

Ein Spiel für 2 bis 6 Spieler
ab 10 Jahren

**Bereit für die Zukunft.
Auch beim Spielen.**

Das Leben hält sich nicht immer an unsere Pläne. Die Zukunft bringt Überraschungen. C'est la vie! – wie im richtigen Leben braucht es auch im Spiel die richtige Vorsorge zur rechten Zeit. Nicht immer hängt alles nur von Glück und Schicksal ab. Sie haben es in der Hand!

Wir wünschen Ihnen viel Spass
beim Spielen.

Swiss Life

Un jeu pour 2 à 6 joueurs.
Dès 10 ans.

**Prêts pour l'avenir.
Même en jouant.**

La vie ne se déroule pas toujours comme prévu et l'avenir nous réserve bien des surprises. C'est la vie! – pour ce jeu, vous aurez aussi besoin de la bonne couverture de prévoyance, au bon moment. Comme dans la vraie vie. Tout ne dépend pas toujours de la chance ou du destin. L'avenir est entre vos mains!

Nous vous souhaitons un
agréable divertissement.

Swiss Life

Un gioco per 2 a 6 giocatori
dall'età di 10 anni

**Pronti per il futuro.
Anche nel gioco.**

La vita non si attiene sempre ai nostri piani e il futuro ci riserva sorprese. C'est la vie! – come nella vita reale anche nel gioco ci vuole la previdenza adeguata al momento giusto. Non sempre le cose dipendono dalla fortuna e dal destino, spesso sono nelle vostre mani.

Vi auguriamo buon divertimento
nel gioco.

Swiss Life

Contenu

1 plateau de jeu, 1 dé rouge, 1 dé blanc, 6 pions, 1 pierre «Destinée», 50 cochons porte-bonheur, 50 fers à cheval, 80 trèfles, 12 cartes «Destinée», 32 cartes «Prévoyance», 3 x 55 cartes «C'est la vie!», 33 cartes «Carrière», 33 cartes «Richesse», 33 cartes «Famille», 33 cartes «Fitness», règles du jeu (résumé) en allemand, en français et en italien.

Mise en place

Détachez les points chance ainsi que les cartes «Prévoyance» de leur support en carton en appuyant dessus. Faites de même avec les cartes «Epreuve» et placez les sur le bord du plateau de jeu, en fonction du symbole qu'elles comportent. Les cartes «C'est la vie!» sont placées au milieu du plateau de jeu. Les 3 cartes «Prévoyance» sont posées face visible, à côté du plateau de jeu. Les cartes restantes sont empilées à côté, face cachée. Elles serviront de pioche tout au long du jeu. Un meneur de jeu sera désigné pour la gestion des points chance et des cartes «Destinée». La pierre orange «Destinée» est posée sur la case orange dans le cercle extérieur. Le bloc et le crayon servent à la réalisation de certaines épreuves.

Chaque joueur choisit 1 pion et le pose sur la case de même couleur, sur le cercle intérieur. Chaque joueur reçoit en plus une carte «Destinée», 3 cartes «Prévoyance» provenant de la pioche et 10 points chance. Le plus jeune joueur débute la partie puis le jeu évolue dans le sens des aiguilles d'une montre.

But du jeu

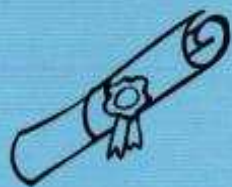
La partie s'achève, dès que la pierre orange se retrouve de nouveau sur la case orange. Le vainqueur est celui qui a récolté le plus de points chance.

Déroulement de la partie

Il faut jouer avec les deux dés. Le dé rouge est utilisé pour le cercle extérieur et le dé blanc pour le cercle intérieur. Les joueurs déplacent la pierre «Destinée» et leur propre pion dans le sens des aiguilles d'une montre. Il faut d'abord réaliser l'action du cercle extérieur avant de résoudre les épreuves du cercle intérieur. Le résultat obtenu en jouant sur le cercle extérieur influence le jeu sur le cercle intérieur. Si par exemple les instructions d'une carte «C'est la vie!» indiquent au joueur de laisser passer son tour, l'épreuve du cercle intérieur ne peut plus être réalisée.

Chaque joueur choisit:





Signes spéciaux sur les dés

1 point chance



5 points chance



10 points chance



Carte «Destinée»



Carte
«C'est la vie!»



Le calcul des points obtenus se fait à l'aide des cartes «Destinée». Chaque rubrique sur la carte «Destinée» montre combien de points l'on obtient ou l'on perd.

Les dés et leurs particularités

Les dés ont tous les deux une face présentant un signe spécial. Si en lançant le dé rouge qui est utilisé pour le cercle extérieur, le joueur tombe sur cette face portant ce signe spécial, alors il devra tirer une carte «C'est la vie!», pour lui-même ou pour un autre joueur. Avant de piocher la carte, il lui faudra déterminer le joueur qui la recevra.

Si en lançant le dé blanc, le joueur tombe sur la face portant le signe spécial, il peut alors piocher, au choix, une carte «Prévoyance» ou une carte «C'est la vie!», qui lui reviendra.

Les points chance

1 trèfle = 1 point chance

1 fer à cheval = 5 points chance

1 cochon porte-bonheur = 10 points chance

Les points chance ne sont pas l'équivalent d'une monnaie, mais servent à déterminer la chance d'un joueur. Si l'on perd plus de points chance que l'on en possède, il ne faut pas pour autant prendre de «crédit». Le joueur ne possédant pas de point chance est malchanceux, mais il a cependant le droit de continuer à jouer en attendant des jours meilleurs.

Cartes générales

Cartes «Destinée»

Les cartes «Destinée» déterminent les talents de chacun des joueurs. Pour chaque épreuve réussie, on reçoit le nombre de points chance indiqués sur la carte «Destinée». Si l'épreuve est ratée, les points correspondants sont perdus. Cela vaut également pour le coéquipier du joueur.

Cartes «C'est la vie!»

Les cartes «C'est la vie!» indiquent des événements de la vie. Ces cartes peuvent apporter des points chance ou vous en faire perdre. Celui qui a pris la couverture de prévoyance adéquate peut éviter les coups du sort.

Cartes «Prévoyance»

Trois cartes «Prévoyance» sont toujours placées face visible, à côté du plateau de jeu. Si l'une des cartes est piochée, il faut alors retourner la première carte de la pioche (face visible). Ces cartes assurent les joueurs contre des événements inattendus. Même une fois utilisées, le joueur peut les conserver tout au long de la partie. Lorsqu'un joueur se retrouve avec deux cartes «Prévoyance» identiques, il peut échanger l'une de ces deux cartes avec un autre joueur ou avec les cartes «Prévoyance» retournées sur le plateau. A la fin de la partie, lorsque l'on fait le compte des points, chaque carte «Prévoyance» équivaut à dix points chance.

Plateau de jeu

Le plateau de jeu comporte deux cercles. Le cercle extérieur correspond à la durée de la vie et vaut pour tous les joueurs. Le cercle intérieur correspond à la vie de chaque joueur, au cours de laquelle il devra réussir diverses épreuves.

Symboles et cases spéciales sur le plateau de jeu

Sur le cercle extérieur

Les cases bleues sur le cercle extérieur correspondent aux tournants de la vie. Dès que la pierre «Destinée» arrive sur cette case ou la franchit, chaque joueur reçoit une nouvelle carte «Destinée» du meneur de jeu.

Le jeu comporte 12 cartes «Destinée» qui, à chaque fois, sont mélangées par le meneur de jeu avant d'être redistribuées aux autres joueurs.

Case «C'est la vie!»

Si la pierre «Destinée» arrive sur la case «C'est la vie!», le joueur tire une carte «C'est la vie!» pour lui-même ou pour un autre joueur. Avant de piocher la carte, il lui faudra déterminer le joueur qui la recevra. L'instruction sur la carte est lue à voix haute et doit immédiatement être appliquée.

Sur le cercle intérieur

Case «Prévoyance»/case «C'est la vie!»

Le joueur qui pose son pion sur cette case peut choisir entre les 2 possibilités suivantes: prendre l'une des trois cartes «Prévoyance» posées à côté du plateau de jeu (face visible) et la poser devant lui. La carte manquante sera alors remplacée par une nouvelle carte de la pioche. Ou piocher une carte «C'est la vie!» qui compte pour le joueur qui l'a piochée.

Carte
«Prévoyance»



Chaque joueur reçoit une nouvelle
carte «Destinée».



Le joueur pioche une carte
«C'est la vie!» pour lui-même ou
pour un autre joueur.



Le joueur prend une carte
«Prévoyance» ou une carte
«C'est la vie!» pour lui-même ou
pour un autre joueur.



Le joueur reçoit les points chance de la carte «Destinée» et réalise l'épreuve indiquée sur la carte de son choix.



Carrière - Deviner un métier
Le joueur choisit l'un des trois métiers et le présente. Si un autre joueur le devine, tous les deux reçoivent le nombre de points chance indiqués sur leurs cartes «Destinée» respectives. Si personne ne trouve le métier au bout d'une minute, le joueur perd le nombre de points chance.



Richesse - Association d'idées
Le joueur choisit l'un des trois termes et le lit à haute voix. Chaque joueur note alors trois associations d'idées se rapportant à ce terme. Pour chaque association d'idées équivalente le joueur et son coéquipier reçoivent chacun le nombre de points chance indiqués sur leurs cartes «Destinée» respectives - au maximum trois fois le nombre de points indiqués sur la carte «Destinée». Si les associations d'idées ne correspondent pas entre les deux joueurs, chacun perd des points chance.

Case «Chance»

Lorsqu'un joueur atteint la case «Chance» sur le cercle intérieur, il reçoit d'abord le nombre de points indiqués sur la carte «Destinée» à la rubrique «Chance», puis il choisit une carte «Epreuve» au hasard («Carrière», «Richesse», «Famille» ou «Fitness»). L'épreuve décrite sur cette carte doit immédiatement être réalisée par le joueur.

Cartes «Epreuve»

Carrière - Deviner un métier de façon amusante

Si le pion d'un joueur s'arrête sur une case «Carrière», le joueur devra deviner un métier de façon amusante. Le joueur dont c'est le tour devient acteur et pioche une carte «Carrière». En suivant les instructions indiquées sur la carte, le joueur mime l'un des trois métiers, le dessine ou le décrit oralement. Tous les joueurs ont le droit de deviner de quel métier il s'agit. Le premier qui devine a gagné avec l'acteur le nombre de points chance indiqués sur la carte «Destinée». Si personne n'a deviné le métier en question au bout d'une minute, l'acteur perd le nombre de points chance indiqués sur sa carte «Destinée».

Lorsqu'il s'agit de mimer le métier, il est interdit de parler. Les dessins ne doivent pas comporter de lettres ou de chiffres. Pour les descriptions orales, il est interdit d'utiliser des mots de la même famille que le métier à décrire, ou contenus dans le terme indiquant le métier. S'il faut découvrir par exemple «chasseur de baleines», il est interdit d'employer les mots «baleine» et «chasseur».

Richesse - Associations d'idées

Lorsqu'un joueur tombe sur une case «Richesse», il lui faudra trouver des associations d'idées. L'acteur pioche une carte «Richesse» et choisit l'un des trois termes indiqués. Il lit le terme choisi à voix haute. L'acteur et les autres joueurs notent les trois termes qui leur viennent immédiatement à l'esprit, sans les montrer aux autres joueurs. Puis les joueurs comparent ce qu'ils ont écrit! L'acteur lit les mots qu'il a notés et les autres joueurs comparent avec leurs propres termes et notent les associations d'idées identiques.

Attribution des points chance: pour chaque association d'idées identique, l'acteur et les joueurs reçoivent le nombre de points chance indiqués sur la carte «Destinée». Dans ce jeu, un joueur peut atteindre au maximum le triple de la somme des points chance indiqués sur sa carte «Destinée».

Si n'y a aucune équivalence entre les associations d'idées des joueurs et celles de l'acteur, chaque joueur perd le nombre de points chance indiqués sur sa carte «Destinée».

L'acteur doit pouvoir expliquer le rapport entre ses associations d'idées et les termes choisis.

Famille – Me connaissez-vous bien?

Si un joueur pose son pion sur la case famille, il pioche la carte «Famille» correspondante et lit le texte écrit sur cette carte en silence. Chaque carte comporte trois affirmations. L'acteur se demande quelle affirmation correspond le mieux à sa personne. Puis il choisit le joueur susceptible de le connaître le mieux. Pour ce tour, ce dernier sera considéré comme un «membre de la famille». L'acteur et le joueur de son choix notent l'une des trois lettres indiquées sur la carte: a), b) ou c). Puis l'on compare.

Attribution des points chance: si les lettres correspondent, chacun reçoit la valeur en points chance indiquée sur sa carte «Destinée» à la rubrique «Famille». Si ce n'est pas le cas, chacun perd le nombre de points indiqués sur sa carte «Destinée».

Fitness – Action

Si un joueur pose son pion sur la case «Fitness», il doit piocher une carte «Fitness». Il faut alors deviner, jouer ou faire du sport.

Attribution des points chance: si l'acteur peut remplir sa mission, il reçoit le nombre de points chance indiqués sur la carte «Destinée» en guise de récompense. Si l'épreuve doit être réalisée en équipe avec un autre joueur, ce dernier reçoit aussi le nombre de points indiqués sur sa carte «Destinée», s'il réalise correctement l'épreuve indiquée. Dans le cas contraire, le joueur perd le nombre de points chance indiqués sur sa carte «Destinée».

Fin de la partie

La partie s'achève dès que la pierre «Destinée» regagne son point de départ ou le franchit. Tous les joueurs comptent leurs points chance et additionnent pour chaque carte «Prévoyance» 10 points chance supplémentaires. Le joueur ayant récolté le plus de points chance est déclaré vainqueur. C'est la vie!

Concept: Christian Ilse



Famille – Me connaissez-vous bien?
Le joueur lit la carte en silence et note discrètement a), b) ou c). Puis il désigne un coéquipier, lui lit la carte à haute voix et lui demande de deviner ce qu'il a noté. Si les notes des deux joueurs correspondent, ils reçoivent tous les deux le nombre de points chance indiqués par leurs cartes «Destinée» respectives. Sinon, ils perdent tous les deux des points chance.



Fitness – Action
Le joueur lit le texte de la carte en silence. S'il réussit à réaliser l'épreuve, il reçoit le nombre de points chance indiqués sur sa carte «Destinée» ou «Fitness».