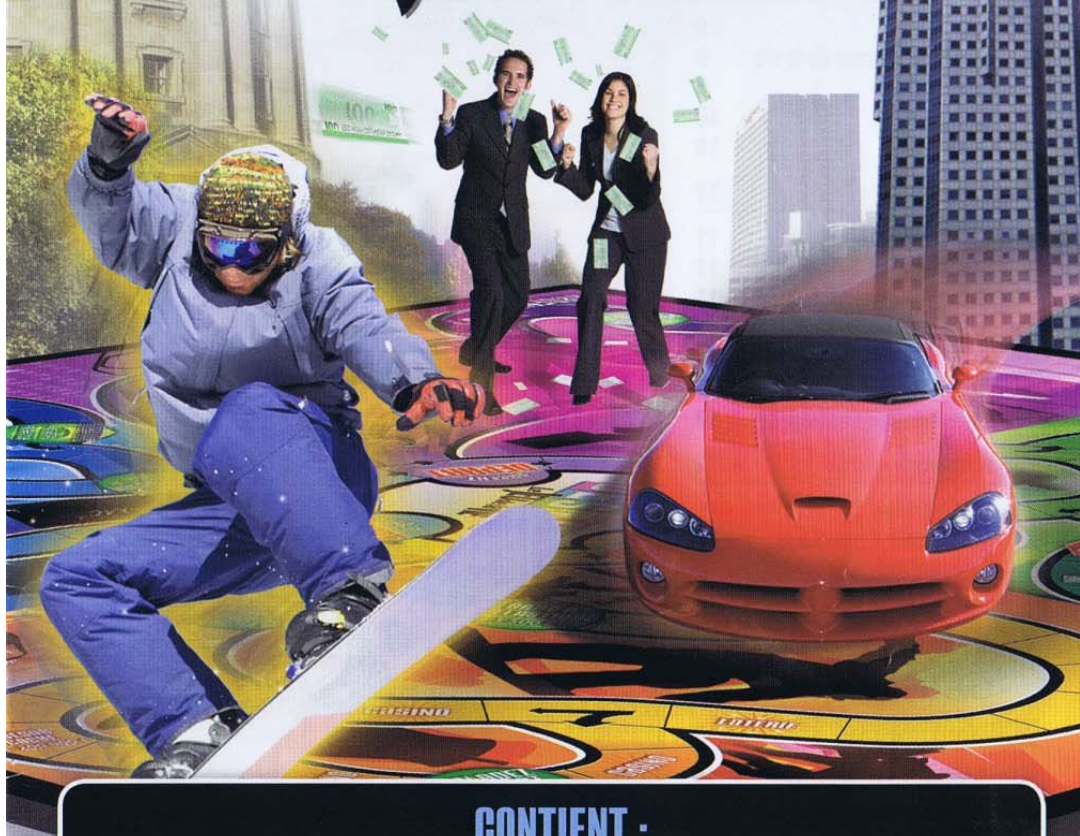




DESTIN

Le JEU de la VIE

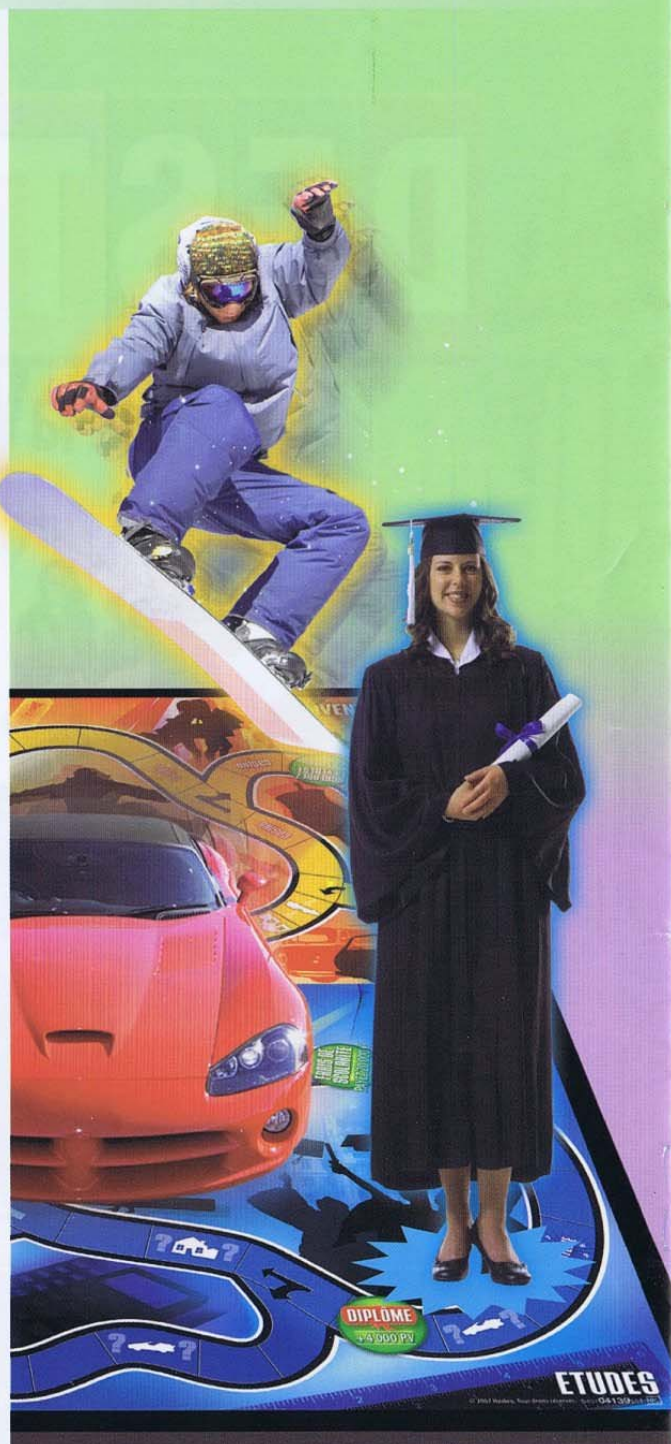


CONTIENT :

Lifepod (console électronique), plateau de jeu, 4 cartes de crédit Destin, 4 Tablettes Vie, 12 pions (4 skateboards, 4 voitures de tourisme et 4 voitures de sport), 84 cartes Événements de la vie, 12 cartes Professions recto verso, 4 cartes Memento et 20 flèches.

SOMMAIRE

Avant de commencer	3
Mise en place	4-5
Comment jouer	6-7
Rubrique Références	
Les cartes	8
• Cartes Événements de la vie	8
• Cartes Professions	8
Le plateau de jeu	8
Cases du plateau de jeu	9
• Case Départ	9
• Cases Événements de la vie	9
• Cases Voiture	9
• Cases Maison	10
• Cases Loterie	10
Cases Études	11
• Case Diplôme	11
• Case Doctorat	11
• Changement de profession	11
Cases Argent	12
• Cases Promotion	12
• Cases Création d'entreprise	12
Cases Amour	12
• Case Mariage/ Anniversaire de mariage	12
• Cases Enfant	12
• Case Essayez d'avoir un enfant	13
Cases Aventure	13
• Cases Casino	13
La Lifepod (console)	14-15
Résolution des problèmes	16
Informations sur les piles	17
Rappel des règles	18-19



AVANT DE COMMENCER

SI VOUS N'AVEZ JAMAIS JOUÉ AUPARAVANT :

- 1 Lisez à voix haute à tous les joueurs l'ensemble de cette page.
- 2 Reportez-vous aux pages 4-5 pour la mise en place du jeu.
- 3 Commencez à jouer et lisez à voix haute le chapitre *Comment jouer* aux pages 6-7 à l'intention de l'ensemble des joueurs.
- 4 Servez-vous des autres règles en référence.

ESSEYER LA VIE AVANT DE LA VIVRE POUR DE VRAI !

Jouez à *Destin* et vivez plusieurs vies ! Effectuez des choix différents à chaque partie et choisissez votre personnalité. Prenez des risques, lancez-vous dans une nouvelle profession, découvrez les différentes zones du plateau de jeu (Études, Argent, Amour et Aventure) et menez la vie dont vous avez toujours rêvé. Il y aura des hauts et des bas, de bonnes surprises... et des mauvaises, mais c'est la vie ! Il n'existe pas deux parties identiques. Alors, faites vos choix, prenez des risques et découvrez ce que la vie vous réserve !

BUT DU JEU

Gagner le maximum de Points de vie en vous déplaçant sur le plateau de jeu.

Gagner des Points de vie pour toutes les expériences étonnantes de votre vie, tout en essayant de gagner de l'argent, qui se transforme en Points de vie à la fin du jeu. Explorez les 4 zones du plateau de jeu pour vivre différentes expériences.



ÉTUDES

Vos méninges sont à l'honneur ! Obtenez votre diplôme ou votre doctorat dans cette zone afin de gagner des Points de vie et augmenter votre pouvoir d'achat. De quoi compenser les frais d'inscription ! Dans cette zone, vous pouvez gagner ou perdre un nombre considérable de Points de vie.



ARGENT

À vous la réussite ! Obtenez une promotion pour améliorer votre salaire ou investissez dans la création

d'entreprise. Dans cette partie, vous pouvez gagner ou perdre beaucoup d'argent.



AMOUR

Famille et amis ! Mariez-vous et ayez des enfants pour gagner quantité de Points de vie (mais, attention ! tous ces petits monstres vont vous coûter de l'argent chaque année). Dans cette zone, vous pouvez gagner de nombreux Points de vie, et même un peu d'argent.



AVENTURE

C'est ici qu'on s'éclate ! Découvrez le rafting ou le saut à l'élastique et croquez la vie à pleines dents ! Il se peut que vous ne gagniez pas beaucoup d'argent dans cette partie, mais à vous les Points de vie !

VIE DE TOUS LES JOURS

Dans toutes les zones du plateau de jeu, vous pouvez :

- Jouer à la loterie pour tenter de décrocher le gros lot.
- Acheter une maison et réaliser une plus-value chaque année.
- Acheter une voiture afin de vous déplacer plus rapidement sur le plateau de jeu, sans oublier que votre voiture peut perdre de la valeur au fil du temps.

À tout moment, la console vous permet de vous endetter, mais elle prélève un taux d'intérêt de 10 % sur votre découvert. Avez-vous les moyens de vous endetter ?

À la fin de la partie, la console transforme tout votre argent et toutes vos dettes en Points de vie.

C'est le joueur ayant le plus de Points de vie qui l'emporte !

MISE EN PLACE

FLÈCHE

CARTES PROFESSIONS x 12

Obtenez une promotion pour graver les échelons et augmenter votre salaire.

CARTES MÉMENTO x 4

CARTES ÉVÉNEMENTS DE LA VIE x 84



TABLETTES VIE x 4

DOCTORAT DIPLÔME



SKATEBOARD x 4

- 1 Posez le plateau de jeu bien à plat.
- 2 Remettez à chaque joueur une carte Memento et 5 flèches.
- 3 Mélangez les cartes Professions recto verso et distribuez-en deux au hasard à chaque joueur. Faites un tas avec les éventuelles cartes restantes et placez-le à côté du plateau de jeu.
- 4 Choisissez l'une des quatre professions qui vous a été distribuée et fixez cette carte sur votre Tablette Vie, en faisant apparaître la profession que vous avez choisie. Placez une flèche sur votre Tablette Vie afin qu'elle désigne le salaire niveau 1 indiqué en bas de la carte Professions.
(Vous devez obtenir une promotion pour graver les échelons et gagner plus d'argent).
- 5 Lorsque tous les joueurs ont choisi une profession, placez les cartes restantes avec les autres sur le tas, près du plateau de jeu.
- 6 Mélangez les cartes Événements de la vie et placez-les en tas près du plateau de jeu, sans les montrer. C'est le tas dans lequel vous allez piocher. Lorsqu'une carte a été utilisée, placez-la face visible à côté du tas de pioche, ce sera votre tas de défausse. Si vous n'avez plus de cartes disponibles dans le cours de la partie, mélangez le tas de défausse et commencez un nouveau tas de pioche.
- 7 Allumez la console à l'aide de l'interrupteur situé dessous. Le chiffre 10 clignote pour vous inviter à entrer le nombre de tours (années) que vous souhaitez jouer.

Si vous n'avez jamais joué auparavant, jouez au moins une dizaine de tours pour vous

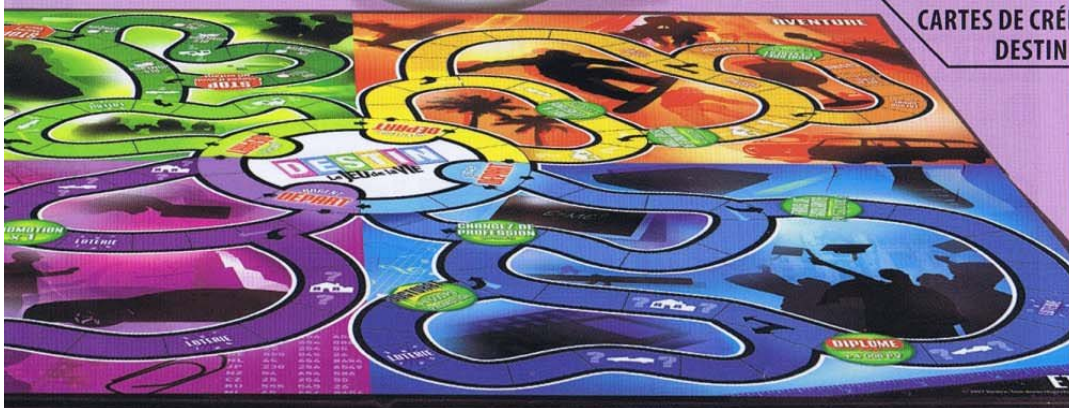
MISE EN PLACE

LIFEPOD (Console)

VOIR PAGE 14



CARTES DE CRÉDIT DESTIN



VOITURE DE TOURISME x 4



VOITURE DE SPORT x 4

familiariser avec le jeu. Cela devrait vous prendre une heure (pour 4 joueurs), mais il se pourrait que la première partie dure un peu plus longtemps.

Pour jouer 10 tours :

1. Appuyez sur **10** (ANNÉES)
2. Appuyez sur **1** et **0**
3. Appuyez sur **ENTER**

Maintenant vous êtes prêt à jouer !

- 8 Chaque joueur choisit un skateboard ainsi que la zone du plateau de jeu qu'il souhaite explorer. Placez votre skateboard sur la case Départ de la zone choisie, au milieu du plateau de jeu. Plusieurs joueurs peuvent commencer sur la même case. Prenez la Tablette Vie et la carte de crédit Destin qui correspondent à la couleur de votre skateboard.

VOUS ÊTES FIN PRÊT POUR ENTAMER LA PARTIE !

C'est le joueur le plus jeune qui commence, puis le jeu se poursuit avec le joueur qui se trouve à sa gauche.

Lorsque vous avez fini votre tour, passez la console au joueur suivant.



COMMENT JOUER

COMMENCEZ À JOUER

Commencez à jouer maintenant !

Si vous jouez pour la première fois, lisez les instructions à voix haute pendant le premier tour.

Il est possible que les premiers tours durent un certain temps, étant donné que vous découvrez le fonctionnement du jeu, mais vous allez très rapidement vous y habituer !

C'EST VOTRE TOUR

- 1 Insérez votre carte de crédit Destin dans la console.
- 2 Appuyez sur **ROUE**. C'est le jour de la paie ! La console vous verse votre salaire avant de faire tourner la roue. Le salaire de départ de chaque joueur s'élève à 5 000 €. Lors des tours suivants, la console paie votre loyer et vos factures, vous donne les Points de vie pour les différents événements de votre vie et calcule également la valeur de vos maisons et de vos voitures.

Astuce : Le voyant de la roue reste allumé pendant 60 secondes. **Attention de ne pas le manquer !**

Important : Appuyez toujours sur **ROUE** une fois au début de votre tour. Si vous n'appuyez pas sur **ROUE**, vous n'êtes pas payé !

Veillez à bien respecter l'ordre des tours. Si un joueur joue par erreur un tour supplémentaire, la console pourrait décompter les années trop rapidement et les autres joueurs pourraient manquer un tour.

- 3 Sur quel nombre la roue s'est-elle arrêtée ? Avancez du nombre de cases correspondant sur le plateau de jeu. **Suivez le sens des flèches.** Il existe parfois plusieurs itinéraires possibles.

Dans la suite de la partie, vous pouvez choisir d'aller à n'importe quelle case Départ et de commencer un nouvel itinéraire au lieu d'avancer du nombre de cases indiqué par la roue. Veillez à bien introduire votre carte et à appuyer sur **ROUE** d'abord, sinon vous ne serez pas payé !

- 4 Suivez les instructions correspondant à la case sur laquelle vous vous trouvez.



ARRÊTEZ-VOUS aux cases rouges, même si vous avez encore des coups à jouer ! Suivez les instructions, puis terminez votre tour.



Si vous tombez sur une case verte, suivez les instructions correspondantes. Si vous **passez sur** une case verte, vous devez suivre les instructions correspondantes jusqu'au bout avant de terminer votre tour.



Si cette case comporte des instructions, suivez-les ou reportez-vous aux pages de référence pour savoir ce que vous devez faire.



Chaque fois que vous voyez un ?, vous pouvez suivre les instructions correspondant à cette case ou considérer qu'il s'agit d'une case Événement de la vie (voir point 5 de cette page).



Si aucune instruction ne figure sur cette case, demandez à un autre joueur de tirer une carte Événements de la vie et de vous lire l'Événement de la vie correspondant à la zone dans laquelle vous vous trouvez. Placez

les cartes Événements de la vie qui ont été tirées sur le tas de défausse, face visible.

Reportez-vous aux pages de référence 8 à 13 pour en savoir plus sur les différentes cases. Servez-vous du sommaire de la page 2 pour vous guider. Lorsque vous connaîtrez bien le jeu, servez-vous de la carte Mémento pour vous rafraîchir la mémoire.

- 5 Saisissez sur la console ce que vous avez gagné (ou perdu) et vérifiez le changement du solde de votre compte. Procédez toujours dans l'ordre suivant :

POUR SAISIR UNE SOMME D'ARGENT :

1. Appuyez sur la touche **€** (ARGENT)
2. Appuyez sur la touche **+** pour ajouter de l'argent ou sur la touche **-** pour retirer de l'argent.

3. Saisissez le montant
(par ex. **1 0 0 0 0**)
4. Appuyez sur **ENTER**

POUR SAISIR DES POINTS DE VIE :

1. Appuyez sur **POINTS DE VIE**
2. Appuyez sur la touche **+** pour ajouter ou sur la touche **-** pour soustraire
3. Saisissez le montant (par ex. **5 0 0**)
4. Appuyez sur **ENTER**

- 6** Votre tour est terminé. Retirez votre carte et passez la console au joueur qui se trouve à votre gauche.

TOURS

Jouez chacun votre tour. Lorsque chaque joueur a joué son tour, la manche est terminée et la console décompte une année.

FIN DU JEU

Continuez à jouer jusqu'à ce que le décompte années indique 00. Cette situation se produit lorsque le premier joueur introduit sa carte et appuie sur **ROUE** lors du dernier tour.

Laissez cette carte dans la console.

CALCUL DES SCORES

- 1** À ce stade, la console convertit tout ce qui se trouve sur la carte du premier joueur en Points de vie (à l'aide d'un coefficient différent à chaque partie). Laissez la carte dans la console jusqu'au moment où un total de Points de vie clignote à l'écran. Retirez votre carte et mémorisez le total obtenu !
- 2** Chaque joueur procède ainsi à son tour pour obtenir le calcul de son total.
- 3** Comparez les totaux. **C'est le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de Points de vie qui l'emporte.** Au bout de 30 secondes, la console indique à l'écran le total obtenu par le gagnant !

Astuce : Si vous souhaitez revoir votre total, vous pouvez ré-introduire votre carte dans la console à tout moment.

Pour en savoir plus sur le déroulement du jeu.

Servez-vous du sommaire de la page 2 pour trouver la rubrique qui vous intéresse.



CARTES ÉVÉNEMENTS DE LA VIE

On trouve 4 Événements de la vie sur chaque carte, un pour chaque zone du plateau de jeu.

Vous vous faites un piercing (dites de quel piercing il s'agit). Appuyez sur 2. Faites tourner la roue Q/I : Tout le monde vous félicite ! **Gagnez 250 PV.** Faites tourner la roue 2 : Le piercing s'infecte. **Payez 15 000 €** en frais médicaux.

Vous investissez dans le site Web créé par votre ami « Comment dénicher la petite amie de vos rêves ». Succès sans précédent ! Vous **gagnez 100 000 €.**

Vous faites une coupe de cheveux à votre nièce. Vous lui faites A, une coupe hyper tendance ou B, une coupe ringarde. **Répondez A ou B maintenant !** [A. Elle a un super look ! **Gagnez 300 PV.** B. Elle a un air de chien battu. **Perdez 300 PV.**]

Vous visitez les États-Unis en voiture sans trop déboursier. **Dépensez 1 500 €** et **gagnez 600 PV.**

FAITES PREUVE D'IMAGINATION

Certains Événements de la vie vous demandent de remplir les espaces vides et d'inventer des détails croustillants que vous pouvez raconter aux autres joueurs. **Cela n'est pas obligatoire**, mais c'est très amusant !

CHOIX

Si deux options figurent sur la carte, vous **devez impérativement** arrêter votre choix **avant** de découvrir ce que vous pouvez gagner ou perdre. Vous devez choisir et prendre un risque. C'est la vie ! Si vous lisez la carte, demandez au joueur dont c'est le tour de faire son choix avant de lire les résultats correspondant à l'option qu'il a choisie.

CARTES PROFESSIONS

Chaque évolution de carrière va de débutant à expert, ce qui vous permet d'augmenter votre salaire en grimpaant les échelons. Chaque profession possède 7 niveaux différents. Tous les joueurs débutent au niveau 1 et progressent par la suite.

Lorsque vous obtenez une promotion, déplacez votre flèche en montant sur votre échelle de carrière et saisissez votre nouveau salaire sur la console. (Voir la rubrique *Promotion* à la page 12).

QUALIFICATIONS

CARTE PROFESSIONS		
PROFESSEUR D'UNIVERSITÉ		
DOCTORAT		
PROFESSION	SALAIRE	
7 Professeur d'université	600 000	
6 Maître de conférence	500 000	DOCTORAT
5 Chef d'établissement	400 000	
4 Directeur adjoint	150 000	
3 Professeur	100 000	DIPLOME
2 Conseiller d'éducation	30 000	
1 Professeur suppléant	5 000	

PAS DE DOCTORAT ?

Vous devez vous arrêter ici jusqu'à l'obtention de votre Doctorat.

PAS DE DIPLOME ?

Vous devez vous arrêter ici jusqu'à l'obtention de votre diplôme.

Vous devez être titulaire d'un diplôme ou d'un Doctorat pour atteindre le sommet de certaines échelles de carrière. Si vous ne possédez pas les qualifications requises, vous serez bloqué au niveau situé **avant** le niveau ou sauf si vous retournez dans la zone **Études** afin de poursuivre vos études ou si vous changez de profession.

LE PLATEAU DE JEU

Chaque zone du plateau de jeu vous emmène dans une sphère différente où vous pouvez effectuer plusieurs actions vous permettant de gagner de l'argent ou des Points de vie (zone Études pour vos études, Argent pour votre profession, Amour pour votre famille et vos amis et Aventure pour les loisirs et les sensations fortes). Plus vous avancez dans chaque zone, plus les avantages que vous pouvez obtenir sont importants.

CASES DU PLATEAU DE JEU DANS CHAQUE ZONE



CASES DÉPART

Il existe 4 cases Départ situées au centre du plateau de jeu, une pour chaque zone.

Choisissez la zone que vous souhaitez découvrir et placez votre skateboard sur la case Départ. Plusieurs joueurs peuvent commencer la partie sur la même case.

Si vous tombez sur ces cases au cours de la partie, considérez ces cases comme des cases normales Événements de la vie. Si vous tombez sur ces cases en venant d'une autre zone du plateau de jeu, considérez ces cases comme des cases Événements de la vie.

CASES ÉVÉNEMENTS DE LA VIE

Si aucune instruction ne figure sur la case sur laquelle vous tombez, demandez à un autre joueur de tirer une carte et de lire à voix haute l'Événement de la vie correspondant à la zone dans laquelle vous vous trouvez.



CASES VOITURE (OPTION)

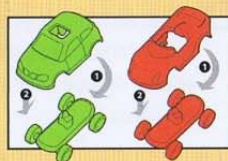
Vous pouvez acheter ou vendre une voiture à chaque fois que vous tombez sur une de ces cases, **si vous le**

souhaitez. Gagnez des Points de vie et déplacez-vous plus rapidement sur le plateau de jeu (la console ajoute **automatiquement** +1 à votre tirage pour la voiture de tourisme et +2 pour la voiture de sport). Attention quand même ! Il est possible que votre voiture perde de la valeur à chaque tour.

Si vous ne souhaitez ni acheter ni vendre de voiture, considérez ces cases comme des cases normales Événements de la vie.

POUR ACHETER :

- 1 Appuyez sur **6** (VOITURE). Les icônes Voiture clignotent à l'écran.
- 2 Appuyez sur **+** pour obtenir la liste des voitures et voir les différents prix.



- 3 Appuyez sur **ENTER** sur une voiture pour l'acheter. La console vous débite le prix de cette voiture et met en surbrillance la voiture choisie à l'écran.
- 4 Prenez le pion Voiture de tourisme ou Voiture de sport et fixez-le sur votre skateboard.

POUR VENDRE :

- 1 Appuyez sur **6** (VOITURE).
- 2 Appuyez sur **-** pour obtenir la liste des voitures et voir les différentes valeurs.
- 3 Appuyez sur **ENTER** sur la voiture que vous désirez vendre. La console vous crédite de la valeur de cette voiture.
- 4 S'il ne vous reste aucune voiture, enlevez le pion Voiture de votre skateboard.

Il existe deux types de voiture en vente :

Si vous possédez à la fois une voiture de tourisme et une voiture de sport de votre couleur, la console ajoute **automatiquement** + 2 lors du tirage.

Pour connaître la valeur de votre(vos) voiture(s) et de votre patrimoine, laissez votre carte dans la console pendant une dizaine de secondes.

LA GAZETTE DE L'AUTO

VOITURE DE TOURISME

10 000 €



La console ajoute **automatiquement** + 1 à chaque tirage + 100 Points de vie chaque année

Chaque année, la valeur de ce type de voiture baisse de 1 000 €. Au bout de 10 ans, votre vieille voiture part à la casse et disparaît de l'écran. Vous cessez de bénéficier de la majoration de +1 lors du tirage.

VOITURE DE SPORT

50 000 €



La console ajoute **automatiquement** + 2 à chaque tirage + 200 Points de vie chaque année

Cette voiture perd 5 000 € de sa valeur chaque année pendant les 8 premières années. Au bout de 15 ans, elle devient voiture de collection et gagne 5 000 € par an.



CASES MAISON (OPTION)

Vous pouvez procéder à un achat ou à une vente chaque fois que vous tombez sur ces cases, **si vous le souhaitez**. La valeur de votre maison

augmente de 6 % par an. Vous pouvez emprunter pour acheter, mais la console calcule un taux d'intérêt de 10 % sur l'ensemble de vos prêts ! Est-ce que cela en vaut la peine ? C'est à vous de décider.

Si vous ne désirez ni acheter ni vendre de maison, considérez ces cases comme des cases normales Événements de la vie.

POUR ACHETER :

- 1 Appuyez sur **5** (MAISON). Les icônes Maison dignotent à l'écran.
- 2 Appuyez sur **+** pour obtenir la liste des maisons et voir les différents prix.
- 3 Appuyez sur **ENTER** sur une maison pour l'acheter. La console vous débite le prix de cette maison et met en surbrillance cette maison à l'écran.

POUR VENDRE:

- 1 Appuyez sur **5** (MAISON).
- 2 Appuyez sur **-** pour obtenir la liste des maisons et voir les différentes valeurs.
- 3 Appuyez sur **ENTER** sur la maison que vous désirez vendre. La console crédite votre compte de la valeur de cette maison.

Vous pouvez être propriétaire de plusieurs maisons en même temps. Pour connaître la valeur de votre(vos) maison(s) et de votre patrimoine, laissez votre carte dans la console pendant une dizaine de secondes.

Il existe trois modèles de maison sur le marché :

Maison mitoyenne : 200 000 €
Emplacement : lotissement haut de gamme situé près d'une centrale thermique. Refaite à neuf. Pas de parking ni de jardin. Idéal premier achat !

Maison bourgeoise proche centre-ville : 500 000 €
Emplacement : secteur convoité situé près d'un parc. Spacieuse et lumineuse. Jardin et garage. Un choix idéal pour famille nombreuse !

Demeure avec prestations haut de gamme : 1 000 000 €
Emplacement : secteur réputé situé à une heure du centre-ville. Terrain de 10 ha avec piscine, terrasse-solarium et clôture électrique. Beaucoup de cachet. Coup de cœur assuré !



CASES LOTERIE

Faites vos jeux !
Qui va décrocher le gros lot ?

- 1 Retirez votre carte de la console.
- 2 Appuyez sur **1** (LOTIERIE). L'écran vous indique la somme en jeu.
- 3 Choisissez 3 numéros (de 1 à 10) et dites-les aux autres joueurs.
- 4 Les autres joueurs choisissent à leur tour chacun un numéro parmi les numéros restants.

- 5 Appuyez sur **ROUE**. Le joueur dont le numéro a été tiré au sort décroche le gros lot !
- 6 Si le numéro tiré au sort n'appartient à aucun des joueurs, la somme mise en jeu est ajoutée au gros lot pour le tirage suivant !
- 7 Continuez à faire tourner la roue jusqu'à ce qu'un vainqueur soit tiré au sort !
- 8 Si vous décrochez le gros lot, introduisez votre carte dans la console. Vos gains seront automatiquement ajoutés. Veillez ensuite à bien donner la console au bon joueur.

CASES ÉTUDES



Cerveaux musclés, c'est votre domaine ! Des cases spéciales vous permettent de poursuivre des études. Investissez dans votre matière grise pour gagner de nombreux Points de vie et avoir de meilleures possibilités de carrière à l'avenir.



CASES DIPLOME

Obtenez votre diplôme et gagnez de nombreux Points de vie ! Si vous ne possédez pas les qualifications requises, vous serez bloqué au niveau Profession **inférieur** à



ou jusqu'à l'obtention de votre qualification.

- 1 Si vous tombez **ou passez sur** cette case, fixez une flèche à côté de sur votre Tablette Vie.
- 2 Saisissez le nombre de Points de vie indiqués. Lorsque vous aurez obtenu votre diplôme, vous pourrez accepter les promotions vous permettant d'accéder à tous les niveaux Profession compris entre



CASE DOCTORAT

Félicitations pour votre doctorat ! En obtenant votre doctorat, vous obtenez immédiatement une promotion ainsi que de nombreux Points de vie.

- 1 Si vous tombez **ou passez sur** cette case, déplacez votre flèche de à sur votre Tablette Vie.
- 2 Entrez le nombre de Points de vie indiqués.
- 3 Déplacez votre flèche en montant sur votre échelle de carrière et saisissez votre nouveau salaire. Voir *Cases Promotion* à la page 12. Lorsque vous avez décroché votre Doctorat, il n'existe plus de limites au niveau des professions que vous avez le droit d'exercer !

Astuce : Vous pouvez continuer à faire le tour de la zone Études et obtenir autant de diplômes ou de doctorats que vous le souhaitez !



CHANGEMENT DE PROFESSION (OPTION)

Si vous tombez **ou passez sur** cette case, changez de carte Professions si vous le désirez !

En changeant votre carte Professions, vous pourriez avoir un meilleur salaire, mais vérifiez bien que vous possédez les qualifications requises. Si vous ne souhaitez pas changer de profession, considérez cette case comme une case normale Événements de la vie.

POUR CHANGER DE PROFESSION :

- 1 Demandez à un autre joueur de mélanger le tas de cartes Professions qui se trouve près du plateau de jeu.
- 2 Sans regarder, prenez 2 cartes.
- 3 Choisissez la profession que vous souhaitez (ou conservez votre ancienne profession). Fixez la carte Professions choisie visible, sur votre Tablette Vie.

Important : Vérifiez que vous possédez bien les qualifications requises avant de choisir une profession. Si la profession que vous souhaitez exercer nécessite un diplôme ou un doctorat et si vous n'en possédez pas, la situation est la même que dans la vraie vie : il vous est impossible de choisir cette profession ! Est-il encore temps d'entreprendre des études pour obtenir votre diplôme ?

- 4 Gardez votre flèche au même niveau Profession que précédemment. Si votre salaire a changé, entrez le nouveau montant sur la console. Vous percevrez ce salaire lors de votre **prochain** tour.
- 5 Remettez toutes les cartes non utilisées dans le tas.



CASES ARGENT



Accros du fric et fans de réussite, voici la zone à ne pas manquer ! Des cases spéciales vous permettent de graver l'échelle des professions et de vous lancer dans les petites combines. L'argent ne fait pas le bonheur... mais ça aide !



CASES PROMOTION

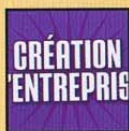
Si vous tombez **ou passez sur** cette case, à vous le doux parfum de la réussite !

- 1 Déplacez votre flèche sur votre échelle de carrière du nombre de niveaux indiqués (à condition de posséder le bon diplôme).
- 2 Appuyez sur **0** (SALAIRE).
- 3 Saisissez votre nouveau salaire (par ex. 200 000 €).
- 4 Appuyez sur **ENTER**.
(N'APPUYEZ PAS SUR **€** lorsque vous entrez un salaire !)
- 5 Vous percevrez ce salaire lors de votre prochain tour.

Important :

Vous serez bloqué au niveau Profession inférieur

à  ou  sur votre carte Professions si vous ne possédez pas les qualifications requises. Voir Cartes Professions à la page 8.



CASES CRÉATION D'ENTREPRISE

Investissez dans la création d'entreprise **si vous le souhaitez**. Vous pouvez perdre de l'argent, récupérer votre mise de fonds

ou doubler vos gains. À vous de faire la preuve de vos talents de gestionnaire !

Si vous ne souhaitez pas investir, considérez ces cases comme des cases normales Événements de la vie.

POUR INVESTIR :

- 1 Dites à voix haute le montant que vous souhaitez investir (de 10 000 € à 100 000 €).
- 2 Appuyez sur **2** (CHANCE).

3 Faites tourner la roue

- 0 : Vous avez perdu ! Déduisez cette somme de votre compte.
- 1 : Vous avez récupéré votre mise de fonds. Ne faites rien.
- 2 : Vous avez gagné ! Ajoutez cette somme à votre compte.

CASES AMOUR



À vous la douceur du cocon familial et du cercle d'amis ! Des cases spéciales vous permettent de vous marier et d'avoir des enfants, ce qui vous rapporte de nombreux Points de vie.



CASE MARIAGE/ANNIVERSAIRE DE MARIAGE

Fêtez le jour J ou votre anniversaire de mariage. La console vous attribue immédiatement 3 500 Points de vie. De plus, chaque joueur vous donne 1 000 € en cadeau de mariage (la console calcule cela automatiquement) ! Dorénavant, vous pouvez compter sur 1 500 Points de vie supplémentaires chaque année.

- 1 **ARRÊTEZ-VOUS**, même si vous avez encore des coups à jouer.
- 2 Appuyez sur **3** (MARIAGE).
- 3 Appuyez sur **ENTER**.

ANNIVERSAIRE DE MARIAGE

Si vous vous êtes déjà marié lorsque vous tombez sur cette case, suivez les instructions Mariage. Tous les autres joueurs vous donnent 500 € en cadeau d'anniversaire (la console calcule cela automatiquement).



CASES ENFANT

Félicitations ! Vous avez eu un garçon, une fille ou des jumeaux. Pour chaque enfant, la console vous attribue immédiatement 350 Points de vie. Recevez 350 Points de vie supplémentaires par enfant chaque année.

Cela étant, les enfants vous coûtent de l'argent. Chaque année, vous allez dépenser entre 10 % et 40 % de votre salaire pour les enfants, en fonction du nombre d'entre

eux. Lorsqu'ils atteignent 18 ans, vous cessez de verser de l'argent pour leur éducation.

1 Appuyez sur **7** (ENFANT).

2 Appuyez sur **+** pour avoir un enfant.

REMARQUE : Le nombre **total** de vos enfants est indiqué à l'écran.

3 Lorsque vous avez le bon nombre d'enfants, appuyez sur **ENTER**.



CASE ESSAYEZ D'AVOIR UN ENFANT

La cigogne va-t-elle vous apporter un petit chérubin ?

1 **ARRÊTEZ-VOUS**, même si vous avez encore des coups à jouer.

2 Appuyez sur **2** (CHANCE).

3 Faites tourner la roue

- 0 : Pas d'enfant cette fois-ci.
- 1 : Vous avez un enfant.
- 2 : Ce sont des jumeaux !

4 Appuyez sur **7** (ENFANT), puis sur **+** pour ajouter un enfant ou sur **+** pour ajouter 2 enfants.

REMARQUE : Le nombre **total** de vos enfants est indiqué à l'écran.

5 Lorsque vous avez le bon nombre d'enfants, appuyez sur **ENTER**.

Vous pouvez avoir 2 enfants maximum par an et 9 pendant toute votre vie.

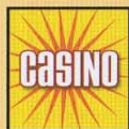
Si vous avez déjà 9 enfants lorsque vous tombez sur une case Enfant ou Essayez d'avoir un enfant, votre famille est déjà suffisamment nombreuse ! Considérez ces cases comme des cases normales Événements de la vie.

Vérifiez que vous avez bien le nombre **TOTAL** d'enfants correct avant d'appuyer sur **ENTER**. Vous ne pouvez pas « supprimer » d'enfants sur la console.

CASES AVENTURE



Amateurs de sensations fortes, l'aventure commence ici ! Des cases spéciales vous permettent de partir en vacances, de gagner des Points de vie et de tenter votre chance au casino.



CASES CASINO

Prenez un risque et tentez votre chance au casino **si vous le souhaitez**. Vous pouvez perdre de l'argent, récupérer votre mise ou doubler vos gains. La chance va-t-elle vous sourire ?

Si vous ne voulez pas miser, considérez ces cases comme des cases normales Événements de la vie.

POUR MISER :

1 Dites à voix haute le montant que vous souhaitez miser (de 10 000 € à 100 000 €).

2 Appuyez sur **2** (CHANCE).

3 Faites tourner la roue

- 0 : Vous avez perdu ! Déduisez cette somme de votre compte.
- 1 : Vous avez récupéré votre mise. Ne faites rien.
- 2 : Vous avez gagné ! Ajoutez cette somme à votre compte.



LA LIFEPOD (CONSOLE)

PAGES DE RÉFÉRENCE

La console électronique s'occupe de l'ensemble des éléments de la vie quotidienne.

Elle fait tourner la roue, verse votre salaire, déduit votre loyer et gère votre patrimoine. Chaque fois que votre carte se trouve dans la console, vous pouvez voir sur l'écran le montant de votre solde ainsi que le nombre de Points de vie que vous possédez ; vous pouvez également vérifier si vous êtes marié et contrôler le nombre de vos enfants ainsi que les maisons ou les voitures dont vous êtes propriétaire. Vous pouvez voir évoluer votre solde lorsque vous saisissez une somme d'argent ou ajoutez des Points de vie. La console compte même les tours et vous indique à quel moment la partie est terminée.

À chaque partie, elle se sert d'un coefficient différent pour calculer le nombre de Points de vie correspondant à la somme d'argent dont vous disposez au moment où vous jouez. Un Point de vie peut valoir entre 80 et 120 €, mais vous ne le saurez pas pendant la partie, ce qui rend chaque partie unique.

Introduisez votre carte dans la console de la manière suivante :



BON À SAVOIR

• PILES

Voir page 17.

• MISE EN MARCHÉ

Utilisez l'interrupteur situé sous la console.

• BIPS OK

La console émet une série de bips lorsque vous appuyez sur une touche ou entrez une somme d'argent. Elle peut même interpréter un morceau de musique lorsqu'un événement positif survient dans votre vie !

• BIPS ANOMALIE

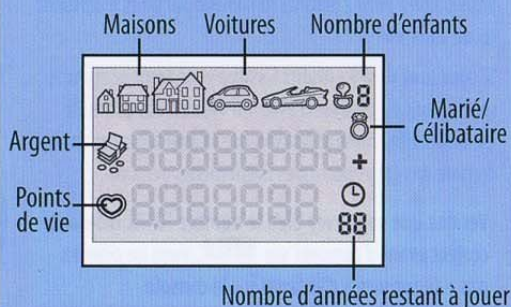
Si vous essayez de faire une manœuvre que la console ne comprend pas, elle émet un double bip. Pas de panique ! Appuyez sur **ANNUL** et ré-essayez. Vérifiez sur votre carte Mémento ou contrôlez les instructions afin de vous assurer que vous avez bien appuyé sur les bonnes touches.

• MODE VEILLE

Si l'écran s'éteint, appuyez sur **ENTER** pour le rallumer !

L'ÉCRAN

Tout ce que vous faites dans votre vie est signalé à l'écran :



Servez-vous des touches chiffrées pour entrer les différents montants (années, argent ou Points de vie). La plupart des touches ont également une autre fonction.

TOUCHE	FONCTION	VOIR PAGE
 SALAIRE	Vous obtenez une promotion ! Entrez votre nouveau salaire et déplacez votre flèche en montant sur votre échelle de carrière. Astuce : N'appuyez jamais sur  lorsque vous saisissez votre salaire.	12
 LOTÉRIE	Jouez à la loterie pour tenter de décrocher le gros lot. Retirez toutes les cartes avant d'appuyer sur la touche Loterie !	10
 CHANCE	Prenez un risque. Faites tourner la roue (0, 1 ou 2) pour découvrir le résultat d'un événement de la vie.	
 MARIAGE	Mariez-vous ou fêtez votre anniversaire de mariage pour gagner de nombreux Points de vie.	12
 MAISON	Achetez une maison et vérifiez la progression de sa valeur.	10
 VOITURE	Achetez une voiture de tourisme ou de sport pour vous déplacer plus vite sur le plateau de jeu. Prenez un pion voiture et fixez-le sur votre skateboard.	9
 ENFANT	Vous avez un enfant, voire des jumeaux ! Le fait d'avoir des enfants vous coûte de l'argent mais vous donne de nombreux Points de vie.	12
 VOLUME	Maintenez la touche appuyée pour dérouler les niveaux de volume.	
 ANNÉES	Entrez le nombre d'années (tours) que vous souhaitez jouer (maximum 99 années). Important : vous ne pouvez pas utiliser la touche  pour entrer des chiffres. Utilisez le  et  pour entrer 10, 100, 1 000, etc.	5
	Appuyez sur cette touche pour confirmer l'action que vous avez accomplie sur la console.	
	Appuyez sur cette touche au début de chaque tour pour recevoir votre salaire, payer vos factures et faire tourner la roue. Le nombre tiré au sort reste allumé pendant une soixantaine de secondes.	6
	Annule la dernière saisie effectuée sur la console.	14
	Appuyez sur cette touche pour saisir les Points de vie.	7
	Appuyez sur cette touche pour entrer une somme d'argent.	6
	Appuyez sur ces touches pour indiquer à la console d'ajouter/de soustraire de l'argent ou des Points de vie.	6

QU'EST-IL ARRIVÉ À MON ARGENT ?

Il est possible que, comme dans la vraie vie, le solde de votre compte ne soit pas aussi positif que vous le souhaiteriez ! N'oubliez pas que vous pouvez avoir à payer des factures, les frais liés à l'éducation de vos enfants ou votre loyer. Si un autre joueur se marie, vous pouvez également être obligé de lui offrir un cadeau de mariage.

COMMENT SAVOIR SI LA CONSOLE A BIEN ENREGISTRÉ MON ARGENT/MES POINTS DE VIE ?

La console émet une série de bips et votre solde augmente ou baisse lorsque vous entrez une somme d'argent ou des Points de vie. Si ce n'est pas le cas, vous entendez un double bip et votre total ne change pas. Appuyez sur **ANNUL** et ré-essayez. Servez-vous de votre carte Memento ou contrôlez les instructions pour vous assurer que vous avez bien appuyé sur les bonnes touches.

MODIFICATION DE LA DURÉE DE LA PARTIE

Il est facile de modifier la durée de la partie si vous souhaitez terminer celle-ci plus rapidement ou si vous voulez ajouter quelques tours et continuer à jouer.

POUR RACCOURCIR LA PARTIE

- 1 Vérifiez que tous les joueurs ont joué leur tour.
- 2 Appuyez sur **10** (ANNÉES) et entrez le nombre d'années sous forme 01.
- 3 Appuyez sur **ENTER**.
- 4 Joueur 1, introduisez votre carte dans la console et appuyez sur **ROUE**.
- 5 Suivez les étapes permettant le Calcul des scores à la page 7.

POUR RALLONGER LA PARTIE

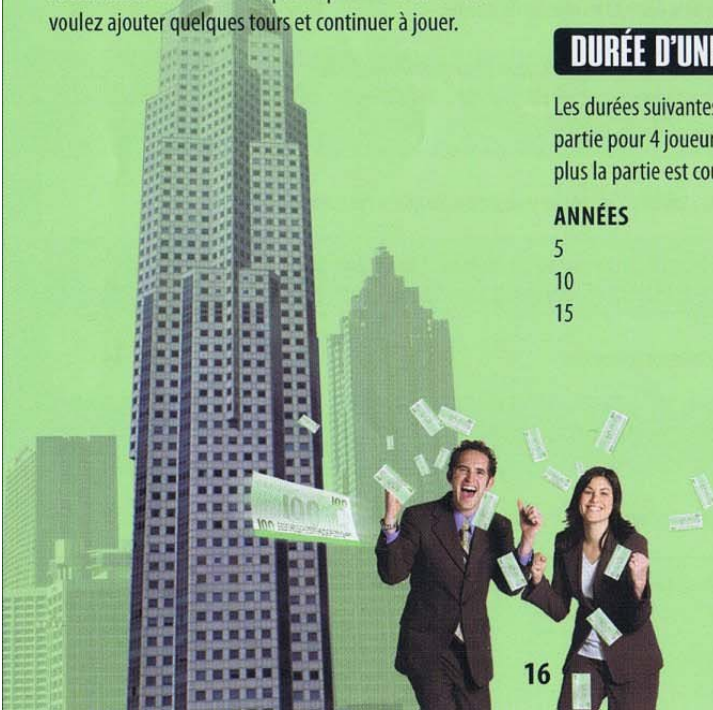
Pour ajouter des années et continuer à jouer, suivez les étapes 1 à 3, mais, au lieu de 01, entrez le nombre d'années pendant lesquelles vous souhaitez continuer la partie.

Exemple : tous les joueurs ont joué leur dernier tour. Le décompte années indique 01. Vous voulez jouer 5 tours supplémentaires. Retirez toutes les cartes et entrez le décompte années 06 sur la console.

DURÉE D'UNE PARTIE

Les durées suivantes (approximatives) concernent une partie pour 4 joueurs. Moins les joueurs sont nombreux, plus la partie est courte.

ANNÉES	DURÉE
5	35 minutes
10	1 heure
15	1 heure 20 minutes



IMPORTANT: UTILISATION DES PILES

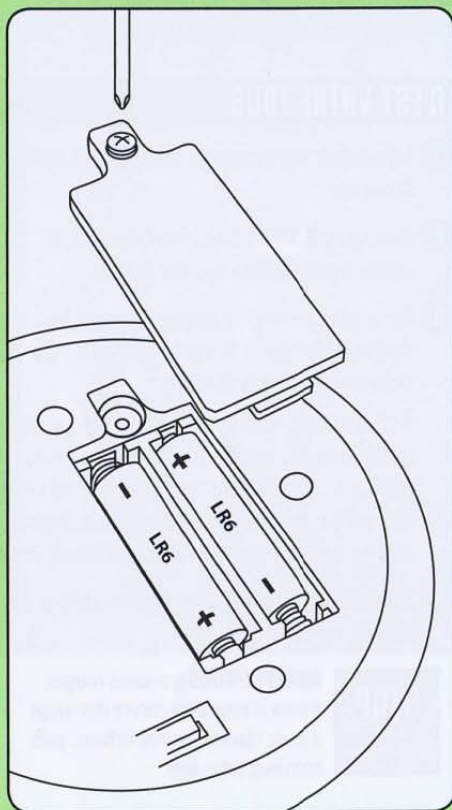
Retenez les informations suivantes. Les piles doivent être mises en place par un adulte.

PRECAUTIONS A PRENDRE :

1. Suivre attentivement les instructions. N'utiliser que les piles conseillées. Insérer les piles correctement en respectant les signes + et -.
2. Ne pas mélanger des piles neuves et usagées, des piles standard (salines) et alcalines.
3. Enlever les piles usagées.
4. Enlever les piles en cas de non-utilisation prolongée.
5. Ne pas mettre les bornes en court-circuit.
6. Si le produit cause des interférences électriques ou semble en être altéré, l'éloigner des autres appareils électriques. Remettre en marche si nécessaire (éteindre et rallumer ou enlever les piles et les replacer).
7. **NE PAS UTILISER D'ACCUMULATEURS RECHARGEABLES.**
NE PAS RECHARGER LES PILES NON RECHARGEABLES.



Ne jetez pas le produit et ses piles avec vos ordures ménagères. Portez-les dans un centre de recyclage des déchets.



RAPPEL DES RÈGLES

Si vous n'avez jamais joué auparavant, lisez le chapitre Comment jouer aux pages 6 et 7.

C'EST VOTRE TOUR

- 1 Introduisez votre carte de crédit Destin dans la console.
- 2 Appuyez sur **ROUE**. La console verse votre salaire avant de faire tourner la roue.
- 3 Sur quel nombre s'est arrêtée la roue ? Avancez de ce nombre de cases sur le plateau de jeu.
Suivez le sens des flèches.
À chaque tour, vous pouvez aller à n'importe quelle case Départ et commencer un nouvel itinéraire au lieu d'avancer du nombre de cases indiqué par la roue. Considérez la case Départ comme une case normale Événements de la vie.
- 4 Suivez les instructions correspondant à la case sur laquelle vous vous trouvez :



ARRÊTEZ-VOUS aux cases rouges, même si vous avez encore des coups à jouer ! Suivez les instructions, puis terminez votre tour.



Si vous tombez sur une case verte, suivez les instructions qui y figurent. Si vous **passez sur** une case verte, veillez à bien suivre toutes les instructions qui y figurent avant de terminer votre tour.



Si des indications figurent dans cette case, suivez les instructions qui y figurent ou reportez-vous aux pages de référence pour savoir ce que vous devez faire.



Chaque fois que vous découvrez un **?**, vous pouvez choisir de suivre les instructions correspondant à cette case ou de la considérer comme une case Événements de la vie.

PAGES DE RÉFÉRENCE



Case Événements de la vie

Si aucune instruction ne figure sur cette case, demandez à un autre joueur de tirer une carte Événements de la vie correspondant à la zone dans laquelle vous vous trouvez.

- 5 Entrez ce que vous avez gagné (ou perdu) sur la console et observez la modification du solde de votre compte.
- 6 Votre tour est terminé. Retirez votre carte et passez la console au joueur qui se trouve à votre gauche.

Continuez à jouer à tour de rôle. Lorsque chaque joueur a joué son tour, la manche se termine et la console décompte une année.



QUI GAGNE ?

Jouez jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'année.

- 1 À ce stade, la console transforme tous les éléments se trouvant sur la carte du premier joueur en Points de vie.

Mémoirisez votre total !

- 2 À tour de rôle, introduisez votre carte dans la console afin que celle-ci puisse calculer le total de vos Points de vie.

- 3 Comparez vos totaux. **C'est le joueur ayant le plus grand nombre de Points de vie qui l'emporte.** La console indique à l'écran le nombre de Points de vie obtenus par le gagnant.



**Mille façons de vivre votre vie !
Comment vivre la vôtre ?**



© 2007 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



MB
JEUX