

DESTINS

REGLE DU JEU

2-6 Joueurs

CONTENU

1 plateau de jeu	Billets (5 coupures différentes)
3 montagnes	30 certificats "Assurance Vie"
1 pont à péage	12 "cartes de crédit"
7 bâtiments	24 cartes "Marque de Standing"
1 roue du destin avec flèche	1 planche d'autocollants
1 bande de chiffres	10 cartes Salaire
6 voitures de couleurs différentes	1 casier de rangement
10 cartes profession pions roses et bleus	1 feuillet d'instructions d'assemblage
2 petits fanions	

BUT DU JEU

Etre le joueur le plus riche à la fin de la partie lorsque tous les joueurs auront atteint la Maison de Campagne ou la Résidence de Millionnaire.

PREPARATION DU JEU

1. Quand le plateau de jeu est prêt, décidez qui sera le banquier. Celui-ci place les billets, les certificats "Assurance Vie", et les "Cartes de Crédit" dans le casier de rangement.
2. Les joueurs choisissent chacun une voiture. Ils placent un pion de couleur à l'emplacement du conducteur (bleu pour les garçons, rose pour les filles) et posent leur voiture sur la case Départ.
3. Chaque joueur reçoit 3000.
4. Mélangez les cartes "Marque de Standing" et déposez-les en tas, face visible, près du plateau de jeu.
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.
6. Mélangez les cartes Profession et Salaire et placez-les, face cachée en formant 2 piles.

LE DEPART DANS LA VIE

Chemin Profession ou Université ?

Avant de commencer à jouer, lorsque vous êtes sur la case Départ, choisissez quel chemin vous allez suivre: le chemin le plus court, le chemin Profession ou le chemin le plus long, le chemin de l'Université.

Si vous décidez de prendre le chemin de l'Université, vous devez payer immédiatement la somme de 20 000 pour vos études, aussi vous aurez besoin d'acquiescer une carte de crédit (voir ci-après paragraphe "carte de crédit"). A votre prochain tour, vous suivrez votre voie. A la fin du chemin de l'Université vous devrez vous arrêter obligatoirement sur la case "Choix Profession".

Vous choisirez une carte "Salaire" et 1 carte "Profession" parmi les 3 premières cartes des piles correspondantes.

Si vous décidez d'emprunter le chemin Profession vous prendrez immédiatement la carte "Profession" et la carte "Salaire" au sommet de chaque pile. Si vous tirez une carte qui exige un diplôme d'Université, tirez-en une nouvelle ou plus éventuellement.

Vous voilà prêts sur le chemin de la Vie.

Chaque tour se déroule de la façon suivante :

1. Percevez votre salaire.
2. Si vous vous trouvez à un croisement, choisissez votre route avant de lancer la roue.
3. Lancez la roue.
4. Déplacez votre pion du nombre obtenu puis conformez-vous aux instructions de la case où vous vous arrêtez.
5. Achetez une Assurance Vie si vous en avez envie et si vous pouvez vous le permettre (si vous avez assez d'argent).

LE JEU

LANCEZ LA ROUE

Lancez la roue et avancez du nombre de cases obtenu, puis conformez-vous aux indications inscrites sur la case où vous vous arrêtez. Si vous arrivez sur une case déjà occupée, avancez jusqu'à la prochaine case libre, à moins que vous arriviez à un Stop. (Voir ci-après)

LES CASES

CASES STOP (cases rouges)

Les cases Stop sont les seules cases du plateau où plusieurs joueurs peuvent se trouver en même temps.

Lorsque votre voiture arrive sur une case Stop, elle doit impérativement s'arrêter, quel que soit le nombre de points restant à jouer. Vous devez alors vous conformer aux indications portées sur la case. Certaines cases se trouvent à des croisements. Dans ce cas, à votre prochain tour, avant de lancer la roue, vous devrez annoncer quel chemin vous allez suivre. Le chemin le plus court est le plus risqué : vous avez quelques rares occasions de gagner beaucoup d'argent mais vous risquez plus d'en perdre beaucoup. C'est à vous de choisir !!

CASES PROFESSIONS

Ces cases portent un symbole figurant sur les cartes "Profession". Si vous vous arrêtez sur cette case vous devez payer la somme indiquée au joueur qui possède la carte correspondante sauf s'il s'agit de la vôtre.

Dans certains cas, vous devrez changer de profession. Exemple : si vous vous arrêtez sur "vous êtes licencié" ou "Crise de la Quarantaine", vous vous débarrassez de vos cartes "Profession" et "Salaire" et en tirez 2 nouvelles. Rappelez-vous : si vous tirez une carte "Profession" exigeant un diplôme universitaire alors que vous n'avez pas choisi cette voie, prenez-en une autre.

LE MARIAGE

Lorsque vous arrivez sur la case "Vous vous mariez ..." vous devez impérativement vous arrêter et procéder de la façon suivante :

Ajoutez un pion (bleu ou rose) dans votre voiture, c'est votre conjoint. Lancez la roue pour déterminer si vous recevez des cadeaux des autres joueurs :

vous obtenez 1, 2 ou 3 : chaque joueur vous verse 4 000, vous obtenez 4, 5 ou 6 : chaque joueur vous verse 2 000, vous obtenez 7, 8 ou 9 : vous ne recevez aucun cadeau.

LES ENFANTS

Chaque fois que vous vous arrêtez sur une case "Un fils ...", "Une fille ...", "Des jumeaux ...", conformez-vous aux instructions données par la case. N'oubliez pas d'ajouter dans votre voiture les pions roses ou bleus correspondants. Si vous avez plus d'enfants que de places dans votre voiture, gardez les pions auprès de vous.

DEMANDE DE DOMMAGES ET INTERETS

Lorsque vous vous arrêtez sur une case vous indiquant de demander des dommages et intérêts, choisissez le joueur qui devra vous verser la somme indiquée sur la case. Ce joueur doit vous payer même s'il doit pour cela emprunter à la Banque.

LES "MARQUES DE STANDING"

Lorsque vous vous arrêtez sur une case vous autorisant à acheter une carte "Marque de standing", vous pouvez acheter la première carte du tas pour la somme indiquée sur la case. Si vous ne désirez pas acheter la carte "Marque de standing" qui vous est offerte, vous devez alors la placer sous le tas.

Toutes les cartes "Marque de Standing" peuvent être revendues à la Banque pour la "valeur de revente". Leur principal intérêt est de permettre au joueur qui les détient de ne pas s'acquitter de certains paiements. Par exemple, plutôt que de payer en liquide, un joueur peut donner la carte "Marque de Standing" correspondante.

Les joueurs peuvent se revendre entre eux les cartes "Marque de standing" à un prix fixé d'un commun accord. Cependant, gardez toujours en mémoire que vous pourriez avoir besoin de ces cartes pour atteindre la Résidence de Millionnaire si vous n'avez pas assez d'argent liquide. (voir paragraphe "Résidence de Millionnaire")

Un titulaire d'une carte "Marque de Standing" peut recevoir de l'argent des autres joueurs. En effet, un joueur peut être contraint de payer une somme d'argent à un joueur titulaire d'une carte "Marque de Standing". A défaut de titulaire, le joueur devra verser la somme à la banque.

CASINO

Lorsque vous vous arrêtez sur une case CASINO, vous recevez de la Banque 20 000. Vous avez le choix entre garder cette somme ou la paier pour essayer de gagner le montant indiqué sur la case où vous vous trouvez. Si vous choisissez de parier, procédez de la façon suivante :

1. Choisissez 2 chiffres de 1 à 10 et placez les 2 fanions à côté des numéros correspondants sur la roue.
2. Lancez la roue.
3. Si un des deux numéros choisis sort, vous gagnez la somme indiquée sur la case CASINO. Rendez les 20 000 à la Banque.
4. Si aucun des deux numéros ne sort, vous avez perdu. Rendez les 20 000 à la Banque.

IMPOTS

Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, lancez la roue pour savoir qui doit payer des impôts : le joueur qui possède la carte "Profession" dont le symbole est de la même couleur que celle indiquée par la roue, paie à la Banque le montant figurant sur sa carte "Profession".

ASSURANCE VIE

A la fin de chaque tour, vous pouvez acheter une Assurance Vie pour 25 000 (jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carte "Assurance Vie"). Vous recevez alors une carte. Les Assurances Vie sont un placement sûr : à la fin du jeu, au moment de la retraite, elles ont chacune une valeur de 50 000. Vous pouvez à tout moment les revendre à la Banque pour 15 000. Vous pouvez également les revendre aux autres joueurs pour un prix déterminé d'un commun accord.

CARTE DE CREDIT

En cas de besoin d'argent, des Cartes de Crédit d'une valeur de 20 000 sont disponibles à la Banque. Pour tout emprunt de 20 000, vous recevez une Carte de Crédit en même temps que la somme empruntée.

Remarques :

- Chaque fois que vous empruntez 20 000 vous devrez payer des intérêts et rendre 25 000 à la Banque. Vous rendez la Carte de Crédit en même temps que vous remboursez votre emprunt.
- Vous ne pouvez jamais avoir plus de 4 Cartes de Crédit en même temps.
- A la fin de la partie, lorsque vous prenez votre retraite, pour toute Carte de Crédit encore en votre possession vous devrez rendre 50 000 à la Banque. Vous avez donc intérêt à vous en débarrasser avant la fin de la partie, si vous le pouvez.

RETRAITE

Lorsque vous arrivez à la case "Retraite" au Pont à Péage, il est temps pour vous de prendre votre retraite. Procédez ainsi :

1. Vendez vos Assurances Vie à la Banque pour 50 000 chacune.
2. Recevez 25 000 par enfant.
3. Payez à la Banque 50 000 par Carte de Crédit encore en votre possession.
4. Vous ne percevez plus de salaire et vous vous débarrassez de votre carte "Salaire".

PONT A PEAGE

Chaque joueur qui franchit le Pont à Péage paie 50 000 au joueur le plus pauvre. Pour déterminer le joueur le plus pauvre, il faut compter l'argent liquide : ne tenez pas compte des cartes "Marque de Standing". Si le joueur qui franchit le pont est le plus pauvre, il reçoit cette somme de la Banque.

RESIDENCE DE MILLIONNAIRE

Une fois que vous avez franchi le Pont à Péage, vous devez essayer d'atteindre la Résidence de Millionnaire. Les cases sur lesquelles vous vous arrêtez déterminent si vous pouvez ou non atteindre ce but et c'est à ce moment que vous apprécierez vos "Marques de Standing".

Le premier joueur qui atteint la Résidence de Millionnaire reçoit un Bonus de 200 000.

(Il n'est pas nécessaire d'arriver par un compte exact)

Une fois dans la Résidence de Millionnaire, chaque tour devient un pari. Procédez comme lorsque vous vous trouviez sur la case CASINO. Vous devez miser 20 000, 50 000, ou 100 000, mais c'est avec votre propre argent que vous misez. Choisissez 2 numéros, placez les fanions et lancez la roue. Si vous gagnez, vous recevez 5 fois votre mise. Dans tous les cas vous devez verser votre mise à la Banque.

MAISON DE CAMPAGNE

Si vous vous trouvez à court d'argent avant d'arriver à la Résidence de Millionnaire, rendez-vous directement à la Maison de Campagne. A chacun de vos tours suivants, vous pourrez choisir 2 numéros, placer les fanions et si un des 2 numéros choisis sort, vous gagnerez 50 000. Si aucun des 2 numéros ne sort, vous ne recevrez aucune somme.

LE GAGNANT

La partie se termine lorsque le dernier joueur a atteint soit la Maison de Campagne, soit la Résidence de Millionnaire. Chacun compte l'argent liquide qui lui reste. Le joueur le plus riche gagne la partie.

INSTRUCTIONS DE MONTAGE

Avant de commencer à jouer, vous devez assembler les éléments du plateau de jeu en trois dimensions.

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 de la partie. Le plateau 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 prédécoupées.

Détachez une à une les formes du jeu : si elles ne se détachent pas facilement, enfillez la pointe d'un couteau sous le carton et soulevez-le doucement.

BATIMENTS

1. Tous les bâtiments portent un chiffre sur la patte qui dépasse au bas de chacun. Trouvez le bâtiment numéro 1, enfillez la patte numérotée sous le tableau de jeu à l'emplacement de la forme numéro 1 (Fig. 1). Glissez la patte aussi loin que possible (Fig. 2). Le bâtiment doit être entièrement posé dans la cavité laissée par la forme numéro 1.
2. Maintenant poussez le bâtiment dans la direction opposée (Fig. 3) pour enfoncer la petite patte sous le jeu et fixer le bâtiment. Pour enlever les bâtiments, procédez de la façon inverse.
3. Fixez tous les bâtiments (1 à 7) de la même façon.



FIG. 1.

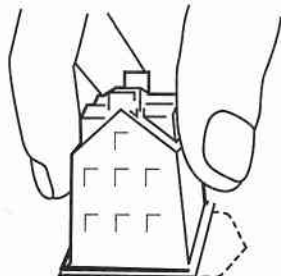


FIG. 2.

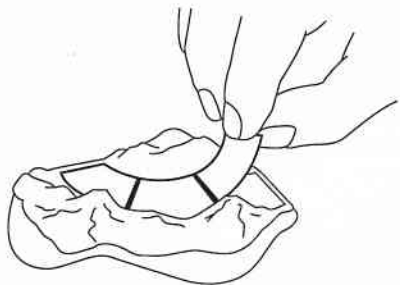


FIG. 3.

MONTAGNES ET PONTS

1. Il y a trois "montagnes" marquées 8, 9 et 10 et un "pont" marqué 11. Le chemin du jeu passe sur ces éléments. Pour fixer le chemin sur ces sections, prenez la feuille d'adhésifs contenant les 4 sections de chemin numérotées de 8 à 11. Commencez par la montagne 8 et l'adhésif numéro 8. Détachez-le de la feuille et fixez-le sur la partie plate de la montagne (Fig. 4).

FIG. 4.



2. Décorez les deux autres montagnes et le pont de la même manière. Ensuite enlevez les formes prédécoupées (8, 9, 10 et 11) du plateau de jeu et placez les éléments en glissant la patte la plus longue la première puis la plus petite pour les fixer correctement.

LA ROUE DU DESTIN

1. La Roue du Destin se place sur la forme 12 du jeu. Détachez complètement cette forme du plateau de jeu et gardez-en seulement le disque central coloré (Fig. 5).
2. Otez la Roue de sa base et retournez-la. Placez le disque en carton, avec la partie imprimée vers le bas, sur l'envers de la Roue en plaçant les crans du disque en-dessous des crans de la Roue (Fig. 6).
3. Remplacez la Roue sur l'axe de sa base et fixez la base dans la section 12 du plateau de jeu. Faites tourner la Roue pour vérifier qu'elle tourne sans difficulté. Fixez la flèche dans la base de la montagne (Fig. 7).
4. Placez la bande chiffrée "chance" couleur apparente, à l'emplacement réservé à cet effet en pliant les deux extrémités et les enfonçant dans les encoches (Fig. 8).
5. Placez les 2 fanions dans les trous situés à l'extrémité de la bande.

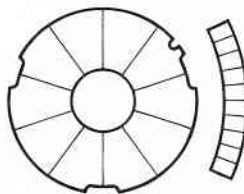


FIG. 5.

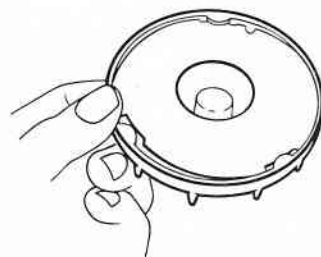


FIG. 6



FIG. 7.

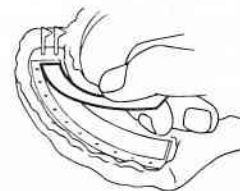


FIG. 8

CASIER DE RANGEMENT

Ne jetez pas cet élément plastique, il sert à ranger les cartes et l'argent (Fig. 9).
Le jeu est maintenant entièrement monté et vous êtes prêts à jouer.

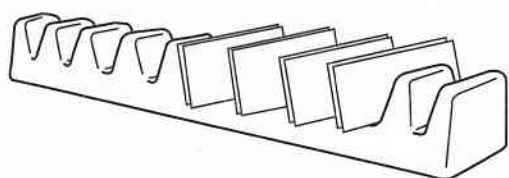


FIG. 9.