

# la course à la réussite

DE 2 À 6 JOUEURS.

AGE: À PARTIR DE 8 ANS.

Règles © 1986 Parker Brothers, Beverly, MA 01915.

## But Du Jeu

Foncez et vous réussirez !

Choisissez d'abord une profession et tenez-vous prêts à vous battre pour acquérir gloire et fortune. Tout au long de l'année, vous aurez la possibilité d'obtenir de l'avancement, de gagner de l'argent avec les cartes 'INFORMATIONS', d'acheter des maisons, des voitures, des séjours de rêve ... Mais faites attention, plus vous avez de richesse, plus vous pouvez en perdre !

Vous devez lutter contre le temps - et vos adversaires – et être le premier à obtenir 3 différents éléments dans chacune des 4 catégories de cartes 'TRAIN DE VIE', HABITATION, VOITURE, LOISIRS-CONFORT, et VOYAGE-VACANCES.

Le 1er joueur à y être parvenu quand arrive le 'JOUR DE PAIE', gagne la partie.



Néanmoins pour gagner lorsque le pion repère-temps passe par la case JOUR DE PAIE, vous devez l'avoir prévu au tour précédent et avoir annoncé à haute voix à vos adversaires : 'J'y vais' (lors du précédent passage sur la case JOUR DE PAIE). C'est à vous d'estimer en fonction du nombre de cartes TRAIN DE VIE que vous possédez, si vous entamez le tour gagnant. (voir paragraphe le gagnant).



## Matériel

- 1 plateau de jeu
- 2 dés
- 1 pion repère-temps
- 6 repères ANNIVERSAIRE
- 6 cartes CARRIÈRE
- 6 curseurs blancs pour le marquage des cartes CARRIÈRE
- 1 plateau en plastique transparent pour disposer les cartes sur le plan de jeu.
- 36 cartes " INFORMATIONS " (ou cartes "INFO").
- 1 planche de cartes "TRAIN DE VIE" comprenant :
  - 16 cartes VOYAGE-VACANCES
  - 16 cartes HABITATION
  - 16 cartes VOITURE
  - 16 cartes LOISIRS-CONFORT
- 170 billets de banque :
  - 40 de 10 000F
  - 50 de 50 000 F
  - 20 de 100 000 F
  - 20 de 200 000 F
  - 20 de 500 000 F
  - 20 de 1 000 000 F
- 1 plateau en plastique pour le banquier

## Préparation Du Jeu

1. Battez les cartes 'INFORMATIONS' et placez-les face cachée à l'emplacement indiqué sur le plateau.

2. Battez séparément chacun des 4 paquets de cartes 'TRAIN DE VIE', (HABITATION, VOITURE, LOISIRS-CONFORT, VOYAGE-VACANCES).
  3. Placez le plateau en plastique transparent sur le plan de jeu pour disposer les cartes 'TRAIN DE VIE'. Placez ensuite chaque jeu de cartes battu, face cachée aux places indiquées sur le plateau.
  4. Retournez les trois premières cartes de chaque pile et placez-les face visible sur les cases 'AVENDRE' en dessous de leur pile respective.
  5. Un joueur décide d'être le banquier et chaque joueur reçoit alors de lui 200 000F soit : 5 billets de 10 000 F et 3 billets de 50 000 F  
Cette personne officiera comme banquier durant toute la partie.
  6. Placez le pion repère-temps sous la flèche départ du calendrier circulaire sur la 1ère case du mois de Janvier. Chaque joueur à son tour fera avancer ce pion de l'endroit où il se trouve sur le plateau et en fonction du jet des deux dés, sur les cases semaines de chaque mois.
  7. Chaque joueur choisit un repère-ANNIVERSAIRE et le place sur la case contenant sa date d'anniversaire. Par exemple si votre anniversaire est le 9 septembre, vous placerez le repère-ANNIVERSAIRE sur la case du mois de Septembre qui indique '8-14'.
  8. Le joueur le plus jeune commence, puis le joueur à sa droite continuera dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
  9. Chaque joueur dans le sens du jeu en commençant par le premier choisit une carte CARRIERE et pince un curseur blanc à droite de la carte - Le curseur indique les degrés hiérarchiques de cette profession, du plus bas de l'échelle à son sommet. On monte dans l'échelle sociale en acquérant des cartes 'TRAIN DE VIE'.
- Au début du jeu, chaque joueur place son curseur au plus bas niveau de la carte, qui correspond à zéro carte 'TRAIN DE VIE'.

## Déroulement Du Jeu

1. Pour obtenir des cartes TRAIN DE VIE chaque joueur son tour venu suit cette démarche :
2. Lancez les deux dés. Avancez le pion repère temps du nombre de cases indiqué par les dés. Chaque semaine constitue une case. Chaque joueur à tour de rôle fait avancer le pion de l'endroit où il se trouve.
3. Suivre les instructions indiquées dans la case atteinte.
4. Si vous êtes amené sur une case où est inscrit 'vous pouvez acheter...-', vous pouvez :
  - a) décider tout d'abord de vendre une carte 'TRAIN DE VIE' déjà en votre possession pour vous procurer de l'argent en vue d'un meilleur achat (se reporter à 'COMMENT VENDRE UNE CARTE TRAIN DE VIE').
  - b) acheter une ou plusieurs cartes 'TRAIN DE VIE' dans la ou les catégories indiquées (se reporter à 'COMMENT ACHETER UNE CARTE TRAIN DE VIE').
5. Si vous n'avez pas suffisamment d'argent pour acheter, si vous n'avez pas besoin de carte 'TRAIN DE VIE' dans la ou les catégories indiquées ou si vous ne voulez pas acheter pour l'instant, vous pouvez décider de ne rien faire.
6. Si la case indique également de tirer une carte 'INFORMATIONS', prenez la carte supérieure de la pile. Si vous tirez une carte 'SUPER', vous devez jouer cette carte immédiatement (se reporter à 'CARTE INFORMATIONS'). Si ce n'est une carte 'INFO SUPER' vous pouvez la garder et la jouer à un autre tour. Vous pouvez négocier, acheter et/ou vendre des cartes 'TRAIN DE VIE' à un ou plusieurs joueurs à n'importe quel moment de la partie mais uniquement pendant votre tour.
7. Vous pouvez tenter le 'COUP DE L'ECHANGE' (Reportez-vous à ce paragraphe)
8. Une fois ces opérations effectuées c'est à votre voisin de jouer.

## Les Cartes 'Informations'

Quand vous êtes amené sur une case indiquant 'Prenez une carte INFO', suivez tout d'abord les instructions du haut de la case. Prenez ensuite la carte supérieure de la pile 'INFORMATIONS'.

- a. Si sur la carte est inscrit 'SUPER', lisez-la à haute voix, suivez ses instructions puis remettez-la face visible sur la pile DEFAUSSE (Si la carte vous demande de faire quelque chose que vous ne pouvez pas réaliser tel qu'acheter une carte 'TRAIN DE VIE' lorsque vous n'avez pas d'argent, placez la carte face visible sur la case DEFAUSSE et continuez votre tour).  
Cas particulier: il est possible que vous tombiez sur une case qui vous indique "vous pouvez

acheter 2 cartes 'INFO' pour 50.000 F chacune". Si vous le faites et que vous tiriez 2 cartes SUPER vous devez exceptionnellement exécuter les indications des 2 cartes tout de suite. Si vous avez 1 carte SUPER et une normale vous devez exécuter les indications de la SUPER et garder l'autre pour un autre tour. Si vous avez 2 cartes normales vous pouvez en jouer une des deux, ou les garder pour les jouer après.

- b. Si ce n'est pas une carte 'SUPER', lisez-la pour vous. Vous pouvez jouer la carte tout de suite ou la conserver pour la suite du jeu. De toute façon, vous ne pouvez jouer qu'une carte INFORMATIONS à chaque tour. Donc, vous ne pouvez pas jouer une carte INFORMATIONS que vous avez en main si vous venez de jouer une carte SUPER pendant ce tour.

Quand vous jouez une carte INFORMATIONS impliquant d'autres joueurs et que 2 joueurs ou plus se trouvent à égalité, ils devront lancer les dés pour se départager.

### **Comment Vendre Une Carte 'TRAIN DE VIE'**

Si vous décidez de vendre une carte 'TRAIN DE VIE',

- a. annoncez ce que vous voulez vendre et la valeur de la carte (face visible).
- b. Si un seul joueur vous offre plus que la valeur énoncée, vous devez lui vendre la carte.
- c. Si plus d'un joueur émet une offre, vendez-la au plus offrant.
- d. Si personne ne fait d'offre pour la carte, placez cette carte face cachée en dessous de la pile lui correspondant et recevez du banquier la somme inscrite sur la face visible de cette carte (attention, pas la somme inscrite au dos).

### **Conseil stratégique**

Assurez-vous que ce que vous mettez en vente n'est pas quelque chose qui pourra bénéficier à un autre joueur. Ne vendez pas uniquement pour vous procurer de l'argent ; vendez ce dont vous n'avez pas besoin pour pouvoir acheter quelque chose qui vous sera utile.

### **Comment Acheter Une Carte 'TRAIN DE VIE'**

Pour acheter une ou plusieurs cartes 'TRAIN DE VIE' selon ce qui est indiqué sur la case où vous vous trouvez :

- a. regardez les cartes de la ou des catégories que vous pouvez acheter et qui sont face visible. Si vous voulez acheter une ou 2 cartes parmi ces dernières (selon ce qui est indiqué sur la case), choisissez celle(s) que vous voulez et payez au banquier la somme due. Prenez la (les) carte(s) que vous venez d'acheter et placez-la (les) face visible devant vous. Alimentez au fur et à mesure, les casiers vides de cartes face visible, par la première carte des piles face cachée.
- b. Si vous ne voulez acheter aucune des cartes disposées face visible sur le plateau, vous pouvez tenter la chance et acheter la carte qui est face cachée au sommet de la pile qui vous intéresse. Payez au banquier la somme indiquée au dos de la carte et placez cette carte visible devant vous.

Vous pouvez ainsi en obtenir pour plus que votre argent ou au contraire perdre beaucoup. C'est un risque que vous prenez !

### **Le 'Coup De L'échange'**

Dès que vous avez la possibilité d'acheter une carte TRAIN DE VIE vous pouvez essayer le 'COUP DE L'ECHANGE'.

1. Vous commencez par acheter et payer la carte TRAIN DE VIE.
2. Vous jetez les 2 dés
3. Si vous obtenez 6 ou plus vous pouvez prendre n'importe quelle carte (face cachée ou visible) dans la catégorie située sur le plateau immédiatement à gauche de la catégorie où vous venez d'acheter votre carte, et l'échanger contre celle-ci que vous remettez en dessous de la pile face cachée de sa catégorie.
4. Vous pouvez continuer à échanger d'autres cartes en votre possession, tant que vous obtenez aux dés 6 ou plus. Une carte d'une catégorie est échangée contre une carte de la catégorie située juste à gauche.

Ainsi on peut échanger une carte VOYAGE-VACANCES, contre une LOISIRS-CONFORT. Une LOISIRS-CONFORT contre une VOITURE. Une VOITURE contre une carte HABITATION. Une HABITATION ne peut s'échanger dans ce contexte.

5. Si vous obtenez moins de 6 aux dés, vous perdez la carte TRAIN DE VIE que vous veniez d'acheter et désiriez échanger. Vous la mettez en dessous de sa pile, face cachée.

### **Jour De Paie (1ère semaine de Septembre)**

A chaque fois que le pion repère-temps se trouve sur la case JOUR DE PAIE ou passe sur cette case, on arrête le jeu. Puis chaque joueur en commençant par celui qui est en train de jouer suit la démarche suivante :

- a. Totaliser le nombre de cartes 'TRAIN DE VIE' qu'il possède et déplacer le curseur blanc sur la carte CARRIERE vers le haut ou vers le bas (ou pas du tout) en fonction de son nombre de cartes. Recevoir du banquier la somme correspondant à son salaire.
- b. Le banquier demande : "Qui y va?" Chaque joueur, en commençant par celui qui est en train de jouer peut déclarer : 'J'y vais', s'il estime pouvoir gagner à la fin du tour suivant (voir paragraphe : Le GAGNANT).
- b. Le jeu reprend ensuite avec le joueur qui était en train de jouer. Celui-ci tire une carte 'INFO' si le pion s'est arrêté juste sur la case 'JOUR DE PAIE', sinon il suit les instructions indiquées dans la case où le pion s'est posé.

### **Anniversaires :**

A chaque fois que le pion repère-temps se trouve sur une case occupée par un repère-ANNIVERSAIRE, chaque joueur doit donner en cadeau une carte TRAIN DE VIE à celui dont c'est l'anniversaire. Si vous n'avez pas de carte TRAIN DE VIE à offrir, vous lui donnez 50 000 F.

### **Conseil stratégique :**

Quand le pion repère-temps se rapproche de la case ANNIVERSAIRE, surveillez vos cartes TRAIN DE VIE.

Si vous n'en avez qu'une et qu'elle vaut cher vous risquez de la perdre : dépêchez vous d'en acheter une autre moins coûteuse ou de la vendre peut-être, suivant sa valeur ... mais essayez de perdre le moins d'argent possible pour cet ANNIVERSAIRE.

### **Le Gagnant**

Pour gagner la partie il y a deux conditions :

1. Avoir en sa possession trois cartes des 4 catégories 'TRAIN DE VIE', au moment où le pion repère-temps passe sur la case 'JOUR DE PAIE'.
2. Avoir annoncé à haute voix, lors du précédent passage du pion repère-temps sur la case 'JOUR DE PAIE' : "J'y vais".

Si vous avez les cartes, mais pas annoncé votre intention de gagner au tour d'avant, ce n'est pas valable.

Plusieurs joueurs peuvent avoir annoncé 'J'y vais' au tour précédent. S'ils sont plusieurs à avoir le nombre de cartes désiré le gagnant est celui qui a le plus de cartes 'TRAIN DE VIE'. En cas de nouvel ex-aequo, le gagnant sera le joueur ayant les cartes les plus "chères". (On totalise toutes les cartes de chaque joueur, mais pas l'argent liquide).

Lorsqu'un joueur a annoncé "J'y vais" et qu'à la fin du tour suivant il n'a pas le nombre de cartes désirées, il est sanctionné de la façon suivante : chaque adversaire choisit dans son jeu une carte train de vie. On commence à sanctionner celui qui est en train de jouer, puis le joueur suivant dans le sens du jeu. Pour choisir une carte dans le jeu du sanctionné, on procède de même, dans l'ordre et le sens du jeu.

Si personne n'a concrétisé son annonce "J'y vais" au tour suivant, on continue le jeu. De nouveau tous peuvent faire des annonces.

### **Conseil stratégique :**

Ce peut être une bonne idée de se procurer plus de 12 cartes TRAIN DE VIE, dans l'éventualité d'une fin de jeu avec ex aequo.