

JEU RAVENSBURGER® N°: 015733  
 ILLUSTRATION GRAPHIQUE: THOMAS DI PACIO  
 PHOTOGRAPHIES:  
 SYGMA, MARCO POLO, JEAN BOTTIN,  
 ANTHONY, STARNBERG,  
 MAURITILUS, MITTENWALD, TEUBNER, FUSSEN,  
 M. MEDWETH, M. SULZER.

# LIFE **STYLE**

**Mieux vous connaître et  
 connaître les autres.**

## BUT DU JEU:

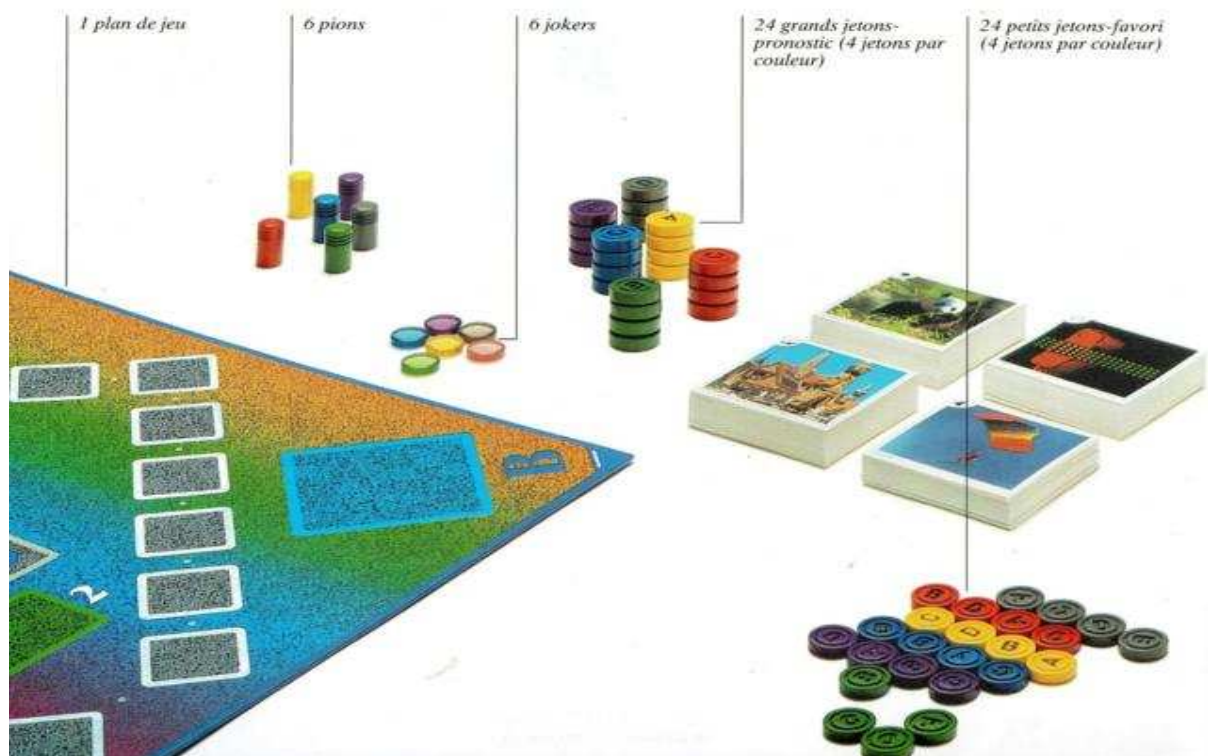
**T**out est une question de feeling. Il s'agit de trouver le joueur qui aura le plus de doigté et le plus de finesse d'observation pour deviner les préférences, les points de vue et les aspirations des autres participants. 7 thèmes au choix sont proposés.

Mais quel est l'enjeu? Avant tout, la communication; cette communication entre participants qui permettra de mieux se connaître et de mieux se découvrir mutuelle-

ment. Mais bien évidemment, il y aura aussi un gagnant.

Lorsque tous les joueurs auront fait leurs pronostics, on procédera au «dépouillement». Chaque réponse correcte fera avancer son pion d'une case.

Celui qui à la fin du jeu se trouvera en tête, sera proclamé le joueur le plus perspicace de la soirée.



72 photos par thème: «vacances, sports et loisirs, environnement, métiers et techniques, cuisine, situations, habitats».

72 cartes-questions, soit 144 questions.



## Préparation du jeu:

6

Distribution du matériel de jeu.

## Début du jeu:

8

Le premier joueur va être le «candidat mis sur la sellette».

- Il tire une carte-questions.
- Il pose les cartes-photos correspondantes sur le plan de jeu.
- Il place ses grands jetons-pronostic, face cachée, sur leur emplacement sur le plateau de jeu. Les autres participants essaient de deviner les choix du joueur sur la sellette et placent également leurs grands jetons-pronostic, face cachée, sur leur emplacement respectif.

## Révélation:

10

Tous les joueurs révèlent leurs pronostics à tour de rôle en les expliquant. On termine par le joueur sur la sellette qui départagera tout le monde en révélant ses propres choix.

## Décompte des points:

10

Les joueurs pourront faire avancer leurs pions d'autant de cases qu'ils auront fait de choix identiques par rapport au joueur sur la sellette.

## Fin du jeu:

11

Le joueur qui se trouvera en tête après un nombre de tours de jeu déterminé à l'avance, aura gagné la partie.

## Règle du jeu «champions»:

12

Après avoir joué plusieurs fois selon la règle de base, nous vous conseillons la variante «champions».

## Astuces:

14

Quelques astuces pour des situations embarrassantes et quelques trucs astucieux.

6

**L**ife Style vous invite à des discussions animées. Plus de 500 photos correspondant à 7 thèmes de la vie quotidienne ainsi que des questions appropriées, vous permettront des débats autour de vos préférences, de vos souhaits, de vos goûts, etc... Ainsi que de mieux connaître, et découvrir vos amis, parents...

Life Style éveille la curiosité, alimente les débats animés et apporte perpétuellement quelque chose de nouveau.

Les joueurs animés de l'esprit de jeu ont une occasion exceptionnelle. Ils se projettent dans l'esprit des autres participants et vont divulguer les préférences de chacun, afin d'affirmer leur perspicacité.

Chaque bon pronostic permet d'avancer son pion. Celui qui à la fin du jeu se retrouve en tête a, en plus des discussions intéressantes, gagné cette partie.

*Une dernière petite astuce avant le jeu:*


*Life Style est un jeu qui s'apprend très facilement, surtout si vous suivez la règle du jeu progressivement en fonction des étoiles. Cela vous permet de mettre le jeu directement en application.*

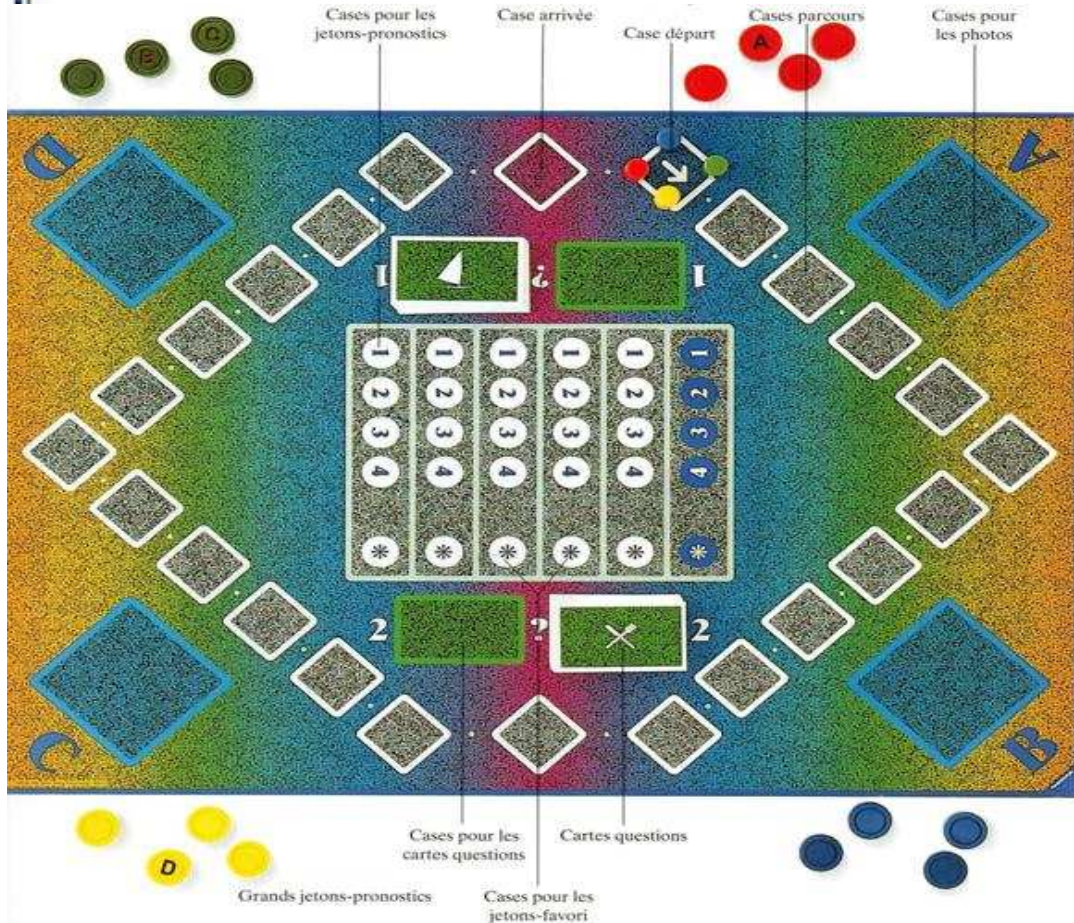
## Préparation du jeu:

**A**vant le début du jeu, chaque joueur se voit attribuer un pion et les 4 jetons-pronostic de la couleur correspondante. Ceux-ci sont visibles au bas de la photo. Ils sont marqués des lettres A, B, C, D. Chaque joueur place ensuite son pion sur la case départ.

Le joker et les jetons-favori n'entrent en ligne de compte que dans la variante «champions» (voir explications page 12). On mélange les 72 cartes-questions et on les partage en 2 piles. L'une sera posée sur une des cases vides marquée 1, l'autre sur une des cases vides marquée 2. Les 2 piles sont présentées face cachée.

Les 7 séries de cartes-photos imprimées recto-verso et représentant les thèmes suivants, ne seront utilisées qu'au courant de la partie. Elles resteront dans la boîte jusqu'à ce moment-là.

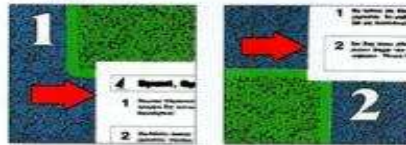
Environnement	
Sports et loisirs	
Métiers et techniques	
Habitats	
Situations	
Vacances	
Cuisine	



**I**l s'agit maintenant de trouver le joueur le plus courageux, celui qui débutera la partie et qui sera mis le premier sur la sellette. Il prendra la première carte-questions de la pile de son choix (soit 1, soit 2).

S'il choisit la pile n° 1, il lit à haute voix:  
a) Le domaine (ex: environnement, vacances...)  
b) La question n° 1

S'il choisit la pile n° 2, il lit:  
a) Le domaine  
b) La question n° 2



★ Chaque domaine est représenté par un symbole qui lui est propre. Il est imprimé au dos des cartes-questions et se retrouve sur le coin en haut à gauche des cartes-photos. Après avoir lu la question à haute voix, le joueur pose la carte-questions sur la case vide à côté de la pile.

★ C'est maintenant au tour des cartes-photos d'entrer en jeu. Le joueur sur la sellette tire les 5 premières cartes-photos de la pile correspondante au domaine imprimé au dos de la carte-questions. Il les pose toutes les 5, au milieu du plan de jeu, de sorte qu'elles soient visibles pour tous les autres joueurs. Puis, il choisit les 4 cartes avec lesquelles il veut jouer et remet la 5ème dans la pile. Il ne retourne en aucun cas les cartes-photos pour trouver une photo qui l'inspirera plus.

S'il était difficile de répondre à la question avec les 5 photos tirées, le joueur sur la sellette pourra, après avoir consulté les autres participants, retourner jusqu'à 3 cartes et jouer avec le verso de celles-ci.

★ Les quatre photos choisies seront posées sur les cases A, B, C, D, aux 4 coins du plan de jeu. Nous vous conseillons d'utiliser les faces verso des cartes illustrées seulement lorsque toutes les faces recto auront été employées.

★ Le joueur sur la sellette se trouve face à un choix à faire. Il essaye de trouver une réponse à la question qui lui est posée et classe ses jetons-pronostic A, B, C, D, selon l'ordre de préférence sur son tableau de classement (colonne foncée). Les jetons sont posés face cachée. Le tableau des valeurs du candidat est reconnaissable à sa couleur différente des autres.



- 1) Pile n° 1 = lire la question n° 1
- 2) Pile n° 2 = lire la question n° 2
- 3) Poser les photos sur les cases prévues à cet effet.

Un exemple:

La question relève du thème «Sports et loisirs».  
- Dans lequel de ces domaines aimeriez-vous être reconnu comme un champion?



Le joueur sur la sellette est un amateur invétéré de sensations fortes. Dans notre exemple, la carte illustrée d'une formule 1 est en position D. Il posera donc son jeton-pronostic «D», face cachée, sur la case n° 1 de son tableau de classement au milieu du plan de jeu. Parce qu'il aime la voile, il posera son jeton-pronostic «B» sur la case n° 2. En 3ème position, il placera le jeton-pronostic «A» et pour finir, il n'a que peu d'attrance pour le ski et de ce fait, il place le jeton-pronostic «C» en 4ème position.

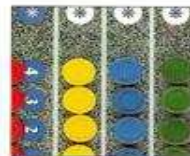
★

Maintenant, c'est au tour des autres participants.

Ils essaient de deviner quelle photo (de ce fait, quel jeton-pronostic) le joueur sur la sellette a mis en position 1, 2, 3 et 4.

Chaque participant pose ses jetons-pronostic, face cachée, sur un tableau de classement (au choix), dans l'ordre qu'il pense être celui du joueur sur la sellette.

★



Tous les jetons-pronostic sont posés.

## Révélation:

**T**ous les participants ont posé leurs jetons-pronostic. Le suspense commence!

Le participant assis à gauche du joueur sur la sellette sera le premier à découvrir son classement de jetons-pronostic de 1 à 4. Après lui, tous les autres feront de même à tour de rôle (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Nous conseillons à tous les joueurs et plus spécialement à celui qui est sur la sellette d'expliquer pourquoi ils ont placé telle photo en 1, une autre en 2, etc. . . De ce fait, vous alimenterez des discussions toujours très intéressantes.

Levée de rideau sur le classement du joueur sur la sellette. Il retourne ses jetons-pronostic et explique précisément les raisons de ses choix et de leur classement.



## Décompte des points:

**L**e joueur sur la sellette préside au décompte des points. Chaque jeton-pronostic posé sur la case n° 1 dont la lettre correspond à celle du jeton-pronostic du joueur sur la sellette en position 1, restera sur le plan de jeu. Il en va de même pour les places 2, 3, 4.

Chaque jeton restant sur le plan de jeu permet d'avancer son jeton d'une case. Les jetons-pronostic du joueur sur la sellette ne lui permettent pas d'avancer son pion. Il faudra qu'il attende le tour suivant où il aura lui aussi à deviner les choix d'un autre joueur.

Les jetons-pronostic du joueur sur la sellette restent à leur place sur le plan de jeu. Tous les autres jetons qui ne correspondent pas au choix du joueur sur la sellette, sont retirés du plan de jeu.

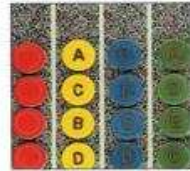


Le décompte des points met en évidence la perspicacité que chacun a eu à s'investir dans la pensée du joueur qui était sur la sellette.

Chaque joueur se verra restituer tous ses jetons-pronostic. Les cartes-photos seront remises sous la pile correspondante à leur thème, et le joueur à gauche sera le nouveau joueur mis sur la sellette.

Il démarre en choisissant la carte-questions qui se trouve au-dessus d'une des deux piles.

10



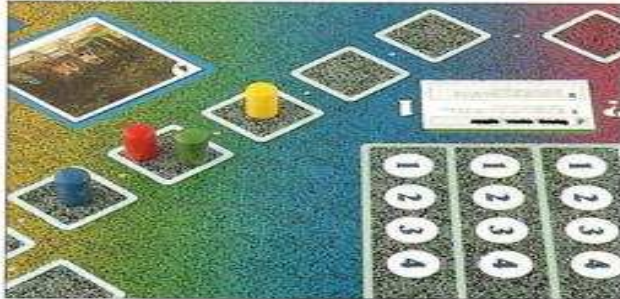
Tous les jetons-pronostic sont retournés.



Jetons-pronostic correspondant choix du candidat.

## Fin du jeu:

**L**orsque tous les joueurs auront chacun été mis une fois sur la sellette (lorsqu'il n'y a que 3 joueurs, deux fois), le jeu est terminé. Le joueur qui aura réussi à faire avancer son pion le plus loin sur le plan de jeu sera déclaré gagnant. Il a le plus d'intuition et de doigté. Félicitations!



Le jaune gagne!



Lorsque plusieurs jetons se trouvent en tête, la victoire est collective! Le jeu est également terminé lorsqu'un des joueurs a réussi à faire passer la ligne d'arrivée à son pion.

Après deux parties jouées suivant les règles de base, nous vous conseillons le jeu «champions».

11

## Règle du jeu «champions»:

**D**ans ce jeu, chaque joueur se verra attribuer outre son pion et ses 4 jetons-pronostic, 4 jetons-favori de la même couleur et un joker correspondant.



4 jetons-favori de la même couleur et un joker.

### Début du jeu:

Comme pour le jeu de base, le joueur sur la sellette choisit une carte-questions de la pile 1 ou 2. Il tire 5 cartes-photo de la pile correspondante au domaine tiré, choisit les 4 qui lui conviennent le mieux, et les pose sur les cases prévues à cet effet. Il fait son choix en posant les jetons, face cachée.

Les autres joueurs, comme dans le jeu de base, tentent de deviner l'ordre dans lequel le joueur sur la sellette aura classé ses jetons. Ils posent leurs jetons-pronostic, face cachée, sur leur tableau de classement. La variante est introduite ici:

A) Les jetons-favori permettent à tous les participants, même au joueur sur la sellette, d'avoir une chance de faire avancer son pion plus vite. Après avoir fait ses pronostics au sujet du choix du joueur sur la sellette, chaque joueur pourra aussi répondre pour lui-même à la question posée.

Il posera le jeton-favori portant la lettre de la photo qu'il préfère, sur la case jeton-favori de son tableau de classement.

Important: il ne pose qu'un seul jeton-favori, celui de sa préférence, face cachée.

### Exemple:

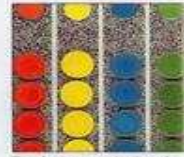
Après avoir tenté de deviner le classement choisi par le joueur sur la sellette, le joueur fait son propre choix. Par exemple C: il aimerait être reconnu comme un skieur renommé. Il pose donc le jeton-favori, face cachée, sur la case qui lui est destinée.

Les autres joueurs feront de même à tour de rôle. Ils déposeront leurs jetons-pronostic et leur jeton-favori sur le tableau de classement. Pour le joueur sur la sellette, le jeton-favori doit évidemment porter la même lettre que le jeton-pronostic posé en n° 1.



### Le décompte des points:

Chaque joueur (même celui sur la sellette), dont le jeton-favori correspond à celui d'au moins un autre joueur, pourra faire avancer son pion d'une case. Il en sera de même si plus de deux jetons-favori sont identiques, mais on n'avancera que d'une seule case. Les jetons-favori n'ayant aucun correspondant sont retirés du plan de jeu.



Tous les jetons-pronostic et favori sont posés.

12

## Règle du jeu «champions»:

B) Le joker donne une chance supplémentaire de faire avancer son pion encore plus vite. Il peut être replacé à chaque nouveau tour par n'importe quel joueur (excepté celui sur la sellette).

Comment utiliser le joker?

Chaque joueur, hormis celui sur la sellette peut poser son joker sur un de ses 4 jetons-pronostic. Ceci signifie qu'il est vraiment sûr d'avoir deviné le choix de cette position du joueur sur la sellette.

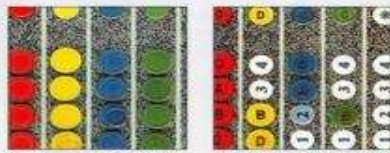


### Le décompte des points:

Si le joker correspond effectivement à la lettre choisie par le joueur sur la sellette, le joueur qui a posé le joker pourra avancer son pion d'une case supplémentaire lors du décompte des points.

Si le joker ne correspond pas, le joueur se verra obligé de reculer d'une case (jamais au-delà de la case-départ).

Pour chaque autre choix exact, le joueur pourra, comme nous l'avons déjà vu, avancer d'une case.



Les jetons jaune et bleu posent le joker.

Les jetons correspondant aux choix du joueur sur la sellette et les jokers restent sur le plan de jeu.

Après le décompte des points, on restituera les jetons à chaque joueur. Les cartes-photos sont remises sous la pile correspondante. Le joueur à gauche est le suivant à être mis sur la sellette.



### Fin du jeu:

Comme pour le jeu de base, chaque joueur sera mis une fois sur la sellette (dans le cas de 3 joueurs, 2 fois). Le gagnant sera le joueur dont le pion aura atteint la ligne d'arrivée ou sera le plus avancé sur le plan de jeu à la fin de la partie. Au début de la partie, on peut très bien convenir d'une durée de jeu ou d'un certain nombre de parties à jouer.

Un peu de curiosité et de la bonne humeur vous feront passer des moments inoubliables, en compagnie de Life Style.

S'il restait des questions au sujet du déroulement du jeu, nos «astuces» vous seront certainement très utiles.

## Astuces:

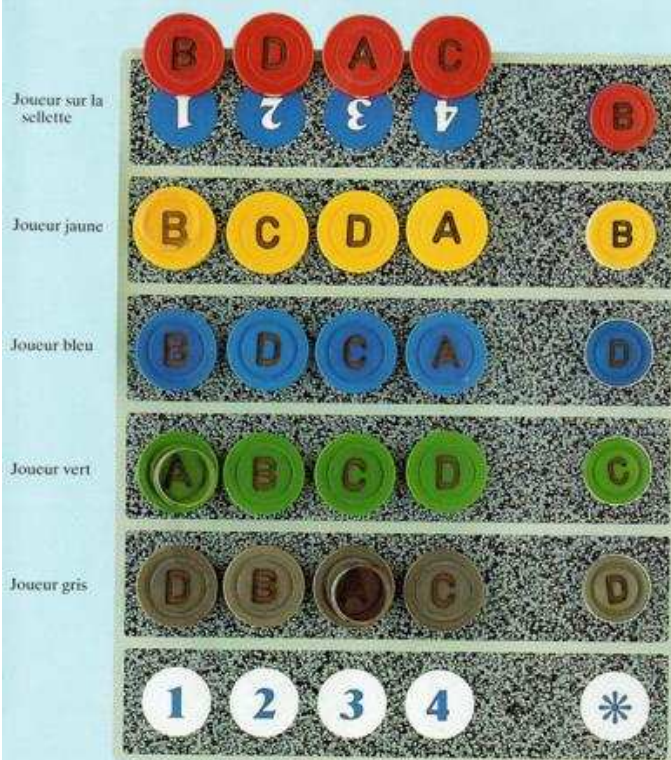
**Joker mal placé?** Lorsqu'un joker a été mal placé, on retirera le jeton-pronostic lors du décompte, mais le joker reste en place. Ceci, pour noter que le joueur devra reculer son pion d'une case.

**Jeton-pronostic retourné, que faire du joker?** Le joker sera reposé sur le jeton-pronostic, même si celui-ci est retourné.

**Plusieurs pions sur une case du parcours?** Aucun problème, plusieurs pions peuvent se trouver sur la même case.



Enfin, un dernier truc:  
Si les joueurs ont une prédilection pour l'un ou l'autre thème, nous vous conseillons de ne jouer qu'avec les cartes-questions correspondantes à ce ou ces domaines.



## Exemple de décompte des points:

Le joueur sur la sellette peut avancer son pion d'une case puisque son jeton-favori correspond avec celui d'un autre joueur (jaune).

Le joueur «jaune» pourra faire avancer son pion de 3 cases:  
+ 1 case puisqu'il a bien deviné le jeton-pronostic placé en n° 1.  
+ 1 case puisqu'il a bien placé le joker.  
+ 1 case puisque son jeton-favori correspond avec celui d'un autre joueur (joueur sur la sellette).

Le joueur «bleu» pourra faire avancer son pion de 3 cases:  
+ 1 case parce qu'il a deviné le jeton-pronostic placé en n° 1.  
+ 1 case parce qu'il a deviné le jeton-pronostic placé en n° 2.  
+ 1 case puisque son jeton-favori correspond avec celui d'un autre joueur (gris).

Le joueur «vert» devra faire reculer son pion d'une case, puisque son joker est mal placé et qu'aucun de ses autres jetons-pronostic ne correspond au choix du joueur sur la sellette.

Le joueur «gris» pourra faire avancer son pion de 4 cases:  
+ 1 case puisqu'il a fait le bon choix pour la place n° 3.  
+ 1 case puisque son joker est bien placé  
+ 1 case puisqu'il a fait le bon choix pour la place n° 4  
+ 1 case puisque son jeton-favori correspond à celui d'un autre joueur (bleu).

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger  
Attenschwiller, France

