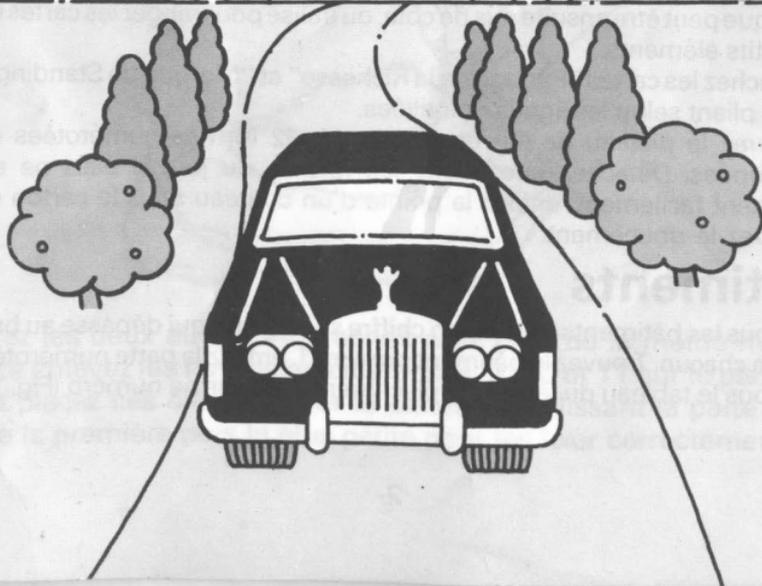
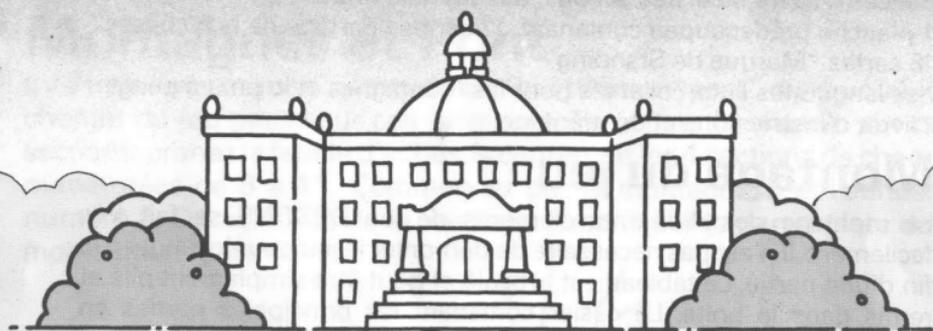


**MB**  
JEUX

# Destins - Le Jeu de la Vie

En famille sur les chemins de la vie



## 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.

## Contenu

1 tableau de jeu  
3 montagnes, 1 pont à péage, 7 bâtiments  
1 Roue du Destin avec une bande chiffrée "chance" et flèche  
6 voitures, des pions roses et bleus  
2 petits fanions  
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  
1 planche prédécoupée contenant: 12 cartes "Partage de la Richesse"  
18 cartes "Marque de Standing"  
des languettes auto-collantes pour les montagnes et le pont à péage  
1 livret d'instructions et de montage.

## Montage du jeu

Le montage des différents éléments de 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, ou utilisé pour ranger les cartes et les petits éléments.

– Détachez les cartes "Partage de la Richesse" et "Marque de Standing" en les pliant selon les lignes pointillées.

– Ouvrez le plateau de jeu et repérez les 12 formes numérotées et pré-coupées. Détachez une à une les formes du jeu: si elles ne se détachent facilement, enfalez 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, enfalez la patte numérotée sous le tableau du jeu à l'emplacement de la forme numéro (Fig. 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.

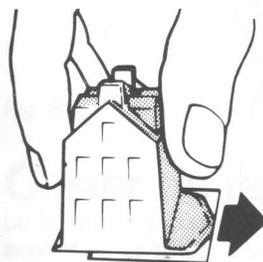


Fig. 1

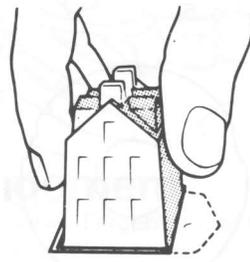


Fig. 2



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 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).

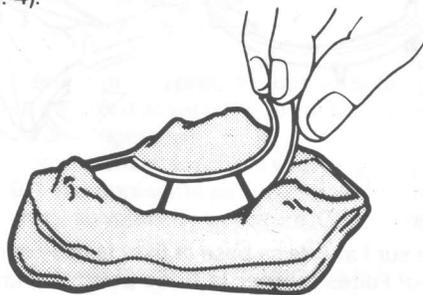


Fig. 4

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

# La Roue du Destin

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).

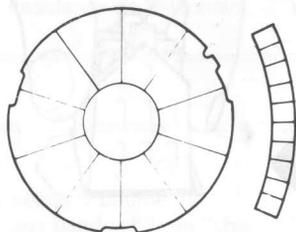


Fig. 5

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).

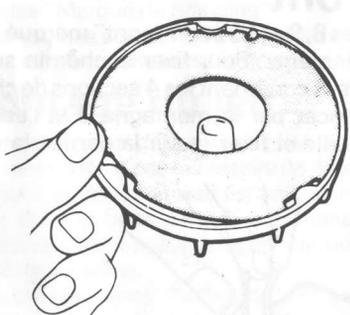


Fig. 6



Fig. 7

Remplacez 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.

Fixez la flèche dans la base de la montagne (Fig. 7).

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).

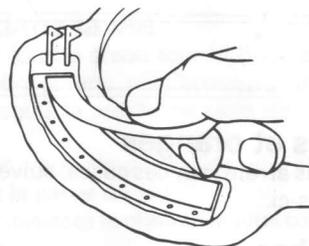


Fig. 8

## Casier de rangement

Le banquier y classe les cartes, l'argent, les polices d'assurance, les actions et les billets à ordre.

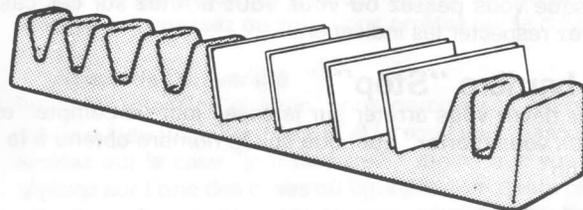


Fig. 9

Le jeu est maintenant entièrement monté et vous êtes prêts à jouer.

## Préparation du jeu

1. Quand le tableau de jeu est prêt, décidez qui sera 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 place les autres en tas face cachée.
4. Le banquier mélange les cartes "Marque de Standing" et les dépose 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.

---

---

# Le jeu

---

---

## ● Cases jaunes et oranges

Lorsque vous vous arrêtez sur ces cases, suivez les instructions qui figurent sur celles-ci.

## ● Cases blanches

Lorsque vous **passer** ou vous vous **arrêtez** sur une de ces cases, vous pouvez profiter de l'opportunité qui vous est offerte.

## ● Cases rouges

Lorsque vous **passer** ou vous vous **arrêtez** sur ces cases, vous devez respecter les indications.

## ● La barrière "Stop"

Vous devez vous arrêter sur la case "jour de compte" et la case "vous vous mariez" quel que soit le nombre obtenu à la Roue du Destin.

## ● Pont à péage

Le premier joueur qui traverse ce pont reçoit 20 000 de chacun des joueurs quand ils passeront eux-mêmes sur ce pont.

## ● Cases comportant une ★

Lorsque vous vous arrêtez sur ces cases, référez vous aux indications qui sont mentionnées dans le chapitre qui suit: "Déroulement du jeu".

### Remarque:

Vous devez toujours suivre les instructions dans l'ordre de déplacement de votre voiture.

---

---

# Déroulement du jeu

---

---

Avant de commencer à jouer, lisez attentivement la règle complète du jeu.

## 1. Le départ dans la vie

Chaque joueur tourne à son tour la Roue du Destin et avance sa voiture du nombre obtenu: s'il s'arrête sur une case déjà occupée, il doit avancer jusqu'à la prochaine case libre.

## 2. Avant de jouer, vous devez décider du chemin que vous allez prendre durant la partie de jeu:

- soit vous choisissez le chemin le plus court sur le plateau, celui des affaires,
- soit vous choisissez le chemin le plus long sur le plateau, celui de l'université:

### (a) le chemin des affaires

En empruntant ce chemin vous percevez pendant toute la durée du jeu un salaire de 5 000 (augmenté à 12 000 par la suite) lorsque vous **passer** ou vous vous **arrêtez** sur la case "jour de paie".

### (b) le chemin de l'université

En empruntant ce chemin, vous percevez pendant toute la durée du jeu un salaire de 6 000 lorsque vous **passer** ou vous **arrêtez** sur la case "jour de paie" à moins que vous ne vous arrêtez sur l'une des cases où figure le nom d'une profession: ex: vous vous arrêtez sur la case "Avocat, salaire 16 000, avancez de 4 cases": votre salaire est donc de 16 000 pendant toute la partie de jeu.

## 3. Jour de paie

Comme nous vous l'avons indiqué ci-dessus, chaque fois que vous passez ou vous arrêtez sur cette case vous recevez votre salaire. De plus lorsque vous vous **arrêtez** sur cette case, vous recevez en plus une carte "Partage de la Richesse". (voir § 6 ci-après).

## 4. Mariage

Vous devez vous arrêter obligatoirement sur la case "vous vous mariez" et faire ce qui suit:

- votre époux ou épouse vous rejoint dans la voiture (pion bleu ou rose)
- vous tournez la roue:
  - vous obtenez 1, 2 ou 3: recevez 2 000 en cadeau.
  - vous obtenez 4, 5 ou 6: recevez 1 000 en cadeau.
  - vous obtenez 7, 8, 9 ou 10: pas de chance, vous ne recevez aucun cadeau.
- vous partez en voyage de noces: tournez une nouvelle fois la roue et avancez du nombre obtenu.

## 5. Les enfants

Chaque fois que vous vous arrêtez sur une case "un fils! ..." ou "une fille! ..." vous ajoutez un pion (bleu ou rose) dans votre voiture.

## 6. Les cartes "Partage de la Richesse"

Comme nous l'avons vu ci-dessus au § 3, les joueurs prennent une carte "Partage de la Richesse" chaque fois qu'ils s'arrêtent sur une case "jour de paie":

Mais ATTENTION, on ne peut pas posséder plus de 2 cartes "Partage de la Richesse" à la fois.

Exemple:

vous possédez déjà 2 cartes "Partage de la Richesse". Vous vous arrêtez sur une case "jour de paie": vous percevez votre salaire **uniquement**.

Il existe 3 sortes de cartes "Partage de la Richesse":

"carte gagnante":

lorsque vous êtes en possession d'une telle carte vous pouvez exiger d'un adversaire qu'il partage ses gains avec vous lorsqu'ils sont supérieurs à 10 000.

ex: un de vos adversaires arrive sur la case jaune "cadeau de mariage en retard, recevez 80 000" vous pouvez lui présenter une "carte gagnante" et dans ce cas votre adversaire devra vous donner 40 000. Son gain total ne sera donc plus que de 40 000 au lieu de 80 000.

"carte perdante":

grâce à cette carte vous pouvez exiger d'un joueur de votre choix qu'il paie la moitié de votre dette lorsque celle-ci est supérieure à 6 000.

ex: vous vous arrêtez sur la case jaune "vous fêtez vos noces d'or. Payez 24 000 pour la réception". Vous êtes en possession d'une carte perdante et vous pouvez la présenter au joueur de votre choix qui sera contraint de payer à la banque 12 000, soit la moitié de votre dette.

"carte d'exemption":

Lorsque cette carte est présentée par un joueur elle annule les effets des deux cartes ci-dessus.

Remarques:

- si deux joueurs ou plus présentent en même temps une carte à un même joueur, ils doivent tourner la roue et seul le joueur qui obtient le chiffre le plus élevé peut présenter sa carte.
- ces cartes ne peuvent pas être présentées à un joueur qui se trouve sur une case "jour de chance" ou qui joue à la bourse (voir ci après);

- une fois présentée à un joueur, la carte est placée sous le tas.

## 7. Demande de dommages et intérêts

Lorsque vous vous arrêtez sur une des cases oranges, vous demandez des dommages et intérêts au joueur de votre choix pour le montant indiqué dans la case. Ce joueur devra au besoin emprunter auprès de la banque pour faire face à ce paiement.

## 8. 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 (c'est en quelque sorte une reconnaissance de dette).

Pour rembourser vos emprunts vous devez payer à la Banque 22 000 par billet à ordre et vous rendez alors celui-ci à la Banque. D'autre part, quand vous vous arrêtez ou passez sur une case rouge "Jour de paie" marquée "payez vos intérêts" vous devez payer à la Banque 1 000 par billet à ordre en votre possession à ce moment là.

## 9. Les cartes "Marque 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.

- (a) Une carte "Marque de Standing" ne vous rapportera de l'argent que lorsque vous arriverez au terme du jeu dans la Résidence de Millionnaire (ces cartes ne vous rapporteront aucun gain si vous décidez de terminer le jeu dans la Maison de Campagne) voir § 14.

On peut comparer ces achats de "Marque de Standing" à des investissements en vue de gains perçus au moment de la retraite seulement.

- (b) Si vous ne désirez pas acheter la carte "Marque de Standing" qui vous est offerte, placez alors cette carte sous le tas.

Remarque:

vous ne pouvez posséder plus de 3 cartes "Marque de Standing" au total.

## 10. Jour de Chance

Lorsque vous vous arrêtez sur une case "Jour de Chance", vous recevez 10 000 et vous avez le choix entre:

- garder cette somme: votre tour est terminé.
- mettre en jeu cette somme et risquer de gagner 150 000. Dans ce cas, vous procédez de la manière suivante:
  - prenez les deux fanions contenus dans le jeu et placez les près des deux numéros de votre choix.
  - tournez la roue:
    - si l'un de vos numéros sort, vous recevez 150 000 et redonnez votre mise à la banque (10 000); si aucun numéro ne sort, vous redonnez votre mise à la banque et votre tour est terminé.

## 11. Achat d'actions

Sachez que vous avez une seule possibilité d'acheter une action: lorsque vous vous arrêtez sur la case "si vous voulez acheter une action payez 25 000, votre seule opportunité". Ceci mérite que vous considériez cette possibilité avec attention. Elle vous permet de spéculer en bourse (voir § 12).

## 12. Spéculation en Bourse

Lorsque vous vous arrêtez sur une case blanche "si vous êtes actionnaire" vous pouvez jouer en bourse à condition évidemment de posséder une action. Pour spéculer, faites tourner la Roue du Destin:

- la roue s'arrête sur 1, 2 ou 3: la bourse est en baisse et vous payez 25 000 à la banque,
- la roue s'arrête sur 4, 5 ou 6: la bourse est stable, vous ne gagnez ni ne perdez,
- la roue s'arrête sur 7, 8, 9 ou 10: la bourse est en hausse et vous recevez 50 000 de la banque.

Vous conservez toujours votre action.

## 13. Jour des comptes

Vous devez obligatoirement vous arrêter sur la case "Jour des Comptes":

- (a) vous recevez 20 000 par enfant,
- (b) vous prenez une décision importante:
  - soit vous allez immédiatement dans votre Maison de Campagne où vous recevrez une rente égale à votre salaire chaque fois que ce sera votre tour de jouer (solution

Dans la négative vous perdez tout.

## 15. Résidence de Millionnaire

**Le 1er joueur** qui arrive à la Résidence de Millionnaire (il n'est pas nécessaire d'avoir le compte exact) reçoit une prime de 100.000.

Tous les joueurs qui se trouvent à la Résidence de Millionnaire continuent à jouer jusqu'à ce que le dernier joueur parvienne à sa Maison de Campagne ou à sa Résidence de Millionnaire.

Chaque fois que ce sera votre tour, tournez la roue pour déterminer le revenu que la banque doit vous verser. Ce revenu est égal au chiffre obtenu multiplié par le total des valeurs indiquées sur vos Marques de Standing.

NOTE: vous ne touchez plus votre 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.

