

LIFE LE JEU DE LA VIE

L'AIDE D'UN ADULTE EST NÉCESSAIRE POUR L'ASSEMBLAGE

9+
2-6 JOUEURS



Contient :

1 plateau de jeu modifiable, 4 roues zone (plage, ville, jungle et montagne), 4 supports de roue zone, 4 attaches de roue zone, 1 roulette, sa base, son attache, son support, sa flèche et son carton numéroté, 6 passeports, 28 jetons tampon de passeport, 20 jetons promotion, 6 voitures, 6 bateaux, 6 avions, 52 pions personnage, 12 pions animal, 12 cartes carrière, 72 cartes aventure, 12 jetons maison, 6 pieds de maison, 1 paquet de billets de banque (certificats de prêt bancaire compris), 7 jetons pour miser, 1 pion retraite, 1 pion âge et 6 cartes de rappel des règles.

La première fois que vous jouez :

(Ce n'est peut-être pas le plus drôle mais vous ne le ferez qu'une seule fois !)

1

Support de roue de zone

Marque rouge

Attache de roue de zone

Plage

Fixez les 4 roues de zone au plateau de jeu comme indiqué. Chacune des 4 zones correspond à une zone du plateau (montagne = banc, jungle = vert, ville = bleu et plage = jaune). Assurez-vous de bien fixer les attaches de roue.

2

A Placez

B Tournez

Placez le carton numéroté sous la roulette et tournez-le pour bien le mettre en place. Faites attention à bien placer les numéros : le 1 doit être sur le **jaune** et le 10 sur le **vert**.

Mise en place : IMPORTANT!

Suivez bien les étapes ci-dessous **et dans cet ordre** pour vous assurer que votre plateau de jeu fonctionnera parfaitement !

1

Marques rouges

Base de la roulette

Assurez-vous de voir apparaître les 4 marques rouges.

2

Encore les marques rouges !

Base de la roulette

Plateau

Assurez-vous de voir la **totalité** des marques rouges avant de placer le support de la roulette.

3

Support de roulette

Cran

Marque rouge

Plateau

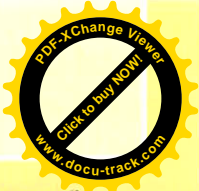
4

Roulette

Support de roulette

Flèche

Placez la roulette **juste au-dessus** du plateau de jeu. N'appuyez pas dessus tout de suite !



Installation

1. Disposez le plateau, les cartes et les éléments de jeu comme indiqué ci-contre.

2. **Choisissez la durée de votre partie :** Placez le pion âge sur la case Départ et le pion retraite sur l'âge auquel vous voulez arrêter la partie.

Nous vous recommandons de jouer une partie de :
40 ans pour 2 joueurs 50 ans pour 3 joueurs
60 ans pour 4 joueurs 70 ans pour 5 joueurs
80 ans pour 6 joueurs



3. Chaque joueur prend : 1 carte de rappel des règles, des billets pour 10 000, 1 pion personnage, 1 voiture, 1 passeport, 1 pied de maison, 1 jeton pour miser de la même couleur.



4. Choisissez le joueur qui fera office de banquier et donnez-lui tous les éléments listés ci-contre. Le banquier sera en charge des dépenses et recettes de la banque.

5. Placez 1 pion personnage dans votre voiture et placez celle-ci sur la case Départ du plateau, dans le sens du destin que vous choisissez :

- Si vous voulez faire des études à l'université, vous ne connaîtrez pas votre métier avant d'arriver sur la case STOP ! Examens.
- Vous voulez choisir votre carrière directement ? Prenez alors la carte Carrière que vous souhaitez (voir ci-dessous).

6. Chaque joueur tourne la roulette. Celui qui obtient le plus gros score commence.



Information très IMPORTANTE !

Tournez votre voiture du côté du chemin que vous voulez prendre.

Avant de commencer une nouvelle partie, tournez la roulette en appuyant pour faire tourner les 4 roues de zone. Arrêtez-vous quand vous voyez le volcan en éruption (case rouge indiquant +10K). Cette manipulation rendra votre partie bien plus intéressante alors prenez le temps de le faire.



Pion âge



Pion retraite



Faites 3 piles des cartes et mélangez chaque tas.

Donnez au banquier :



Billets



Certificats de prêt bancaire



Jeton pour miser doré



Bateaux et avions



Jetons tampon de passeport



Jetons promotion



Pions personnage et animal



Jetons maison

Départ Carrière

Si vous choisissez de prendre cette voie, vous connaissez tout de suite votre métier.

1. Prenez 3 cartes Carrière dans le paquet sans les regarder.
2. Regardez les 3 cartes, prenez celle qui vous intéresse et replacez les autres sous le paquet.
3. Placez la carte Carrière choisie en face de vous et recevez le salaire indiqué sur celle-ci chaque fois **que vous vous arrêtez sur une case Jour de Paye.**

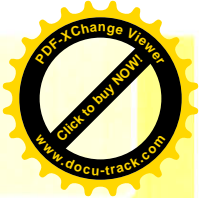
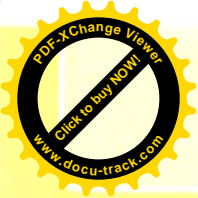


Départ Université

Vous ne connaîtrez votre métier que lorsque vous passerez sur une case STOP Examens.

Lorsque vous tombez sur cette case, suivez les instructions du Départ Carrière ci-dessus et choisissez un métier parmi les cartes Carrière Université.





Comment jouer ?

Cette page contient tout ce que vous devez savoir avant de commencer une partie !

Quand vous atterrissez sur une case, reportez-vous à la page **Sur quelle case êtes-vous ?** ou à la page **Prêts & Maisons** juste après.

But du jeu

Être le joueur le plus riche lorsque tous les joueurs prennent leur retraite !

Avant cela vous vivrez une vie extraordinaire faite de multiples aventures !



À votre tour :

1. Lancez la roulette et déplacez votre voiture d'autant de cases qu'indiqué en suivant le sens des flèches. Avez-vous obtenu un 1 ? Il est l'heure de tourner les roues de zone ! (voir ci-contre.) Surveillez bien les cases vertes ! Plusieurs joueurs peuvent être sur la même case.
2. Suivez les instructions indiquées sur la case où vous vous arrêtez (voir sur la page suivante, page 4 pour plus de détails).
3. Votre tour est terminé. C'est au joueur situé à votre gauche de jouer.

Numéros spéciaux :

Quand vous obtenez un 1
Faites tourner les roues de zone !



- Appuyez sur la roulette et faites-la tourner dans le sens des aiguilles d'une montre. Les roues de zone vont alors tourner pour faire changer les cases du plateau.
- Continuer de faire tourner la roulette jusqu'à ce que le volcan situé dans la zone Plage soit de nouveau en éruption (en rouge).
- La banque vous donne alors le montant indiqué sur le volcan en éruption.
- Avancez ensuite votre voiture d'1 case.



Quand vous obtenez un 10
Vous prenez 10 ans !



- Déplacez le pion âge d'une case sur l'échelle.
- Si le pion âge rejoint la case du pion retraite, la partie est terminée. Voir la page 6 **Scores**.
- Avancez ensuite votre voiture de 10 cases.

Au secours : je bouge ! Si un joueur, en faisant tourner les roues de zone, déplace votre véhicule, remplacez-le sur la case où il se trouvait. Continuez normalement.

Fin de la partie :

Dès que le **pion âge** rejoint le **pion retraite**, la partie est terminée. Rendez-vous alors en page 6 pour le calcul des **Scores**.

Si vous souhaitez continuer la partie, déplacez le pion retraite d'une ou plusieurs dizaine(s) et continuez à jouer jusqu'à ce que le pion âge le rejoigne de nouveau.

Terminé !



OU



Continuez à jouer !

Astuces :

Case STOP !



Arrêtez-vous dès que vous passez par une de ces cases. Reportez-vous en page 4 pour savoir quoi faire.



Cases vertes

Exécutez les instructions d'une case verte même si vous ne faites que **la traverser**.

Exemple : vous atterrissez une case après la case Jour de Paye : vous touchez votre salaire ET exécutez les instructions données par la case sur laquelle vous vous êtes arrêté.



Cases vides

Un autre joueur prend une carte Aventure sur le dessus du paquet et vous lit l'histoire rouge ou noire (voir page 4 **Cases spéciales**).

Prêts bancaires

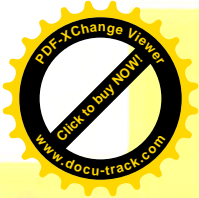
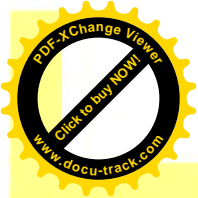
Vous pouvez contracter un prêt pour vous acquitter d'une dette. Attention, vous payerez 10 000 d'intérêt au remboursement ! Voir page 5 pour plus de détails.



Rappel !

- Faites tourner les roues de zone quand la roulette s'arrête sur 1.
- Déplacez le pion âge quand la roulette s'arrête sur 10.





Scores

Qui gagne ? Additionnez tout !

Ce n'est pas juste une question d'argent : votre score dépend aussi des aventures que vous avez vécues !

1. Votre passeport vous donne le montant des bonus auxquels vous avez droit : au banquier de vous payer ce montant.

- **50 000** si votre voiture s'est transformée en hydravion (bateau et avion).

- 100 000 par jeton tampon de passeport.

OU

- 500 000 si vous avez les 4 jetons tampon de passeport.

- 100 000 pour chaque enfant ou animal.

OU

- **600 000** pour un véhicule complet.

2. Vendez votre maison. Le banquier vous verse le montant indiqué sur la case à côté de votre maison.

3. Remboursez les éventuels prêts que vous avez et n'oubliez pas les intérêts !

4. Faites maintenant la somme de tout votre argent.



Mode Grand Voyageur

Une autre façon de jouer très sympa !

Dans cette version vous n'utilisez pas l'échelle de l'âge. Jouez jusqu'à ce qu'un joueur récupère 1 jeton tampon de passeport de chacune des 4 zones du plateau.

Faites les comptes de la même manière que dans la version classique pour savoir qui est le joueur le plus riche et remporte la partie !

Rangement

Laissez les 4 roues de zone attachées au plateau mais retirez la roulette.

Rangez tous les éléments dans la boîte.

© 2011 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par : Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH

Représenté par : Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S. 10 rue de Valence 57150 CREUTZWALD FR 03.87.82.76.20 conso@hasbro.fr

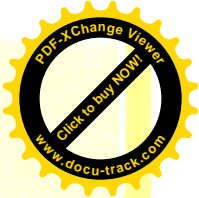
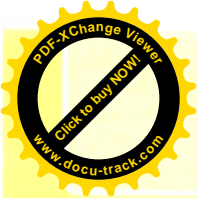
www.hasbro.fr

498090601012

6



071109060101



Sur quelle case êtes-vous ?

Cases vertes

Vous devez toujours exécuter les instructions données par une case verte, que vous vous **arrêtiez dessus** ou la **traversiez seulement**.

Jour de Paye

Jour de Paye

Vous touchez le salaire indiqué sur votre carte Carrière, en fonction de votre niveau de promotion.



Jour de Paye et Promotion

Félicitations ! Prenez un jeton promotion. Ce jeton fait augmenter votre salaire dès maintenant et pour toutes les prochaines fois où vous tomberez sur une case Jour de Paye.

Payez 40 000
Frais scolarité
Faites un prêt

Payer les frais de scolarité

Contractez un prêt de 50 000 auprès de la banque. Payez tout de suite le montant demandé à la banque pour payer vos études. Ça pourrait rapporter plus tard !



Cases Stop !

STOP ! Vous ne pouvez pas traverser cette case sans vous arrêter !



Suivez les instructions que vous donne la case. Votre tour est terminé.

LEVER LES VOILES !



STOP !

Placez un bateau sous votre voiture, déplacez-le sur la case Port de la zone de votre choix et prenez le jeton tampon de passeport correspondant (s'il en reste). Vous pouvez maintenant, quand vous tombez sur une case Port, vous déplacer sur tout autre case Port du plateau.



Examens.
Tournez la roue !
1 à 3 = échec.
4 à 10 = réussi

Examens

STOP !

Tournez la roue :
• **3 ou moins** : raté ! Attendez

votre prochain tour, essayez de nouveau **OU** payez 50 000 à la banque pour réussir votre diplôme et choisir votre métier.

• **4 ou plus** : bravo ! Choisissez votre métier (en suivant les instructions du chapitre **Départ Carrière**, mais en prenant **3 cartes Carrière Université**).

Mariage



Mariage ou fête d'anniversaire de mariage.

STOP !

Placez un second pion personnage dans votre voiture, à côté de votre pion (votre mari ou votre femme) et recevez le montant indiqué sur la case.

Si vous êtes déjà marié, joyeux anniversaire de mariage ! Vous recevez le montant indiqué en cadeau.

Cases voyage



Port

Lorsque vous vous arrêtez sur une case Port rose avec un bateau dessus, vous pouvez vous déplacer sur n'importe quel autre port et prendre un jeton tampon de passeport (vous recevez de l'argent pour chaque jeton tampon reçu). Votre tour est terminé.

Lorsque vous **passez par** une case port, vous pouvez :

- ignorer cette case et vous déplacer normalement en suivant les instructions données par la case où vous vous arrêtez **OU**
- passer de cette case à n'importe quelle autre case port du plateau, prendre un jeton tampon de passeport et terminer votre tour.



Aéroport

Les cases aéroport roses fonctionnent exactement de la même manière que les cases port, sauf que vous devez placer un avion sur votre voiture au lieu d'un bateau pour vous rendre dans n'importe quel autre aéroport. Vous pouvez également ignorer la case aéroport si vous le souhaitez.

Cases spéciales

D'autres aventures vous attendent !

Case vide

- Un autre joueur prend une carte Aventure sur le paquet.
- Il vous lit l'histoire de la couleur correspondante à la case où s'est arrêtée la roulette : rouge ou noire.
- Selon l'histoire sur laquelle vous tombez, vous gagnez ou perdez de l'argent et vous terminez votre tour.



Vous avez 1 enfant !

Vous avez 1 enfant

Ajoutez un pion personnage sur votre voiture. Vous préférez un garçon ou une fille ? À vous de choisir !



Adoptez 1 animal

Ajoutez un pion animal jaune sur votre voiture. Les enfants et les animaux vous rapporteront des points à la fin de la partie.



Véhicule complet ?

Une fois que votre véhicule est rempli de pions, vous ne pouvez plus avoir d'enfant ou d'animal de compagnie. Ignorez donc les cases qui vous diront de le faire.



Construction d'1 maison

Vous pouvez vous arrêter et construire une maison si vous vous arrêtez ou traversez une case maison. Voir page 5 pour plus de détails.



Misez pour gagner

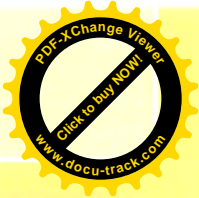
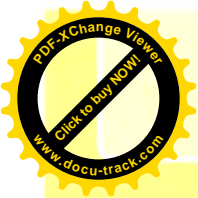
Tout le monde joue pour gagner le gros lot !

1. Si vous vous arrêtez sur cette case, le banquier vous donne le jeton pour miser doré. Placez-le, ainsi que votre jeton pour miser, sur les chiffres autour de la roulette.

Ce sont peut-être vos chiffres porte-bonheur !

2. Tous les autres joueurs placent également leur jeton pour miser sur un chiffre, en commençant par le joueur situé à votre gauche.
3. Tournez la roulette. Le joueur dont le chiffre sort gagne le gros lot !
4. Si personne ne gagne, relancez la roulette jusqu'à ce qu'un numéro gagnant sorte. Une fois terminé, retirez tous les jetons pour miser de la roulette.





Prêts & Maisons

Prêts bancaires

Contracter un prêt :

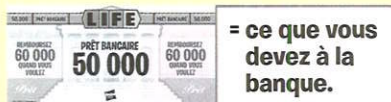
Si vous n'avez pas assez d'argent pour payer la somme demandée, demandez un prêt au banquier.

Exemple :

Un joueur vous réclame 50 000 mais vous n'avez plus aucun billet.

Demandez un prêt au banquier : il vous donne 50 000 en billets ainsi qu'un certificat de prêt bancaire.

Utilisez tout de suite cet argent pour payer vos dettes et posez le certificat de prêt bancaire devant vous.

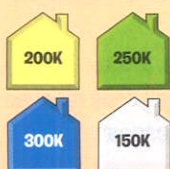


Rembourser son prêt :

Vous pouvez rembourser votre prêt quand vous le souhaitez, en ajoutant les intérêts s'élevant à 10 000 **par tranche** de 50 000.

Vous donnez alors les 60 000 au banquier avec le certificat de prêt bancaire. Vous n'avez ainsi plus de dette !

Construire une maison



Lorsque vous vous **arrêtez sur ou traversez** une case maison, vous pouvez :

- l'ignorer, continuer votre déplacement et terminer votre tour en suivant les indications de la case sur laquelle vous vous arrêtez **OU**
- vous arrêtez sur cette case et construire une maison.



Construire une maison :

Payez au banquier le montant indiqué sur la case, prenez un jeton maison qui correspond à la couleur de la zone dans laquelle vous êtes et placez-le sur votre pied de maison. Posez ensuite votre maison sur la case prévue à cet effet, située à côté de la case sur laquelle vous vous trouvez.

Astuces :

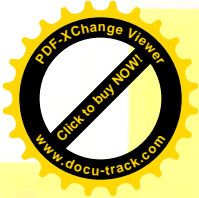
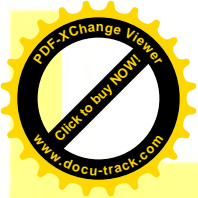
- Vous pouvez construire une maison même si un autre joueur en a une au même endroit.
- Vous pouvez construire et vendre une maison aussi souvent que vous voulez, mais ne pouvez en acheter qu'une à la fois. Pour en acheter une nouvelle, vous devez d'abord vendre celle que vous avez.
- Vous pouvez vendre votre maison quand vous voulez ! Regardez bien les cases du plateau quand un joueur tombe sur le chiffre 1 à la roulette : quand les roues de zone tournent, le prix des maisons change ! Vous pourriez gagner le jackpot !

Vendre une maison :

- Pour vendre, rendez votre maison. La banque vous verse alors le prix indiqué sur la case maison qui se trouve à côté.

Le prix des maisons change à chaque fois que les roues de zone tournent. Si vous achetez et vendez au bon moment, vous pourriez vous faire une petite fortune !





Scores

Qui gagne ? Additionnez tout !

Ce n'est pas juste une question d'argent : votre score dépend aussi des aventures que vous avez vécues !

1. Votre passeport vous donne le montant des bonus auxquels vous avez droit : au banquier de vous payer ce montant.

- **50 000** si votre voiture s'est transformée en hydravion (bateau et avion).

- 100 000 par jeton tampon de passeport.

OU

- 500 000 si vous avez les 4 jetons tampon de passeport.

- 100 000 pour chaque enfant ou animal.

OU

- **600 000** pour un véhicule complet.

2. Vendez votre maison. Le banquier vous verse le montant indiqué sur la case à côté de votre maison.

3. Remboursez les éventuels prêts que vous avez et n'oubliez pas les intérêts !

4. Faites maintenant la somme de tout votre argent.



Mode Grand Voyageur

Une autre façon de jouer très sympa !

Dans cette version vous n'utilisez pas l'échelle de l'âge. Jouez jusqu'à ce qu'un joueur récupère 1 jeton tampon de passeport de chacune des 4 zones du plateau.

Faites les comptes de la même manière que dans la version classique pour savoir qui est le joueur le plus riche et remporte la partie !

Rangement

Laissez les 4 roues de zone attachées au plateau mais retirez la roulette.

Rangé tous les éléments dans la boîte.

© 2011 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par : Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH

Représenté par : Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S. 10 rue de Valence 57150 CREUTZWALD FR 03.87.82.76.20 conso@hasbro.fr

www.hasbro.fr

498090601012

6



071109060101