utiliser ou voir son jeu grâce aux cartes Actions.



## LES DIFFÉRENTS TYPES DE CARTES

### LES CARTES DANGERS

4 dangers peuvent menacer la planète :

- ZOMBIES • TSUNAMIS • VIRUS • EXPLOSIONS ATOMIQUES

Sur chaque carte, les intensités varient de 1 à 10 (1 étant le danger le plus faible et 10 le plus fort).

### LES CARTES PROTECTIONS

Ces cartes sont très intéressantes et recherchées car elles protègent des menaces et elles valent 0 point. Elles peuvent être **UN VACCIN, UN ANTIDOTE, UNE ARCHE OU UN BUNKER**.

### LES CARTES ACTIONS

Lorsqu'une carte **ACTION** est piochée, elle peut soit être jouée immédiatement (et donc ne pas être déposée dans son jeu) ou soit mise dans son jeu. Une carte Action donne un pouvoir lorsque celle-ci est jouée :

- **UNE LOUPE** donne le droit de regarder l'une des cartes de son propre jeu.
- **LES JUMELLES** donnent le droit de regarder une carte du jeu de l'un de ses adversaires.
- **LA MALLETTTE** donne le droit d'intervenir deux cartes au hasard parmi les jeux de tous les joueurs autour de la table (soit entre 2 autres joueurs, soit entre son propre jeu et celui d'un autre joueur).

Les cartes **ACTIONS** ont une intensité de 11 points et peuvent être également utilisées pour constituer des doublettes et triplétes puisqu'elles possèdent le même niveau d'intensité.

**RAPPEL :** Lorsqu'un joueur utilise une carte **ACTION**, alors il pose la carte dans la défausse des « Cartes **ACTIONS** Utilisées ». La carte visible de la défausse « Cartes **ACTIONS** Utilisées » ne peut en aucun cas être piochée par un autre joueur.

■ Lorsqu'un joueur a joué son tour et pense avoir atteint un nombre minimal de dangers (il pense être celui dont le continent est le plus épargné par les menaces), il dit "**DYSTOPIA**". Ceci annonce alors le début du dernier tour : tous les autres joueurs pourront jouer leur dernier tour avant que la manche ne se termine. Attention, tout est encore possible à ce stade.

■ Lorsque chacun a joué son dernier tour, on révèle les cartes et chacun compte son nombre de points et l'inscrit sur son bloc score.