

Le Jeu
de la
Vie

DESTINS®

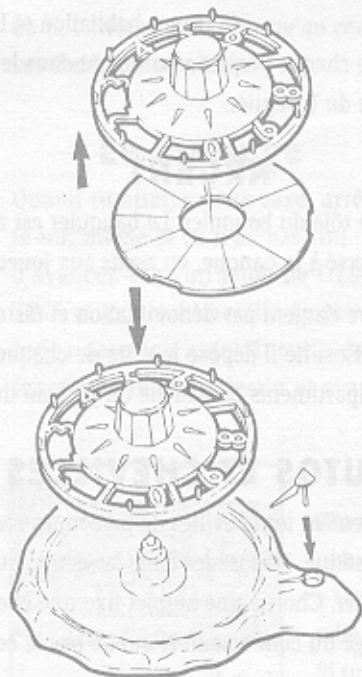
PRÉPARATION



Détache soigneusement les bâtisses, les montagnes, le pont et le tourniquet des supports en plastique.

Application des autocollants aux montagnes et au pont

Associe les lettres inscrites à côté de chacun des quatre autocollants aux lettres des montagnes et du pont en plastique. Applique chaque autocollant à la pièce de plastique correspondante, comme illustré ci-contre.



Assemblage et montage du tourniquet

Détache l'anneau du tourniquet de la feuille de carton. Associe la section à deux crans de l'anneau du tourniquet et la section à deux languettes située sous le cadran en plastique du tourniquet (sous le chiffre 8), puis emboîte l'anneau dans le cadran en le glissant sous les deux languettes en plastique. Ensuite, dépose le cadran assemblé sur la cheville verte au centre de la base du tourniquet. Presse la flèche du tourniquet sur l'anneau du tourniquet en faisant pointer la flèche vers le centre du tourniquet.

Pour 2 à 6 joueurs
Âges 9 ans à adulte

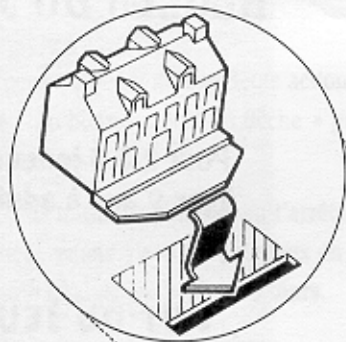
BUT DU JEU

Amasser de l'argent et des jetons de DESTINS et avoir le plus haut montant d'argent à la fin de la partie.

CONTENU

- Planchette de jeu
- 6 pions-autos en plastique
- Chevilles de personnes roses et bleues
- 3 montagnes
- Pont
- 7 bâtisses
- Feuille d'autocollants
- Anneau, cadran et flèche du tourniquet
- Paquet d'argent factice, polices d'assurances et prêts bancaires
- 25 jetons DESTINS
- 36 cartes
- Plateau du banquier





Montage des bâtisses, des montagnes, du pont et du tourniquet

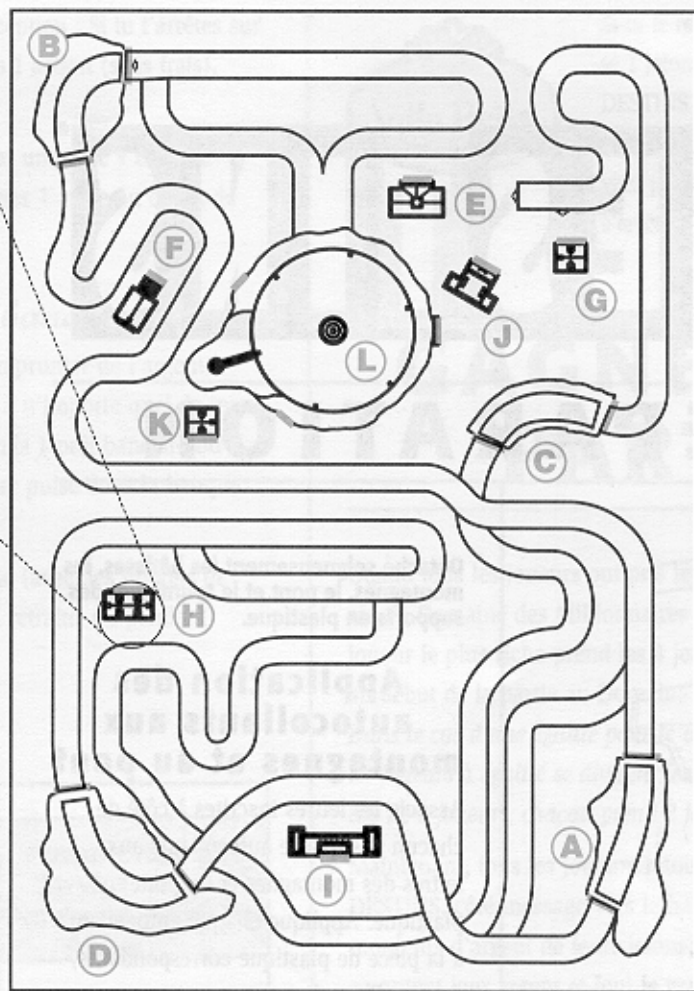
Ouvre les petites fentes de la planchette de jeu et insères-y les bâtisses, les montagnes, le pont et le tourniquet en associant les lettres de chacune des pièces en plastique et les lettres inscrites sur la planchette. Fais glisser chaque pièce en place, comme illustré ci-dessus.

Nota: Tu devras retirer les bâtisses, les montagnes, le pont et le tourniquet avant de ranger toutes les pièces dans la boîte.



JETONS DE DESTINS

Chaque jeton de DESTINS cache un message secret: une réalisation spéciale et un montant d'argent qui comptera dans le total de tes avoirs en caisse à la fin de la partie.



Détache soigneusement de la feuille en carton, les jetons de DESTINS et mêle-les. Place les jetons de DESTINS dans le compartiment de rangement du côté droit du plateau du banquier. Pige 4 jetons et, sans lire les messages de l'autre côté, empile-les à la fin du parcours sur la case « Domaine des Millionnaires », son côté DESTINS vers le haut. Les jetons qui restent forment la pile de pige.

CARTES

Sépare les cartes en 4 piles : Carrière, Salaire, Titre de propriété et Action. Place chaque paquet à l'envers à côté de la planchette.

POLICES D'ASSURANCES ET PRÊTS BANCAIRES

Sépare les polices d'assurance automobile, les polices d'assurance habitation et les prêts bancaires. Dépose chaque paquet séparément dans le coin droit arrière du plateau du banquier.

ARGENT

Un joueur tient le rôle du banquier. Le banquier est responsable de tout l'argent versé à la banque, ou remis aux joueurs.

Le banquier sépare l'argent par dénomination et distribue 10 000 \$ à chaque joueur. Ensuite il dépose le reste de chaque dénomination dans les compartiments de gauche du plateau du banquier.

AUTOS ET CHEVILLES

Détache soigneusement les chevilles de personnes roses et bleues des cadres en plastique. Dépose-les dans la section au centre du plateau du banquier. Choisis une auto et fixe une cheville de personne dans le siège du conducteur. N'oublie pas la ceinture de sécurité! Tous les joueurs font de même.

JOUER LE JEU

Tous les joueurs font tourner la roue du destin. Le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé joue le premier. Le jeu se poursuit ensuite vers la gauche.

À ton tour

À ton tour, fais tourner la roue du destin. (Si la flèche pointe entre deux chiffres quand la roue s'arrête, recommence.) Ensuite, déplace ton auto selon le nombre de cases indiqué par le chiffre obtenu.

Déplace toujours ton auto vers l'avant, dans le sens des flèches (comme dans la vraie vie, tu ne peux plus revenir en arrière.) Si ton tour se termine sur une case occupée, avance sur la prochaine case libre.

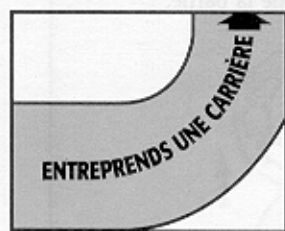
Suis les consignes de cette case. Ton tour se termine.

Ton premier tour se joue différemment des autres tours, voir « Départ ».

Départ

À ton premier tour, tu dois choisir d'aller à l'université ou d'entreprendre une carrière.

Les diplômés ont un choix plus vaste de carrières et de meilleurs salaires, mais les études sont longues et tu accumules des dettes!



DÉBUT DE CARRIÈRE

Si tu décides d'entreprendre une carrière, place ton auto sur la case ENTREPRENDRE UNE CARRIÈRE, puis fais ce qui suit :

Pige une carte de carrière : Demande à un autre joueur d'étaler à l'envers les cartes de carrières et pige 1 carte au hasard. *NOTA : Tu ne peux pas conserver une carte où il est inscrit « Diplôme requis ». Si tu en piges une, remets-la et piges-en une autre.*

Pige une carte de salaire : Demande au même joueur d'étaler à l'envers les cartes de salaires et pige 1 carte.

Place les cartes de carrière et de salaire à l'endroit devant toi.

Maintenant, fais tourner la roue du destin et avance normalement.



Si tu piges ces cartes de carrière et de salaire tu seras un artiste de scène dont le salaire est de 70 000 \$.

DÉBUT À L'UNIVERSITÉ

Si tu décides d'aller à l'université, place ton auto sur la case VA À L'UNIVERSITÉ. Emprunte 40 000 \$ à la banque pour payer tes études (voir Prêts bancaires). Maintenant, fais tourner la roue du destin et avance normalement.



CHOIX DE CARRIÈRE

Quand tu atteins la case CHOIX DE CARRIÈRE, arrête-toi, même si tu n'as pas fini d'avancer. Ensuite, fais ce qui suit :

Choisis ta carte de carrière : Demande

à un autre joueur d'étaler à l'envers les cartes de carrières et pige 3 cartes au hasard. Regarde les cartes, choisis-en une et remets les 2 autres cartes dans la pile. Voir le paragraphe ORIENTATION DE CARRIÈRE ci-dessous.

Choisis ta carte de salaire : Choisis ta carte de salaire de la même façon que ta carte de carrière (choisis 1 carte parmi 3 cartes pigées au hasard).

Place tes cartes de carrière et de salaire à l'endroit devant toi.

Maintenant, fais tourner la roue du destin et avance de nouveau.

ORIENTATION DE CARRIÈRE

Le total de tes revenus ne dépend pas seulement de ton salaire, mais aussi du nombre de fois que les autres joueurs s'arrêteront sur les cases de carrières (les cases dont le symbole se jumelle à celui de ta carte de carrière). Par exemple, si tu es un comptable, tu reçois de l'argent des joueurs qui s'arrêtent sur chaque case de carrière « PAYE TES IMPÔTS ».

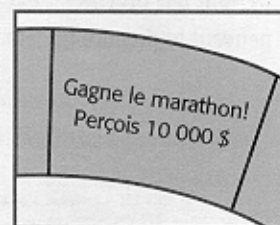
Les arrêts sur les cases de carrières dépendent du hasard. Donc, choisis n'importe quelle carrière! Sois intrépide et essaie une carrière différente à chaque nouvelle partie.

LES CASES Couleurs des cases

Tout en avançant ton auto, remarque les couleurs des cases, elles sont importantes! Voici ce que signifient les couleurs :

Cases orangées

La majorité des cases sont orangées. Chaque fois que tu t'arrêtes sur une case orangée, tu dois suivre les consignes de la case.



Échange une carte de salaire avec un joueur.

Cases bleues

Ces cases sont facultatives. Chaque fois que tu t'arrêtes sur une case bleue, suis les consignes de la case *seulement si tu le désires*.

Cases vertes

Ce sont les cases JOUR DE PAYE. Chaque fois que tu t'arrêtes ou passes sur une case JOUR DE PAYE, demande ton salaire à la banque.

JOUR DE PAYE

Cases rouges

Il y a 3 cases rouges : CHOIX DE CARRIÈRE, MARIE-TOI et ACHÈTE UNE MAISON. Chaque fois que tu atteins une case rouge, arrête-toi, même si tu n'as pas

fini d'avancer. Suis les consignes de cette case puis fais tourner la roue du destin et avance de nouveau. Les cases rouges ont des consignes spéciales qui sont expliquées plus loin.

ACHÈTE UNE MAISON.
Pige un acte de vente.

ARRÊT

Cases Destins

Ces cases illustrent les jetons de DESTINS et concernent des activités familiales, communautaires et charitables!

Plante un arbre.
DESTINS

Retourne un porte-monnaie perdu.
DESTINS

Chaque fois que tu t'arrêtes sur une case DESTINS, pige un jeton de DESTINS dans la pile. S'il n'y a plus de pile, prends un jeton d'un adversaire.

Ne lis pas ce qui est inscrit à l'endos du jeton de DESTINS. Place le jeton devant toi, son côté DESTINS vers le haut.

Cases de Carrières

Les symboles sur ces cases se jumellent à ceux des 9 cartes de carrières. Chaque joueur reçoit de l'argent de ses adversaires chaque fois que ceux-ci s'arrêtent sur ses cases de carrière. Quand tu t'arrêtes sur une case de carrière, fais ce qui suit :



Le symbole sur cette case de carrière se jumelle à celui de la carte de carrière du médecin. Le médecin reçoit 5 000 \$ de tout adversaire qui s'arrête sur cette case.

- Si un adversaire détient la carte de carrière correspondante, remets à ce joueur le montant d'argent inscrit sur la case.
- Si tu détiens la carte de carrière correspondante, rien ne se produit.
- Si aucun joueur ne détient la carte de carrière correspondante, remets à la banque le montant d'argent inscrit sur la case.

Par exemple, la case « Accident de ski » est une des cases de carrière du médecin. Si tu t'arrêtes à cet endroit, remets 4 000 \$ au joueur qui détient la carte de carrière du médecin.

Paye tes impôts.

Cases « Paye tes impôts »

Ce sont les cases de carrière du comptable. Si tu t'arrêtes sur une case « Paye tes impôts », remets au comptable le montant d'impôt inscrit sur ta carte de salaire. Si tu

es le comptable, tu ne payes rien. S'il n'y a pas de comptable, remets le montant à la banque.

Case spéciale du policier

Remarque qu'il n'y a qu'une case de carrière pour le policier.

C'est parce que tout joueur qui excède la limite de vitesse (soit 10 sur la roue du destin) doit remettre 5 000 \$ au policier!

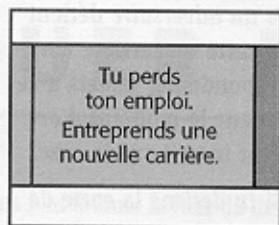
Si tu es le policier, c'est à toi de remarquer quand un joueur obtient 10 sur la roue du destin. Si tu ne t'en aperçois pas, le « contrevenant » ne te paye rien. NOTA : S'il n'y a pas de policier, il n'y a pas de pénalité pour avoir obtenu 10 sur la roue du destin.

CHANGEMENT DE CARRIÈRE

Tu perds ton emploi et la crise des 40 ans.

Quand tu t'arrêtes sur l'une de ces deux cases, tu dois changer tes cartes de carrière et de salaire.

Crise des 40 ans.
Entrepris une nouvelle carrière.



Demande à un autre joueur d'éta-
ler à l'envers les cartes de carrières
et pige 1 carte au hasard. **NOTA :**
*Si tu n'es pas allé à l'université,
tu ne peux pas conserver une carte
où il est inscrit « Diplôme requis ».*

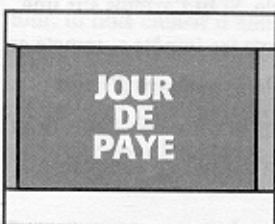
Ensuite, pige une carte de salaire de la même façon. Remets les
cartes que tu avais auparavant dans leur pile respective.

Cours du soir:

Quand tu t'arrêtes sur l'une de ces
2 cases, tu peux, à ton choix, changer
de carrière et de salaire.



Demande à un autre joueur d'éta-
ler les cartes de carrières et piges-en 2
au hasard. Choisis une carte pour entreprendre une nouvelle
carrière. Tu peux aussi choisir de conserver ton ancienne carte
et remettre les deux nouvelles dans la pile. Fais la même chose
avec les cartes de salaires et remets les cartes dont tu ne veux
pas, dans leur pile respective.



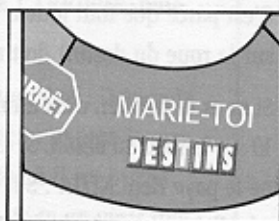
Jour de Paye

Chaque fois que tu t'arrêtes sur
une case JOUR DE PAYE, ou que
tu la dépasses, demande à la ban-
que de te verser ton salaire avant
de suivre les consignes de la case

où tu t'arrêtes. Il se peut qu'au cours d'un même tour, tu reçois
2 salaires ou plus!

Le mariage

Quand tu atteins cette case, arrê-
te-toi, même si tu n'as pas fini
d'avancer. Pige un jeton de DES-
TINS et ajoute 1 cheville de per-
sonne dans ton auto. Ensuite, fais
tourner la roue du destin et avance de nouveau.



Les bébés

Chaque fois que tu t'arrêtes sur
une case « C'est une fille! » ou
« C'est un garçon! », ajoute 1 che-
ville de personne dans ton auto.
Si tu t'arrêtes sur une case de ju-
meaux, ajoute 2 chevilles de peronnes dans ton auto. De plus,

toutes ces cases te donnent le droit de piger une carte de DESTINS!



Achat d'une maison

Quand tu atteins cette case, arrête-
toi, même si tu n'as pas fini d'a-
vancer. Pige 1 titre de propriété au
hasard dans le paquet. Remets à la
banque le montant du titre (et non

le coût de l'assurance, qui est une transaction à
part). Si tu n'as pas le plein montant d'argent
en poche, tu dois emprunter la différence à la
banque. Ensuite, fais tourner la roue du destin
et avance de nouveau.

Si tu piges la maison victorienne,
remets 200 000 \$ au banquier.



ASSURANCES, ACTIONS ET PRÊTS

Assurance
automobile

Tu peux acheter une assurance automobile au début de n'importe quel
de tes tours. Remets 10 000 \$ au banquier et prends 1 police. Ton auto
est maintenant protégée en cas d'accident, de dommage et de vol.

Assurance habitation

Tu peux acheter une assurance
habitation quand tu achètes une
maison, ou au début de n'importe quel de tes tours suivants. Re-
mets au banquier le montant de l'assurance inscrit sur ton titre de
propriété et prends 1 assurance. (Par exemple, si tu es propriétaire
de la maison victorienne, remets 50 000 \$). Ta maison est main-
tenant protégée en cas d'inondation, de tornade et de vol.



Actions

Tu peux acheter une action au
début de n'importe quel de tes
tours. Remets 50 000 \$ au ban-
quier et choisis 1 action dans la
pile.

Quand un joueur (toi inclus)
obtient le chiffre de ton action
sur la roue du destin, reçois
10 000 \$ de la banque!



Si tu choisis le certificat
d'action numéro 6, reçois
10 000 \$ de la banque cha-
que fois qu'un 6 est obtenu
sur la roue du destin.

Tu ne peux posséder qu'une seule action. Exception : Si tu t'arrêtes sur la case « La bourse monte en flèche » prends 1 action (sans frais), même si tu en as déjà une!

Si tu perds ton unique action en t'arrêtant sur une case « Débâcle boursière, remets 1 action », tu peux en acheter 1 autre au début de n'importe quel de tes prochains tours.



Prêts bancaires

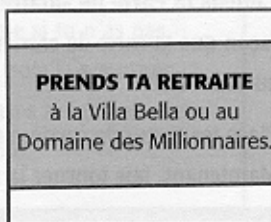
Tu peux emprunter de l'argent à la banque à n'importe quel de tes tours. Prends 1 prêt bancaire ou

plus (chaque prêt vaut 20 000 \$). Le banquier puise dans la banque et te remet le montant correspondant.

Tu dois rembourser tous tes prêts à la banque (avec des intérêts de 5 000 \$ sur chaque prêt) quand tu prends ta retraite, ou pendant n'importe quel de tes tours antérieurs..

RETRAITE

Quand tu atteins la case PRENDS TA RETRAITE, arrête-toi, même si tu n'as pas fini d'avancer. Ensuite, fais ce qui suit :



- Paye à la banque tout prêt non encore remboursé.
- Mets ta carte de carrière, ta carte de salaire, tes polices d'assurances (s'il y a lieu) et ton titre de propriété de côté. Conserve ton action car tu peux encore recevoir de l'argent si un adversaire obtient ton chiffre sur la roue du destin!
- Si tu crois avoir le plus d'argent, place ton auto sur la case « Domaine des Millionnaires » (plus d'un joueur peuvent prendre leur retraite à cet endroit). Sinon, gare ton auto à la Villa Bella.

DOMAINE des Millionnaires

- Quel que soit l'endroit où tu prends ta retraite, tu dois attendre là jusqu'à ce que tous les joueurs aient pris leur retraite.

Si tu te retires au Domaine des Millionnaires, tes jetons de DESTINS ne sont pas protégés. Si la pile de pige est épuisée, les autres joueurs peuvent te prendre un jeton quand ils s'arrêtent sur une case DESTINS.



Si tu te retires à la Villa Bella, ramasse 1 jeton de DESTINS. Tes jetons de DESTINS sont saufs! Si la pile de pige est épuisée, les autres joueurs ne peuvent pas t'enlever de jetons quand ils s'arrêtent sur une case DESTINS.

GAGNER LA PARTIE

Quand tous les joueurs ont pris leur retraite, tous ceux retirés au Domaine des Millionnaires comptent leur argent. Le joueur le plus riche prend les 4 jetons de DESTINS placés au début de la partie au Domaine des Millionnaires. *NOTA : Dans le cas d'une égalité pour le titre de joueur le plus riche, les joueurs à égalité se divisent les jetons également (dans le cas de 2 joueurs, chacun prend 2 jetons).*

Maintenant, tous les joueurs retournent leurs jetons de DESTINS, côté message vers le haut, et additionnent les montants d'argent de leurs jetons. Ensuite, tous les joueurs comptent leur argent et font le grand total de leur avoir. Le joueur qui totalise le plus haut montant gagne la partie.

www.hasbro.com

Le Jeu de la Vie

DESTINS



11/00 Rév. 1 C04001-I