

# CARRIÈRES

2 à 6 joueurs - 8 ans et plus  
RÈGLE DU JEU

## CONTENU

1 plateau pliant - 1 bloc de feuilles de marquage - 2 dés -  
6 pions - 6 diplômes universitaires - 1 paquet de cartes "la  
chance frappe à la porte" - 1 paquet de cartes "expérience" -  
1 liasse de billets de banque.

## BUT DU JEU

Etre le premier à "réussir" en gagnant 60 points. Vous  
cumulez vos points-célébrité (★), points-argent (F) et points-  
bonheur (♥) gagnés au cours de la partie.

## LA FORMULE DE RÉUSSITE

Dès le début du jeu, vous décidez quelle sera VOTRE formule  
de réussite. Cette formule est la combinaison des points-  
bonheur/argent/célébrité que vous choisissez pour gagner.  
Votre total doit être égal à 60 points mais peut être réparti  
de n'importe quelle façon entre les points-célébrité, argent ou  
bonheur.

Voici quelques exemples de "formules de réussite" :

$$20 \star + F \ 40.000 + 20 \heartsuit = 60 \text{ points}$$

$$0 \star + F \ 120.000 + 0 \heartsuit = 60 \text{ points}$$

$$50 \star + F \ 10.000 + 5 \heartsuit = 60 \text{ points}$$

$$31 \star + F \ 22.000 + 18 \heartsuit = 60 \text{ points}$$

Nota : 2.000 F = 1 point.

Le premier joueur à obtenir ou à dépasser sa propre formule  
de réussite est le gagnant.

## LES VOIES DE LA RÉUSSITE

Sur le plateau, vous verrez 5 voies différentes dans lesquelles vous trouverez la célébrité, l'argent ou le bonheur. Chaque voie offre ses propres récompenses : "les affaires" par exemple vous donnent de l'argent, le "sport" vous offre des chances de bonheur, "les Beaux-Arts" vous offrent la célébrité. Mais, attention ! Vous choisirez les voies de la réussite en fonction de la formule "célébrité-argent-bonheur" que vous vous êtes fixée.

## PRÉPARATION DU JEU

- 1 Mélangez les cartes "la chance frappe à la porte" et les cartes "expérience" ; placez-les, face cachée, au milieu du plateau.
- 2 Détachez les diplômes de leur support ; placez-les, face découverte, sur le plateau, sur la case "diplômes universitaires".
- 3 Chaque joueur doit ensuite procéder comme suit :
  - a. Choisir un pion et le placer sur la case "départ".
  - b. Prendre une feuille du bloc de marquage et y inscrire sa formule de réussite.
  - c. Inscrire sur cette feuille, dans la colonne "salaire", la somme de 2.000 F sur la première ligne. Cette somme constitue le premier salaire.
- 4 Choisir un joueur qui sera le banquier. Le banquier doit :
  - a. Trier les billets par valeur.
  - b. Donner 4.000 F à chaque joueur.  
Le reste de l'argent appartient à la banque.  
Le banquier peut participer au jeu mais il doit faire attention de ne pas mélanger son argent et celui de la banque.
- 5 Chaque joueur jette les dés. Le joueur ayant le nombre de points le plus élevé commence ; le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.  
Avant de jouer, nous vous conseillons de lire les règles ci-après très attentivement.

## LE JEU

Jetez les dés et avancez votre pion du nombre de cases obtenu. Tournez dans le sens des aiguilles d'une montre, sur la voie extérieure du plateau. Votre prochaine décision dépend de la case où vous tombez :

- 1 Si vous tombez sur une case de couleur (orange, vert ou jaune), suivez les instructions de cette case. Votre tour est fini.
- 2 Si vous tombez sur une case "la chance frappe à la porte", tirez la première carte de la pile ; gardez-la sans la

montrer. Votre tour est fini.

3 Si vous tombez sur une case blanche ou grise : il s'agit d'une case vous permettant d'entrer dans une des voies de la réussite. Vous avez 2 possibilités :

- a. Vous décidez de suivre cette carrière, vous devez satisfaire immédiatement aux exigences requises inscrites sur la case. Votre tour est fini.
- b. Vous ne voulez pas suivre cette carrière, votre tour est alors fini.

### **Les voies de la réussite**

#### **1 Entrée dans les voies de la réussite**

Si vous tombez sur une case "entrée", vous devez :

- a. Décider immédiatement si vous voulez suivre cette voie. Votre choix dépendra des récompenses offertes sur cette voie et des besoins de votre formule de réussite.
- b. Ensuite, assurez-vous que vous pouvez satisfaire à l'une des exigences requises :
  - si vous le pouvez, répondez à l'une de ces exigences. Votre tour est alors terminé. A votre prochain tour, vous suivrez la voie,
  - si vous ne pouvez satisfaire à aucune des exigences requises, vous ne pouvez pas pénétrer sur la voie. A votre prochain tour, vous continuerez le jeu sur la voie extérieure.

#### **2 Les exigences requises**

- a. Frais d'inscription : chaque case "entrée" mentionne le montant des frais à payer à la banque. Vous devrez payer immédiatement ces frais sauf si vous pouvez satisfaire à l'une des autres exigences requises.
- b. Diplôme universitaire : avec un diplôme spécifique, vous pouvez entrer dans les voies des affaires, de la politique, des Beaux-arts et des sports sans payer de frais d'inscription. *Nota* : pour l'obtention de ces diplômes, voir chapitre "université".
- c. Expérience : on considère qu'un joueur a de l'expérience s'il a déjà parcouru une fois la voie correspondante. Avec de l'expérience dans une carrière, vous pouvez à nouveau entrer dans la voie correspondante sans payer de frais d'inscription. Vous pouvez entrer dans une voie de la réussite autant de fois que vous le souhaitez. Une possibilité complémentaire peut vous être offerte : voir le paragraphe "la chance frappe à la porte".

#### **3 Parcours des voies de la réussite**

Après avoir satisfait à l'une des exigences requises, attendez votre prochain tour.

Vous jouez un dé seulement et vous avancez du nombre de cases que vous avez obtenu. Suivez les instructions de la case où vous tombez. Votre tour est fini. Jusqu'à la fin de la voie, vous ne jouez qu'avec un dé.

#### **4 Sortie des voies de la réussite**

Pour parcourir une voie de la réussite, vous devez passer par toutes les cases et sortir de cette voie.

La première fois que vous parcourez une voie, notez-le sur la feuille de marquage, au droit de la carrière correspondante par une croix dans la case correspondante.

Ceci est valable à chaque fois que vous parcourez une voie différente.

Chaque fois que vous sortez d'une voie de la réussite, vous avez droit à une carte "expérience".

#### **Cartes "expérience"**

Prenez une de ces cartes quand vous tombez sur une case qui vous l'indique si vous tournez sur la voie extérieure. Votre tour est alors fini. A votre prochain tour, au lieu de jeter les dés, vous pouvez, si vous le désirez, suivre les instructions de cette carte; vous avancerez donc du nombre de cases indiqué sur cette carte. Ensuite, suivez les directives de la case où vous avez abouti. Votre tour est fini.

- a. Les cartes "expérience" peuvent être utilisées pour avancer sur la voie extérieure du plateau ou sur les voies de la réussite.
- b. N'utilisez qu'une carte "expérience" par tour.
- c. Si vous donnez la moitié de votre salaire pour sortir de l'hôpital ou du chômage, vous pouvez vous servir ensuite d'une carte "expérience" pour avancer (sans avoir jeté les dés).
- d. Si vous quittez une des voies de la réussite avant de la compléter, vous ne pourrez pas tirer une carte "expérience".
- e. Après que vous ayez utilisé une carte "expérience", remettez-la, face cachée, sous la pile.

#### **Cartes "la chance frappe à la porte"**

A votre tour, au lieu de jeter les dés, vous pouvez vous servir d'une de ces cartes pour avancer jusqu'à l'entrée de la voie mentionnée au dos de la carte. Si vous pouvez satisfaire à l'une des exigences requises, faites-le. Votre tour est alors fini. Ensuite, à votre prochain tour, vous pourrez avancer sur la voie choisie. Si vous ne pouvez satisfaire à aucune des exigences requises, votre tour est terminé et au prochain tour, continuez sur la voie extérieure du plateau.

- a. Quand vous utilisez une carte "la chance frappe à la porte", avancez sur la voie extérieure (dans le sens des

aiguilles d'une montre). Si vous passez par la case "jour de paie", recevez, de la banque, votre salaire.

- b. Vous pouvez utiliser une carte "la chance frappe à la porte" pour quitter une des voies de la réussite mais vous n'aurez pas droit à un crédit "expérience" ni à une carte "expérience" pour cette voie que vous n'aurez pas complétée.
- c. Vous pouvez vous servir d'une carte "la chance frappe à la porte" pour sortir de l'hôpital ou du chômage mais uniquement après avoir payé à la banque la moitié de votre salaire.
- d. Dans la pile, il y a deux cartes qui indiquent "envoyez votre adversaire au chômage". Au lieu de jeter les dés, vous pouvez jouer une de ces cartes. Votre tour est alors fini.
- e. Après avoir utilisé une carte "la chance frappe à la porte", remettez-la, face cachée, sous la pile.

### **Université**

Il y a 6 diplômes universitaires dont 4 de spécialisation qui sont : Affaires, Droit, Education Physique et Beaux-Arts. Si vous gagnez un de ces diplômes, il vous donnera le droit d'entrer dans la voie de la réussite correspondante sans payer les frais d'inscription.

Si vous décidez d'entrer dans une université, choisissez avec soin votre diplôme car ce diplôme doit correspondre à vos besoins pour obtenir votre formule de réussite.

- a. Pour gagner au jeu, vous n'avez pas besoin de gagner un diplôme universitaire.
- b. Un diplôme non spécialisé ne permet pas d'entrer dans les différentes carrières. Cependant, vous aurez droit quand même à une augmentation de salaire de 4.000 F.
- c. Si vous obtenez un diplôme, vous n'avez plus le droit d'entrer dans une université.

### **Rivalité**

Lorsqu'un joueur tombe sur une case déjà occupée par un autre joueur, il envoie directement ce joueur au chômage. Le joueur qui a été ainsi expulsé doit attendre son tour pour sortir du chômage.

- a. Vous ne pouvez expulser un joueur qui se trouve déjà sur une case "hôpital" ou "chômage".
- b. Vous pouvez utiliser une carte "la chance frappe à la porte" ou une carte "expérience" pour expulser un joueur.
- c. Un joueur qui est expulsé alors qu'il est sur une voie de la réussite ne peut recevoir de crédit "expérience" ni de carte "expérience" pour cette voie qu'il est forcé de quitter.
- d. Un adversaire qui est expulsé ne passe pas par la case "jour de paie" pour aller au chômage.

### Compte des points

- Célébrité et bonheur : comptabilisez toutes vos étoiles et vos cœurs au fur et à mesure que vous les gagnez. Lorsque vous tombez sur une case qui augmente ou diminue votre score, effacez l'ancien total et inscrivez votre nouveau score.
- Salaire : inscrivez votre salaire sur votre feuille de marquage. Au départ, votre salaire est de 2.000 F. Il augmentera ou diminuera selon les cases où vous tomberez.
- Expérience : la première fois que vous suivez une des voies de la réussite, indiquez-le sur votre feuille de marquage.

### LE GAGNANT

Le gagnant sera le joueur qui atteindra ou dépassera chacun des 3 éléments (bonheur, argent, célébrité) de sa formule de réussite. Même s'il dépasse largement 1 ou 2 éléments de sa formule, il ne gagnera que s'il atteint le montant des 3 éléments qu'il s'était fixé.

Ex. Vous avez mentionné sur votre formule 20 ★ + 40.000 F + 20 ♥. A un certain moment de la partie, vous vous trouvez avec 34 ★ et 25 ♥ mais seulement 26.000 F en billets de banque. Vous avez donc dépassé 2 éléments de votre formule de réussite, mais pas le troisième. Vous devez continuer à jouer jusqu'à ce que vous obteniez le total de 40.000 F en billets.

Règles © 1979 Parker Brothers, Beverly, Mass. 01915 USA.



... DES JEUX  
DE BONNE SOCIÉTÉ.

# CARRIÈRES

## RÉPONSES AUX QUESTIONS QUE VOUS POURREZ VOUS POSER AU SUJET DU JEU

### 1 Quelle est la différence entre salaire et argent ?

Il y a des différences très importantes :

- a. Vous devez atteindre le montant argent de votre formule de réussite avec de l'argent et non avec le salaire.
- b. Lorsque vous passez par la case "jour de paie", le banquier vous donnera le montant de votre salaire actuel.
- c. Inscrivez votre salaire sur votre feuille de marquage mais pas votre argent comptant. Surveillez simplement le montant de vos billets tout au long de la partie pour savoir si vous avez atteint cet élément de votre formule de réussite.
- d. Votre salaire ne peut jamais être inférieur à 100 F, par contre vous pouvez perdre tout votre argent.

1<sup>er</sup> exemple : Si vous tombez sur une case qui vous dit d'augmenter votre salaire de x F, effacez votre salaire actuel et inscrivez le nouveau. Mais vous ne pourrez toucher ce nouveau salaire que lorsque vous passerez par la case "jour de paie".

2<sup>e</sup> exemple : Si vous tombez sur une case qui vous demande de diminuer votre salaire de moitié, effacez votre salaire actuel et inscrivez le nouveau mais ne donnez aucun argent comptant au banquier.

3<sup>e</sup> exemple : Si vous tombez sur une case qui vous dit de donner la moitié de votre salaire, regardez votre feuille de marquage pour connaître votre salaire actuel et donnez ensuite la moitié de ce montant en billets au banquier ; ne réduisez pas votre salaire sur la feuille de marquage.

### 2 Cartes "la chance frappe à la porte"

- a. Peut-on se servir d'une carte "la chance frappe à la porte" pour faire le tour complet du plateau jusqu'à la case d'où l'on est parti ?
- b. Peut-on se servir d'une carte "la chance frappe à la porte" pour quitter une des voies de la réussite et aller vers la case "entrée" de cette même voie ?

La réponse à ces 2 questions est oui. Dans chacun des cas, vous passez par la case "jour de paie" et vous recevez votre salaire en billets de banque.

### 3 Jet de dés

Doit-on toujours avancer du nombre exact de points obtenu avec le ou les dés ?

Oui. Que vous soyez sur la voie extérieure ou sur une des voies de la réussite.

### 4 Hôpital et chômage

- a. Lorsqu'un joueur est envoyé sur l'une de ces 2 cases, doit-il s'y rendre en passant par la voie extérieure ?

Non. Il doit s'y rendre directement, c'est-à-dire il ne passe pas par la case "jour de paie".

b. Doit-on payer pour quitter une de ces 2 cases ?

Non. Mais vous pouvez choisir, soit vous donnez la moitié de votre salaire et vous jetez les dés, soit vous essayez d'obtenir 5 ou moins avec les dés et vous avancez ensuite selon le nombre de points obtenu.

#### **5 Beaux-Arts**

Lorsqu'un joueur complète la voie des Beaux-Arts, passe-t-il par la case "jour de paie" ?

Non. Désolé, mais c'est le prix de la réussite.

#### **6 La Bourse et Las Vegas**

Un joueur doit-il parier ou investir lorsqu'il tombe sur une de ces 2 cases ?

Non. De même que pour les cases "week-end à Venise" et "publicité", le joueur est seul maître de sa décision.

#### **7 Week-end à Venise et publicité**

Un joueur a-t-il la possibilité de cumuler des achats d'étoiles ou de cœurs ?

Non. Il doit choisir une de ces possibilités.

#### **8 Suppositions**

a. Supposons qu'un joueur atterrisse sur une case qui lui ordonne de perdre une partie ou la totalité de ses étoiles ou cœurs et que ce joueur n'ait ni étoile ni cœur : il ne perd rien et il n'aura pas à payer ces pénalités par la suite.

b. Supposons qu'il ait seulement une étoile ou un cœur et qu'il atterrisse sur une case qui lui ordonne de perdre la moitié de ses cœurs ou de ses étoiles : il perd tout ce qu'il a dans la catégorie.

#### **9 Amendes**

Supposons qu'un joueur n'ait pas assez d'argent pour payer une amende : s'il n'a rien, il ne paie rien ou il paie l'amende à la hauteur de ses possibilités à ce moment-là. De toute façon, il n'aura pas à payer l'amende ou le complément par la suite.

#### **10 Monnaie rendue**

S'il n'est pas possible à un joueur de rendre la monnaie exacte, qui prend à sa charge la perte ?

La banque prend à sa charge la perte chaque fois qu'il est impossible de rendre la monnaie exacte.

#### **11 Rivalité**

Que se passe-t-il lorsqu'un joueur est expulsé d'une case "entrée" après avoir payé les frais d'inscription ?

Le banquier rembourse au joueur les frais aussitôt qu'il est au chômage.

#### **12 Formule de réussite**

Les joueurs peuvent-ils, pour accélérer le jeu, utiliser une formule de réussite de moins de 60 points ?

Oui, nous vous recommandons la formule de 30 points lorsque votre temps est limité.



# CARRIÈRES



Formule de réussite

Célébrité

Richesse

Bonheur

★s + FF

,000 +

♥s = 60 pts.

★

Salaire

♥

FF

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Carrière choisie

Affaires

Spectacle

Beaux Arts

Politique

Sport