

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 LA VIE ET DU HASARD

Ce jeu est une image de la Vie, de la naissance au succès (ou à la mort). Le gagnant est le joueur dont le Pion, le premier, atteint le Succès.

Toutes les règles de ce jeu sont simples et facilement compréhensibles. Afin, cependant, de les assimiler plus aisément, il est recommandé au néophyte de s'initier en 3 étapes :

JEU POUR DEBUTANTS

JEU POUR VETERANS

JEU COMPLET (ou « *JEU POUR CHAMPIONS* »)

Chacune de ces étapes constitue un jeu jouable en lui-même. Le Jeu pour Vétérans est un perfectionnement du Jeu pour Débutants. De même, le Jeu Complet est un développement du Jeu pour Vétérans.

Nous conseillons aux amateurs de faire *d'abord* quelques parties au Jeu simple pour Débutants, ce qui permettra d'assimiler le mécanisme fondamental de la marche des Pions.

Ce mécanisme assimilé, on fera une ou deux parties du « Jeu pour Vétérans »; après quoi, on sera tout naturellement amené au *Jeu Complet*, qui donnera lieu à des parties passionnantes, où l'on verra la destinée de chacun se dérouler comme en un film au rythme endiablé.

MATERIEL DU JEU

TABLEAU :

Le Jeu de la Vie et du Hasard se joue sur un grand *Tableau* contenant quatre *Pistes* incrustées.

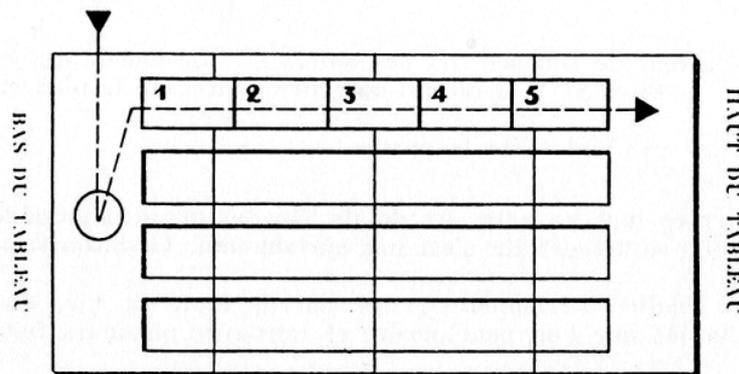


Figure 1.

CARTONS :

Dans chaque Piste, les joueurs pourront poser, selon les règles, les *Cartons* représentant les différentes phases de la vie professionnelle d'un être humain. (Les Cartons ont environ 15 cm de long).

Au bas du Tableau est figuré le parcours de l'Enfance, le Succès se trouvant à l'autre bout.

Un Carton n° 1 sera toujours posé au bas d'une Piste, les Cartons n° 2, 3, etc., suivant dans l'ordre; et le Carton n° 5 au haut de la Piste, du côté du Succès.

Il y a 40 *Cartons*, divisés en huit groupes de cinq, chaque groupe représentant une profession particulière.

PIONS :

Chaque joueur veille à la destinée d'un personnage représenté dans le jeu par un Pion.

Il y a huit Pions, numérotés de Un à Huit.

Chaque Pion est formé d'un socle de base dans lequel est fichée une tige surmontée d'une tête qu'on peut mettre et enlever aisément. Le numéro de chaque Pion est gravé en or sur le socle et sur la tête, en sorte que chaque Pion est facilement identifiable.

PERLES :

En enlevant (momentanément) la tête d'un pion, on peut enfiler sur sa tige une ou plusieurs PERLES colorées qui représenteront ses attributs.

Il y a 40 Perles de diverses couleurs, plus 8 Perles un peu plus petites.

ANNEAUX :

D'autre part, on peut, sans enlever la tête du Pion, enfiler des ANNEAUX sur son socle (en les passant par-dessus la tige).

Il y a 24 Anneaux jaunes et 16 Anneaux rouges.

Les couleurs des Perles et des Anneaux correspondent exactement à celles des signes colorés marqués sur les Cartons au-dessous des barres transversales.

(Les grosses Perles correspondent aux signes carrés; les petites Perles aux signes ronds; et les Anneaux aux signes triangulaires).

DÉS :

Le jeu comprend
 une paire de DÉS ORDINAIRES, présentant les points de 1 à 6;
 un gros Dé de couleur verte, dit DÉ DE LA CHANCE, dont les 6 faces représentent l'Accident, la Maladie, l'Amour, l'Héritage, la Vitamine et la Veine;
 un Dé encore plus gros, de couleur bleue, dit DÉ DU DESTIN, dont les 6 faces représentent la Crise Economique, la Famine, la Prospérité, la Guerre, l'Epuración et la Révolution.

EMBUCHES :

Enfin, les joueurs disposent de petits bâtonnets triangulaires appelés *Embûches*. L'Embûche a 3 faces : une rouge marquée 9, une orange marquée 8, une verte marquée 7.
 Le jeu contient 4 embûches.

RÈGLE DU JEU POUR DÉBUTANTS

1. NOMBRE DE JOUEURS :

De 3 à 8 joueurs peuvent participer à la partie. S'il n'y en a que 2, voir les § 9 et 17.

2. PRELIMINAIRES :

Déplier et étaler sur la table le *Tableau*. Enlever toutes les Perles et Anneaux des Pions sur lesquels ils se trouvent. Ranger ces Perles et Anneaux dans une petite boîte, d'où on les sortira au fur et à mesure des besoins de la partie.

D'autre part, les joueurs étant constamment amenés, durant la partie, à jeter les DÉS, nous conseillons vivement de ne pas jeter les DÉS sur le Tableau, où ils risqueraient de renverser les Pions, mais de se servir du fond du couvercle de la boîte, qu'on se passera à tour de rôle. Il est recommandé de bien faire rouler les DÉS en les jetant dans le couvercle, afin d'éviter toute contestation quant aux points obtenus.

3. NAISSANCE :

D'abord, il faut naître : On jettera à tour de rôle les *Dés ordinaires* (*). Le joueur qui aura obtenu le nombre le plus grand prendra le Pion N° 1. Celui qui aura tiré le nombre le plus élevé ensuite prendra le Pion N° 2, etc...

On jouera désormais dans cet ordre pendant toute la partie.

4. TIRAGE DES QUALITES :

Le petit Pion nouveau-né vous arrive tout nu entre les doigts. Quelles qualités possédera-t-il? Celles que désire pour lui son père (ou sa mère)? Ce n'est pas sûr du tout. Le hasard en la circonstance est bien grand!

Il y a deux sortes de qualités : les *Qualités Permanentes*, qui durent toute la vie, et les *Qualités Ephémères* (la Richesse et la Santé) que l'on peut perdre et retrouver plusieurs fois au cours de l'existence.

Les joueurs procèdent tout d'abord au tirage de leurs *Qualités Permanentes*, lesquelles sont représentées par les *grosses* Perles de couleur que l'on enfle sur la tige du Pion à mesure qu'on les obtient.

Il y a 8 *Qualités Permanentes* :

<i>Qualité :</i>	<i>Couleur :</i>	<i>Abréviation :</i>
Beauté	Rouge clair	Be
Culot	Brun	Cu
Puissance de travail	Bleu	Tr
Charme	Rouge carmin	Ch
Sang-froid	Vert	Sf
Ruse	Noir	Ru
Intelligence	Jaune	In
Honnêteté	Blanc	Ho

On tirera les *Qualités Permanentes* dans l'ordre indiqué ci-dessus, *en consacrant un tour à chacune d'elles*. Au premier tour, tous les joueurs, successivement, *peuvent* tirer la Beauté; au second tour, ils peuvent tirer le Culot; et ainsi de suite.

Lorsque le Pion est encore tout nu, il suffit de tirer (**) 6 avec les DÉS pour obtenir une *Qualité*.

Mais dès que le Pion est muni d'une Perle, il faut tirer 7 pour obtenir une seconde Perle. Quand il est muni de deux Perles, il faut tirer 8 pour en obtenir une troisième; et quand le Pion possède déjà 3 Perles (trois *Qualités*), il faut tirer 9 pour en obtenir une quatrième.

On ne peut jamais posséder plus de 4 Qualités Permanentes; mais chaque joueur est libre de ne pas tirer les *Qualités* qui ne l'intéressent pas, afin de se réserver pour les autres.

En effet, si l'on renonce à tirer une *Qualité* (en passant son tour), ou si, l'ayant tirée, on ne l'a pas obtenue, on se trouvera par là-même *avantage* au tirage des *Qualités* suivantes.

(Nous donnons à part un tableau des *Qualités* les plus utiles dans chaque profession.)

(*) Dans le Jeu pour Débutants on ne se sert jamais que de la paire de DÉS ordinaires. — Les grands DÉS (de la Chance et du Destin) n'interviendront que dans le Jeu pour Vétérans et dans le Jeu Complet.

(**) Lorsque nous disons dans cette Règle qu'il faut tirer un certain nombre (par exemple 6), il est toujours entendu que tout nombre *plus grand* (par exemple 7, 8, 12...) fait également l'affaire.

5. TIRAGE DES QUALITES EPHEMERES :

Il y a deux Qualités Ephémères, représentées par des Anneaux que l'on enfle sur la partie inférieure du Pion en les passant par-dessus la tige. Ce sont :

La Richesse - Anneau jaune - Abréviation : Ri
et

La Santé - Anneau rouge - Abréviation : Sa

Chacune de ces Qualités est tirée deux fois : (après les Tours consacrés aux Qualités Permanentes) le premier Tour est consacré à la Richesse; le second à la Santé; le troisième tour à nouveau à la Richesse, et le quatrième à nouveau à la Santé.

On peut donc tirer jusqu'à deux Anneaux de Richesse et deux Anneaux de Santé.

Pourquoi cherche-t-on à obtenir plusieurs Anneaux d'une même Qualité Ephémère, alors qu'on n'enfile jamais sur son Pion qu'une seule Perle d'une même Qualité Permanente? C'est que les Qualités Ephémères s'usent lorsqu'on s'en sert; à chaque fois qu'on les utilisera, il faudra sacrifier un Anneau en l'enlevant du Pion.

Comme pour les Qualités Permanentes (mais indépendamment de celles-ci), il suffit de tirer 6 pour obtenir un premier Anneau, mais il faut 7 pour en enfiler un second, 8 pour un troisième, et 9 pour un quatrième.

(Les joueurs pourront obtenir dans le courant du jeu des Anneaux supplémentaires - ou en perdre. Mais le Pion conserve jusqu'à la fin les mêmes Qualités Permanentes).

6. ENFANCE :

Dès que le Pion aura été paré de ses qualités, on le placera dans un des *Berceaux* (n'importe lequel) situés aux angles inférieurs du Tableau. C'est ce que fera d'abord le joueur N° 1 avant de jeter les Dés pour avancer sur le chemin de l'Enfance, qui va du BERCEAU à la CROISÉE DES CHEMINS, où, devenu grand, chacun choisit sa profession.

7. PROGRESSION DU PION :

Dès l'Enfance, comme dans le reste de l'existence, il y a des difficultés à surmonter, c'est-à-dire des *Obstacles* à franchir.

Chaque *Obstacle* est figuré par une barre rouge, aussi bien sur le parcours de l'Enfance que sur les Cartons qui servent de parcours dans chaque Profession. Au cours de la Partie, LE PION SE TROUVERA DONC TOUJOURS ENTRE DEUX OBSTACLES.

Pour franchir un *Obstacle*, il suffit de tirer avec les Dés un nombre au moins égal à celui qui est imprimé à gauche (*) de la barre représentant l'*Obstacle*.

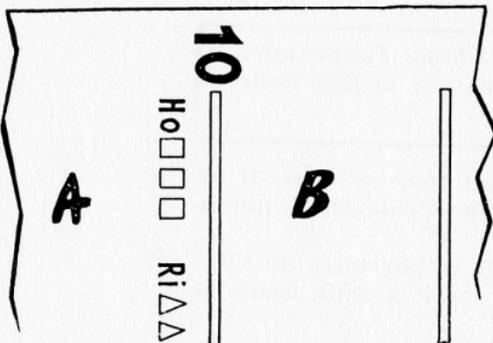
Ceci est la règle générale, mais, si on l'appliquait brutalement, à quoi serviraient les Qualités? Chacun sait par exemple que l'on a plus de chances de réussir un examen si l'on est intelligent et travailleur.

Or, le Pion porte sur lui, bien en vue, toutes ses Qualités sous forme de Perles et d'Anneaux de diverses couleurs. Quand lui serviront-elles? C'est très simple : CHAQUE FOIS QUE CELA SERA INDIQUÉ DEVANT L'OBSTACLE A FRANCHIR.

Les Qualités utiles au franchissement d'un *Obstacle* sont indiquées devant la barre rouge dudit *Obstacle* par des taches de couleur distinctives, à côté desquelles sont marquées les initiales (abréviation) de la Qualité.

Pour qu'une Qualité aide à franchir un Obstacle il faut qu'elle se trouve à la fois portée par le Pion ET indiquée devant l'Obstacle.

Un exemple facilitera la compréhension (voir le dessin) :



Supposons que notre Pion aborde un *Obstacle* de valeur 10, devant lequel sont indiquées les Qualités :

Honnêteté par 3 taches blanches carrées, précédées des initiales Ho,

et

Richesse par 2 taches jaunes triangulaires, précédées des initiales Ri.

Supposons encore que le Pion possède une Perle de *Beauté*, une Perle d'*Honnêteté* et deux Anneaux de *Richesse*.

La *Beauté* ne lui servira en rien puisqu'elle n'est pas indiquée devant l'*Obstacle*.

En revanche, la Perle d'*Honnêteté* lui apporte autant de points qu'il y a de marques d'*Honnêteté* dessinées devant l'*Obstacle*, c'est-à-dire trois.

En outre, nous avons encore le droit de compter deux points supplémentaires pour les

(*) Dans l'un des parcours de l'Enfance, ce nombre, pour des raisons de commodité, est placé exceptionnellement à droite de la barre.

deux marques de Richesse dessinées devant l'Obstacle. Mais, si nous voulons profiter de ces deux points supplémentaires, nous devons *sacrifier* un (seul) Anneau de Richesse. (On ne sacrifie jamais à la fois qu'un seul Anneau d'une Qualité Ephémère, quel que soit le nombre de points dont il vous fait bénéficier).

Si donc, en jetant les Dés, nous tirons 8, nous compterons :

$$8 \text{ (Dés)} + 3 \text{ (boni dû à l'Honnêteté)} = 11$$

ce qui nous permet largement de franchir l'Obstacle, dont la valeur est 10.

Si nous n'avions tiré que 5, nous aurions dû, pour franchir l'Obstacle, faire le sacrifice de notre Anneau de Richesse, soit :

$$5 \text{ (Dés)} + 3 \text{ (Honnêteté)} + 2 \text{ (Richesse)} = 10;$$

mais nous eussions aussi pu refuser le sacrifice et nous arrêter de jouer, attendant notre prochain tour.

(Enfin, un joueur dont le Pion ne posséderait pas les Qualités indiquées devant l'Obstacle ne pourrait évidemment le franchir qu'en tirant au moins 10 avec les Dés seuls.)

Le Pion, qui se trouvait en (A) sur le dessin ci-dessus avant de franchir l'Obstacle, sera placé en (B) une fois l'Obstacle franchi.

8. Enfin, voici l'élément le plus important de la marche du Pion :

TANT QU'UN JOUEUR PASSE DES OBSTACLES, IL CONTINUE A JOUER, PASSANT D'UN OBSTACLE AU SUIVANT. Il ne s'arrête que lorsqu'il a tiré un nombre insuffisant. Alors, il passe les Dés au joueur suivant.

La partie peut donc, théoriquement tout au moins, être gagnée par n'importe quel joueur à n'importe quel moment. Cette progression du Pion n'est pas la moindre originalité du jeu.

9. CHOIX D'UNE PROFESSION :

Arrivé à la *Croisée des Chemins*, chacun choisit sa profession. Il y a huit professions offertes au joueur : *Starlet, Lampiste, Chirurgien, Commerçant, Gangster, Militaire, Député, Clown*.

Le choix d'une Profession dépend des Qualités que l'on possède. Par exemple, si l'on n'est ni travailleur, ni intelligent, ni honnête, on n'aura pas intérêt à choisir la carrière de Chirurgien; on y échouerait dès les examens du début. Mais l'on pourra aisément devenir Député, profession où l'honnêteté n'est pas essentielle, la Puissance de Travail superflue, et où l'Intelligence n'est requise qu'exceptionnellement. Pour réussir dans cette profession, il sera par contre très utile d'avoir la Ruse et le Culot.

Dans le jeu pour Débutants, le joueur arrivé à la *Croisée des Chemins* placera (en commençant par le Carton N° 1, le plus proche de l'Enfance) tous les Cartons de la Profession choisie sur l'une des pistes encore libres du Tableau.

Au moment de choisir la Profession, on observera :

a) *On ne peut placer plus de Professions qu'il n'y a de Pistes sur le Tableau* (c.à.d. 4). Si donc, arrivant à la *Croisée des Chemins*, le joueur trouve les 4 pistes déjà occupées, il devra se contenter d'une profession déjà choisie par un adversaire.

b) Au jeu à 3 joueurs on ne place que 2 Professions en tout; et au jeu à 4 joueurs que 3 Professions en tout. C'est-à-dire qu'il doit toujours y avoir dans une partie au moins un joueur de plus que de Professions, ceci afin qu'il y ait nécessairement « ENCOMBREMENT » (voir ci-dessous) (*).

Le parcours d'un Pion, de la Naissance au Succès est sommairement figuré par la ligne pointillée de la Figure 1.

10. ENCOMBREMENT D'UNE PROFESSION :

Certaines Professions peuvent paraître plus avantageuses, plus agréables ou plus faciles que d'autres. Elles pourront (voire devront) être choisies par plusieurs joueurs et seront, de ce fait, *encombrées*.

*Lorsqu'un Pion adulte vient se poser sur une case déjà occupée, il chasse l'adversaire qui s'y trouve derrière le dernier Obstacle qu'il vient de franchir lui-même, et le fait donc rétrograder (**).*

Comme le joueur ainsi désavantagé tente de prendre sa revanche au tour suivant, il en résulte le plus souvent un retard dans la progression de tous les Pions d'une Profession encombrée.

L'Encombrement ne prend effet que dans les Professions, et non dans le parcours de l'Enfance ni à la *Croisée des Chemins*, où plusieurs Pions peuvent se trouver côte à côte sans se gêner.

(*) Pour rendre le jeu à 2 plus captivant, chaque joueur prend 2 Pions et on applique la règle de la partie en 2 camps (voir § 17).

(**) Une fois sortis de l'Enfance et de la *Croisée des Chemins*, deux Pions ne peuvent donc jamais co-exister sur la même case, c'est-à-dire entre les deux mêmes Obstacles. Au surplus, nous observerons dès maintenant que cette règle se généralise dans le Jeu pour Vétérans et le Jeu Complet : Lorsqu'un Pion arrive à un endroit occupé par un adversaire, il renvoie celui-ci à l'endroit qu'il vient de quitter, quel qu'il soit.

11. L'EMBUCHÉ :

Dans la course au succès qu'est le Jeu, chacun a avantage, comme dans la vie, non seulement à avancer vite, mais à retarder ses concurrents. Il arrive même que, sans y avoir un intérêt direct, certains, ayant une mauvaise nature, prennent plaisir à créer des difficultés aux autres.

Dans le jeu, on freine l'avance de l'adversaire en se servant de l'EMBUCHÉ. (Voir description de l'Embûche page 2).

Lorsqu'un joueur finit de jouer, étant arrêté par un Obstacle, il peut, avant de passer les Dés au joueur suivant, et moyennant le paiement d'un ou deux Anneaux de Richesse, placer une Embûche devant le Pion d'un quelconque de ses adversaires.

L'Embûche sera placée de façon à présenter le nombre 8 (face orange) si l'on sacrifie 1 Anneau de Richesse. Elle sera placée de façon à présenter le nombre 9 (face rouge) si l'on sacrifie 2 Anneaux jaunes.

Le joueur devant lequel se trouve une Embûche devra, avant toute chose, tenter de la lever. Pour ce faire il devra tenter de jeter avec les Dés un nombre égal ou supérieur à celui que présente l'Embûche.

S'il y réussit, l'Embûche est purement et simplement enlevée. S'il échoue, il perd son tour et passe les Dés au joueur suivant, mais on tournera l'Embûche en sorte qu'elle présente le nombre immédiatement inférieur, au tour suivant, devenant par là plus facile à lever. (Lorsque l'Embûche arrive à 7, chiffre minimum, on la laisse ainsi jusqu'à ce qu'elle soit levée).

Lorsqu'un joueur est parvenu à lever une Embûche, il continue naturellement à jouer jusqu'à ce qu'il échoue devant un Obstacle.

12. OBSERVATIONS CONCERNANT L'EMBUCHÉ :

a) On ne peut placer une seconde Embûche à un Pion qui en a déjà une devant lui.

b) On ne place jamais d'Embûche à un Pion qui se trouve encore en Enfance ou à la Croisée des Chemins.

c) Un joueur dont le Pion est bloqué par une Embûche ne peut pas placer lui-même d'Embûche à un adversaire.

d) Un Pion prenant la place d'un adversaire devant lequel se trouve une Embûche hérite de cette Embûche et doit immédiatement s'occuper de la lever, toute autre affaire cessante.

13. OBSTACLES MORTELS :

Certains Obstacles dans la Profession de Gangster (les « Règlements de compte ») peuvent être mortels : Tout Pion échouant devant un tel Obstacle est réputé mort et mis hors de la partie. Ces Obstacles sont désignés sur les Cartons par une tête de mort.

14. TACHES FACULTATIVES (ET PROFITABLES) :

Elles sont figurées, en certains endroits, du côté droit du Carton, par une barre horizontale noire. Dans un rectangle à droite de la barre noire est indiqué ce que la Tâche facultative rapporte si on la tente et la réussit : Ce peut être un Anneau de Richesse ou de Santé ou bien une Perle de Diplôme ou de Doctorat (voir § suivant).

Les Tâches facultatives sont soumises aux mêmes règles que les Obstacles, excepté qu'on n'est pas obligé de les tenter.

Lorsqu'un joueur arrive au niveau d'une Tâche Facultative, il peut s'il le désire tenter d'exécuter cette Tâche avant de s'attaquer à l'Obstacle suivant. Il devra alors annoncer son intention (s'il n'annonce rien, il est censé négliger la Tâche). S'il échoue, il recule d'un Obstacle et passe les Dés au joueur suivant. Rien ne l'empêchera d'ailleurs si, par la suite, il repasse l'Obstacle précédant la Tâche, de la tenter à nouveau, avec le risque que cela comporte. Mais on ne peut tenter une Tâche Facultative qu'immédiatement après avoir franchi l'Obstacle qui la précède. (Autrement dit, on ne peut pas, ayant par exemple échoué devant un Obstacle qui suit une Tâche, tenter cette Tâche au tour suivant).

Lorsqu'un joueur réussit une Tâche Facultative, il acquiert pour son Pion la récompense promise, Perle ou Anneau, et continue à jouer en essayant de franchir l'Obstacle suivant.

15. LES DIPLOMES :

Les Diplômes sont représentés par des Perles un peu plus petites :

Le Diplôme (proprement dit) : Perle argent, représentée sur les Cartons par : Di O (cercles blancs).

Le Doctorat : Perle argent striée de noir, représentée sur les Cartons par : Do ● (cercles noirs).

Les Diplômes ne peuvent être acquis qu'en exécutant certaines Tâches Facultatives; mais, une fois acquis, les Diplômes jouent exactement le même rôle que les Qualités permanentes, aidant à franchir des Obstacles et ne pouvant plus être perdus par leur propriétaire.

16. MISES :

Si l'on veut intéresser la Partie, on peut procéder de la manière suivante :

On arrête la partie dès qu'un Pion est arrivé au *Succès* (ayant franchi le dernier Obstacle du dernier Carton). Chacun des autres joueurs évalue son « retard » en faisant la somme :

- des valeurs des Obstacles qu'il lui reste à franchir dans le Carton sur lequel son Pion se trouve;
- de la valeur de l'Embûche s'il en a une devant lui;
- de 40 points par Carton restant à parcourir.

Chacun paie au gagnant, au tarif convenu, un nombre de jetons correspondant au total ainsi obtenu.

Le joueur dont le Pion est mort perd une somme forfaitaire de 100 points.

17. PARTIE EN DEUX CAMPS :

Les joueurs peuvent, s'ils sont assez nombreux et en nombre pair (4, 6 ou 8) se répartir en deux camps.

Est gagnant, dans ce cas, le camp dont *un Pion* parvient le premier au *Succès*. Les *Anneaux* sont transmissibles entre Pions d'un même camp.

JEU POUR VÉTÉRANS

(Jeu intermédiaire)

La structure du Jeu pour Débutants est conservée, mais on ajoute les particularités suivantes :

18. POSE DES CARTONS :

Au lieu de poser d'un seul coup tous les Cartons de la Profession choisie, le joueur dont le Pion parvient à la Croisée des Chemins *ne place que le Carton N° 1*.

Pour poser, par la suite, le Carton N° 2, on devra :

- a) avoir franchi le dernier Obstacle du Carton 1;
- b) *sacrifier un Anneau de Santé*.

De même pour poser le Carton 3 lorsqu'on aura franchi le dernier Obstacle du Carton 2, et ainsi de suite.

Il faut avoir de la Santé pour aborder une nouvelle tranche d'existence.

Mais si le Pion n'a pas de Santé?

Alors il se trouvera provisoirement arrêté. *Toutefois*, un joueur, avant de passer la main, *peut*, s'il le désire, jeter le *Dé de la Chance*, ce qui est susceptible de lui rapporter un Anneau de Santé ou de Richesse (*).

19. LE DÉ DE LA CHANCE :

Il y a des moments dans la vie où l'on doit « tenter sa chance »...

Tout joueur sorti de l'Enfance et de la Croisée des Chemins et dont le Pion n'est pas bloqué par une Embûche *a le droit*, après avoir fini de jouer avec les Dés ordinaires, et avant de passer la main, de jeter le *Dé de la Chance* (il renonce dans ce cas à la faculté de placer une Embûche).

Le Dé de la Chance (voir page 2) produit lorsqu'on le jette l'un des effets suivants :



Héritage. Le joueur ajoute un Anneau de Richesse à son Pion.



Maladie. Le joueur doit *ou bien* sacrifier un Anneau de Santé *ou bien* placer une Embûche à 8 devant son Pion.



Vitamine. Le joueur ajoute un Anneau de Santé à son Pion.

(*) Dans le cas où cette Santé continuerait à lui faire défaut, il pourrait, à l'un des tours suivants, passer dans une autre Profession (voir § 20).



Accident. Le Pion recule d'un Obstacle (*).



Amour. L'Amour étant le plus redoutable des accidents, le Pion va se placer (d'un seul bond) entre les deux premiers Obstacles du Carton sur lequel il se trouve (*).

[S'il s'y trouve déjà, l'Amour, exceptionnellement, n'aura pas eu d'effet malheureux.]



Veine. Le joueur, d'une part ajoute un Anneau de Santé à son Pion, et, d'autre part, recommence à jouer en jetant les Dés ordinaires, comme si c'était à nouveau son tour.

20. CHANGEMENT DE PROFESSION :

Au moment où il prend possession des Dés pour jouer, un joueur (adulte) peut, s'il le désire, *changer de Profession.*

Il placera, à cet effet, son Pion dans une autre Profession de son choix *sur un Carton déjà posé* de rang inférieur ou égal à celui qu'il quitte.

S'il s'agit d'un Carton de rang égal, le Pion changeant de Profession sera placé entre les deux premiers Obstacles du Carton. S'il s'agit d'un Carton de rang inférieur, il placera son Pion où il voudra. Si la place qu'il prend est *déjà occupée*, il *chasse l'adversaire*, qui prend la place laissée libre dans l'ancienne Profession.

On peut changer de Profession :

- soit gratuitement; mais on *perd alors son tour*;
- soit en sacrifiant 1 Anneau de Richesse ou de Santé, auquel cas on continue à jouer en jetant les Dés Ordinaires pour tenter d'avancer dans la nouvelle Profession.

Le Changement de Profession permet d'abandonner une Embûche, qui est alors enlevée, à moins qu'on n'ait fait un chassé-croisé avec un adversaire qui héritera de l'Embûche.

JEU COMPLET

(Jeu pour Champions)

Il comporte deux innovations seulement. Mais ces innovations décuplent l'intérêt du Jeu, qui devient terriblement mouvementé et captivant.

21. POSE D'UN NOUVEAU CARTON :

Chaque joueur a la faculté de poser, au lieu du Carton suivant de la profession qu'il exerce, un Carton d'une AUTRE PROFESSION, à condition :

- a) Que cette autre Profession ne figure pas déjà sur une autre Piste.
- b) De prendre un Carton du rang correspondant.

c) De sacrifier un Anneau supplémentaire, c'est-à-dire de payer l'opération de 2 Anneaux de Santé ou bien de 1 Anneau de Santé plus 1 Anneau de Richesse.

Cette opération, qu'on peut renouveler, permet aux joueurs arrivés trop tard à la Croisée des Chemins de se créer tout de même, à force d'énergie, un terrain favorable à leurs Qualités.

22. LE DÉ DU DESTIN :

Il est des événements qui atteignent tous les hommes à la fois. Ils sont généralement malheureux. Ce sont les grandes catastrophes humaines. Souvent elles n'ont pour point de départ qu'une circonstance infime. Le Destin fait le reste.

Si un joueur tire Double 1 alors que tous les Pions sont sortis de l'Enfance, ce joueur déclenche le Destin. Il s'arrête aussitôt de jouer et le joueur suivant saisit le Dé du Destin et le lance.

Dès lors commence un Tour entier influencé par le Destin, pendant lequel on obéira aux injonctions du Dé comme il est indiqué ci-dessous. On place en évidence, devant le joueur qui l'a lancé, le Dé du Destin avec l'événement annoncé, afin que tout le monde sache quand finit le Tour du Destin, et quel événement est en cours.

Pendant ce Tour, les Double 1 n'ont pas pour effet de redéclencher le Destin. D'autre part, dès que le Destin est déclenché, on enlève toutes les Embûches.

(*) Observations : a) Un pion ne peut reculer que jusqu'à la Croisée des Chemins (à ce jeu on ne retombe jamais en enfance).

b) Lorsqu'un Pion, en reculant, en rencontre un autre, il le chasse *en avant* et le fait donc profiter de la case quittée.

c) Le Pion qui termine son recul, en prenant la place d'un adversaire devant qui se trouve une Embûche, hérite de celle-ci!

Les événements annoncés par le Destin ont les effets suivants :

CRI



La Crise Economique. Tous les Pions sont dépouillés des Anneaux de Richesse qu'ils possédaient avant la crise. On joue ensuite comme d'ordinaire.

FAM



La Famine. Tous les Pions sont dépouillés des Anneaux de Santé qu'ils possédaient avant la Famine; et, d'autre part, les Qualités (Permanentes, Ephémères ou Diplômes) deviennent provisoirement sans effet.

PRO



La Prospérité. Tous les Pions sont provisoirement considérés comme jouissant de toutes les Qualités Permanentes et Diplômes et, d'autre part, ils acquièrent chacun, effectivement, un Anneau de Richesse.

GUE



La Guerre. La Guerre a deux effets conjugués : A et B.

(A) Tout le monde est mobilisé, c'est-à-dire que chaque Pion devra se rendre (s'il ne s'y trouve déjà) dans la Profession de Militaire en suivant les règles du Changement de Profession (voir § 20).

Lorsqu'aucun Carton de Militaire n'est posé, le joueur ayant jeté le Dé du Destin posera un Carton Militaire de rang approprié dans l'une des pistes *les moins remplies*. Lorsque toutes les pistes utilisables sont déjà pleines, la Mobilisation est sans effet.

Si un Pion se trouve sur un Carton de rang inférieur au Carton Militaire qu'on vient de poser, il sera, exceptionnellement, considéré comme de rang égal.

(B) Tout joueur qui, durant la Guerre, tire Double 6 est grièvement blessé :

a) il perd immédiatement la main, s'arrêtant de jouer;

b) il doit sacrifier un Anneau de Santé, faute de quoi il *meurt* et quitte définitivement la partie.

EPU



L'Épuration. Le joueur le mieux placé est *fusillé* et quitte définitivement la partie. Le *second* change de place avec le *dernier*.

On joue ensuite comme d'ordinaire.

[Est considéré comme mieux placé qu'un autre, le Pion qui se trouve sur un Carton de rang supérieur. A égalité de Carton, celui auquel il reste le moins d'obstacles à franchir sur le Carton. A égalité dans ce dernier cas, le premier à jouer.]

REV



La Révolution. Les Dés ne servent plus qu'à *faire reculer les adversaires* : On choisit sa victime après chaque coup de Dés et l'on ne s'arrête que faute de victimes, c'est-à-dire lorsqu'on a tiré un point insuffisant pour faire reculer un adversaire quelconque.

Dans ce recul, les Qualités Permanentes et Diplômes des victimes compteront pour passer les Obstacles en sens inverse.

Observations concernant la Révolution :

a) On ne peut faire reculer un Pion au-delà de la Croisée des Chemins.

b) On ne joue qu'avec les Dés Ordinaires.

c) On néglige les Tâches Facultatifs.

23. En résumé, au Jeu Complet, chaque joueur, à son tour de jouer, procède dans l'ordre aux actes suivants :

1. Au moment où il reçoit les Dés, il peut *changer de Profession*.
2. S'il n'a pas perdu son tour et si une Embûche se trouve devant son Pion, il doit tenter de la lever.
3. S'il n'a pas perdu son tour, il jette les Dés ordinaires, faisant avancer son Pion jusqu'à ce qu'il tire un nombre insuffisant. [Si, au cours de sa marche, un Pion hérite d'une Embûche, reprendre au chiffre 2].
4. Avant de passer les Dés au joueur suivant, il *peut*, s'il le désire :
 - soit poser une Embûche à un adversaire,
 - soit jeter le Dé de la Chance.
5. Après quoi il cède les Dés au joueur suivant, à *moins* qu'il n'ait tiré *la Veine*. Dans ce dernier et seul cas, il recommence à nouveau, passant par les actes 1, 2, 3, 4, 5.