

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. Remplacez 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.

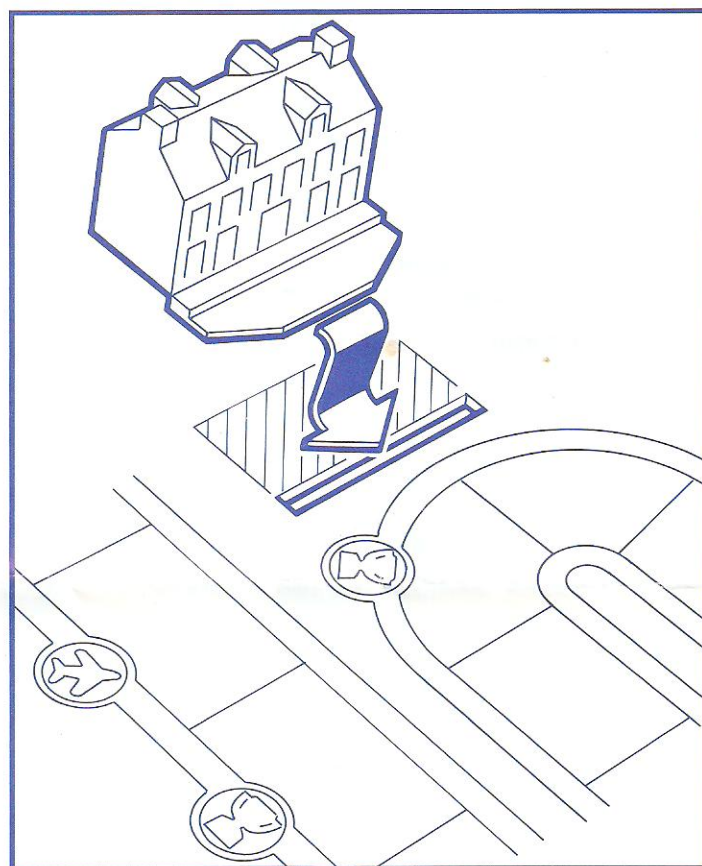


Illustration 1

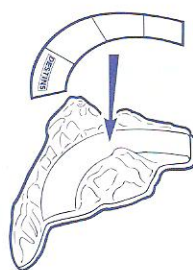


Illustration 2

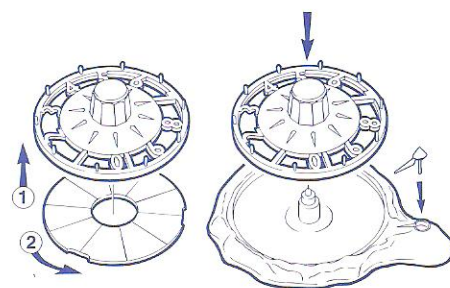


Illustration 3



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 débiter 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 débiter 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

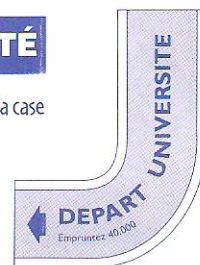
Piochez trois cartes salaire dans le tas, face cachée. Regardez-les, choisissez-en une et remettez les autres dans le tas.

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 êtes 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.

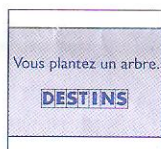
-Si un adversaire détient la carte profession correspondante, versez-lui la somme indiquée sur la case.

-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.

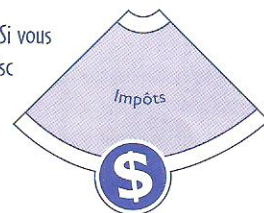
Par exemple, la case accident de ski est l'une des cases profession du médecin. Si vous tombez dessus, vous versez 5.000 au joueur qui possède la carte profession médecin.

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 !



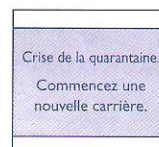
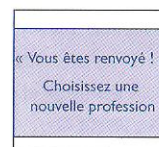
Si vous êtes l'officier de police, c'est à vous de surveiller si un joueur obtient un 10. Si vous ne le remarquez pas, tant pis !

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



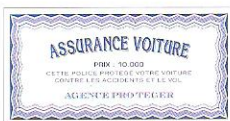
Lorsque vous tombez sur une case garçon ou fille, ajoutez un pion bleu ou rose dans votre voiture et prenez un autre jeton Destins.

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-aequo, 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 !

MB
JEUX

© 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.

0898 14529101

