

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LE JEU DE L'ANNÉE®

2 à 6 joueurs
A partir de 12 ans
Durée moyenne d'une partie : 1 - 1 h 15

AVERTISSEMENT

Dans quelques instants, vous allez entamer une partie d'un genre tout à fait nouveau. Les règles du jeu ne sont pas figées : tout dans le déroulement de la partie repose sur les différences entre les joueurs : différence de sexe, d'âge, de taille, de nationalité, de tenue vestimentaire, d'habitudes dans la vie de tous les jours . . . Le Jeu de l'Année, c'est 366 cases qui vous permettront de parler de votre passé, de vos goûts, de vos expériences. Mais ne vous méprenez pas, dans le Jeu de l'Année il n'est pas question d'étaler votre vie : c'est simplement votre vie qui intervient dans le cours du jeu, en fonction d'événements réels qui se sont écoulés. Vous n'êtes pas un pion qui se déplace sur un plateau, mais vous êtes vous-même, avec vos qualités et vos défauts.

Comme toutes les règles de jeu sont contraignantes à lire avant d'entamer une partie, nous les avons séparées en deux. Pour débiter la partie, il suffit de lire uniquement le chapitre **IMPORTANT**. Puis au cours de la partie, vous vous reporterez progressivement et en détail aux différentes sections du chapitre **PRECISIONS NECESSAIRES**.

CONTENU DE LA BOITE

1 plateau de jeu représentant un calendrier
42 cartes "chance" (dos rose)
36 cartes "hasard" (dos orange)
30 jetons "numéro de la chance"
(petites cartes numérotées de 1 à 30)
12 cartes "vacances"
(dos illustré par une plage)
84 jetons "jour à marquer d'une croix blanche"
1 "machine à progresser dans le temps"
6 pions
1 liasse de billets
1 "almanach des événements"
1 règle de jeu détaillée.



IMPORTANT

1. BUT DU JEU :

Le but du jeu est d'être le joueur qui a passé la meilleure année, autrement dit qui a acquis le plus grand nombre de jetons "jour à marquer d'une croix blanche". On obtient ces jetons en s'arrêtant sur les cases qui correspondent à des événements fastes (cases encadrées de rouge), en les prenant à ses adversaires au gré du tirage des cartes "chance" et "hasard", ou en étant le premier à atteindre la fin d'un trimestre.

2. MISE EN PLACE DU JEU :

Chaque paquet de cartes "chance" et "hasard" est mélangé. Les cartes sont déposées, face cachée, au centre du plateau de jeu. Chaque joueur choisit un pion, prend 2 cartes "vacances", 2 jetons "jour à marquer d'une croix blanche" et reçoit 800 Frs de la banque. Le reste de l'argent et des jetons "jour à marquer d'une croix blanche" est laissé à la banque, dont un des joueurs s'occupera.

Chaque joueur tire au hasard un jeton "numéro de la chance" (jetons carrés numérotés de 1 à 30) qu'il ne montre pas aux autres joueurs. Le chiffre indiqué sur ce jeton sera son numéro de la chance pour toute la partie.

Le joueur le plus jeune commence la partie. Chacun joue à tour de rôle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. La case Départ correspond bien sûr au 1er janvier. Sur le plateau, il est possible que plusieurs joueurs occupent la même case.

3. PROGRESSION :

A son tour, chaque joueur doit faire tourner la manette de la "machine à progresser dans le temps" et avancer son pion en fonction des indications données par les faces de cette machine. A l'issue de son tour, chaque joueur a la possibilité d'acheter un droit de progression supplémentaire en payant 100 Frs à la banque pour chaque jour de progression supplémentaire qu'il souhaite.

3.a MANIPULATION DE "LA MACHINE A PROGRESSER DANS LE TEMPS" :

Le joueur fait tourner la manette d'un coup sec. Lorsqu'elle s'arrête de tourner, 2 faces sont visibles :



- Si elle s'arrête sur 2 faces bleues, le joueur avancera jusqu'à la prochaine case illustrée encadrée en bleu sur le plateau
- Si elle s'arrête sur 2 faces rouges, le joueur avancera jusqu'à la prochaine case illustrée encadrée en rouge sur le plateau.
- Si ce sont 2 numéros, le joueur a le choix d'avancer de la valeur de l'un ou l'autre de ces 2 numéros. Par exemple si la machine affiche 6 et 10, il pourra

avancer soit de 6 jours, soit de 10 jours.

A l'issue de ce déplacement, si le joueur tombe sur une case illustrée, il doit se référer immédiatement aux commentaires relatifs à cette date, contenus dans "l'almanach des événements". Si en fonction des déplacements consécutifs à ces instructions, le joueur arrive à nouveau sur une case illustrée, il devra se conformer aux instructions contenues dans "l'almanach des événements" à cette nouvelle date. Et ainsi de suite.

3.b ACHAT DE JOURS SUPPLÉMENTAIRES :

Si et seulement si le déplacement d'un joueur ne l'amène pas sur une case illustrée, il peut acheter un droit de progression supplémentaire immédiat en payant 100 Frs à la banque par jour de progression souhaité. Il fait alors progresser son pion d'autant de jours qu'il a envie et se conforme aux instructions relatives à la nouvelle case sur laquelle il s'arrête.

Si un joueur achève son tour en étant sur une case non illustrée, ses adversaires peuvent payer 100 Frs à la banque par jour de progression supplémentaire qu'ils souhaitent lui "offrir", bien sûr pour le faire aboutir sur une case pénalisante.

(NB: On ne peut en aucun cas acheter un droit de reculer).

3.c CASES ILLUSTRÉES :

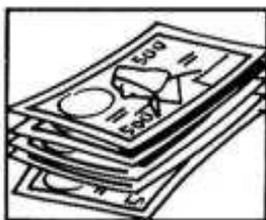
Les cases illustrées se réfèrent à des événements réels décrits dans l'almanach. En se référant à ces événements, l'almanach donne des instructions que le joueur, arrivé sur cette case, devra suivre :

- Les illustrations encadrées de rouge correspondent à des jours fastes et sont profitables au joueur.
- Les illustrations encadrées de bleu correspondent à des jours néfastes et sont pénalisantes pour le joueur.
- Les illustrations encadrées par un double filet bleu sont doublement pénalisantes. Les joueurs qui s'arrêtent sur ces cases doivent rendre un jeton "jour à marquer d'une croix blanche" à la banque (sous réserve qu'ils en aient au moins un !) avant de se conformer aux instructions de l'almanach.
- Les illustrations encadrées à moitié de rouge et à moitié de bleu entraînent des conséquences qui peuvent être fastes ou néfastes selon le cas.

(NB: Sauf précision particulière, les instructions données s'adressent uniquement au joueur qui vient d'arriver sur la case).

4. AUTRES COMPOSANTES DU JEU

4.a ARGENT :



En plus des 800 Frs qui vous sont alloués en début de partie, vous recevez 400 Frs à la fin de chaque trimestre, lorsque vous dépassez le 31 mars, le 30 juin et le 30 septembre.

Votre numéro de la chance, votre propre date d'anniversaire et certaines cartes "chance" vous permettent également de recevoir de l'argent.

Par contre, certaines cartes "hasard" vous en font dépenser, et il faut que vous versiez de l'argent

lorsque vous tombez sur le numéro de la chance ou la date d'anniversaire d'un de vos adversaires.

Au cours de la partie, si vous ne pouvez pas payer la somme qui vous est demandée, vous êtes déclaré en situation de faillite, et il vous faut alors rendre à la banque la moitié de vos jetons "jour à marquer d'une croix blanche" et retourner au dernier jour du mois précédent.

4.b JETONS "JOUR A MARQUER D'UNE CROIX BLANCHE":



Les joueurs gagnent et perdent des jetons "jour à marquer d'une croix blanche" en fonction des indications portées sur les cartes "chance" et "hasard" tirées au cours de la partie. De plus, le premier joueur qui dépasse le dernier jour d'un trimestre (31 mars, 30 juin, et 30 septembre) reçoit 3 jetons et le second joueur qui le dépasse en reçoit 2. Quant au joueur qui arrive le premier au 31 décembre, il reçoit 6 jetons. Le joueur qui est en

deuxième position à ce moment-là en reçoit 3.

Il est également possible d'acheter un jeton au début de chaque tour, en payant 500 Frs à la banque.

4.c NUMERO DE LA CHANCE :



Chaque fois qu'un joueur tombe sur le jour dont la date correspond à son numéro de la chance (qu'il a tiré en début de partie), et ce quel que soit le mois, il reçoit 200 Frs de la banque.

Par contre, tout joueur qui tombe sur un jour dont la date correspond au numéro de la chance d'un autre joueur, et ce quel que soit le mois, doit lui verser 200 Frs.

4.d ANNIVERSAIRE :



Quand un joueur tombe sur sa propre date anniversaire, chaque joueur lui donne 200 Frs. Le fait de tomber sur la date anniversaire d'un autre joueur vous oblige aussi à lui verser 200 Frs.

4.e SIGNES ASTROLOGIQUES :



Les conséquences néfastes des cartes "hasard" (que ce soit vous ou l'un de vos adversaires qui tire ces cartes) n'ont aucun effet sur vous durant tout le temps où votre pion est dans la zone correspondant à votre signe astrologique (par exemple pour les Gémeaux, du 21 mai au 21 juin).

4.f CARTES "VACANCES":



A son tour de jouer, chaque joueur peut jouer une de ses 2 cartes "vacances" après avoir effectué ses différentes progressions. Cette carte permet d'avancer de 14 jours supplémentaires sur le plateau.

(NB: Cette progression supplémentaire achève le tour du joueur. Il n'est possible de jouer qu'une seule carte "vacances" au cours du même tour de jeu).

Ces cartes "vacances" devront obligatoirement être jouées avant le 15 novembre. Passée cette date, elles ne

pourront plus être jouées. Le fait de jouer une carte "vacances" implique une avance de 14 jours exactement (il n'est pas possible d'avancer par exemple de 10 jours seulement).

4.g MOIS DE DECEMBRE :



Décembre étant le dernier mois de l'année, 2 règles particulières sont à respecter :

- En décembre, les joueurs ne peuvent progresser qu'en utilisant le plus petit des 2 numéros affichés par la "machine à progresser dans le temps".

(NB: Pour entrer dans le mois de décembre, peu importe la manière dont la progression s'est effectuée).

- En décembre, les joueurs ne peuvent pas "acheter" de jours de progression supplémentaires. Par contre, ils peuvent en "offrir" à leur(s) adversaire(s).

5. FIN DE LA PARTIE :



Dès qu'un joueur atteint ou franchit la case du 31 décembre, la partie s'arrête. Il reçoit 6 jetons "jour à marquer d'une croix blanche" et le joueur qui est en seconde position à cet instant, en reçoit 3. Il n'est plus possible d'acheter des jetons à la banque.

Celui qui a le plus grand nombre de jetons "jour à marquer d'une croix blanche" est déclaré vainqueur.

(NB: En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, la somme d'argent possédée en fin de partie départagera les ex-aequo).

PRÉCISIONS NÉCESSAIRES

1. FIN D'UN TOUR :

Lorsque l'on tombe sur une case illustrée, il faut se conformer immédiatement aux instructions contenues dans "l'almanach des événements" et tirer les cartes "chance" et "hasard" selon le cas. Leurs implications peuvent vous faire atterrir sur une autre case illustrée, auquel cas il faudra à nouveau se référer à l'almanach.

Le tour d'un joueur s'achève lorsque toutes les interactions relatives au tirage des cartes ont été effectuées. Il doit alors passer "la machine à progresser dans le temps" au joueur suivant.

2. ACHAT DE JOURS SUPPLÉMENTAIRES :

Il n'est pas possible d'acheter des jours de progression supplémentaires si l'on est sur une case illustrée à la fin de son tour : que ce soit des cases encadrées de rouge ou de bleu, des cases signe du zodiaque ou fin de trimestre.

Par contre, si votre déplacement vous amène sur une case non-illustrée, vous pouvez acheter une progression supplémentaire d'autant de jours qu'il vous convient en payant 100 Frs par jour à la banque. L'intérêt de ces progressions

supplémentaires est d'atteindre des cases qui vous font gagner de l'argent ou des jetons "jour à marquer d'une croix blanche", ou bien qui vous font tirer une carte "chance", si vous tombez sur une case encadrée de rouge.

Vos adversaires peuvent vous "offrir" une progression supplémentaire, en payant seul ou à plusieurs 100 Frs par jour de déplacement à la banque. Leur intérêt étant inverse au vôtre, ils essaieront bien sûr de vous faire tomber sur des cases qui vous font dépenser de l'argent ou rendre des jetons à la banque, ou bien qui vous font tirer une carte "hasard".

(NB: On ne peut en aucun cas acheter un droit de reculer).

3. CASES ILLUSTRÉES :

L'objet de ce jeu n'étant pas de répondre à des questions, peu importe si les joueurs savent ou non ce qui s'est déroulé aux dates sur lesquelles ils s'arrêtent.

Il faut systématiquement se conformer aux indications contenues dans "l'almanach des événements" dès lors que l'on tombe sur une case illustrée, encadrée de rouge ou de bleu.

Il y a seulement 2 cas pour lesquels il convient de ne pas tenir compte des indications données dans l'almanach :

- Lorsqu'on tombe sur une case illustrée par suite d'un déplacement consécutif aux implications d'une carte "chance" ou "hasard" tirée durant le tour d'un adversaire.
- Et lorsqu'il y a une permutation éventuelle des pions quand un joueur s'arrête sur la case du 1er avril ou du 21 juin (voir ces dates dans l'almanach).

4. FINS DE TRIMESTRE :

A chaque fois qu'un joueur dépasse ou s'arrête sur le 31 mars, le 30 juin et le 30 septembre, il reçoit 400 Frs de la banque. Bien sûr, au cours du jeu il se peut que l'on dépasse plusieurs fois ces dates car il arrive parfois que l'on recule. Ainsi pourra-t-on acquérir plusieurs fois cette somme.

(NB: On ne reçoit pas 400 Frs lors des permutations éventuelles des pions qui interviennent lorsqu'un joueur s'arrête sur les cases du 1er avril ou du 21 juin).

Le premier joueur à dépasser la fin d'un trimestre, donc qui dépasse ou s'arrête sur le 31 mars, le 30 juin et le 30 septembre, reçoit de la banque 3 jetons "jour à marquer d'une croix blanche". Le second en reçoit 2.

5. SITUATION DE FAILLITE :

Les joueurs qui n'ont pas suffisamment d'argent pour payer leurs dettes perdent la moitié de leurs jetons "jour à marquer d'une croix blanche", qu'ils rendent alors à la banque (en cas de nombre impair, arrondir à la moitié supérieure ; par exemple, si le joueur a 5 jetons, il devra en rendre 3). Ils doivent aussi reculer leur pion, en le plaçant sur le dernier jour du mois précédent (sauf en janvier où il conviendra de rejoindre la case Départ).

Tant qu'un joueur est en situation de faillite, il ne paie rien, mais sitôt renfloué, il recommencera à payer, en oubliant malheureusement pour ses adversaires, de régler ses dettes antérieures.

(NB: Les joueurs n'ayant pas d'argent ne sont pas obligatoirement en faillite : ils le deviennent seulement lorsqu'ils sont dans l'impossibilité d'acquitter leurs paiements).

6. JETONS "JOUR A MARQUER D'UNE CROIX BLANCHE" :

Un joueur qui n'a plus de jetons "jour à marquer d'une croix blanche" n'est pas en situation de faillite. S'il doit en rendre à la banque, ou en

donner à un de ses adversaires, alors qu'il n'en a plus, il ignore purement et simplement cette réclamation !

7. RECLAMATION DE SON DÙ POUR LES NUMEROS DE LA CHANCE ET LES ANNIVERSAIRES .

Un joueur pourra réclamer son dû à la banque ou à un autre joueur tant que son pion est toujours sur la case en question et ce, même s'il a passé la "machine à progresser dans le temps" à un autre joueur, c'est-à-dire, même s'il a fini son tour.

(NB: Il vaut mieux poser la carte de son numéro de la chance face cachée, afin que vos adversaires ne l'aient pas en vue en permanence. Les dates sont parfois vite oubliées !)

8. SIGNES ASTROLOGIQUES :

Aussi longtemps que votre pion est dans votre signe astrologique, vous êtes protégé contre tous les mauvais éléments qui peuvent arriver (devoir de l'argent, rendre des jetons, reculer, . . .). Par contre vous conserverez l'avantage de tous les événements fastes qui peuvent survenir.

9. 1er AVRIL ET 21 JUIN :

- Lorsqu'un joueur s'arrête sur le 1er avril, il doit intervertir la place des pions de ses adversaires sur le plateau, seul son propre pion ne doit pas changer de place.

(NB: Dans le cas d'une partie à 2 joueurs, il faut alors intervertir les 2 pions).

- Lorsqu'un joueur s'arrête sur le 21 juin, il doit intervertir la place de son pion avec celle d'un pion de n'importe quel autre joueur. Evidemment, il cherchera à faire cette permutation avec le joueur de tête !

Au cours de ces permutations, il ne faut pas tenir compte de la signification des nouvelles cases sur lesquelles les joueurs vont se retrouver.

10. CARTES "VACANCES" :

A la fin de son tour, peu importe sur quelle case se trouve le joueur (illustrée ou non), il peut jouer une carte "vacances", qui lui permet d'avancer de 14 jours exactement.

Attention, on ne peut jouer qu'une seule carte par tour et il faut impérativement les jouer avant le 15 novembre.

Si au cours de ce déplacement, le joueur tombe sur une case illustrée, il ne doit pas se conformer aux instructions contenues dans l'almanach des événements.

II. ORDRE A SUIVRE LORSQU'IL Y A PLUSIEURS INTERACTIONS SIMULTANEMENT :

Lorsqu'une case conditionne plusieurs actions, l'ordre à suivre est le suivant dans tous les cas :

- Payer d'abord les autres joueurs (les gains dus pour les anniversaires sont à payer avant les gains dus pour les numéros de la chance).
- Payer ensuite la banque.
- Tirer les cartes nécessaires si besoin, et se conformer à leurs indications respectives.

(NB: Quand un joueur doit tirer 2 cartes consécutivement, il tire d'abord la première et se conforme à ses instructions, puis il tire la seconde. De même, quand plusieurs joueurs sont amenés à tirer une carte tous ensemble, chacun tire sa carte dans l'ordre du jeu, les uns après les autres, et toujours dans l'ordre du jeu, chacun se conforme à son tour aux instructions données).

NB : Il se peut qu'un certain nombre de dates de début de signe astrologique ne correspondent pas à l'horoscope que vous avez l'habitude de consulter.

Ces légers décalages sont dus au fait que justement tous les horoscopes ne concordent pas .

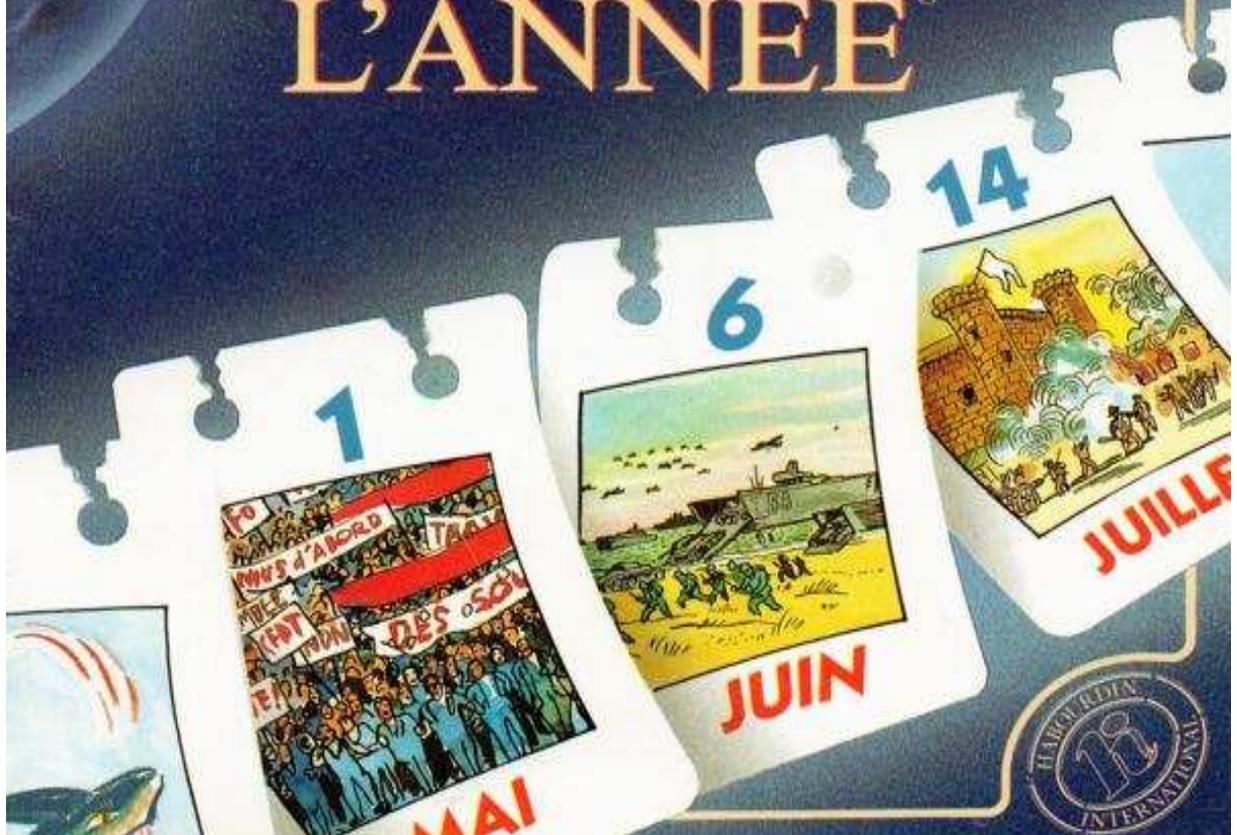
37042/14-A

Le Jeu de l'Année est une marque déposée par SEVEN TOWNS
© 1989 SEVEN TOWNS
Editeur pour la France : HABOURDIN INTERNATIONAL
Fabriqué en Angleterre.

Almanach des Evénements

*366 cases pour jouer
la meilleure année de votre vie.*

LE JEU de L'ANNÉE[®]



JANVIER

1. Jour idéal pour commencer à jouer. Tous les joueurs placent leur pion sur ce jour. Bonne année!
6. Les 3 Rois Mages suivent la bonne étoile et apportent de nombreux présents à l'Enfant Jésus. Tirez une carte Chance.
10. Coco Chanel est morte le 10 janvier 1971. Toutes les femmes qui portent un tailleur tirent une carte Chance. Celles qui n'en portent pas, tirent une carte Hasard.
13. Emile Zola publie le 13 janvier 1898 dans le journal l'Aurore un article célèbre intitulé "J'Accuse" pour soutenir Dreyfus. La France entière est divisée autour de cette affaire. Tirez une carte Hasard.
16. Nationalisation de Renault le 16 janvier 1945. Si vous êtes possesseur d'une Renault, tirez une carte Chance. Sinon, tirez une carte Hasard.
21. Exécution de Louis XVI le 21 janvier 1793 : c'est le symbole de la chute de la monarchie absolue. Tirez une carte Hasard.
23. A cette date, en 1901, seulement 77 femmes exercent la profession de médecin. Depuis, cela a évolué... Si vous êtes une femme, tirez une carte Chance. Si vous êtes un homme, payez le prix d'une consultation (300 F) à la joueuse de votre choix. (S'il n'y a pas de joueuse, vous êtes quitte pour cette fois!).
24. Première découverte d'un filon d'or le 24 janvier 1848 en Californie. La ruée vers l'or va être enrichissante. Tirez une carte Chance.
30. Assassinat de Gandhi le 30 janvier 1948 en Inde. Le monde est en émoi. Tirez une carte Hasard.

FÉVRIER

1. Sortie du film de Jacques Tati "Les vacances de M. Hulot" le 1^{er} février 1953. Vous prenez vos vacances en hiver : payez 300 F à la banque et avancez de 15 jours.
6. Cérémonie d'ouverture des Jeux Olympiques d'Hiver à Grenoble le 6 février 1968. La France va particulièrement être à l'honneur avec Jean-Claude Killy qui remporte 3 médailles d'or en ski alpin. Si vous pratiquez régulièrement un sport, tirez une carte Chance.
9. Premier strip-tease le 9 février 1893 au "Bal des Quatre Arts" à Paris, suivi d'une émeute et de nombreuses arrestations. Il est toujours dangereux d'éveiller des passions : tirez une carte Hasard.
14. C'est le jour de la Saint-Valentin : tous les célibataires tirent une carte Chance, tous les joueurs mariés tirent une carte Hasard.
16. Apparition des premiers chèques le 16 février 1659. Êtes-vous créancier ou débiteur ? Dans les 2 cas, payez 100 F au joueur le plus pauvre et recevez 100 F du joueur le plus riche. (En cas d'égalité, répartissez aussi judicieusement que possible les débits et les crédits.)
24. Le calendrier grégorien que nous utilisons encore aujourd'hui est adopté par le pape Grégoire XIII le 24 février 1582. Tirez une carte Chance.
26. Décès de Fernand Condantin, dit Fernandel, le 26 février 1971. Disparition d'un des plus grands comiques français. Tirez une carte Hasard.
29. Vous êtes dans une année bissextile : cela n'arrive que tous les quatre ans. Rejouez deux fois consécutivement.

MARS

6. Marguerite Yourcenar est la première femme élue à l'Académie Française le 6 mars 1980. Si vous êtes une femme, tirez une carte Chance.
9. Fondation de la Légion Étrangère Française le 9 mars 1831 à Sidi-Bel-Abbès en Algérie. Tous les hommes entre 16 et 36 ans tirent une carte Hasard.
10. Première communication téléphonique audible le 10 mars 1876. Le téléphone est cher... Et il est vraiment hors de prix lorsque les femmes l'utilisent... Toutes les joueuses de moins de 12 ans ainsi que tous les joueurs paient 300 F à la banque, toutes les autres joueuses paient 600 F à la banque!
11. Apparition du 1^{er} quotidien le 11 mars 1702 en Angleterre. Les mauvaises nouvelles assurent aux journaux un tirage supérieur: tirez une carte Hasard.
13. Sir William Herschel découvre la planète Uranus le 13 mars 1781. Tirez une carte Chance.
15. Assassinat de Jules César le 15 mars 44 avant J.C. (Ides de mars). Tirez une carte Hasard.
17. Ouverture de la Foire de Paris le 17 mars 1904. Vous vous laissez tenter et achetez beaucoup de choses. Payez 300 F à la banque.
22. Première projection d'un film à Paris le 22 mars 1895. C'est le début d'une nouvelle forme de distraction populaire. Tirez une carte Chance.
30. Les Beatles réussissent le tour de force d'avoir cinq de leurs chansons classées aux cinq premières places du Hit Parade américain le 30 mars 1964. Si vous pouvez citer cinq titres des Beatles, tirez une carte Chance, sinon tirez une carte Hasard.
31. C'est la fin du premier trimestre, la banque vous verse 400 F.

AVRIL

1. C'est le jour des blagues ! Faites-en une à vos adversaires : intervertissez les pions de vos adversaires sur le plateau de jeu, selon votre bon vouloir !
2. Naissance d'Andersen le 2 avril 1805. Échappez-vous un instant dans le monde merveilleux des contes de fées : tirez une carte Chance.
10. L'équipe de France de rugby remporte pour la première fois le Tournoi des 5 Nations à l'issue de son dernier match le 10 avril 1954. Si vous pouvez citer les quatre autres nations qui participent à ce tournoi, tirez une carte Chance.
13. Les Beatles apparaissent pour la première fois en concert à Hambourg le 13 avril 1962. C'est le début de la "Beatlemania". Tirez une carte Chance.
15. Le Titanic sombre "corps et biens" le 15 avril 1912. Cet événement devient le symbole des désastres imprévisibles. Tirez une carte Hasard.
18. Création de la CECA (Communauté Européenne du Charbon et de l'Acier), le 18 avril 1951. Ce premier traité de collaboration économique, signé par 6 pays européens, est l'un des tous premiers pas vers le grand marché de 1992. Si vous êtes déjà allé dans plus de 4 pays européens, tirez une carte Chance.
19. Grace Kelly devient princesse en épousant Rainier III de Monaco le 19 avril 1956. Si vous pouvez citer le titre de l'un de ses films, tirez une carte Chance. Sinon, tirez une carte Hasard.
25. Watson et Crick découvrent la structure de l'A.D.N. le 25 avril 1953. C'est une étape importante dans la connaissance du secret de la vie. Tirez une carte Chance.
29. Mort du maître du suspense, Alfred Hitchcock, le 29 avril 1980. Tirez une carte Hasard.

MAI

1. C'est la fête du travail. Tous les joueurs salariés tirent une carte Chance. Tous les autres joueurs tirent une carte Hasard.
5. Naissance de Karl Marx le 5 mai 1818. Son influence n'a pas été particulièrement bénéfique au développement du capital. Tirez une carte Hasard.
6. Inauguration de la Tour Eiffel le 6 mai 1889. Si vous habitez Paris, tirez une carte Chance.
11. Lancement du paquebot "France" le 11 mai 1960. Il est le plus gros et le plus rapide des transatlantiques de son époque. Avancez de 16 jours.
15. Apparition des premiers bas en nylon le 15 mai 1940. Ils sont encore fragiles et risquent de filer à tout moment. Toutes les joueuses de plus de 16 ans tirent une carte Hasard.
19. Premier tirage du Loto National le 19 mai 1976 à Paris. Vous avez de la chance, la banque vous verse 500 F.
20. Lindbergh traverse l'Atlantique en solitaire à bord du "Spirit of Saint Louis" en 33 h et 29 min le 20 mai 1927. Si vous avez déjà traversé l'Atlantique, tirez une carte Chance.
25. Le Maréchal Pétain institue la Fête des Mères le 25 mai 1941. Si vous êtes maman, tirez une carte Chance.
28. Le 28 mai 1961, l'Orient Express effectue son dernier voyage. Même s'il a été remis en service ultérieurement, ce dernier voyage signifie la fin des voyages de luxe à travers l'Europe. Vous êtes nostalgique tout d'un coup... Tirez une carte Hasard.
29. Edmond Hilary conquiert l'Everest le 29 mai 1953. Il triomphe grâce à son courage et sa ténacité. Tirez une carte Chance.
30. Jeanne d'Arc est brûlée vive par les Anglais à Rouen le 30 mai 1431. C'est une atteinte à la liberté des femmes. Vous défendez cette liberté ; tirez une carte Hasard.

JUIN

4. Mort de Casanova le 4 juin 1798. Toutes les joueuses de plus de 12 ans et de moins de 70 ans sont débarrassées de ce coureur de jupons et tirent une carte Chance.
6. C'est le jour J, le 6 juin 1944 avec le débarquement des troupes alliées en Normandie. La libération de l'Europe est en marche... Tirez une carte Chance.
10. Le premier S.O.S. est lancé le 10 juin 1909 par un navire. Ce signal international est un rappel constant de la présence permanente du danger. Tirez une carte Hasard.
13. Début de la construction du mur de Berlin le 13 juin 1961. Ce symbole de la division de l'Europe vous fait reculer de 12 jours.
18. Le Général de Gaulle lance son "Appel" à la radio le 18 juin 1940 pour exhorter la France à lutter contre l'envahisseur allemand. Tirez une carte Chance.
19. Coluche se tue en moto le 19 juin 1986. L'une des grandes figures du spectacle s'éteint. Tirez une carte Hasard.
21. C'est le jour le plus long de l'année qui marque le début de l'été. A partir de ce moment les jours vont à nouveau diminuer ; les rôles s'inversent. Pour vous également : vous intervertissez la place de votre pion avec celle du joueur de votre choix.
24. Premier vol d'un spationaute français (Jean-Loup Chrétien) le 24 juin 1982. Tirez une carte Chance.
26. Présentation par Pierre Sabbagh du premier journal télévisé le 26 juin 1949. Pierre Sabbagh est célèbre, entre autre, pour sa pipe. Tous les joueurs qui fument habituellement la pipe tirent une carte Chance.
30. C'est la fin du second trimestre : la banque vous verse 400 F.

JUILLET

4. Proclamation de l'indépendance des Etats-Unis le 4 juillet 1776. Il n'y a pas de meilleure occasion pour tirer une carte Chance.
5. Première apparition du bikini lors d'un défilé de mode à Paris le 5 juillet 1946. Cela s'inscrit dans le mouvement de libéralisation des mœurs et vous amène à prendre de plus en plus de risques. Tirez une carte Hasard.
7. Devant l'accroissement du trafic automobile, un décret du 7 juillet 1901 interdit aux automobilistes de dépasser 10 km/h en agglomération. Vous ne respectez sûrement pas les limitations de vitesse! Payez 300 F d'amende à la banque.
12. Inauguration du Canal de Panama le 12 juillet 1914 ce qui permet aux bateaux de gagner beaucoup de temps. Vous aussi : avancez jusqu'à la fin du mois.
14. La prise de la Bastille le 14 juillet 1789 est le symbole de la Révolution Française. Tous les joueurs qui ont un nom à particule tirent une carte Hasard. Les autres tirent une carte Chance.
19. Inauguration de la première ligne du métro parisien (Vincennes - Maillot) le 19 juillet 1900. Si vous pouvez citer 5 stations de cette ligne appelée aujourd'hui Château de Vincennes - Pont de Neuilly, tirez une carte Chance. Sinon, tirez une carte Hasard.
21. Le 21 juillet 1969, Neil Armstrong est le premier homme à marcher sur la Lune : "C'est un petit pas pour l'homme mais un grand pas pour l'humanité". Tirez une carte Chance.
25. Naissance du premier bébé éprouvette le 25 juillet 1978. La science fait des progrès qui ne sont pas toujours maîtrisés : tirez une carte Hasard.
29. Baden-Powell fonde le mouvement Scout le 29 juillet 1907. Tous les joueurs qui ont été scouts tirent une carte Chance.
31. Assassinat de Jean Jaurès le 31 juillet 1914. Un sentiment très vif de réprobation se répand dans tout le pays. Tirez une carte Hasard.

AOÛT

3. Christophe Colomb quitte l'Espagne le 3 août 1492 pour découvrir de nouvelles terres. Tous les joueurs ayant une quelconque relation familiale avec l'Amérique du Nord ou du Sud tirent une carte Chance.
6. Exploit du Grand Houdini le 6 août 1926 : il reste en apnée sous l'eau pendant 91 minutes. Rien n'est impossible : tirez une carte Chance.
8. Attaque du train postal Glasgow - Londres le 8 août 1963. Plus rien n'est sûr de nos jours !!! Tous les joueurs tirent une carte Hasard.
12. Mort de Ian Fleming, le père de James Bond, le 12 août 1964. Citez le titre de deux films tirés de son œuvre, sinon, tirez une carte Hasard.
15. La fin de la seconde guerre mondiale le 15 août 1945 est déclarée par Messieurs Truman, Attlee et Staline. Tirez une carte Chance.
22. Vol de la Joconde le 22 août 1911 au Musée du Louvre. On risque toujours à posséder des œuvres d'art. Tirez une carte Hasard à moins que vous soyez collectionneur, (peu importe ce que vous collectionnez), auquel cas, vous en tirez deux car vous êtes doublement exposé !
24. Eruption du Vésuve le 24 août 78 avant J.C. qui détruit les villes de Pompéi et Herculaneum. Tirez une carte Hasard.
27. Premier forage pétrolier en Pennsylvanie le 27 août 1859. Quoique parfois non rentables, les prospections pétrolières sont toujours accompagnées de beaucoup d'espoir. Tirez une carte Chance.
31. Installation du téléphone rouge entre Washington et Moscou le 31 août 1963. Les relations entre l'Est et l'Ouest se détendent quelque peu. Tirez une carte Chance.

SEPTEMBRE

2. Les premiers billets de la Loterie Nationale sont mis en vente le 2 septembre 1933. La banque vous verse 500 F si vous avez moins de 1000 F et 200 F si vous avez 1000 F ou plus.
5. Mise en service du tunnel routier du Saint-Gothard le 5 septembre 1980. Ce tunnel, long d'environ 17 km, est actuellement le plus long du monde. Vous êtes légèrement claustrophobe : tirez une carte Hasard.
7. Réquisition des taxis parisiens le 7 septembre 1915 pour transporter les troupes françaises sur le front. Ce sont les fameux "Taxis de la Marne". Malgré la victoire, les pertes furent nombreuses. Tirez une carte Hasard.
9. Mort de Toulouse Lautrec le 9 septembre 1901. Si vous portez la barbe, tirez une carte Chance. Sinon, tirez une carte Hasard.
10. Première victoire en Coupe Davis des Mousquetaires français le 10 septembre 1927. Tous les joueurs qui portent actuellement une chemise Lacoste tirent une carte Chance.
19. Première apparition de Mickey Mouse à l'écran le 19 septembre 1928. Si vous avez un chat, tirez une carte Hasard.
20. Ouverture du premier festival de Cannes le 20 septembre 1946. Les places de cinéma sont de plus en plus chères ! Si vous êtes allé au cinéma durant la semaine écoulée, payez 300 F à la banque.
25. Alexandre Fleming découvre la pénicilline le 25 septembre 1928. A propos de médicament, si vous pouvez donner le nom scientifique de l'aspirine, tirez une carte Chance.
29. Albert Einstein échoue à son examen de mathématiques à l'Université le 29 septembre 1895. Tout n'est pas perdu pour vous ! Tirez une carte Chance.
30. C'est la fin du troisième trimestre : la banque vous verse 400 F.

OCTOBRE

1. Mao Tse-Toung fonde la République Populaire de Chine le 1^{er} octobre 1949. Ce fut une entreprise hasardeuse mais pleine d'espoir. Tirez une carte Hasard puis une carte Chance.
6. Alain Prost devient pour la première fois Champion du Monde des conducteurs le 6 octobre 1985. Tirez une carte Chance.
13. Lors d'une réunion tenue à l'O.N.U. le 13 octobre 1960, Khrouchtchev enlève sa chaussure et frappe sur la table. Si vous connaissez son prénom, tirez une carte Chance. Sinon, tirez une carte Hasard.
16. Le 16 octobre 1846 eut lieu la première opération chirurgicale sous anesthésie. Beaucoup de souffrances peuvent être épargnées. Tirez une carte Chance.
18. Abolition de la peine de mort en France le 18 octobre 1981. Tous les joueurs tirent une carte Chance.
22. Début de la crise de Cuba le 22 octobre 1962. Ce qui aurait pu déboucher sur un conflit mondial se termine bien. Si vous êtes en train de fumer le cigare, tirez une carte Hasard.
24. Krach boursier de Wall Street le 24 octobre 1929. Ce "Jeudi Noir" débouche sur une crise financière mondiale. Tirez une carte Hasard.
28. La durée du service militaire obligatoire passe de 18 à 12 mois le 28 octobre 1950. Si vous êtes un homme de plus de 18 ans, vous recommencez vos classes : reculez d'un mois

NOVEMBRE

5. Le 5 novembre 1922, l'égyptologue Carter découvre l'entrée de la tombe de Toutankhamon dans la Vallée des Rois. La malédiction va frapper ceux qui veulent trop en savoir. Tous les joueurs qui s'intéressent à l'histoire ancienne tirent une carte Hasard.
7. Le 7 novembre 1917, éclate la Révolution Bolchévique en Russie. Les révolutions sont toujours risquées et pleines d'imprévus. Tirez une carte Hasard.
9. Disparition de Jacques Brel le 9 novembre 1978. Tout le monde pleure la perte d'un grand artiste. Tirez une carte Hasard si vous ne pouvez fredonner l'air de trois de ses chansons.
11. Le 11 novembre 1918 à 11 heures, l'armistice est signé à Rethondes. Après plus de 4 années de conflit, la paix est enfin retrouvée. Tirez une carte Chance.
15. Mort de Jean Gabin, l'un des derniers monstres sacrés du cinéma français, le 15 novembre 1976. La France est en deuil. Perdez un tour.
16. Parution le 16 novembre 1913 de "A la recherche du temps perdu". Faites tourner "la machine à progresser dans le temps": avancez de la différence des 2 chiffres indiqués. (Si ce sont les faces colorées qui sortent, recommencez).
21. Le 21 novembre 1935, le mineur Alexeï Grigoriévitch Stakhanov est déclaré héros national du travail en URSS. Il devient le symbole de la performance et de la stimulation. Mais il fait beaucoup de jaloux par la même occasion: tirez une carte Hasard.
26. Ouverture du premier Salon de l'Enfance le 26 novembre 1949 au Grand Palais. Tirez une carte Chance si vous avez moins de 12 ans ou si vous avez un enfant de moins de 12 ans.

DÉCEMBRE

1. Inauguration du Musée d'Orsay le 1^{er} décembre 1986. Ce musée est consacré à l'art de la seconde moitié du XIX^e siècle. Tirez une carte Chance si vous avez une toile ou une statuette dans votre salon.
2. Gillette dépose le brevet d'un nouveau modèle de rasoir à lame jetable le 2 décembre 1901. La vie des hommes va s'en trouver transformée. Si vous êtes un homme et que vous ne portez pas de barbe, tirez une carte Chance.
3. Première transplantation cardiaque réalisée le 3 décembre 1967 par le docteur Barnard. Tirez une carte Chance.
6. Jour de la Saint-Nicolas. Vous faites des cadeaux. Payez 300 F à la banque ou tirez une carte Hasard.
8. C'est la fête en l'honneur de Marie à Lyon. La coutume veut que les lyonnais allument des bougies sur leurs fenêtres. S'il y a une bougie dans la pièce où vous jouez, tirez une carte Chance.
10. Le 10 décembre 1901 a été décerné le premier Prix Nobel. Si vous êtes diplômé mais n'avez cependant pas encore reçu un Prix Nobel, tirez une carte Hasard !
15. Le 15 décembre 1840, les cendres de Napoléon 1^{er} sont transférées aux Invalides. Tirez une carte Chance si vous pouvez citer au moins trois batailles victorieuses de Napoléon 1^{er}.
17. Le premier bulletin météorologique est diffusé le 17 décembre 1946. S'il fait beau ou s'il a fait beau aujourd'hui, tous les joueurs tirent une carte Chance. Sinon, tous les joueurs tirent une carte Hasard.
19. Le Général de Gaulle est élu pour la seconde fois Président de la République le 19 décembre 1965 ; mais c'est le premier président à être élu au suffrage universel. Tous les joueurs qui ont déjà été élus une fois dans leur vie (à quel titre que ce soit) avancent de 3 jours.
25. Fête de Noël. Reposez-vous : perdez 2 tours !
26. Finie la fête ! C'est le jour des rangements : vous êtes très actif. L'activité vous amène à prendre des risques : tirez trois cartes Hasard.
27. Malgré ce que l'on appelle "la trêve des confiseurs", attention aux coups bas de vos adversaires... Tirez une carte Hasard.
29. Le 29 décembre 1970, plus de 10 000 personnes restent bloquées par la neige sur l'autoroute A7 entre Orange et Montélimar. Vous avez très froid et vous perdez beaucoup de temps. Tirez deux cartes Hasard.
31. Fête de la Saint-Sylvestre. Bravo, vous avez "bouclé" l'année en premier. Consultez la règle du jeu pour la répartition des jetons "jour à marquer d'une croix blanche", et faites vos comptes ! Si le dernier joueur est fair-play, il pourra toujours payer une bouteille de champagne...