

JEU RAVENSBURGER® NO: 01 573 3  
ILLUSTRATION GRAPHIQUE: THOMAS DI PAOLO  
PHOTO THEQUES:  
SYGMA, MARCO POLO, JEAN BOTTIN,  
ANTHONY, STARNBERG;  
MAURITIUS, MITTENWALD; TEUBNER, FUSSEN;  
M. MEDWETH; M. SULZER.

# LIFE STYLE

**Mieux vous connaître et  
connaître les autres.**

## BUT DU JEU:

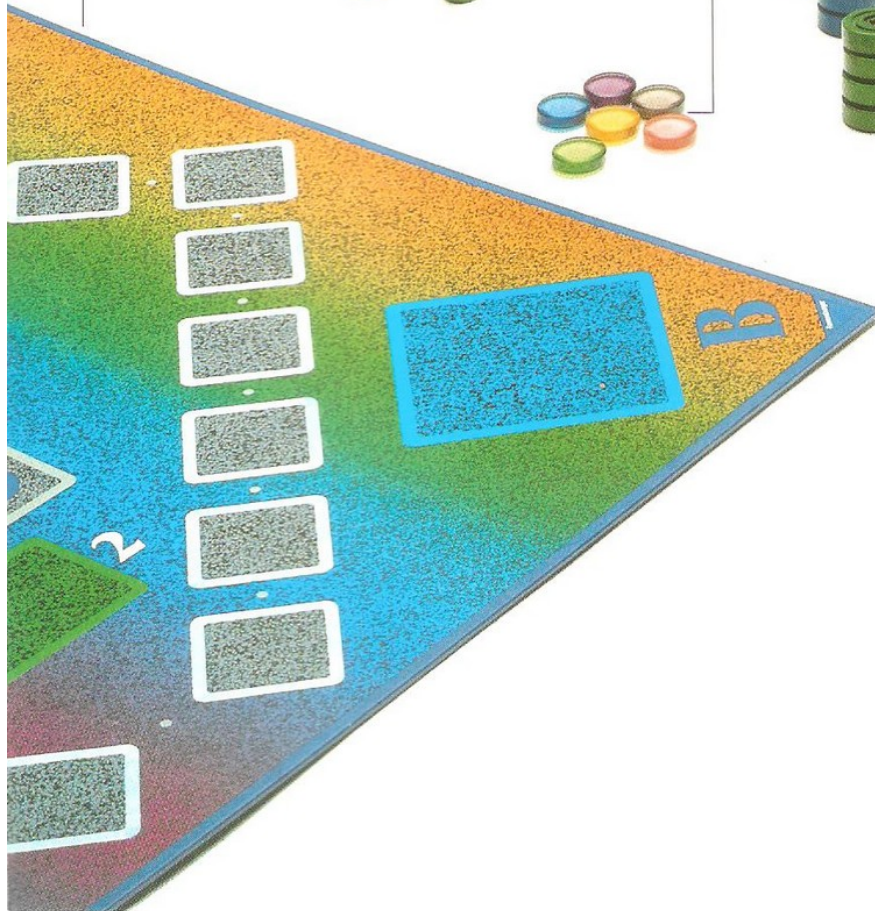
**T**out est une question de feeling. Il s'agit de trouver le joueur qui aura le plus de doigté et le plus de finesse d'observation pour deviner les préférences, les points de vue et les aspirations des autres participants. 7 thèmes au choix sont proposés.

*Mais quel est l'enjeu?  
Avant tout, la communication; cette communication entre participants qui permettra de mieux se connaître et de mieux se découvrir mutuelle-*

*ment. Mais bien évidemment, il y aura aussi un gagnant.*

*Il sera proclamé le joueur le plus perspicace de la soirée.*

1 plan de jeu



6 pions



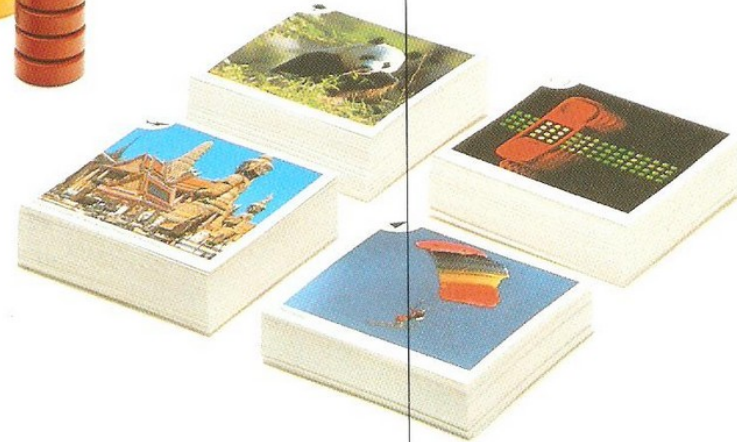
6 jokers



24 jetons-pronostic  
(4 jetons par couleur)

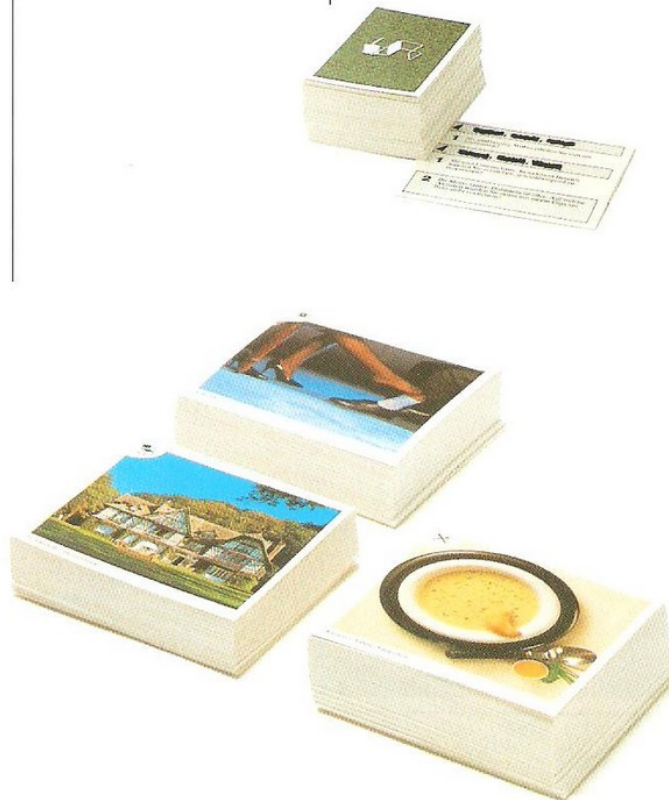


24 petits jetons-favori  
(4 jetons par couleur)



72 photos par thème:  
«vacances, sports et  
loisirs, environnement,  
métiers et techniques,  
gastronomie, situations,  
habitats».

72 cartes-questions,  
soit 144 questions.



## Préparation du jeu:

Distribution du matériel de jeu.

## Début du jeu:

- Chaque joueur, à tour de rôle, est mis sur la sellette.
- Le premier joueur sur la sellette tire une carte-question.
  - Le joueur assis à sa gauche choisit 4 cartes-photos correspondants au thème de la question et les pose sur le plan de jeu.
  - Le joueur sur la sellette choisit ses préférences. Pour ce, il pose ses jetons pronostics face cachée sur son tableau de classement sur le plan de jeu.
- Les autres joueurs essaient de deviner les préférences du joueur sur la sellette et placent également leurs jetons pronostics sur leurs tableaux de classement.

## Révélation:

Tous les joueurs révèlent leurs pronostics à tour de rôle en les expliquant.  
On termine par le joueur sur la sellette qui départagera tout le monde en révélant ses propres choix.

## Décompte des points:

Les joueurs pourront faire avancer leurs pions d'autant de cases qu'ils auront fait de choix identiques par rapport au joueur sur la sellette.

## Fin du jeu:

Le vainqueur sera le premier joueur à accomplir un tour complet avec son pion.

## Règle du jeu «champions»:

Après avoir joué plusieurs fois selon la règle de base, nous vous conseillons la variante «champions».

## Astuces:

Quelques astuces pour des situations embarrassantes et quelques trucs astucieux.

# RÈGLE DU JEU DÉTAILLÉE

## Préparation du jeu:

**L**ife Style vous invite à des discussions animées. Plus de 500 photos correspondant à 7 thèmes de la vie quotidienne ainsi que des questions appropriées, vous permettront des débats autour de vos préférences, de vos souhaits, de vos goûts, etc . . . Ainsi que de mieux connaître, et découvrir vos amis, parents . . .

Life Style éveille la curiosité, alimente les débats animés et apporte perpétuellement quelque chose de nouveau.

Chaque joueur se projette dans l'esprit des autres participants et va essayer de deviner les préférences de chacun, afin d'affirmer sa perspicacité.

*Une dernière petite astuce avant le jeu:  
Life Style est un jeu qui s'apprend très facilement, surtout si vous suivez la règle du jeu progressivement en fonction des étoiles ★  
Cela vous permet de mettre le jeu directement en application.*

**A**vant le début du jeu, chaque joueur se voit attribuer un pion et les 4 jetons-pronostics de la couleur correspondante. Ils sont marqués des lettres A, B, C, D.  
Chaque joueur place ensuite son pion sur la case-départ.



Le joker et les jetons-favori n'entrent en ligne de compte que dans la variante «champions» (voir explications page 12). On mélange les 72 cartes-questions et on les partage en 2 piles. L'une sera posée sur une des cases vides marquée 1, l'autre sur une des cases vides marquée 2. Les 2 piles sont présentées face cachée.



Les 7 séries de cartes-photos imprimées recto-verso et représentant les thèmes suivants, ne seront utilisées qu'au courant de la partie. Elles resteront dans la boîte jusqu'à ce moment-là.

Environnement



Sports et loisirs



Métiers et techniques



Habitats



Situations

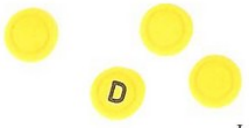
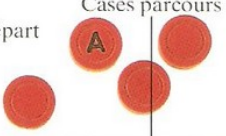
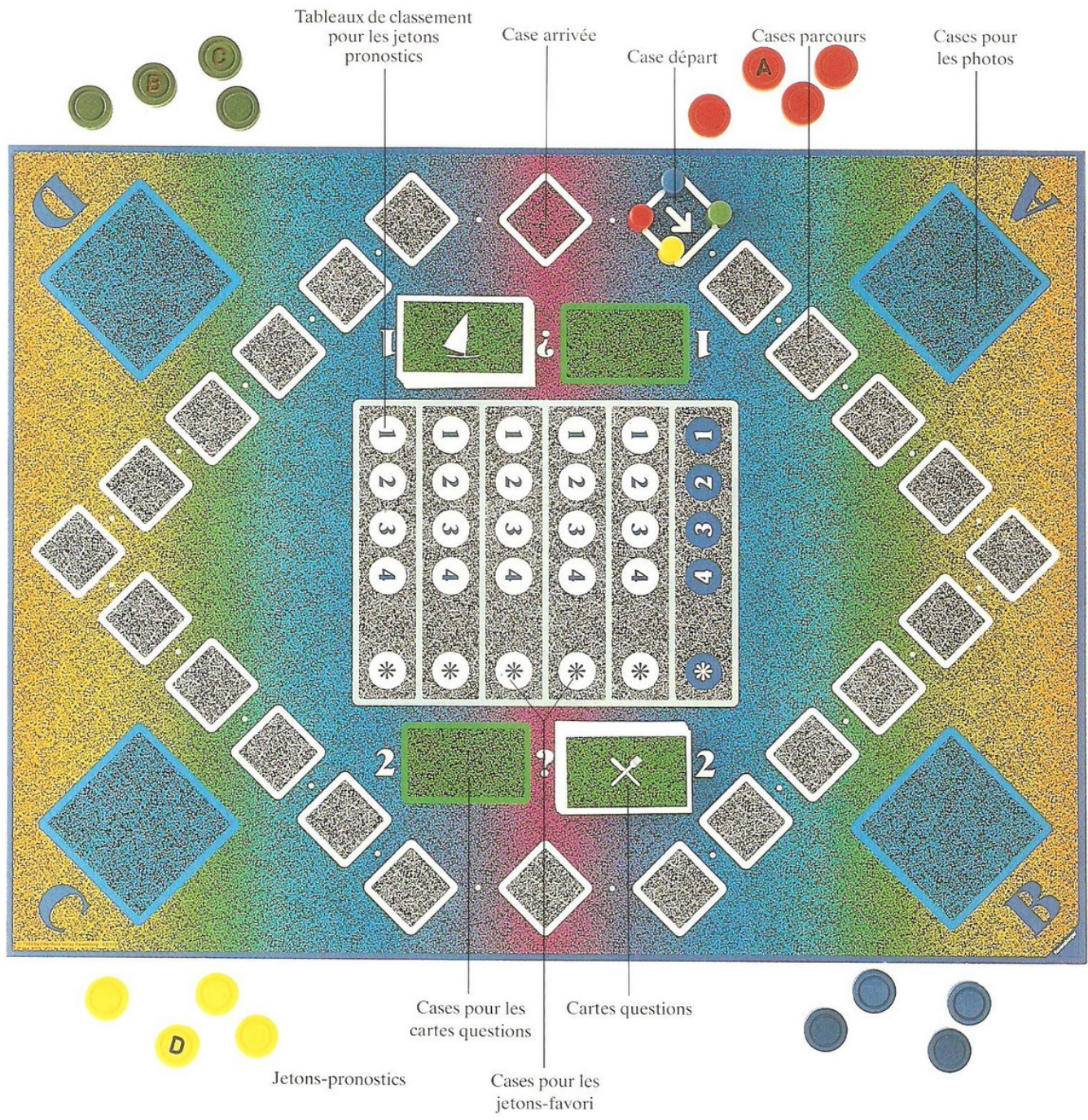


Vacances

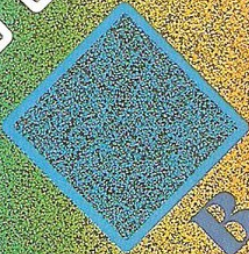
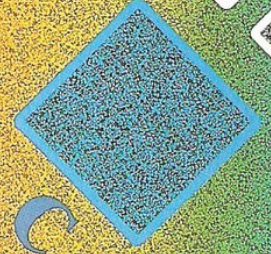
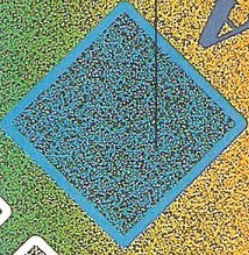
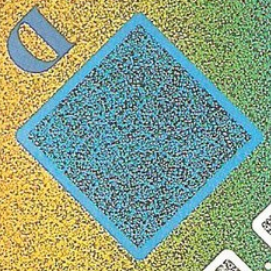
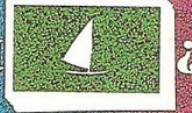


Cuisine





1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
*	*	*	*	*	*

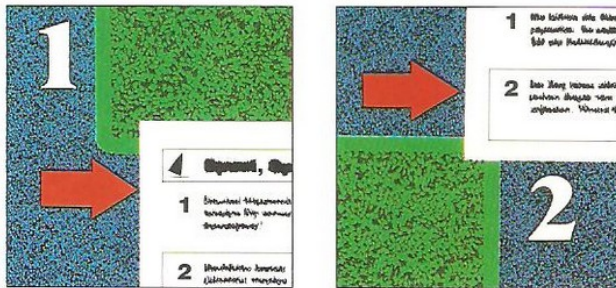


## Début du Jeu:

Il s'agit maintenant de trouver le joueur le plus courageux, celui qui débutera la partie et qui sera mis le premier sur la sellette. Il prendra la première carte-questions de la pile de son choix (soit 1, soit 2).

Il lit à haute voix:

- le domaine (ex : vacances)
- la question 1 ou 2 au choix, selon sa préférence.



★ Chaque domaine est représenté par un symbole qui lui est propre. Il est imprimé au dos des cartes-questions et se retrouve sur le coin en haut à gauche des cartes-photos. Après avoir lu la question à haute voix, le joueur pose la carte-questions sur la case vide à côté de la pile.

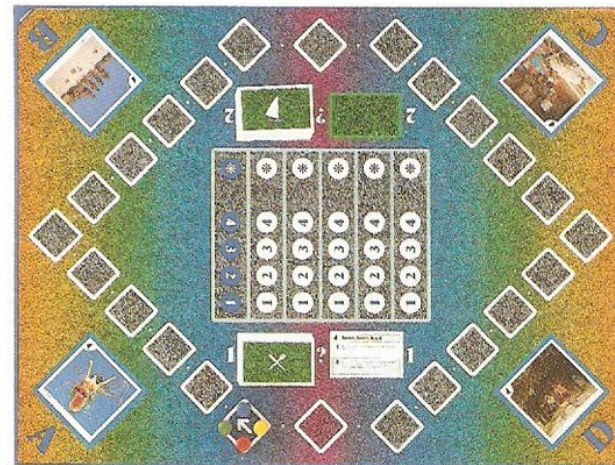
★ C'est maintenant au tour des cartes-photos d'entrer en jeu. Le joueur assis à gauche du joueur sur la sellette choisit 4 photos dans la pile correspondante. Il peut prendre les autres joueurs à témoin afin que les photos choisies soient pertinentes, humoristiques etc. . . .

Il les choisit également afin qu'elles correspondent parfaitement avec la question.



Les quatre photos choisies seront posées sur les cases A, B, C, D, aux 4 coins du plan de jeu.

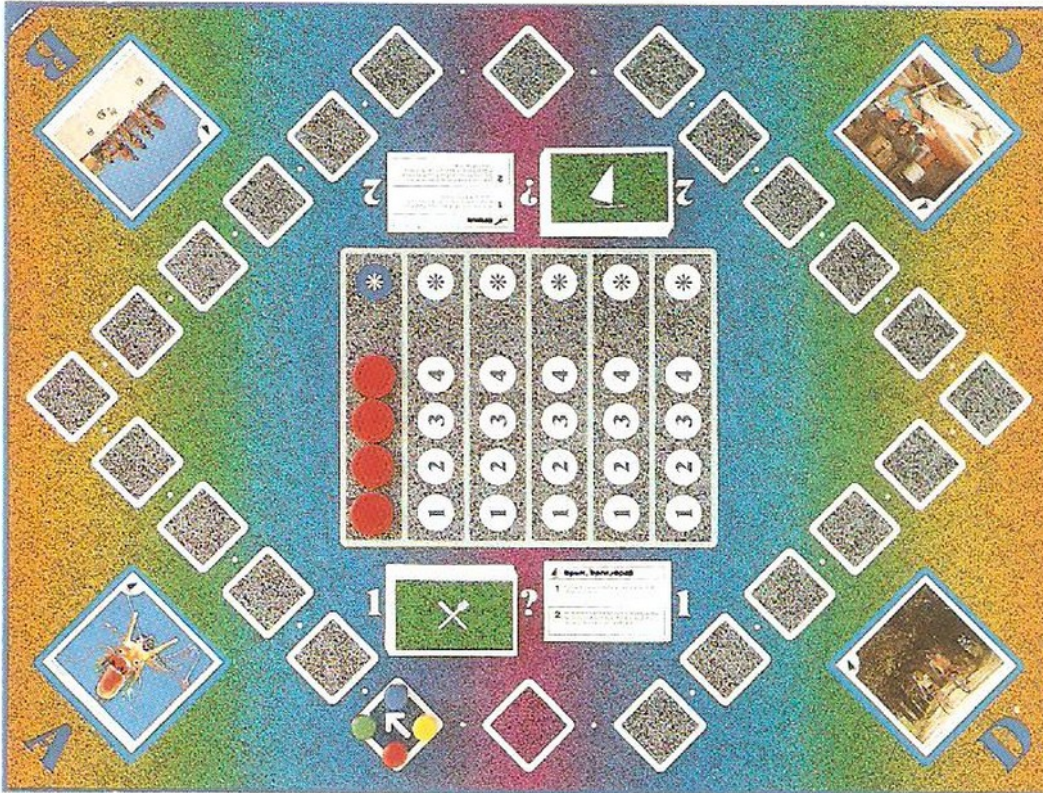
Le joueur sur la sellette se trouve face à un choix à faire. Il essaye de trouver une réponse à la question qui lui est posée et classe ses jetons- pronostic A, B, C, D, selon l'ordre de préférence sur son tableau de classement (colonne foncée). Les jetons sont posés face cachée. Le tableau des valeurs du candidat est reconnaissable à sa couleur différente des autres.



Un exemple:

La question relève du thème «Sports et loisirs».

Vous avez la tête chargée de soucis. Quelle activité choisiriez-vous pour vous détendre?



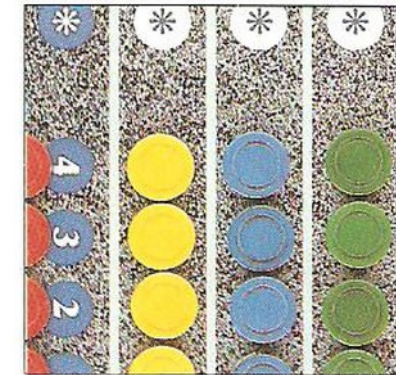
Les photos choisies représentent:

- A. Un cerf volant
- B. Une partie de pétanque
- C. La lecture d'un livre
- D. Une promenade à bicyclette

Simultanément, c'est au tour des autres participants.

Ils essaient de deviner quelle photo (de ce fait, quel jeton-pronostic) le joueur sur la sellette a mis en position 1, 2, 3 et 4.

Chaque participant pose ses jetons-pronostic, face cachée, sur un tableau de classement (au choix), dans l'ordre qu'il pense être celui du joueur sur la sellette.



Tous les jetons-pronostic sont posés.

## Révélation:

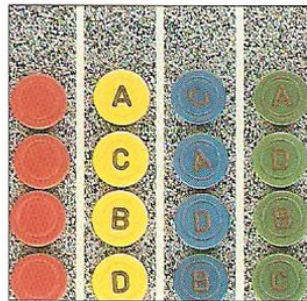
**T**ous les participants ont posé leurs jetons-pronostic. Le suspense commence!

Le participant assis à gauche du joueur sur la sellette sera le premier à découvrir son classement de jetons-pronostic de 1 à 4.

Après lui, tous les autres feront de même à tour de rôle (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Nous conseillons à tous les joueurs et plus spécialement à celui qui est sur la sellette d'expliquer pourquoi ils ont placé telle photo en 1, une autre en 2, etc. . . De ce fait, vous, alimenterez des discussions toujours très intéressantes.

Levée de rideau sur le classement du joueur sur la sellette. Il retourne ses jetons-pronostic et commente les raisons de ses choix.



Tous les jetons-pronostic sont retournés.

## Décompte des points:

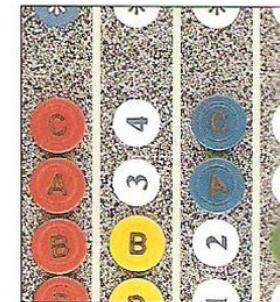
**L**e joueur sur la sellette préside au décompte des points.

Il compare les pronostics des autres participants avec ses propres choix.

Exemple:

il a mis son jeton A en première position, tous les joueurs qui ont mis leur jeton A en première position ont le droit d'avancer d'une case.

Il en va de même pour les positions 2, 3 et 4.



Jetons-pronostic correspondant au choix du candidat.

Les jetons-pronostic du joueur sur la sellette ne lui permettent pas d'avancer son pion. Il faudra qu'il attende le tour suivant où il aura lui aussi à deviner les choix d'un autre joueur.

Puis chaque joueur reprend tous ses jetons-pronostics. Les cartes-photos sont remises dans la pile correspondante à leur thème.

On redémarre avec le joueur assis à sa gauche . . .



## Fin du jeu:

**L**e jeu est terminé dès qu'un joueur aura effectué un tour complet avec son pion. Il sera déclaré gagnant car il aura eu le plus d'intuition et de doigté à deviner les aspirations des autres participants.



Le jaune gagne!



Après deux parties jouées suivant les règles de base, nous vous conseillons le jeu «champions».

**D**ans ce jeu, chaque joueur se verra attribuer outre son pion et ses 4 jetons-pronostic, 4 jetons-favori de la même couleur et un joker correspondant.



4 jetons-favori de la même couleur et un joker.

#### Début du jeu:

Comme pour le jeu de base.

Le joueur sur la sellette choisit une carte-questions de la pile 1 ou 2.

Le joueur assis à sa gauche choisit 4 cartes-photos correspondantes. Il fait son choix en posant les jetons, face cachée, sur son tableau de classement.

Les autres joueurs, comme dans le jeu de base, tentent de deviner l'ordre dans lequel le joueur sur la sellette aura classé ses jetons. Ils posent leurs jetons-pronostic, face cachée, sur leur tableau de classement. La variante est introduite ici:

## Règle du jeu «champions»:

A) Les jetons-favori permettent à tous les participants, même au joueur sur la sellette, d'avoir une chance de faire avancer son pion plus vite. Après avoir fait ses pronostics au sujet du choix du joueur sur la sellette, chaque joueur pourra aussi répondre pour lui-même à la question posée.

Il posera le jeton-favori portant la lettre de la photo qu'il préfère, sur la case jeton-favori de son tableau de classement.

Important: il ne pose qu'un seul jeton-favori, celui de sa préférence, face cachée.

Exemple:

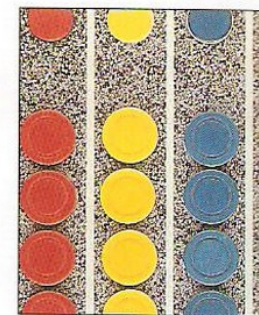
Après avoir tenté de deviner le classement choisi par le joueur sur la sellette, le joueur fait son propre choix. Il pose donc le jeton-favori, face cachée, sur la case qui lui est destinée.

Les autres joueurs feront de même à tour de rôle. Ils déposeront leurs jetons-pronostics et leur jeton-favori sur le tableau de classement. Pour le joueur sur la sellette, le jeton-favori doit évidemment porter la même lettre que le jeton-pronostic qu'il a posé en n° 1.



#### Le décompte des points:

Chaque joueur (même celui sur la sellette), dont le jeton-favori correspond à celui d'au moins un autre joueur, pourra faire avancer son pion d'une case. Il en sera de même si plus de deux jetons-favori sont identiques, mais on n'avancera que d'une seule case. Les jetons-favori n'ayant aucun correspondant sont retirés du plan de jeu.



Tous les jetons-pronostic et sont posés.

## Règle du jeu «champions»:

B) **Le joker donne** une chance supplémentaire de faire avancer son pion encore plus vite. Il peut être remplacé à chaque nouveau tour par n'importe quel joueur (excepté celui sur la sellette).

Comment utiliser le joker?

Chaque joueur, hormis celui sur la sellette peut poser son joker sur un de ses 4 jetons-pronostic. Ceci signifie qu'il est vraiment sûr d'avoir deviné le choix de cette position du joueur sur la sellette.

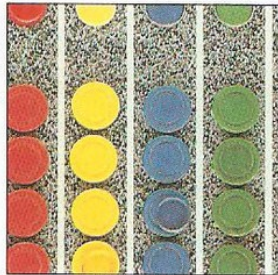


### Le décompte des points:

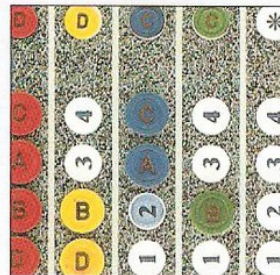
Si le joker correspond effectivement à la lettre choisie par le joueur sur la sellette, le joueur qui a posé le joker pourra avancer son pion d'une case supplémentaire lors du décompte des points.

Si le joker ne correspond pas, le joueur se verra obligé de reculer d'une case (jamais au-delà de la case-départ).

Pour chaque autre choix exact, le joueur pourra, comme nous l'avons déjà vu, avancer d'une case.



Les joueurs jaune et bleu posent le joker.



Les jetons correspondant aux choix du joueur sur la sellette et les jokers restent sur le plan de jeu.

Après le décompte des points, on restituera les jetons à chaque joueur. Les cartes-photos sont remises dans la pile correspondante. Le joueur à gauche est le suivant à être mis sur la sellette.



### Fin du jeu:

Comme pour le jeu de base, le gagnant sera le joueur dont le pion aura atteint le premier la case d'arrivée.

Un peu de curiosité et de la bonne humeur vous feront passer des moments inoubliables, en compagnie de Life Style.

## Astuces:

Joker mal placé?

Lorsqu'un joker a été mal placé, on retirera le jeton-pronostic lors du décompte, mais le joker reste en place. Ceci, pour noter que le joueur devra reculer son pion d'une case.

Jeton-pronostic retourné, que faire du joker?

Le joker sera reposé sur le jeton-pronostic, même si celui-ci est retourné.

Plusieurs pions sur une case du parcours?

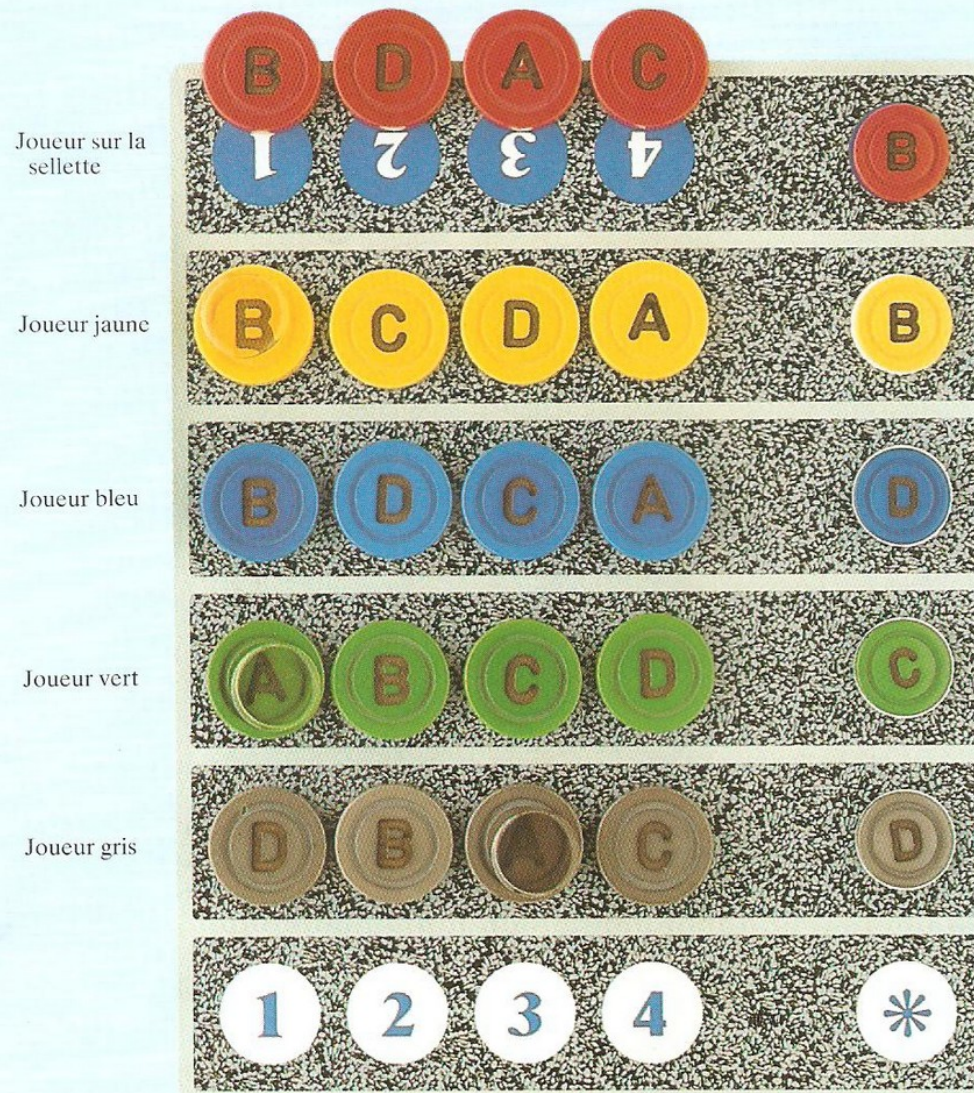
Aucun problème, plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case.



Enfin, un dernier truc:

Si les joueurs ont une prédilection pour l'un ou l'autre thème, nous vous conseillons de ne jouer qu'avec les cartes-questions correspondantes à ce ou ces domaines.

## Exemple de décompte des points:



Le joueur sur la sellette peut avancer son pion d'une case puisque son jeton-favori correspond avec celui d'un autre joueur (jaune).

Le joueur «jaune» pourra faire avancer son pion de 3 cases:  
 + 1 case puisqu'il a bien deviné le jeton-pronostic placé en n° 1.  
 + 1 case puisqu'il a bien placé le joker.  
 + 1 case puisque son jeton-favori correspond avec celui d'un autre joueur (joueur sur la sellette).

Le joueur «bleu» pourra faire avancer son pion de 3 cases:  
 + 1 case parce qu'il a deviné le jeton-pronostic placé en n° 1.  
 + 1 case parce qu'il a deviné le jeton-pronostic placé en n° 2.  
 + 1 case puisque son jeton-favori correspond avec celui d'un autre joueur (gris).

Le joueur «vert» devra faire reculer son pion d'une case, puisque son joker est mal placé et qu'aucun de ses autres jetons-pronostic ne correspond au choix du joueur sur la sellette.

Le joueur «gris» pourra faire avancer son pion de 4 cases:  
 + 1 case puisqu'il a fait le bon choix pour la place n° 3.  
 + 1 case puisque son joker est bien placé  
 + 1 case puisqu'il a fait le bon choix pour la place n° 4  
 + 1 case puisque son jeton-favori correspond à celui d'un autre joueur (bleu),

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger**  
**Attenschwiller, France**

