

Règles du jeu «Faites votre Carrière»

pour 2 à 6 personnes

publiées avec l'approbation de la firme
John Waddington Ltd., Leeds (Angleterre)

Ces règles sont un peu plus compliquées que celles des jeux ordinaires; mais elles vous procureront aussi des satisfactions particulières. Accordez-vous un instant de tranquillité et lisez les instructions de A à Z en vous référant au plan, au bloc de résultats et aux cartes. Ceci fait, installez-vous avec votre famille et vos amis et jouez une partie, règles en main. A la fin de ce premier jeu, vous aurez déjà assimilé toutes les particularités de CARRIERE.

1. En quoi consiste le jeu?

Vous voulez choisir une carrière? Différentes possibilités s'offrent à vous: agriculture, université, affaires, etc. Pour réussir, ou pour échouer, vous amassez, ou vous perdez, des points de bonheur ♥ des points de gloire ★ et de l'argent. Comme dans la vie réelle, vous déterminez d'abord le but que vous voulez atteindre: richesse, bonheur ou gloire. Votre décision étant prise, vous la notez sur le tableau des résultats, puis vous vous efforcez d'être le premier à réaliser votre ambition en atteignant le total de 60 points et, partant, en gagnant la partie.

2. Préparation

Le jeu se compose de:

- 1 plan
- 1 série de cartes «chance»
- 1 série de cartes «expérience»
- 1 bloc «Tableau des résultats»
- 1 paquet d'argent
- 6 figurines
- 2 dés

Mélangez chacune des deux séries de cartes et placez les, textes en dessous, au milieu du plan.

Chaque joueur reçoit une feuille du bloc «Tableau des résultats», 1 figurine et 1000 francs (mille).

Un joueur est désigné comme banquier. Il administre la fortune, paye les salaires et les primes, encaisse les versements; il surveille également les ventes et les opérations entre joueurs.

Chacun place sa figurine sur la case de départ.

3. Tableau des résultats

Chaque joueur prend une feuille du «Tableau des résultats» et inscrit en haut le but de sa vie. Celui-ci doit donner un total de 60 points. Pour l'argent, 1000 francs comptent pour un point.

Exemple:

- A veut être riche: 60 000 francs (pas d'étoile, pas de cœur)
- B veut être célèbre: 60 étoiles (pas d'argent, pas de cœur)
- C veut être heureux: 60 cœurs (pas d'argent, pas d'étoile)
- D veut être à l'aise, célèbre et heureux: 20 000 francs, 20 étoiles, 20 cœurs
- E veut être un peu heureux, avoir un peu d'argent, mais surtout être célèbre: 10 000 francs, 40 étoiles, 10 cœurs

Gardez secret le but de votre vie, c'est-à-dire vos inscriptions, en pliant votre feuille à la ligne pointillée.

Sur le plan sont imprimés des points de gloire (étoiles vertes) et des points de bonheur (cœurs rouges). Quand vous arrivez sur une de ces cases vous notez, dans la colonne ad hoc de votre feuille, les points obtenus. Veuillez à ce que vos totaux soient toujours à jour, en faisant de nouveaux totaux avec les points obtenus et en traçant les anciens.

Quand vous arrivez sur une case où vous gagnez de l'argent, faites-vous payer comptant par la banque la somme indiquée. L'argent liquide n'est pas noté sur votre feuille; seules les augmentations de salaire sont indiquées. Vous commencez avec un salaire annuel de 1000 francs qui est déjà inscrit. Si votre salaire augmente au cours du jeu, alors vous inscrivez dans la colonne ad hoc votre salaire total, et vous n'oubliez pas de vous le faire régler chaque fois que vous passez sur la case «jour de paie».

Celui qui, le premier, a obtenu les points notés au début du jeu, est le vainqueur. Tel serait le cas, par exemple, de E qui aurait 10 000 francs d'argent liquide, 40 points de gloire et 10 points de bonheur, pendant que les autres joueurs en seraient encore à rassembler les points nécessaires.

4. Marche du jeu

Vous partez de la case «jour de paie». Chaque fois que vous avez effectué un tour du plan, vous avez vécu une année, et c'est pourquoi vous touchez votre salaire annuel chaque fois que vous passez sur la case «jour de paie». Celui qui amène le plus grand chiffre commence. Vous jouez avec deux dés quand vous vous trouvez sur les grandes cases extérieures, avec un seul dé quand vous êtes dans les petites cases des carrières.

- Quand vous arrivez sur une grande case extérieure blanche, vous devez attendre que ce soit de nouveau votre tour de jouer; alors vous pouvez entrer dans la carrière (voir point 5).
- Quand vous arrivez sur une grande case extérieure orange marquée «chance», vous devez tirer une carte «chance» (voir point 7).
- Quand vous arrivez sur une grande case extérieure rose, ou sur une grande case d'angle, vous devez suivre les instructions écrites dans la dite case.

5. Choix d'une carrière

Vous êtes sur une grande case blanche et vous avez attendu que ce soit de nouveau votre tour de jouer, ou vous vous trouvez là grâce à une carte «chance». Vous jouez avec un dé et avancez d'autant de petites cases que vous avez amené de points.

Vous pouvez commencer une carrière quand vous arrivez régulièrement sur la case d'entrée, que vous attendez que ce soit de nouveau votre tour de jouer, et que vous remplissez les conditions prescrites dans la case d'entrée.

Vous devez commencer cette carrière si vous arrivez sur la case d'entrée grâce à une carte «chance».

Notez sur votre feuille de résultats les points de gloire et de bonheur, ainsi que les augmentations de salaire, acquis en parcourant la carrière.

Une punition peut vous faire perdre tout ou partie de votre fortune ou de vos points; sur votre feuille, vous devez alors tracer ce que vous perdez. Mais si vous ne possédez pas ce que la punition doit vous faire perdre, vous ignorez simplement la punition et vous ne tracez rien.

Aussi longtemps que vous vous trouvez dans les petites cases blanches des carrières, vous jouez avec un seul dé. Mais dès qu'un coup vous a ramené dans les grandes cases extérieures, vous rejouez avec deux dés.

