

Happy Days

Hé minute! L'ami Fonz traîne dans votre voisinage! Prouvez-lui votre flegme en arrivant le premier à allumer le "juke box" chez Arnold, après avoir encaissé 16 points pour votre flegme et votre sang froid.

MATÉRIEL

Cartes "Cruisin"
Cartes "Sumthin' To Do"
Juke Box
4 chevilles
4 pions repère
Table de jeu
Dé à jouer
Argent factice

PRÉPARATION

1. Ouvrir la table de jeu sur une table.
2. Chaque joueur choisit un marqueur et le dépose dans le coin sur la base de la même couleur portant le mot "HOME".
3. Deux des joueurs seront désignés pour remplir l'un, le rôle du banquier, l'autre celui de surveillant des points pour flegme au "Juke Box".
4. Les quatre chevilles de couleur iront chacune dans les cases de leur couleur à côté de la case "1" sur le "Juke Box". Chaque fois qu'il gagne ou perd des points pour flegme, le joueur ne pourra déplacer sa cheville qui, en cas de perte, reculera du nombre de points voulu ou ira sur "0" s'il ne reste plus de points de flegme.
5. Mélanger chacun des paquets de cartes qui seront déposés dans leurs cases respectives au centre de la table de jeu.
6. Chaque joueur commence le jeu avec un fond de \$3.00, un point de flegme et une carte "Sumthin' To Do".

JEU

Les joueurs choisiront celui qui ouvrira le jeu. Les tours suivants se continuent par le joueur à la gauche du précédent. Le jeu consiste à:

1. Lancer le dé puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, à déplacer le pion repère du nombre de cases indiqué par le dé.
2. Obéir ensuite aux directives données par la case où le pion repère atterrit.

CASES AUTOUR DU JEU

CRUISIN'

Prenez la carte du dessus. Certaines de ces cartes "Cruisin'" exigeront une opération immédiate tandis que d'autres, gardées face visible par le joueur, n'entrent en action qu'au bon moment. Les cartes "Cruisin'" qui ont rempli leur office retournent dans le bas de la pile.

HEY NERD . . . enlève un flegme

Dommage . . . vous perdez un point de flegme au "Juke Box".

GARAGE

La banque vous allonge \$5.00. Chanceux va! . . .

"SUMTHIN' TO DO"

Prenez la carte du dessus et déposez-la, face visible, devant vous. Ce sont les cartes qui vous disent si vous "traînez" (Hangin' out) ou si vous avez un "rendez-vous" (date), et plus tard vous aurez à les payer . . . mais elles vous rapporteront des points de flegme! Voyez l'astuce?

CHEZ ARNOLD, AU CINÉMA EN PLEIN AIR, EN PIQUE NIQUE, À LA PLAGE, À LA GYMNASTIQUE.

Quand vous atterrissez dans une de ces cases vous devrez (si vous avez l'argent et une carte) rentrer *n'importe laquelle* de vos cartes "Sumthin'

To Do". Payez le prix de la carte à votre banquier, puis déplacez la cheville à votre couleur du nombre de cases de flegme accordé par la carte.

NOTA: C'est le bon moment pour jouer une des cartes "SCORE POINTS" ou "STAY OUT LATE" que vous aviez conservées. Une carte "STAY OUT LATE" ne peut valoir qu'avec une carte "SUMTHIN' TO DO" tandis qu'une carte "SCORE POINTS" ne pourra servir qu'avec une carte "DATE".

Chaque carte ayant servi dans le jeu sera remise dans le bas de la pile.

EXEMPLE: Vous atterrissez chez Arnold. La carte "DATE" que vous avez, vous coûtera \$2.00 mais vous rapportera 2 points de flegme. Il vous reste encore une carte "SCORE POINTS" qui vaut 2 points de flegme. Remettez ces deux cartes, payez \$2.00 et vous recevrez 4 points de flegme. Avancez alors votre pion de repère de 4 espaces au "Juke Box".

"DRAG"

C'est la course effrénée. Choisissez un adversaire. (Si l'un des deux refuse de participer, il est qualifié de peureux et conséquemment perd un point de flegme. L'autre joueur empoche le point. La course est annulée et les pions de repère des joueurs restent au même endroit). Dans une course "Drag" les joueurs placent leur pion de repère dans l'espace "START" sur l'allée "DRAG" au centre du tableau. Commenant par le challenger, les joueurs roulent le dé à tour de rôle et le premier dont le pion de repère franchit la ligne d'arrivée est déclaré vainqueur.

Le "WINNER" (gagnant) obtient deux points de flegme au "Juke-Box" et peut placer son pion de repère dans l'espace de son choix, (sauf sur l'allée DRAG). Les directives données dans cet espace choisi sont suivies immédiatement.

Le "LOSER" (perdant) doit passer en un des espaces "HEY NERD", lequel sera déterminé par le "WINNER" (gagnant) et perdra un point de flegme au "Juke Box" (à moins qu'il ait en sa possession une carte "CANCEL A NERD" qui annulera.)

LES PROPRIÉTÉS

Promenez-vous sur vos propriétés . . . mais, soyez désinvolte, ne vous y arrêtez pas . . . Chaque fois que vous passez par votre propriété vous recevez \$3.00 d'allocation et un point de flegme. Si vous vous y arrêtez, vous recevez l'allocation de \$3.00 seulement. Se faire surprendre chez-soi, voyez-vous, démontre un manque de sang froid. Si vous vous arrêtez sur une propriété étrangère, roulez le dé et subissez-en les conséquences; si vous obtenez un 1 ou un 2 vous perdez un point et le remettez au propriétaire. Roulez tout autre chiffre et prenez une carte "Cruisin'".

NOTA: Si vous atterrissez dans un coin, lequel espace n'appartient à aucun des joueurs (jeu à deux ou trois personnes), vous devez rouler le dé. Si vous obtenez un 1 ou un 2 vous perdez un point de flegme au "Juke Box". Tout autre chiffre et vous prenez une carte "Cruisin'".

PARTY AT FONZIE'S (La fête chez Fonzie)

Roulez le dé et suivez les directives données dans l'espace où vous atterrissez.

LE VAINQUEUR

Le premier joueur à obtenir 15 points de flegme et à franchir le cap "The Winner" (le gagnant) au "Juke-Box" est déclaré le vainqueur à la barbe des autres joueurs qui doivent attendre une autre partie.

MESSAGE SPÉCIAL AU VAINQUEUR: Votre sang froid n'a d'égal que celui de Fonz'

Pour plus amples renseignements concernant ce jeu, écrivez à:

PARKER BROTHERS, P.O. BOX 600, CONCORD, ONT. L4K 1B7

A141-06-06

©1976 Paramount Picture Corporation