Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

Les cartes Partage de Richesse (Suite)

RECEVEZ : Jouez cette carte contre un autre joueur lorsque celui-ci arrive sur une case jaune "Recevez". Le joueur doit alors vous donner la moitié des gains qu'il perçoit.

PAYEZ : Jouez cette carte contre un autre joueur lorsque vous arrivez sur une case jaune "Payez". Cet autre joueur doit alors payer la moitié de la somme à la banque tandis que vous payez l'autre moitié.

EXONERATION : Montrez cette carte lorsqu'un joueur vous présente une carte Partage de Richesse (Recevez ou Payez). La carte Exonération permet d'annuler la carte Partage de Richesse du joueur qui est contre vous. Une fois que vous l'avez utilisée, sortez-la du jeu.

REMARQUE : Un joueur ne peut obtenir qu'une seule carte Partage de Richesse par tour. Si un ou plusieurs autres joueurs veulent jouer une carte Partage de Richesse contre le même joueur, ils doivent tourner la roulette chacun leur tour. Celui qui fait le plus grand nombre joue sa carte Partage de Richesse.

Certaines cartes d'Exonération vous protègent quand un autre joueur arrive sur les cases Réclamation.

"TOURNEZ POUR GAGNER !"

Ces cartes vous permettent d'utiliser 2 ou 4 jetons "Tournez pour Gagner !" quand un joueur arrive sur une case "Tournez pour Gagner !" (voir paragraphe "Les Cases Tournez pour Gagner !").

Emprunts

Vous pouvez emprunter de l'argent pendant l'un de vos tours. Vous pouvez souscrire un ou plusieurs prêts (chaque emprunt vaut 20.000 €) à la banque. Le banquier vous donne alors le montant correspondant.

REMARQUE : Il y a une exception lorsque vous empruntez pour vos frais d'inscription à l'université lors de votre premier tour. Dans ce cas précis, le banquier vous remet un certificat d'emprunt (l'argent ayant déjà été remis à l'université).

Remboursez vos emprunts à la banque, plus 5.000 € d'intérêt par prêt, pendant n'importe lequel de vos tours. Si vous ne l'avez pas fait avant, vous devez rembourser tous vos emprunts lorsque vous prenez votre retraite.

Amende pour vitesse excessive

Chaque joueur pris en excès de vitesse (lorsque la roulette s'arrête sur 10) doit payer 5.000 € à l'officier de police (c'est le joueur qui a la carte Profession officier de police). C'est au policier d'être vigilant et de réclamer l'argent quand un joueur fait un 10 à la roulette. S'il ne fait pas attention, tant pis !

REMARQUE : S'il n'y a pas d'officier de police dans la partie, ne tenez pas compte de cette règle.

RETRAITE

Lorsque vous atteignez la case Retraite, arrêtez-vous, même si vous deviez encore avancer, puis suivez les instructions :

1. Séparez-vous de vos cartes Profession et Augmentations de salaire, mais gardez vos cartes Partage de Richesse car vous pouvez encore vous en servir contre un autre joueur qui n'est pas à la retraite.
2. Gardez vos actions, vous pouvez encore gagner de l'argent lorsqu'un autre joueur arrive sur votre numéro !
3. Remboursez tous vos emprunts à la banque, sans oublier les intérêts.
4. Vendez votre maison à la banque au prix indiqué sur la carte.
5. Recevez un cadeau de départ à la retraite de la part de chacun de vos enfants. Pour cela vous touchez 10.000 € de la banque par enfant.
6. Choisissez dans quel lieu vous souhaitez prendre votre retraite. Vous avez le choix entre la Maison de Milliardaire ou la Maison de Campagne. Le nombre de joueurs présents sur ces 2 cases n'est pas limité.

Si vous êtes le premier à partir en retraite dans la Maison de Milliardaire, choisissez un des trois jetons Destin et laissez les deux autres. Le second joueur à prendre sa retraite dans cette maison prend un jeton Destin parmi les 2 restants. Le troisième joueur (s'il y en a un) prend le dernier jeton Destin.

Attention ! Si vous prenez votre retraite dans la Maison de Campagne, vos jetons Destin peuvent être pris par les autres joueurs si la pile à côté du plateau est épuisée.

Vous ne récupérez pas de jetons Destin si vous vous installez dans la Maison du Milliardaire, mais vos jetons acquis sont en sécurité, personne ne peut vous les reprendre.

LE GAGNANT

Lorsque tous les joueurs ont pris leur retraite, chacun compte son argent

1. Comptez vos billets.
2. Retournez vos jetons Destin et additionnez les valeurs.
3. Additionnez les 2 montants (valeur en liquide et montant des jetons Destin).

Le joueur le plus riche a gagné !

CONTENU

• 54 cartes (Profession, Parcours Universitaire, Actions, Titre de Propriété, Titre de Propriété de Luxe et Partage de Richesse) • 25 jetons Destin • 24 jetons "Tournez pour Gagner !" • une bande "Tournez pour Gagner !" • 6 voitures • 2 lots de pions représentant des personnages (roses et bleus) • 1 plateau de jeu • 3 montagnes • 1 pont • 7 bâtiments • 1 feuille d'autocollants • 1 roulette (en 4 parties) • justificatifs d'augmentation de salaire • certificats d'emprunt et billets.

© 2008 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél. : 08.25.33.48.85 – email : conso@hasbro.fr

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. Tel. 041 766 83 00.

www.hasbro.fr

060814529101

BUT DU JEU

Etre le joueur le plus riche lorsque tous les joueurs prennent leur retraite !

Faites fortune tout au long du chemin de la vie, en prenant les bonnes décisions. Fondez une famille, gagnez de l'argent (et payez aussi), investissez dans l'immobilier : vous allez vivre d'incroyables expériences. Et n'oubliez pas c'est vous le maître de votre Destin !

ASSEMBLAGE LA PREMIÈRE FOIS QUE VOUS JOUEZ

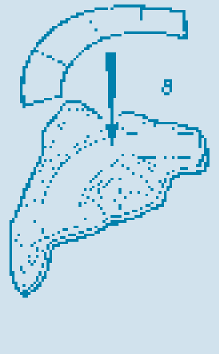
Retirez les bâtiments, le pont, les montagnes, la roue et l'aiguille de la roulette de leur cadre plastique. Evidez les fentes du plateau de jeu. Utilisez des ciseaux à bouts ronds si nécessaire.

Détachez la roue, les jetons Destin, les jetons "Tournez pour Gagner !" et la bande "Tournez pour Gagner !" du support en carton.

Jetez les chutes une fois que vous avez terminé l'assemblage du jeu. Elles sont recyclables, jetez-les avec vos déchets à recycler.

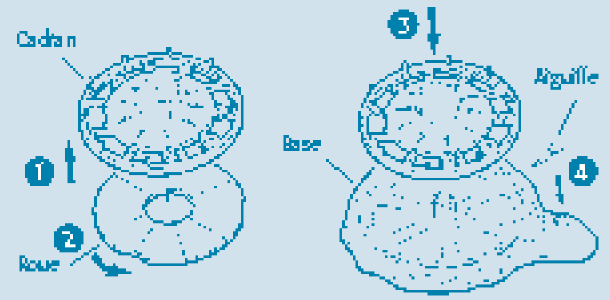
APPLIQUEZ LES AUTOCOLLANTS

Un par un, prenez les autocollants numérotés de 8 à 11 et posez-les sur la montagne ou sur le pont correspondant au même numéro.



ASSEMBLEZ LA ROULETTE

1. Emboîter la roue en carton sur le cadran en plastique blanc (1) et faites-la tourner pour la fixer, comme indiqué sur l'illustration (2).
2. Emboîter le cadran au centre de la base de la roulette (3). Puis insérez l'aiguille dans le trou situé sur le bord de la roulette (4).
3. Placer la roulette sur la case 12 du plateau.



MISE EN PLACE

BATIMENTS

Chaque bâtiment, montagne et pont sont identifiés par un numéro, qui correspond au même numéro sur le plateau de jeu. Insérez donc les bâtiments, montagne et pont sur les cases du plateau correspondantes, comme indiqué sur l'illustration. Assurez-vous que la roulette est bien en place.

JETONS DESTIN

Mélangez les jetons Destin et empilez-les face cachée près du plateau de jeu. Les jetons Destin ont une valeur différente et pourraient être la clef pour remporter la partie. Mais le montant doit rester secret jusqu'à la retraite des joueurs.

Prenez 3 jetons de la pile sans les regarder et placez-les face cachée près de la maison de milliardaire sur le plateau.

Important : Les jetons Destin restent secrets jusqu'au moment où tout le monde prend sa retraite !

TOURNEZ POUR GAGNER !

Placez la bande "Tournez pour Gagner ! le long d'un des bords du plateau de jeu, et empilez les jetons "Tournez pour Gagner !", face visible, à côté.

CARTES

Séparez les cartes en 6 paquets : Profession, Parcours Universitaire, Titres de Propriété, Titres de Propriété de Luxe, Action, Partage de Richesse. Placez chaque paquet de cartes, face cachée, à côté du plateau.

VOITURES ET PIONS

Choisissez une voiture et placez un pion rose ou bleu sur le siège du conducteur : ce pion vous représente ! Gardez des pions de rechange à côté de vous.

BANQUE

Choisissez un joueur pour représenter le banquier. Ce joueur sera en charge de l'argent qui entre et sort de la banque, s'occupera des prêts bancaires et distribuera les augmentations de salaires.

Si vous êtes le banquier, séparez la monnaie (en plusieurs piles selon le montant), les prêts bancaires et les augmentations de salaires.

AGE 8+ 2–6 JOUEURS

MB JEUX

AVANT DE COMMENCER LA PARTIE

CHAQUE JOUEUR DOIT POSSÉDER :

- Une voiture et un pion coloré
- 10.000 € en espèces
- 2 cartes Partage de Richesse

Chaque joueur peut regarder ses propres cartes, mais ne doit en aucun cas montrer aux autres.

Tournez la roulette pour déterminer qui commence la partie. Le joueur qui fait le plus grand nombre commence, ensuite la partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Maintenant vous êtes prêt pour commencer la partie !

Une fois que vous aurez lu le paragraphe Comment Jouer pour commencer la partie, reportez-vous aux autres paragraphes lorsque vous en avez besoin au cours du jeu.

COMMENT JOUER

LE PREMIER TOUR DE JEU

Choisissez votre avenir : allez-vous poursuivre des études ou débuter une carrière professionnelle ? (Voir Cases Départ).

Placez votre voiture sur la Case Départ correspondant à votre choix.

LES TOURS SUIVANTS

1. Vous ne pouvez acheter une carte Action qu'au début d'un nouveau tour.
2. Tournez la roulette et déplacez votre pion du nombre de cases indiqué par l'aiguille. Vous pouvez parfois choisir votre chemin mais vous devez toujours vous déplacer dans la direction des flèches.
3. Reportez-vous au paragraphe Cases de Couleurs pour en connaître la signification, puis suivez les instructions de la case sur laquelle vous vous arrêtez.
4. Une fois votre action terminée, c'est au tour du joueur situé à votre gauche.

IMPORTANT !

- N'oubliez pas de demander votre salaire à la banque chaque fois que vous vous arrêtez ou que vous passez par une case Jour de Paie (case verte).
- Prenez un jeton Destin chaque fois que vous vous arrêtez sur une case Destin. Mais gardez-le bien face cachée jusqu'à la fin de la partie.
- Arrêtez-vous lorsque vous passez par les cases Stop et suivez les instructions, même si vous deviez encore avancer.
- Vous pouvez jouer une carte Partage de Richesse lorsque c'est votre tour ou celui d'un autre joueur. Il est interdit sur la carte Partage de Richesse quand l'utiliser.
- Tous les joueurs peuvent jouer si l'un d'eux arrive sur la case "Tournez pour Gagner !" (Voir le paragraphe "Tournez pour Gagner !").

POUR GAGNER :

1. Continuez de jouer jusqu'à ce que vous atteigniez la fin du chemin et que vous partiez en retraite.
2. Choisissez où vous voulez partir en retraite et suivez toutes les étapes expliquées dans le paragraphe Retraite, page 5. Vous ne pouvez plus jouer lorsque vous êtes en retraite, mais vous pouvez toujours utiliser les cartes Partage de Richesse.
3. Quand tous les joueurs ont atteint la fin du chemin et ont choisi l'endroit où passer leur retraite, c'est l'heure des comptes. Vous devez comptabiliser l'argent ainsi que la valeur des jetons Destin de tous les joueurs. C'est le joueur le plus riche qui gagne !

REFERENCE

CASES DEPART

Lors de votre premier tour de jeu, choisissez soit de partir à l'université, soit d'entrer directement dans la vie active. En choisissant l'université vous devrez certes emprunter, mais vous aurez par la suite un choix plus large pour votre carrière professionnelle et ainsi gagner plus d'argent. Suivez les instructions selon votre choix.

DEPART PROFESSION

1. Placez votre voiture sur la case DEPART PROFESSION.
2. Demandez à un autre joueur d'étaler les cartes Profession face cachée et piochez-en une. Voilà, vous venez de choisir votre profession. Cette carte révèle également votre salaire de base, votre salaire maximum ainsi que vos impôts.
3. Disposez votre carte Profession face visible devant vous, puis tournez la roulette et avancez du nombre de cases indiquées.

DEPART UNIVERSITE

1. Placez votre voiture sur la case DEPART UNIVERSITE.
2. Emprunter 100.000 € à la banque. Vous ne recevez aucune liquidité car vous devez payer votre inscription. Vous pouvez rembourser votre prêt à tout moment pendant la partie. (Pour cet emprunt de 100.000 €, vous rembourserez à la banque 125.000 € – voir paragraphe sur les Emprunts pour plus de détails).
3. Faites tourner la roulette et avancez votre pion du nombre de cases indiquées.

CASES DE COULEUR

CASES JAUNES

Lorsque vous arrivez sur une de ces cases, vous devez faire ce que la case vous indique.

RECEVEZ OU PAYEZ

Recevez l'argent de la banque ou payez à la banque. Le montant des transactions est indiqué sur les cases.

Vous touchez une prime Recevez 100.000 €

Vous achetez une villa de vacances Payez 120.000 €

DESTIN

Vous publiez votre thèse DESTIN

Quand vous arrivez sur une case Destin, prenez un jeton Destin face cachée et placez-le devant vous.

Ne trichez pas ! Le jeton doit rester secret jusqu'à ce que tout le monde soit parti en retraite.

S'il n'y a plus de jeton disponible, prenez-en un à un autre joueur.

IMPÔTS

Impôts

Dommage ! Vous devez payer vos impôts à la banque. Le montant à payer est indiqué sur votre carte Profession ou Parcours Universitaire.

REMBOURSEMENT D'IMPÔTS

Youpi ! Vous percevez un remboursement d'impôts de la part de la banque. Le montant à percevoir est indiqué sur votre carte Profession ou Parcours Universitaire.

VOUS ÊTES LICENCIÉ

Vous devez changer de profession.

1. Vous devez rendre tous vos justificatifs d'augmentations de salaire à la banque.
2. Vous devez piocher une autre carte Profession. Attention vous ne pouvez en aucun cas tirer une carte Parcours Universitaire à la suite d'un licenciement.
3. La carte que vous avez tirée au hasard vous indique votre nouvelle profession.

ENFANTS

Quand vous arrivez sur une case « Fille », ou « Garçon », que vous adoptiez ou non, ajoutez un pion dans votre voiture (bleu pour un garçon, rose pour une fille). Prenez ensuite un jeton Destin que vous placez face cachée devant vous. Chaque joueur vous remet également 5.000 € comme cadeau de naissance.

Vous adoptez des jumeaux !

C'est une fille !

Si ce sont des jumeaux, ajoutez 2 pions dans votre voiture (vous pouvez choisir la couleur), mais ne piochez qu'un seul pion Destin et recevez 5.000 € de la part de chaque joueur.

LES CASES "TOURNEZ POUR GAGNER !"

Lorsqu'un joueur arrive sur la case "Tournez pour Gagner !", chacun peut, s'il le souhaite, tenter sa chance à la bourse.

1. Pour jouer, prenez un jeton "Tournez pour Gagner !" de la même couleur que votre voiture et placez-le sur un numéro de la bande sur lequel vous voulez miser. Si plusieurs joueurs veulent tenter leur chance, c'est le joueur qui est tombé sur la case "Tournez pour Gagner !" qui choisit en premier.

   Ensuite c'est au tour du joueur situé sur sa gauche (sens des aiguilles d'une montre).
2. Si vous êtes en possession d'une carte "Tournez pour Gagner !", vous avez d'autant plus de chance, car vous pouvez jouer en premier.
3. Décidez du montant (il doit être supérieur à 50.000 €) et donnez-le à la banque.
4. Le joueur dont c'est le tour, tourne la roulette.
   - Si le nombre indiqué par la roulette est le même que celui sur lequel vous avez misé, alors la banque vous verse 10 fois la somme misée !
   - Si le nombre indiqué par la roulette n'est pas celui sur lequel vous avez misé, alors la banque garde le montant de votre mise.
5. Empilez les jetons à côté de la bande.

CASES VERTES

JOUR DE PAIE

JOUR DE PAIE

Quand vous vous arrêtez ou si vous passez sur une case verte JOUR DE PAIE, n'oubliez pas de percevoir votre salaire à la banque. Le montant de votre salaire est égal au montant indiqué sur votre carte Profession ou Parcours Universitaire plus les augmentations de salaire que vous avez déjà eues.

JOUR DE PAIE – AUGMENTATIONS DE SALAIRE

JOUR DE PAIE Augmentation de salaire de 10.000 €

Quand vous vous arrêtez ou si vous passez sur une case JOUR DE PAIE avec Augmentation de salaire, vous percevez votre salaire habituel auquel vous ajoutez votre augmentation de salaire. Votre augmentation est de 10.000 € sur votre salaire de base. Vous percevez donc à partir de maintenant et pour tous les prochains tours, un salaire correspondant à votre salaire de base (indiqué sur votre carte Profession ou Parcours Universitaire) plus 10.000 €. Si votre salaire a déjà atteint son maximum (comme indiqué sur votre carte Profession ou Parcours Universitaire), vous ne pouvez pas percevoir d'augmentation de salaire, vous percevez donc votre salaire habituel sans prendre de justificatif d'augmentation de salaire à la banque.

CASES ORANGES

STOP CHOIX DE CARRIERE

A chaque fois que vous atteignez une case orange, **STOP !** Vous devez impérativement vous arrêter (même si vous n'avez pas fini d'avancer). Suivez les instructions de la case puis **tournez la roulette et continuez le jeu.**

Fin d'études : choix de carrière

1. Diplômé de l'université, vous devez vous arrêter sur la case Choix de Carrière. Pour choisir votre carrière, piochez deux cartes au hasard (face cachée) dans le tas de cartes Parcours Universitaire. Retournez-les puis choisissez parmi les 2, celle que vous souhaitez conserver. Sur cette carte seront indiqués votre profession, votre salaire de base ainsi que votre salaire maximum, et vos impôts.
2. Placez votre carte face visible devant vous.

Mariez-vous

Coup de foudre ! Filez vous MARIER

1. Prenez un jeton Destin et faites montrer votre femme ou votre mari (pion rose ou bleu) dans votre voiture.
2. Tournez une nouvelle fois la roulette pour déterminer le montant des cadeaux de mariage que les autres joueurs vont vous offrir
   - Numéro 10, 9 ou 8 : recevez 10.000 € de la part de chaque joueur.
   - Numéro 7, 6 ou 5 : recevez 5.000 € de la part de chaque joueur.
   - Numéro 4 ou en dessous : vous ne recevez rien !

REMARQUE : Si vous ne pouvez pas vous permettre d'acheter un cadeau de mariage aux heureux mariés avec votre propre argent, vous devez emprunter à la banque.

DEVENEZ PROPRIÉTAIRE

1. Regardez les logements disponibles parmi les cartes Titres de Propriété.
2. Choisissez celui que vous souhaitez acquérir et payez le montant indiqué sur la carte à la banque. Si vous n'avez pas assez d'argent, vous devrez emprunter à la banque.

Cours du soir

STOP ! Choisissez de prendre des cours du soir ou alors de continuer votre chemin. Tournez de nouveau la roulette. Si vous avez choisi de prendre des cours du soir, payez 50.000 € à la banque et suivez la flèche en avançant du nombre de cases indiquées. En choisissant de prendre des cours du soir vous pouvez changer de profession à la fin de ce chemin (voir ci-dessous). Sinon, continuez sur l'autre chemin.

Changer de profession

Vous pouvez choisir de changer de profession en piochant une carte Parcours Universitaire ou recevoir une augmentation de salaire de 20.000 €.

- Si vous choisissez de changer de profession, piochez deux cartes (face cachée) dans le paquet Parcours Universitaire. Choisissez-en une des 2 pour changer de profession. Si aucune des 2 ne vous convient vous pouvez garder votre profession actuelle. Remettez les cartes dont vous ne voulez plus dans leur paquet respectif.
- Si vous choisissez une augmentation de salaire, prenez 2 justificatifs d'augmentation de salaire à la banque.

Vie de famille

Vous pouvez choisir soit l'option vie de famille, qui vous permet d'augmenter vos chances d'avoir des enfants, soit de continuer votre chemin. Tournez une nouvelle fois la roulette et avancez du nombre de cases indiquées sur le chemin que vous avez choisi.

Acheter une résidence de luxe

1. Vous pouvez décider de vendre votre logement et d'acheter une maison plus luxueuse. Si ce n'est pas le cas, tournez la roulette et continuez de jouer.

Si vous voulez vendre votre logement pour acheter une résidence de luxe :

2. Regardez parmi les Titres de Propriété de Luxe et choisissez la résidence de luxe que vous souhaitez acquérir.
3. Vendez votre logement à la banque. Le prix de vente de votre logement est indiqué sur votre carte Titre de Propriété. Ensuite, payez à la banque votre nouvelle maison (prix indiqué sur votre carte Titre de Propriété de Luxe).
4. Si vous n'avez pas suffisamment d'argent, vous pouvez contracter un prêt bancaire.

REMARQUE : Vous ne pouvez jamais posséder deux maisons en même temps. Si vous en possédez déjà une, vous devez la vendre avant de pouvoir en acheter une nouvelle.

Chemin risqué

Préférez-vous prendre des risques en empruntant le chemin du risque ou continuer tranquillement en toute sécurité ? Le chemin risqué vous propose de nombreuses cases "Tournez pour Gagner !" si vous aimez investir en Bourse. Le chemin sécurisé vous permet d'avancer en douceur et de profiter de votre famille. Tournez la roulette et avancez du nombre de cases indiqué sur le chemin de votre choix.

CASES BLEUES

RECLAMATION ! Vous obtenez 100.000 € d'un autre joueur

Réclamation

Lorsque vous vous arrêtez sur une case Réclamation, réclamez 100.000 € au joueur de votre choix. Cependant si ce joueur présente une carte Partage de Richesse (Exonération), vous ne percevez rien.

EMPRUNTS, CARTES ET EXCES DE VITESSE

Action

A chacun de vos tours, vous avez la possibilité d'acheter une Action. Pour cela payez 10.000 € à la banque et choisissez votre Action parmi les cartes proposées. Chaque fois qu'un joueur (vous y compris) tourne la roulette et arrive sur le numéro de votre Action, vous recevez 5.000 € de la banque.

Vous ne pouvez acheter qu'une carte Action à la fois.

Les cartes Partage de Richesse

Il existe 5 sortes de cartes Partage de Richesse. Gardez-les toujours secrètes face aux autres joueurs.

Vous ne pouvez jouer qu'une carte Partage de Richesse à la fois. Une fois que vous l'avez utilisée, placez-la face visible en dehors du jeu.

DESTINS

RÈGLE DU JEU

2 - 6 JOUEURS

CONTENU

1 plateau de jeu, 6 voitures, 52 pions personnes roses et bleus (26 pions roses représentant les femmes, 26 pions bleus représentant les hommes), 3 montagnes, 1 pont, 7 immeubles, 1 feuille d'autocollants, 1 roue composée de quatre parties, une liasse de billets en 5 coupures, 14 polices d'assurance, 18 attestations d'emprunt bancaire, 25 jetons "Destins", 9 cartes salaire, 9 cartes profession, 9 cartes « action », 9 cartes titre de propriété.

BUT DU JEU

Faire fortune en gagnant un maximum d'argent et en accumulant des jetons Destins. Le joueur qui a le plus d'argent à la fin de la partie est le vainqueur.

ASSEMBLAGE

1. Détachez avec précaution les immeubles, le pont et les montagnes de leur support plastique.
2. Placez les immeubles, numérotés sous leur base, sur les cases correspondantes numérotées de 1 à 7 sur le plateau. Percez délicatement les trous prévus sur le plateau de jeu et ajustez-y les immeubles comme sur l'illustration 1.
3. Les montagnes et le pont sont également numérotés. Décollez l'adhésif n°8 de la feuille d'autocollants et apposez-le sur la montagne marquée 8, comme sur l'illustration 2. Décorez les deux autres montagnes et le pont de la même manière. Placez les montagnes et le pont aux endroits prévus sur le plateau de jeu.
4. Ôtez la roue multicolore de sa base et retournez-la. Placez le disque en carton, partie imprimée vers le bas, sur l'envers de la roue en plaçant les crans du disque en-dessous des crans de la roue. Replacez la roue sur l'axe de sa base. Fixez la flèche dans la base de la montagne comme indiqué sur l'illustration 3.
5. Placez la roue une fois assemblée dans la section 12, au centre du plateau.
6. Détachez avec précaution tous les pions personnes roses et bleus de leur support.
7. Détachez tous les jetons Destins de leur support carton.

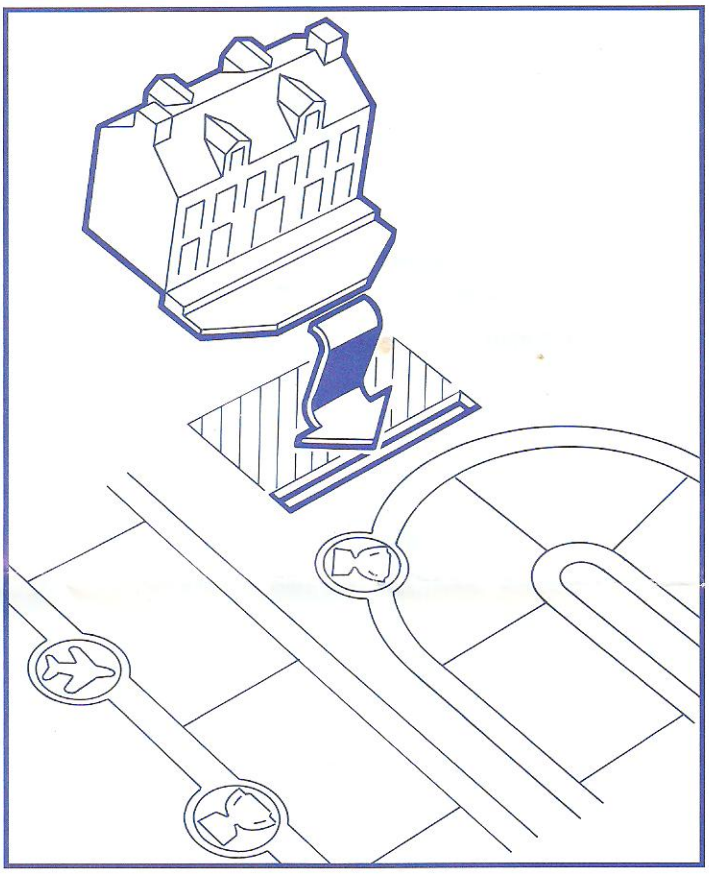


Illustration 1

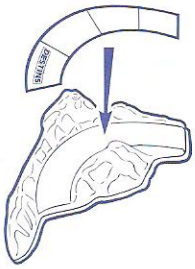


Illustration 2

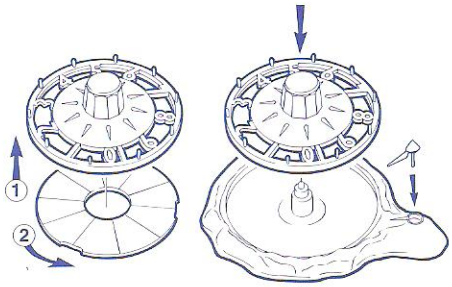


Illustration 3

PRÉPARATION DU JEU

Jetons Destins

Mélangez tous les jetons Destins et empilez-les face cachée à côté du plateau. Prenez 4 pions sur le dessus de la pile, et placez-les sans les regarder face cachée à côté de la Maison de Milliardaire. Les jetons restants formeront la pioche.

Les cartes

Séparez les cartes en 4 piles : profession, salaire, titres de propriété et action, que vous placez face cachée à côté du plateau de jeu.

Les certificats d'assurance et les attestations d'emprunt bancaire

Placez les polices d'assurance des voitures et des maisons, ainsi que les attestations d'emprunt bancaire face visible à côté du plateau de jeu.

L'argent

Choisissez un joueur qui sera le banquier. Il regroupe les billets par coupure et distribue ensuite 10.000 à chaque joueur.

Voitures et pions personnes

Chaque joueur choisit une voiture, place un pion rose ou bleu sur le siège du conducteur, et la positionne à côté de la case départ. Retirez du jeu les voitures non-utilisées.

Maintenant, il est temps de vivre votre vie !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Pour débuter la partie, chaque joueur fait tourner la roue. Le joueur qui a le score le plus élevé commence la partie qui se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Début de la partie

Décidez si vous voulez vous lancer dans la vie active tout de suite ou si vous voulez aller d'abord à l'université. Celle-ci vous offrira plus d'opportunités de carrière, mais souvenez-vous, il faudra du temps et de l'argent pour obtenir un diplôme !

Déplacements

Tournez la roue et avancez votre voiture du nombre de cases indiquées. Déplacez toujours votre voiture vers l'avant en suivant les flèches. Si vous vous arrêtez sur une case déjà occupée par un autre joueur, avancez jusqu'à la case libre suivante. Suivez les instructions qui correspondent à la case sur laquelle vous vous arrêtez.

LE CHEMIN DE LA PROFESSION

Si vous décidez de débuter une carrière, placez votre voiture sur la case « Départ carrière » et suivez ensuite ces instructions :

1. Piochez une carte profession

Un autre joueur étale toutes les cartes profession, face cachée. Piochez une carte du jeu. Si vous piochez une carte diplôme universitaire, remettez-la dans le tas et piochez une nouvelle carte.

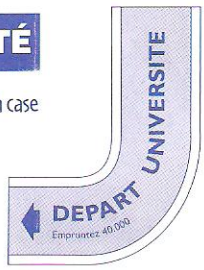
2. Piochez une carte salaire

Un autre joueur étale les cartes salaire, face cachée. Piochez-en une.

3. Déplacement

Retournez vos cartes profession et salaire devant vous. Tournez la roue et avancez du nombre de cases indiqué.

LE CHEMIN DE L'UNIVERSITÉ



Si vous décidez d'aller à l'université, placez votre voiture sur la case Départ université, et suivez ensuite ces instructions :

1. Empruntez de l'argent

Empruntez 40.000 à la banque pour payer vos cours. (Voir prêts bancaires ci-dessous)

2. Choix de carrière

Quand vous atteignez une case "Choix de carrière", arrêtez-vous, même si vous devez encore avancer. Faites ensuite ce qui suit.

Piochez une carte profession

Piochez trois cartes profession dans le tas, face cachée. Regardez-les, choisissez-en une et remettez les autres dans le tas. Voir paragraphe Conduite de carrière.

Piochez une carte salaire

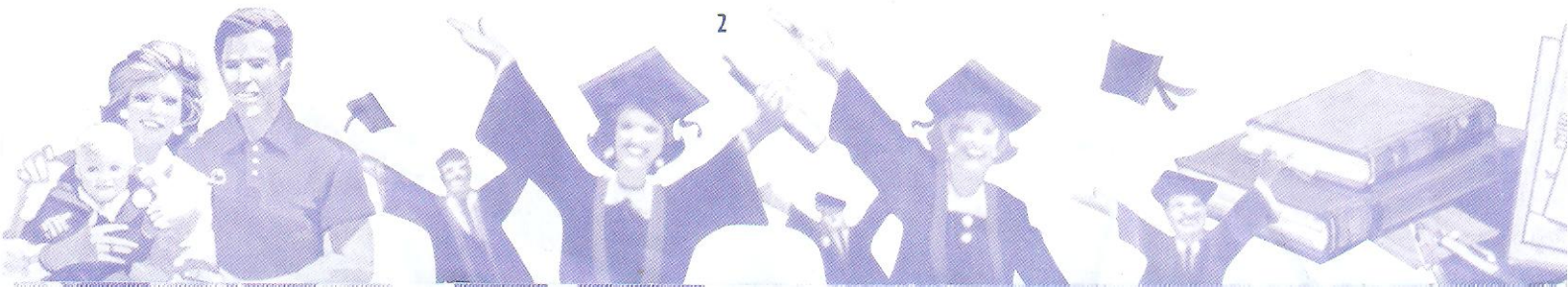
Piochez trois cartes salaire dans le tas, face cachée. Regardez-les, choisissez-en une et remettez les autres dans le tas.

3. Déplacement

Posez votre carte profession et votre carte salaire face visible devant vous. Tournez la roue et avancez du nombre de cases indiqué.

CONDUITE DE CARRIÈRE

L'argent que vous gagnez ne dépend pas uniquement du montant de votre salaire, mais également de la fréquence avec laquelle les autres joueurs s'arrêtent sur vos cases profession (les cases dont les symboles correspondent à ceux de votre carte profession). Par exemple, si vous ête agent comptable, les joueurs doivent vous payer chaque fois qu'ils tombent sur impôt dans les cases profession. N'hésitez pas à choisir la carrière qui vous fait rêver ! Pourquoi ne pas tenter l'aventure ?



LES CASES

Les couleurs

En conduisant votre voiture autour du plateau, faites attention aux couleurs des cases sur lesquelles vous tombez - elles sont importantes ! Voici leur signification :

Orange

La plupart des cases sont orange. Quand vous tombez sur une case orange, suivez les instructions correspondantes.

Bleu

Si vous tombez sur une case bleue, ne suivez les instructions que si vous le désirez.

Vert

Ce sont les cases « jour de paye ». Quand vous vous arrêtez ou quand vous passez sur une case « jour de paye », la banque vous verse votre salaire.

Rouge

Elles correspondent à l'une de ces trois cases : « choix de carrière », « marriez-vous » et « achetez une maison ». Lorsque vous passez par une case rouge, arrêtez-vous, même si vous devez encore avancer. Suivez les instructions, tournez la roue et avancez de nouveau. Les cases rouges ont des instructions spéciales qui sont expliquées séparément.

Cases vie

Ces cases représentent les événements et les coups de chance qui peuvent vous aider à devenir riche !

Quand vous tombez sur une case vie, prenez un jeton Destins dans la pile. Ne le lisez pas ! Placez-le face cachée devant vous jusqu'à la fin de la partie.

Si la pile est terminée, prenez un jeton à un autre joueur.

Cases profession

Les symboles sur ces cases correspondent à ceux qui se trouvent sur les cartes profession. Les joueurs gagnent de l'argent grâce à leurs adversaires qui tombent sur leurs cases profession. Quand vous tombez sur une case profession, faites ce qui suit.

-Si un adversaire détient la carte profession correspondante, versez-lui la somme indiquée sur la case.

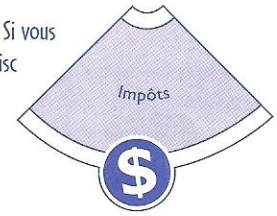
-Si vous possédez la carte profession correspondante, vous ne payez rien.

-Si personne ne possède la carte profession correspondante, vous versez le montant indiqué à la banque.

Par exemple, la case accident de ski est l'une des cases profession du médecin. Si vous tombez dessus, vous versez 5.000 au joueur qui possède la carte profession médecin.

Le symbole de cette case profession correspond au symbole sur la carte profession du médecin. Le médecin reçoit 5.000 de tout joueur qui tombe dessus.

Cases Impôt



Ce sont les cases profession de l'agent du fisc. Si vous tombez sur une case impôt, versez à l'agent du fisc la somme indiquée sur votre carte salaire. Si vous êtes l'agent du fisc, vous ne payez rien. S'il n'y a pas d'agent du fisc, versez cette somme à la banque.

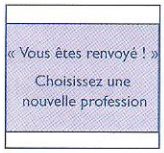
Officier de police

Vous remarquerez qu'il n'y a qu'une seule case profession pour l'officier de police. C'est parce que chaque joueur pris en excès de vitesse (qui fait un 10 avec la roue) doit verser 5.000 à l'officier de police !

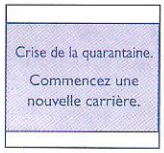
Si vous êtes l'officier de police, c'est à vous de surveiller si un joueur obtient un 10. Si vous ne le remarquez pas, tant pis !

NB : s'il n'y a pas d'officier de police dans le jeu, il n'y a aucune pénalité pour les joueurs qui obtiennent 10.

Vous êtes renvoyé et crise de la quarantaine.



Lorsque vous tombez sur l'une de ces cases, vous devez changer de carrière.



Débarrassez-vous de votre carte profession actuelle et piochez-en une autre, face cachée. Si vous tirez une carte avec la mention diplôme universitaire et que vous n'êtes pas allé à l'université, vous devez la replacer dans le tas et en tirer une autre.

Faites de même pour tirer une nouvelle carte salaire.

Cours du soir

Quand vous tombez sur l'une de ces cases, vous pouvez changer de carrière et de salaire, mais seulement si vous le souhaitez.

Tirez deux cartes profession dans le tas sans les montrer aux autres joueurs. Vous pouvez alors soit choisir l'une de ces cartes, soit garder votre ancienne carte profession. Faites de même pour les cartes salaire. Remettez ensuite les cartes que vous ne voulez pas dans leur tas. Si vous décidez de changer de carrière, versez 20 000 à votre professeur.

Jour de paye

Lorsque vous tombez sur une case jour de paye, recevez votre salaire avant de suivre les autres instructions. N.B. : lors de certains tours, il peut vous arriver de percevoir plus d'un salaire !

Marriez-vous

Lorsque vous atteignez cette case, arrêtez-vous, même si vous devez encore avancer. Prenez un jeton Destins et ajoutez un mari ou une femme (un pion bleu ou rose) dans votre voiture, selon le pion que vous avez choisi au début de la partie. Tournez ensuite la roue et avancez votre pion du nombre de cases indiqué.

Enfants

Lorsque vous tombez sur une case garçon ou fille, ajoutez un pion bleu ou rose dans votre voiture et prenez un autre jeton Destins.

Achetez une maison

Lorsque vous passez sur cette case, arrêtez-vous, même si vous devez encore continuer. Un autre joueur étale le jeu de cartes titre de propriété face cachée. Tirez une carte du tas et payez à la banque le montant indiqué sur le titre (pas le montant de l'assurance). Si vous n'avez plus d'argent liquide, vous devez emprunter à la banque (voir « Prêts bancaires » plus loin). Tournez ensuite la roue et avancez du nombre de cases indiqué.

Si vous piochez la maison de campagne, versez 100.000 au banquier.

ASSURANCE, ACTIONS ET EMPRUNTS

Assurances voitures

Vous pouvez acheter une assurance pour votre voiture au début de l'un de vos tours. Donnez 10.000 au banquier et prenez une police d'assurance. Vous êtes alors protégé en cas d'accident, de dommages et de vol. Dans le cas contraire, si vous tombez sur une case indiquant que votre voiture a été abîmée ou volée, et que vous n'avez pas d'assurance, vous devez payer les réparations.

Assurance immobilière

Vous pouvez acheter une assurance immobilière lorsque vous achetez une maison ou au début de chacun de vos tours suivants. Versez au banquier le montant indiqué sur votre carte titre de propriété et prenez un certificat. Par exemple, si vous possédez la maison de campagne, versez 50.000. Votre maison est maintenant protégée en cas d'inondation, de tempête ou de vol. Dans ce cas, si vous tombez sur une case indiquant que votre maison a subi des dommages, vous n'aurez pas à payer les réparations.

ACTIONS

Vous ne pouvez acheter qu'une seule action pendant la partie, au début de l'un de vos tours. Versez 50.000 au banquier et prenez l'action de votre choix.

Lorsqu'un joueur (vous y compris) tourne la roue et tombe sur le numéro correspondant à votre action, vous recevez 10.000 de la banque !

Si vous vous arrêtez sur la case "boom sur le marché des actions", prenez une action sans la payer même si vous en avez déjà une.

Si vous perdez votre seule action sur une case crash boursier, vous pouvez en racheter une au début de l'un de vos tours suivants.

Si vous choisissez l'action n°6, recevez 10.000 de la banque chaque fois qu'un joueur obtient un 6 en tournant la roulette.

PRÊTS BANCAIRES

Vous pouvez emprunter de l'argent à la banque pendant l'un de vos tours. Prenez une ou plusieurs attestations de prêt, selon le montant de votre emprunt (chacune équivaut à 20.000). Le banquier vous donne la somme correspondante en billets de banque.

Remboursez tous vos emprunts à la banque (avec 5.000 d'intérêt chacun) quand vous partez à la retraite, ou pendant n'importe lequel de vos tours avant de partir à la retraite.

RETRAITE

Lorsque vous tombez sur la case retraite, arrêtez-vous, même si vous devez encore avancer. Suivez ensuite ces instructions :

Remboursez tous vos emprunts à la banque.

Séparez-vous de vos cartes profession, salaire, titre de propriété ainsi que de vos certificats d'assurance. Gardez votre action, ce qui vous permettra de gagner de l'argent à chaque fois qu'un joueur tombe sur votre numéro en tournant la roue.

Si vous pensez que vous êtes le plus riche, placez votre voiture sur la maison de Milliardaire (chaque joueur peut prendre sa retraite là). Autrement, placez votre voiture sur la maison de campagne.

Quel que soit l'endroit où vous décidez de prendre votre retraite, attendez que tous les autres joueurs aient pris la leur

ATTENTION ! Si vous prenez votre retraite dans la maison de milliardaire, vos jetons Destins ne sont pas en sûreté. Si la pile est épuisée, les autres joueurs peuvent vous les prendre lorsqu'ils se trouvent sur des cases vie.

Si vous prenez votre retraite dans la Maison de Campagne, prenez un jeton Destins supplémentaire. Vos jetons Destins sont en sûreté ici. Si la pile est épuisée, les autres joueurs ne pourront pas vous les prendre s'ils sont sur des cases vie.

LE GAGNANT

Lorsque tous les joueurs ont pris leur retraite, ceux qui sont dans la maison de milliardaire comptent leur argent en premier. Le joueur le plus riche prend les 4 jetons Destins qui se trouvent à côté de la maison de Milliardaire. S'il y a des ex-aequos, les deux joueurs les plus riches prennent chacun deux jetons Destins.

Maintenant, tous les joueurs retournent leurs jetons Destins pour découvrir les grands événements de leur vie ! Chaque joueur additionne la valeur de ses jetons Destins. Tous les joueurs comptent ensuite leur argent et additionnent ensuite les deux chiffres (valeur totale des jetons Destins plus valeur totale des billets).

Le joueur le plus riche gagne la partie !

© 1997 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex. Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles. Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

MB JEUX

0898 14529 101

MB
JEUX

Destins

Instructions

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.

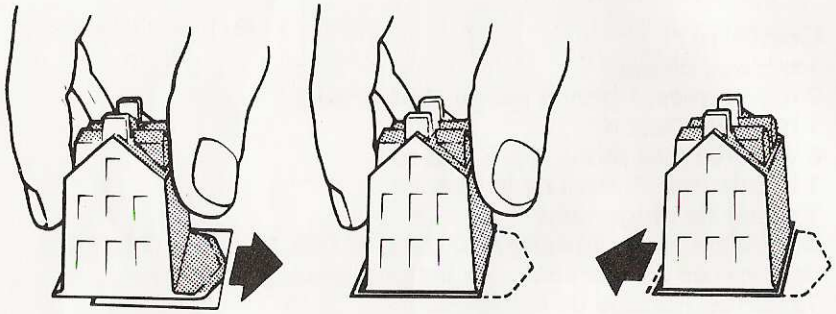


Fig. 1 Fig. 2 Fig. 3

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).

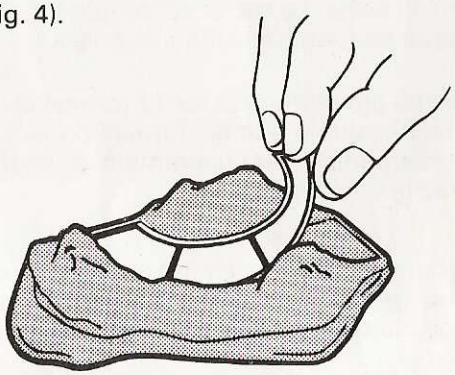


Fig. 4

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).

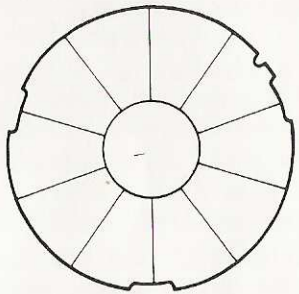


Fig. 5

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).

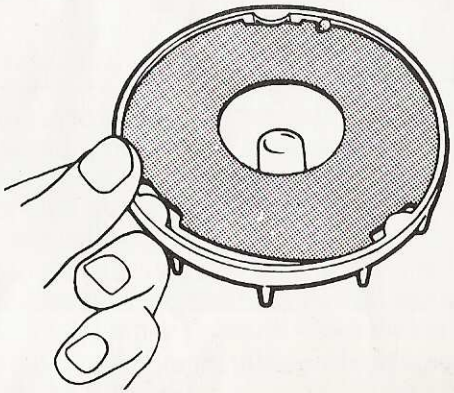


Fig. 6

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.

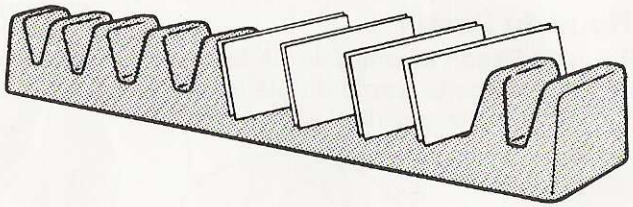


Fig. 7

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.