En famille sur les chemins de la vie

Nombre de joueurs: 2–6

Contenu:
1 tableau de jeu
3 montagnes, 1 pont à péage, 7 bâtiments
1 Roue du Destin
6 voitures, des pions roses et bleus
1 Bande des Chiffres de la Chance
1 casier de rangement
des billets en coupures de 100.000, 50.000, 10.000, 5.000, 1.000
des polices d'assurance, des actions, des billets à ordre
12 cartes 'Partage de la Richesse'
18 cartes 'Marque de Standing'
des languettes auto-collantes pour les montagnes et le pont à péage
livret d'instructions et de montage.

But du jeu

Avoir le plus d'argent à la fin de votre vie, que vous viviez de vos rentes dans votre Maison de Campagne ou dans le luxe de votre Résidence de Millionnaire.

Montage du jeu

Le montage des différents éléments du jeu DESTINS se fait très facilement. Il n'est pas nécessaire de démonter le jeu pour le ranger à la fin d'une partie. Le tableau est articulé et peut être simplement plié et remis dans la boîte. Le casier contenant les principales parties en plastique peut être ensuite mis de côté.

Ouvrez le plateau de jeu et repérez les 12 formes numérotées et précoupées. Détachez une à une les formes du jeu: si elles ne se détachent pas facilement, enfilez la pointe d'un couteau sous le carton et soulevez-le doucement.

Bâtiments

1. Tous les bâtiments portent un chiffre sur la patte qui dépasse au bas de chacun. Trouvez le bâtiment numéro 1, enfilez la patte numérotée sous le tableau du jeu à l'emplacement de la forme numéro 1 (Fig. 1).

Enfoncez la patte aussi loin que possible (Fig. 2). Le bâtiment doit être entièrement posé dans la cavité laissée par la forme numéro 1. Maintenant poussez le bâtiment dans la direction opposée (Fig. 3) pour enfoncer la petite patte sous le jeu et fixer le bâtiment en place. Pour enlever les bâtiments, procédez de la façon inverse.

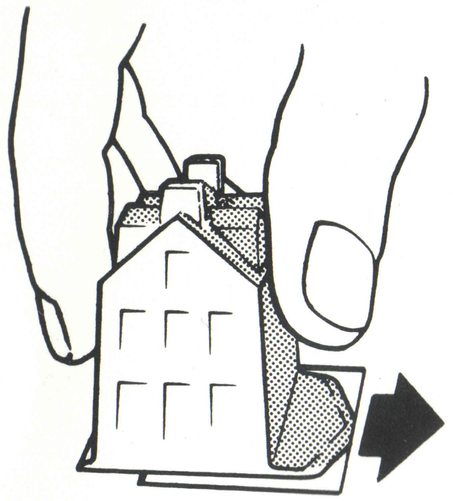

Fig. 1

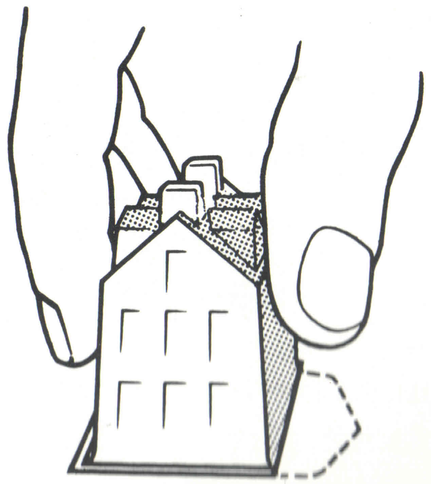

Fig. 2

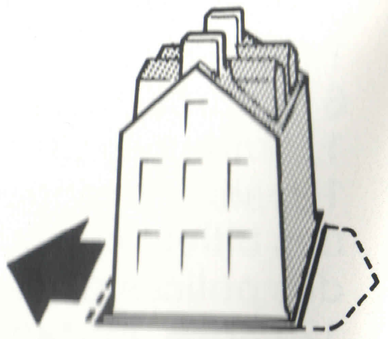

Fig. 3

2. Fixez tous les bâtiments (1 à 7) de la même façon.
   N.B. Les bâtiments 3 et 7 sont identiques.

Montagnes et Pont

Il y a trois 'montagnes' marquées 8, 9 et 10 et un 'pont' marqué 11. Le chemin du jeu passe par dessus ces parties. Pour fixer le chemin sur ces sections, prenez la feuille contenant les 4 sections de chemin numérotées de 8 à 11. Commencez par la montagne 8 et la section de chemin numéro 8. Détachez le morceau de chemin auto-collant de la feuille et fixez-le sur la partie plate de la montagne (Fig. 4).

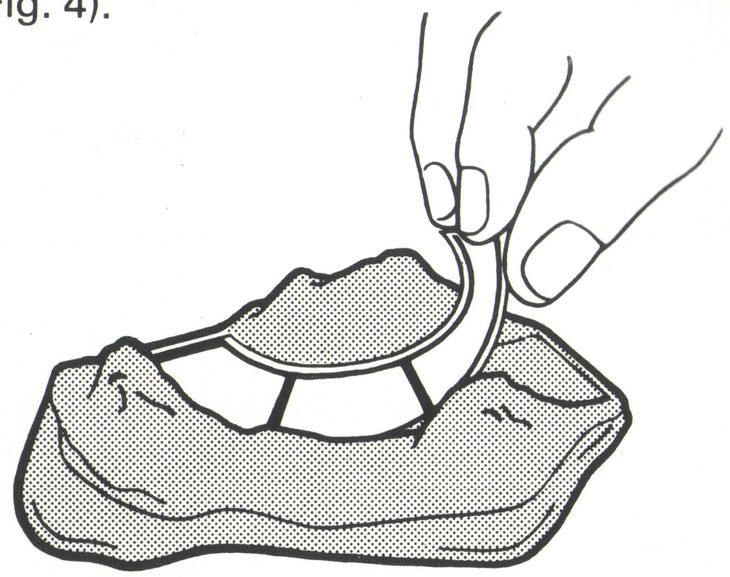

Fig. 4

Achevez les deux autres montagnes et le pont de la même manière. Ensuite enlevez les formes précoupées (8, 9, 10 et 11) et mettez en place ces quatre sections sur le chemin en enfonçant d'abord la patte la plus longue puis la plus petite pour les fixer correctement comme précédemment.

La Roue du Destin

La Roue du Destin se place sur la forme 12 du jeur. Détachez complètement cette forme du plateau du jeu et gardez-en seulement le disque central coloré (Fig. 5).

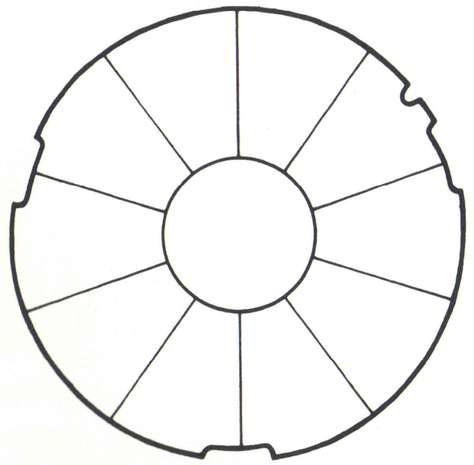

Fig. 5

Otez la Roue de sa base grise et retournez-la. Placez le disque en carton, avec la partie imprimée tournée vers le bas, sur l'envers de la Roue en plaçant les crans du disque en dessous des crans de la Roue (Fig. 6).

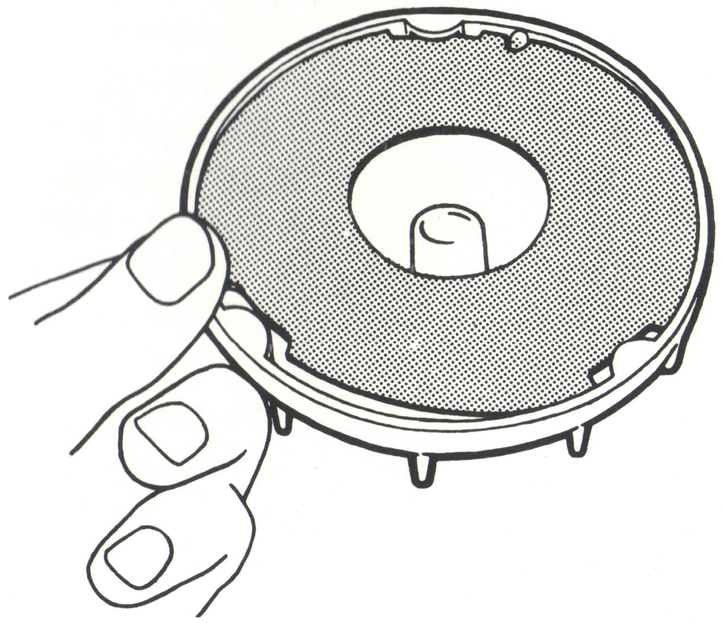

Fig. 6

Replacez la Roue sur l'axe de sa base et fixez la base dans la section 12 du tableau de jeu. Faites tourner la Roue pour vérifier qu'elle tourne sans difficulté.

Casier de Rangement

Le banquier y classe les cartes, l'argent, les polices d'assurance, les actions et les billets à ordre.

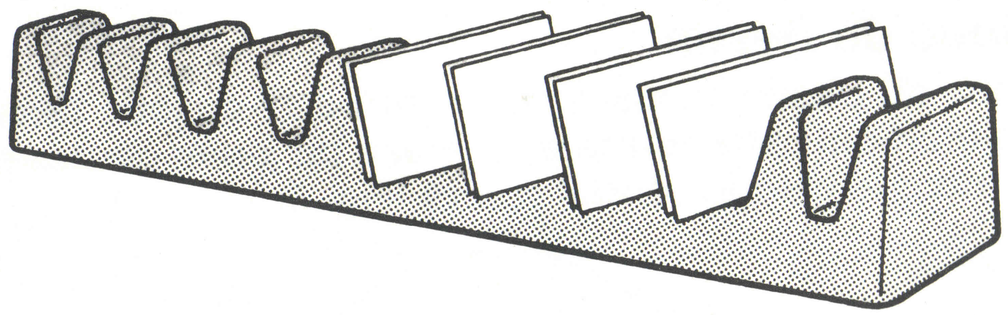

Fig. 7

Préparation du jeu

1. Quand le tableau de jeu est prêt, décidez qui sera le banquier. Si plusieurs joueurs veulent être banquier, ils tournent chacun à leur tour la 'Roue du Destin'. Celui qui obtient le plus petit chiffre devient le banquier. Il place les billets, les polices d'assurance, les actions et les billets à ordre dans le casier de rangement.
2. Les joueurs choisissent chacun une voiture qu'ils placent au départ; chaque joueur est représenté par un pion (rose pour les filles, bleu pour les garçons) au volant de sa voiture. Chacun reçoit 3.000 et une assurance-voiture.
3. Le banquier mélange les cartes 'Partage de la Richesse' et, sans les retourner, en distribue une à chaque joueur. Il dépose le reste du tas, face contre table, à côté du tableau de jeu.
4. Le banquier mélange les cartes 'Marque de Standing' et les dépose, à l'endroit à côté du tableau de jeu. A côté, il dépose aussi la bande des Chiffres de la Chance.
5. Chaque joueur tourne la roue. Celui qui obtient le chiffre le plus élevé joue le premier, les autres suivront dans le sens des aiguilles d'une montre.

Règles du jeu

1. Avant de jouer, chaque joueur doit décider du chemin qu'il va suivre et l'annoncer: le chemin le plus court, celui des Affaires, avec un salaire immédiat de 5.000 (augmenté à 12.000 dans la suite) ou le chemin le plus long, celui de l'Université avec des risques mais aussi la chance d'obtenir un salaire plus élevé. Votre carrière et votre salaire sont déterminés par la case sur laquelle vous vous arrêtez (Médecin, Journaliste . . .); si vous ne vous arrêtez pas sur une case-profession, vous recevrez automatiquement un diplôme et votre salaire sera de 6.000. Le salaire, quel qu'il soit, obtenu à l'Université reste constant pendant tout le jeu.
2. Chaque joueur tourne à son tour la Roue du Destin et avance le nombre de cases indiqué. S'il s'arrête sur une case déjà occupée, il doit avancer jusqu'à la prochaine case libre.
3. Les cases sont de couleurs différentes et comportent toutes des indications.
   a. Cases rouges: quand un joueur **s'arrête ou passe** sur une de ces cases, il doit en suivre les indications.
   b. Cases jaunes: quand un joueur s'arrête sur une de ces cases, il en respecte les indications.

c. Cases blanches: quand un joueur **s'arrête ou passe** sur une de ces cases, il peut choisir de profiter ou non de l'occasion qui lui est offerte.

d. Cases oranges: quand un joueur s'arrête sur une de ces cases, il peut poursuivre n'importe quel joueur de son choix en dommages et intérêts pour la somme indiquée.

e. Signes – Stop: les joueurs **doivent** s'arrêter à ces cases 'MARIAGE' et 'JOUR DES COMPTES', quel que soit le nombre obtenu à la Roue du Destin.

f. Pont à péage: le premier joueur à passer ce pont recevra 20.000 de chacun des joueurs quand ils y passeront eux mêmes.

4. **Jour de Paie**

Chaque fois qu'un joueur s'arrête ou passe sur une case rouge 'JOUR DE PAIE', il reçoit son salaire. Quand il s'arrête sur cette case, il reçoit en plus une carte 'Partage de la Richesse'. Un joueur ne peut cependant jamais en avoir plus de deux à la fois.

5. **Les cartes 'Partage de la Richesse'**

Gardez-les cachées de vos adversaires et usez-les à bon escient.

Il y a trois types de cartes 'Partage de la Richesse':

a. Cartes gagnantes: présentez cette carte à un joueur qui s'arrête sur une case jaune et gagne plus de 10.000. Il doit vous en donner la motié.

Vous ne pouvez cependant pas jouer cette carte quand votre adversaire s'arrête sur une case – Jour de Chance ni lorsqu'il joue en Bourse.

b. Cartes perdantes: présentez cette carte à un joueur de votre choix quand vous vous arrêtez sur une case jaune et que vous devez payez 6.000 ou plus. Ce joueur doit alors vous verser la moitié de ce que vous devez payer à la Banque.

c. Cartes d'exemption: jouez cette carte quand un joueur vous présente une carte gagnante ou une carte perdante: vous ne devez pas payer.

Un joueur ne peut recevoir qu'une seule de ces cartes pendant un tour. Si deux joueurs ou plus présentent en même temps une carte à un même adversaire, ils tournent la Roue: celui qui obtient le chiffre le plus élevé peut jouer sa carte.

Les cartes ne peuvent pas être présentées à un joueur qui

achète ou vend des 'Marques de Standing'.

Une fois jouée, la carte est placée en dessous du tas.

6. **Emprunt à la Banque:**

Vous pouvez emprunter de l'argent à la Banque par tranche de 20.000.

Pour tout emprunt de 20.000, vous recevez un 'Billet à Ordre' rouge (vous serez en 'rouge' pour ce montant).

Pour rembourser vos emprunt, vous devez payer à la Banque 22.000 par Billet à Ordre.

D'autre part, quand vous vous arrêtez ou passez sur une case rouge JOUR DE PAIE marquée 'Payez vos intérêts', vous devez payez à la Banque 1.000 par Billet à Ordre en votre possession à ce moment-là.

7. **Mariage:**

Vous devez vous arrêter sur la case Stop-Mariage et faire ce qui suit:

a. Votre époux (ou épouse) vous rejoint dans la voiture (pion bleu ou rose)

b. Vous recevez des cadeaux. Vous tournez la Roue et recevez de chaque joueur:
- 2.000 si vous obtenez 1, 2 ou 3
- 1.000 si vous obtenez 4, 5 ou 6
- Rien du tout si vous obtenez 7, 8, 9 ou 10.

c. Vous partez en Voyage de Noces, tournez la Roue et avancez du nombre obtenu.

8. **Les enfants**

Chaque fois que vous vous arrêtez sur une case-Fille ou Garçon, vous ajoutez un pion (rose ou bleu) dans votre voiture. Si vous avez plus de quatre enfants, tout le monde se sert dans la voiture, comme dans la vie.

9. **Les cartes 'Marques de Standing'**

Si vous vous arrêtez sur une case-Option d'achat d'une Marque de Standing vous pouvez acheter la première carte du tas pour la somme indiquée sur la case. Avant de vous décider, sachez que:

a. Une carte 'Marque de Standing' ne rapporte que si vous vivez dans une Résidence de Millionnaire; ces cartes ne rapportent rien si vous vous retirez dans votre Maison de Campagne.

b. Le revenu des cartes est déterminé par la Roue du Destin. Vous recevrez le revenu inscrit sur la carte multiplié par le chiffre obtenu sur la Roue. Vérifiez donc toujours que le prix d'achat d'une carte vaut bien le revenu que vous pourriez en avoir. Vous toucherez vos revenus á chaque tour, tant qu'il y aura un joueur en piste.

c. Vous ne pouvez posséder plus de trois cartes à la fois. Si vous ne désirez pas acheter la Marque de Standing qui vous est offerte, vous placez alors cette carte en dessous du tas et votre tour s'arrête.

10. **Jour de Chance**

Lorsque vous vous arrêtez sur une case-Jour de Chance, vous recevez 10.000 en deux billets de 5.000: vous pouvez les garder ou les mettre en jeu sur les Chiffres de la Chance et risquez de gagner 150.000. Si vous décidez de jouer, placez chaque billet de 5.000 sur un chiffre au choix de la Bande et tournez la Roue. Si elle s'arrête sur un de vos chiffres, vous recevez 150.000; les deux billets de 5.000 reviennent à la Banque, que vous ayez gagné ou perdu.

11. **Spéculation en Bourse**

Lorsque vous vous arrêtez ou passez sur une case blanche, vous pouvez jouer en Bourse à condition bien sûr de posséder une action. C'est lors de votre passage ou arrêt sur la première case blanche que vous avez **la seule** occasion d'en acheter une.

Vous placez alors votre Action en longueur sur les chiffres 4, 5 et 6 de la Bande et vous tournez la Roue:

– si la Roue s'arrête sur 1, 2 ou 3, c'est que la Bourse est mauvaise et vous payez 25.000 à la Banque.

– si la Roue s'arrête sur 4, 5 ou 6, c'est que la Bourse est stable, vous ne gagnez ni ne perdez.

– si la Roue s'arrête sur 7, 8, 9 ou 10, c'est que la Bourse est en hausse et vous recevez 50.000 de la Banque.

Vous conservez toujours votre action.

12. **Jour des Comptes**

Vous devez vous arrêter sur la case – JOUR DES COMPTES:

a. Vous recevez 20.000 par enfant

b. Vous prenez une décision importante:

– soit aller immédiatement dans votre Maison de Campagne où vous recevrez une rente égale à votre salaire chaque fois que ce sera votre tour (solution recommandée au joueur qui ne possède pas de Marque de Standing).

– soit continuer votre chemin jusqu'à votre Résidence de Millionnaire où vous vivrez des revenus que vos Marques de Standing vous rapportent.

Rappelez-vous que le jeu continue jusqu'à ce que le dernier joueur soit lui même arrivé ou à sa Maison de Campagne ou à sa Résidence de Millionnaire.

13. **Maison de Campagne**

Chaque fois que ce sera votre tour, vous recevrez votre salaire que vous pourrez garder tel quel ou jouer sur les Chiffres de la Chance comme vous le faisiez les Jours de Chance (voir No.10). Divisez votre salaire en deux, placez chaque moitié sur un chiffre au choix et tournez la Roue. Cette fois, si vous gagnez, vous recevez cinq fois votre salaire. Le salaire qui a servi de mise retourne à la Banque.

14. **Résidence de Millionnaire**

Le premier joueur qui arrive à sa Résidence de Millionnaire (il n'est pas nécessaire d'avoir le compte exact) reçoit une prime de 100.000: il en est de même pour les autres joueurs aux tours suivants. Chacun tourne la Roue pour déterminer ses revenus: le chiffre obtenu multiplié par le total des valeurs indiquées sur ses Marque de Standing. Ces joueurs ne touchent plus leur salaire.

Le Gagnant

La partie est terminée quand le dernier joueur entre soit dans sa Maison de Campagne soit à sa Résidence de Millionnaire. Chaque joueur compte son argent: les Marques de Standing, polices d'assurance et actions ne comptent pas. On doit déduire 25.000 pour tout billet à ordre. Le gagnant est celui qui a le plus d'argent.

M.B. France, B.P. 13 73370 - Le Bourget-du-Lac, France

4560-XF 1278

© 1978 by Milton Bradley France under Berne & Universal Copyright Convention.