

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.

6. Fin de carrière

Une carrière est terminée quand elle a été entièrement parcourue. Notez les carrières terminées dans la colonne ad hoc de votre feuille.

Après le 1^{er} parcours de la carrière, tirez une carte «expérience»

Après le 2^e parcours de la carrière, tirez deux cartes «expérience»

Après le 3^e parcours de la carrière, tirez trois cartes «expérience»

On ne peut pas tirer plus de trois cartes «expérience» pour la même carrière. A la fin de la carrière universitaire, on ne tire pas de carte «expérience», mais on reçoit une augmentation de salaire de 2000 francs. Le premier joueur qui a terminé l'université peut choisir le grade universitaire qui lui convient et l'inscrire sur son tableau. Il ne peut y avoir qu'un grade par joueur. Ceux qui quittent l'université ensuite ont le choix entre les grades qui restent. Chaque grade donne libre entrée dans le monde des affaires. Celui qui est devenu médecin peut recevoir les paiements de ceux qui doivent entrer à l'hôpital, et lui-même peut quitter l'hôpital sans autre. Chaque joueur ne peut parcourir la carrière universitaire qu'une seule fois.

7. Cartes «chance»

Les cartes «chance» vous donnent le droit de placer votre figurine sur la case d'entrée d'une carrière déterminée. Vous allez sur cette case d'entrée en avançant dans le sens des aiguilles d'une montre et si, ce faisant, vous devez passer sur la case «jour de paie», vous touchez votre salaire.

Possibilités d'emploi:

- Vous pouvez utiliser votre carte *immédiatement* pour aller, sans jeter les dés, sur la case d'entrée qui vous intéresse. La carte utilisée est de nouveau glissée sous le tas.
- Vous pouvez *conserver* la carte et ne l'utiliser, à votre convenance, que plus tard, pour gagner sans jouer la case d'entrée qui vous intéresse.
- Vous pouvez *vendre* votre carte à un autre joueur, pour un prix à débattre, mais cela seulement quand c'est à vous ou à lui de jouer.

Les cartes de chance se trouvant en possession d'un joueur doivent être placées devant lui, texte en dessus. Cela simplifie le jeu et accélère les ventes.

Les cartes «chance» *ne doivent pas* être utilisées

- pour quitter l'hôpital et le banc du coin;
- pour avancer sur le plan. Ceci veut dire que si, grâce à une carte «chance», vous arrivez sur une case d'entrée de carrière, vous êtes obligé de suivre cette carrière.

Si vous quittez une carrière avant de l'avoir terminée pour commencer une autre carrière au moyen d'une carte «chance», vous ne pouvez pas inscrire la carrière inachevée sur votre tableau et vous ne pouvez pas tirer de carte «expérience».

8. Cartes «expérience»

Possibilités d'emploi:

- Les cartes «expérience» peuvent être utilisés en tout temps au lieu de jeter les dés, et ceci aussi bien dans les cases intérieures que dans les cases extérieures. Les cartes utilisées sont aussitôt replacées sous le tas.
- Les cartes «expérience» peuvent être achetées et vendues pour un prix à débattre, quand c'est à l'acheteur ou au vendeur de jouer.
- Les cartes «expérience» *ne peuvent pas* être utilisées immédiatement, mais seulement au prochain coup de dé du joueur, ou plus tard.
- Elles ne peuvent pas servir à quitter l'hôpital et le banc du coin.
- On peut toujours, au lieu de jeter les dés, utiliser *une* carte «expérience».

9. Dépassements

Si vous arrivez sur une case où se trouve déjà la figurine d'un autre joueur (cases extérieures ou intérieures) vous pouvez, ou bien envoyer ce joueur sur le banc du coin, ou bien lui réclamer une taxe qu'il doit vous verser séance tenante. S'il ne veut ou ne peut vous payer, il va directement sur le banc du coin, sans passer par la case «jour de paie».

10. Salaires

- Votre salaire initial de 1000 francs est déjà coché dans la colonne «augmentations de salaire» de votre tableau. Ce salaire est payé au début du jeu.
- Dans les différentes carrières, votre salaire est augmenté ou diminué. Par exemple, à la sortie de l'université, vous bénéficiez d'une augmentation de salaire de 2000 francs, ce qui vous permet de cocher 3000 francs sur votre tableau.
- Vous ne pouvez recevoir votre salaire annuel (le total coché sur votre tableau) qu'en passant sur la case «jour de paie».
- Les frais qui vous sont occasionnés au cours du jeu, taxes d'entrée de carrière, location, par exemple, ne peuvent être déduits du salaire, mais doivent être payés au moyen de votre argent liquide.
- Si, étant diminué, votre salaire ne fait plus un chiffre rond en milliers de francs (par exemple 5000 francs réduits à 2500 francs), vous inscrivez le dit salaire en regard du chiffre rond correspondant.

11. Faillite

Chaque joueur *peut*, en tout temps, demander sa faillite; dans ce cas, il rend à la banque ses cartes et son argent, touche une nouvelle feuille de résultats sur laquelle il doit inscrire les mêmes buts de vie que précédemment, et recommence à jouer en partant de la case «jour de paie» avec 1000 francs de salaire.

Un joueur *doit* demander sa faillite s'il arrive sur une case où il doit verser quelque chose et s'il n'a pas l'argent liquide pour payer ce qu'on lui réclame. Naturellement, il peut d'abord chercher à vendre les cartes qu'il possède pour se procurer des liquidités, ou il peut essayer d'emprunter de l'argent.

12. Ventes et emprunts

Deux joueurs peuvent toujours conclure des affaires (ventes, emprunts) à leur convenance et fixer les modalités de leur convention (intérêts, échéances, etc.).

Toutefois, les points de gloire et de bonheur ne peuvent faire l'objet d'aucune transaction, ni, d'une manière générale, ce qui est inscrit sur le tableau des résultats.

13. Retraite

Si vous avez parcouru trois fois la même carrière, vous pouvez vous retirer dans l'île de Majorque, sans jeter les dés, en partant directement de la case où vous vous trouvez, sauf si vous êtes à l'hôpital ou sur le banc du coin. Dans ces deux derniers cas, évidemment, il vous faut amener les points nécessaires ou payer. Vous trouvant à Majorque, vous devez vous conformer aux directives inscrites dans la case.

Vous trouverez des blocs de remplacement et des cartes au magasin qui vous a vendu le jeu.

Tableau des resultats

pliez ici

ARGENT

GLOIRE

BONHEUR

Fr. 000 + ★ + ♥ = 60 points

tableau des expériences				augmentations de salaire	★	♥				
Contrôles: 1 2 3				0.....						
Agriculture				Fr.1000 ✓.....						
Commerce				2000.....						
Mer				3000.....						
Politique				4000.....						
Cinéma				5000.....						
Sport				6000.....						
Lune				7000.....						
formation universitaire				8000.....						
				9000.....						
Droit				10000.....						
				Médecine				11000.....		
								Sciences		
				Sciences naturelles grades universitaires						
								14000.....		
								15000.....		
								16000.....		
				17000.....						
				18000.....						
				19000.....						

Argent liquide à la fin du jeu:

Fr. 000