

GARBIERES



Règles du jeu
2550

CARRIERES

Un jeu sur la richesse, la gloire et le bonheur.

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans. Durée de jeu : ± 45 minutes.

Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 2 dés, 6 pions, 28 cartes Chance, 26 cartes Expérience des billets de banque, 1 bloc de feuilles de marque

But du jeu

Le but du jeu est d'être le premier joueur à réaliser sa formule de succès.

Cette formule consiste en un mélange de richesse €, de gloire ★ et de bonheur ♣ dont on détermine soi-même les proportions.

Le plateau de jeu

Le plateau de jeu comporte un parcours principal - les grandes cases extérieures - et huit chemins composés de petites cases. En s'engageant sur l'un des chemins, on entreprend l'activité correspondante qui peut rapporter de la richesse €, de la gloire ★ ou du bonheur ♣. On peut ainsi gagner beaucoup d'argent avec l'une des activités, tandis qu'avec une autre on gagne davantage de gloire. Avant de déterminer sa formule de succès, il est bon d'examiner d'abord les différents chemins.

Préparatifs

- Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case de départ.
- Une fois les cartes Chance et Expérience bien mélangées, on les pose au milieu du plateau, faces cachées.
- Chaque joueur prend une feuille de marque du bloc.
- Chaque joueur reçoit dix mille Euros (€10 000) comme somme de départ.

La formule de succès

Avant de commencer à jouer, vous devez d'abord remplir votre formule de succès sur votre feuille de marque. Vous inscrivez un certain nombre de points pour chacune des trois composantes (argent, gloire, bonheur). Chaque € 10 000 équivaut à un point. L'addition des trois nombres doit totaliser soixante. Par exemple :

€ 200 000 + 20 ★ + 20 ♣ = 60 points

€ 600 000 + 0 ★ + 0 ♣ = 60 points

€ 50 000 + 50 ★ + 5 ♣ = 60 points

€ 110 000 + 31 ★ + 18 ♣ = 60 points

Rabattez la partie supérieure de votre feuille de marque pour que les autres joueurs ne puissent pas voir ce que vous y avez inscrit.

Si les joueurs estiment qu'une partie ne dure pas assez longtemps, il est possible de convenir que lors de la prochaine partie on devra réaliser un nombre de points supérieur à 60.

Pendant la partie, vous inscrivez le nombre de ★ et de ♣ que vous gagnez dans les deux colonnes situées à droite sur votre feuille de marque. Vous notez dans la colonne du milieu le salaire que vous recevez après chaque tour.

Au début de la partie, ce salaire s'élève à € 10 000. Certaines cases indiquent que votre salaire augmente.

Si pendant la partie le montant de votre salaire change, vous devez le consigner sur votre feuille. En revanche, vous ne devez pas marquer sur cette feuille la somme d'argent que vous possédez en billets. Donc, si vous recevez, par exemple, € 30 000 sur l'une des cases du plateau, vous les recevez simplement de la banque mais vous ne les notez pas sur votre feuille.

Le parcours principal

Celui qui obtient le chiffre le plus élevé avec un dé commence la partie. Il lance les deux dés et avance son pion sur le parcours principal (les grandes cases extérieures) du nombre de cases correspondant au total des deux dés.

Ensuite il lit ce qui est inscrit dans la case où il vient de s'arrêter et effectue la mission indiquée sur celle-ci. Celui qui tombe sur une case "Tentez votre chance !", prend directement une carte Chance. Celui qui s'arrête sur une case qui marque l'entrée d'un chemin (reconnaissable à la flèche) peut, s'il le souhaite, s'engager sur ce chemin lors du prochain tour. C'est seulement dans le cas où on arriverait sur cette case au moyen d'une carte Chance qu'on serait *obligé* de suivre ce chemin au prochain tour. Avant de jouer votre carte Chance, vous devez d'abord vérifier si vous pouvez répondre aux exigences de l'activité concernée. Dans tous les autres cas, vous n'êtes pas obligé de prendre ce chemin. Si vous devez payer un prix d'entrée, vous pouvez le faire au prochain tour, lorsque vous vous engagez réellement sur ce chemin. Vous n'avez pas besoin de payer si vous disposez de la bonne formation ou d'expérience dans cette activité.

Si on vous envoie à l'*Hôpital* ou au *Parc*, vous y allez directement. Dans ce cas, vous ne passez pas par la case *Jour de paye* et ne recevez donc pas de salaire.

Celui qui finit son tour sur la case *Jour de paye*, reçoit deux fois le montant de son salaire. Il s'agit seulement d'une prime. Votre salaire ne double donc pas !

Un chemin

Vous ne pouvez vous engager sur un chemin que si lors du tour précédent vous avez fini exactement sur la case d'entrée, à l'aide ou non d'une carte Chance ou Expérience (voir ci-dessous). Lorsque vous vous engagez sur un chemin, vous ne pouvez lancer qu'un seul dé à chaque tour. C'est seulement lorsque votre pion se trouve à nouveau sur le parcours principal que vous pouvez jeter les deux dés.

Puisque l'activité est différente selon le chemin emprunté, les récompenses que l'on peut en tirer diffèrent aussi. Il ne faut pas l'oublier lorsque vous déterminez votre formule de succès et que vous décidez de vous engager ou non sur un chemin !

Le chemin de l'*Université* est un chemin particulier. Vous n'avez le droit d'aller à l'université qu'une seule fois pendant toute la partie. Une fois ce chemin parcouru, votre salaire augmente automatiquement de € 20 000. Si vous êtes le premier, vous pouvez choisir la formation que vous voulez suivre. Vous cochez sur votre feuille la formation de votre choix. Une formation ne peut être choisie qu'une seule fois; cela veut dire que le joueur suivant ne pourra pas choisir la même formation que la vôtre. Cette restriction ne s'applique pas au diplôme universitaire général.

Vous pouvez en effet le choisir même si quelqu'un d'autre l'a déjà. Réfléchissez bien à la formation que vous allez choisir, parce qu'une formation spécialisée peut vous permettre d'accéder gratuitement à l'une des activités. Si vous faites des études de *Médecine*, vous devenez médecin.

Les joueurs qui arrivent à l'hôpital doivent maintenant vous payer.



2550

© 1998 Jumbo International, Amsterdam.
<http://www.jumbo.nl>

1e druk

Quitter un chemin

À chaque fois que vous quittez un chemin, vous pouvez tirer une carte Expérience. Ceci n'est pas possible si vous venez de l'université, si vous quittez prématurément un chemin en jouant une carte Chance (voir ci-dessous "**Cartes Chance**") ou encore si vous êtes au chômage.

Quitter un chemin signifie que vous avez acquis de l'expérience dans une activité donnée. Notez-le sur la partie gauche de votre feuille de marque.

Surtout n'oubliez pas de le faire, car avec de l'expérience on n'a plus besoin de payer une deuxième fois pour pouvoir s'engager sur ce chemin !

Après avoir parcouru un chemin pour la deuxième fois, vous avez le droit de prendre deux cartes Expérience. Trois si vous l'avez parcouru pour la troisième fois!

C'est pourquoi il est important de bien tenir à jour le nombre de fois que vous avez accompli chaque activité.

On ne reçoit jamais plus de trois cartes Expérience, mais on peut en revanche parcourir un chemin aussi souvent qu'on le souhaite.

Sauf le chemin de *l'Université*: celui-là, vous ne pouvez le parcourir qu'une seule fois.

Après avoir parcouru le chemin de *l'Expédition sur la planète Mars*, vous ne passez pas par la case *Jour de paye* et vous ne recevez donc pas de salaire.

Cartes Expérience

Vous recevez des cartes Expérience après avoir accompli une activité ou lorsque vous vous arrêtez sur certaines cases. Au lieu de lancer un ou deux dés, vous pouvez jouer une carte Expérience quel que soit l'endroit où vous vous trouvez.

Vous ne pouvez jouer qu'une seule carte Expérience par tour, et vous ne pouvez pas la jouer pendant le tour où vous l'avez reçue.

Vous pouvez épargner des cartes Expérience et vous n'avez pas besoin de montrer aux autres joueurs les cartes que vous possédez, aussi longtemps que vous ne les jouez pas.

Cartes Chance

Vous gardez vos cartes Chance pour les jouer au cours d'un prochain tour au lieu de jeter un ou deux dés. On a toujours le droit de le faire, à partir de n'importe quelle case. Posez devant vous, faces cachées, les cartes Chance que vous récupérez. Les autres joueurs n'ont pas le droit de les regarder.

Une carte Chance vous permet d'aller en un seul coup à la case d'entrée d'un chemin. Vous déplacez votre pion dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si en jouant une carte Chance, vous passez par la case *Jour de paye*, vous recevez votre salaire. Vous pouvez également, de cette manière, quitter prématurément un chemin. Toutefois, dans ce cas, vous ne recevez pas de carte Expérience.

Parc

Si vous tombez sur une case où se trouve déjà le pion d'un autre joueur, ce dernier perd son travail. Vous placez son pion directement sur la case *Parc*.

Ce joueur ne passe pas par la case *Jour de paye* et ne reçoit donc pas de salaire. C'est également en jouant une carte Chance ou Expérience au bon moment, qu'on peut faire en sorte qu'un autre joueur perde son travail.

Manque d'argent et arrondi
Si vous devez effectuer un paiement et que vous n'avez pas suffisamment d'argent, vous versez (seulement) toute la somme que vous avez encore devant vous. Lorsqu'il faut arrondir un montant, il se fait toujours à l'avantage du joueur.

Qui gagne ?

Le gagnant est celui qui a atteint le premier chaque composante de sa formule de succès. Il n'a pas besoin d'atteindre exactement les valeurs qu'il a choisies. Il suffit que chaque valeur ait été atteinte au minimum. Pour réussir sa formule de succès, le niveau du salaire n'a pas d'importance: on tient compte uniquement de la somme d'argent que vous possédez en billets de banque.