Règles du jeu



SOMMAIRE

Présentation ... But du jeu ... Fin du jeu p.3
Mise en place ... Déroulement p.4 ... Organisez votre vie p.5
Cartes pros p.6 ... Cartes persos p.8 ... Démission & Divorce p.10
Acquisitions p.11 ... Distinctions p.13 ... Promotion de carrière p.14
Malus p.15 ... Avantages pros p.18 ... Statuts pros p.20
Cartes spéciales p.21 ... Variante de la rivière p.23 ... Mémo p.24

SCANNEZ POUR visionner les règles

CONTENU DU JEU – 200 CARTES :

- 25 études (dont 3 doubles) et 30 métiers* • 40 salaires (10 par niveaux de revenus)
- 20 flirts, 7 mariages, 3 adultères et 10 enfants • 37 malus* • 10 cartes spéciales*
- 15 acquisitions (5 maisons, 5 voyages et 5 animaux de compagnie)
- 3 distinctions (2 grands prix d'excellence et 1 légion d'honneur)

* Architecte, astronaute, avocat, bandit, barman, chef des achats, chef des ventes, chercheur, chirurgien, designer, écrivain, garagiste, gourou, grand prof, jardinier, journaliste, médecin, médium, militaire, pharmacien, pilote de ligne, pizzaïolo, plombier, policier, prof de maths, prof de français, prof d'anglais, prof d'histoire, serveur, stripteaser.
* 5 accidents, 5 burn out, 5 divorces, 5 impôts, 5 licenciements, 5 maladies, 5 redoublements, 1 prison et 1 attentat.
* Anniversaire, arc-en-ciel, casino, chance, étoile filante, héritage, piston, troc, tsunami, vengeance.

PRÉSENTATION DU JEU

Le jeu consiste à faire et réussir sa vie. Les cartes représentent pour cela des événements liés aux domaines professionnel et personnel : amour, argent, famille, études, carrière, etc. Chaque joueur tâchera d'obtenir les meilleures cartes pour bâtir sa situation et être le plus heureux possible. Sans épargner les autres pour autant...

BUT DU JEU

Posez des cartes face à vous pour faire votre vie.
Les smiles, inscrits en haut à gauche des cartes posées, indiquent votre niveau de bonheur.
Le but du jeu est d'en avoir le plus possible.

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête quand la pioche est finie.
Chacun jette alors les cartes qu'il possède encore en main et compte ses smiles (sur les cartes posées face à lui). Celui qui a le plus de smiles remporte la partie.

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes puis distribuez 5 cartes par joueur.
Chacun gardera son jeu secret jusqu'à la fin de la partie.
Formez la pioche (face cachée) avec les cartes restantes.
Celui qui a le plus de smiles dans son jeu commence !

Pour moduler la durée du jeu à votre guise, jouez avec toute la pioche ou seulement une partie plus ou moins importante...



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

À tour de rôle, chaque joueur pioche puis pose une carte au choix de sa main.
Chacun conserve ainsi toujours 5 cartes en main.

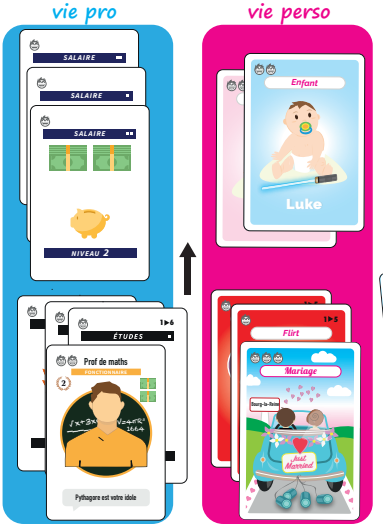
Les cartes sont toujours posées face visible, soit :
- Devant soi — pour constituer sa vie et marquer des points (en cumulant des smiles).
- Devant un autre joueur — pour le pénaliser (cf. malus).
- Dans la défausse.

Il est également possible de prendre la dernière carte de la défausse, au lieu de la pioche, à condition de la poser aussitôt.

Il est interdit de reprendre une carte que l'on a défaussée (volontairement ou suite à un malus). Sauf si elle a été reprise puis rejetée par un autre joueur entretemps.

ORGANISEZ VOTRE VIE

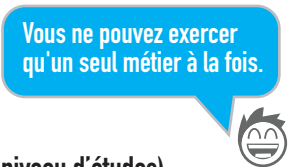
Selon les cartes piochées, vous pourrez mener votre vie de différentes manières...



En posant des **cartes pros**, vous pourrez étudier, avoir un métier puis cumuler des salaires... Les **cartes persos** vous permettront de flirter, de vous marier puis d'avoir des enfants... Les **cartes acquisitions**, gratuites ou payantes, comprennent les maisons, les voyages, les animaux... Les **cartes spéciales** permettent quant à elles de mener des actions. Enfin, les **malus** représentent les désagréments de la vie que les joueurs pourront s'infliger entre eux.

CARTES PROS

ÉTUDES – MÉTIER – SALAIRE



• Études

Les cartes études indiquent votre niveau de formation.
Elles vous permettent d'obtenir ensuite un métier (selon votre niveau d'études).
Les cartes études doubles permettent de valider deux niveaux d'un coup.

Vous pouvez cumuler jusqu'à 6 cartes études devant vous (simples ou doubles).

• Métiers

Le niveau d'études des métiers est indiqué en haut à gauche de la carte (entre les lauriers).
Il faut avoir acquis au moins ce niveau d'études pour pouvoir poser le métier concerné.
Rien ne vous empêche donc de poser un métier en ayant fait plus d'études que nécessaire.

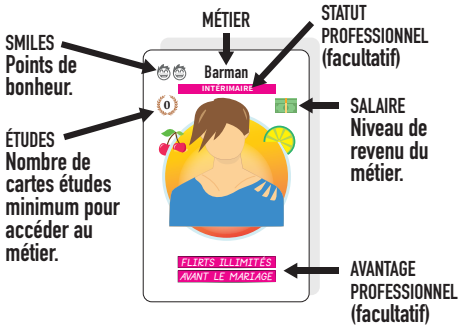
Avoir un métier vous permet ensuite de poser des salaires.

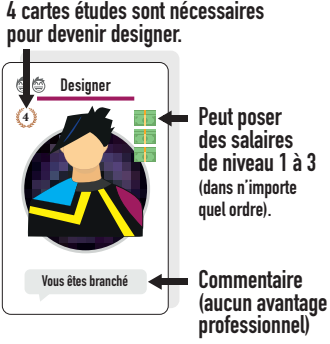
NB : Vous ne pouvez plus étudier quand vous avez un métier.
(Il est cependant possible de démissionner pour reprendre vos études... cf. démission.)

• Salaires

Les salaires vont de 1 à 4. Ils sont plus ou moins élevés selon les métiers.
Leur valeur est symbolisée par des liasses de billets, inscrits en haut à droite des métiers.

Les salaires peuvent être cumulés (un à un) dans n'importe quel ordre :
Une liasse de billets (sur votre métier) vous permet de poser des salaires de niveau 1.
Deux liasses vous permettent de poser des salaires de niveau 1 et 2.
Trois liasses... des salaires de niveau 1-2 et 3. Quatre liasses... des salaires 1-2-3 et 4.





CARTES PERSOS

FLIRT – MARIAGE – ENFANT – ADULTÈRE

Un flirt à l'hôtel ou au camping vous permet de poser un enfant (pas plus) tant que la carte flirt n'est pas recouverte (par un autre flirt ou par un mariage).



• Flirts

Vous pouvez flirter quand vient votre tour tant que vous n'êtes pas marié.
Avoir un flirt ou plus, posé(s) face à vous, permet de poser ensuite un mariage.

Vous pouvez cumuler jusqu'à 5 flirts face à vous.

Les flirts ont lieu aux différents endroits indiqués sur leur carte.
Si vous posez un flirt qui a lieu au même endroit que le dernier flirt (non recouvert) d'un autre joueur, vous récupérez alors aussitôt celui-ci pour le poser par-dessus le vôtre.

NB : Si après avoir cumulé le maximum de flirts vous récupérez le flirt d'un autre joueur, celui-ci peut être rajouté à vos 5 flirts. (Il est donc possible d'avoir 6 flirts dans ce cas).

• **Mariages**

Vous pouvez vous marier seulement après avoir flirté une fois ou plus.
Le mariage vous permet de poser ensuite des cartes enfants.

NB : Vous ne pouvez plus flirter lorsque vous êtes marié.
(Il est cependant possible de divorcer ou de commettre des adultères...)

• **Enfants**

Vous pouvez cumuler des enfants, un par un, une fois marié.



• **Adultère**

L'adultère ne peut être posé qu'une fois marié.
Il permet ensuite de poursuivre vos flirts, sans limitation, à côté de votre mariage.
Mais en cas de divorce, les dommages seront plus lourds (cf. malus : divorce).

Vous pouvez stopper votre adultère à tout moment.
Pour cela, jetez-le dans la défausse à votre tour (avant ou après avoir pioché) puis jouez. Les flirts cumulés durant votre adultère sont conservés à côté de vos flirts officiels (sans impact sur leur limitation). Leurs smiles seront aussi comptabilisés à la fin du jeu.

DÉMISSION

Vous pouvez démissionner pour reprendre vos études ou changer de métier.

Pour cela, quand vient votre tour...
Au lieu de piocher, jetez votre métier dans la défausse puis passez votre tour.
Vous pourrez ensuite rejouer normalement, en reprenant vos études là où vous les aviez laissées...

DIVORCE

Vous pouvez divorcer pour flirter de nouveau puis, éventuellement, vous remarier.

Pour cela, quand vient votre tour...
Au lieu de piocher, jetez votre mariage dans la défausse puis passez votre tour.
Vous pourrez ensuite rejouer normalement, en reprenant vos flirts là où vous les aviez laissés...

NB : Si vous êtes en situation d'adultère et divorcez volontairement, l'adultère est jeté dans la défausse avec le mariage par-dessus. Vous conservez alors vos enfants et vos flirts issus de l'adultère (ces derniers sont retournés et seront comptabilisés à la fin).

CARTES ACQUISITIONS

ANIMAL – VOYAGE – MAISON

Il n'y a jamais de rendu de monnaie sur les acquisitions (si vous payez plus que le prix indiqué).



• Animal de compagnie

Les animaux sont gratuits et peuvent être posés directement à votre tour.
Ils comprennent un chat, un chien, un lapin, un poussin et... une licorne !
Comme toute acquisition (gratuite ou payante), ils sont cumulables (un à un).

• Voyage

Les voyages incluent différentes destinations : Londres, Sydney, Le Caire, Rio, New York.
Leur prix est indiqué sur la carte (en tant que montant minimum à débourser).
Vous devez disposer (face à vous) des salaires nécessaires pour pouvoir les acquérir.

Pour acheter un voyage, retournez les salaires qu'il vous en coûte.
Une fois retournés, ces salaires sont considérés comme investis : ils ne pourront plus servir ni être repris mais conservent leurs smiles pour le comptage final.

• Maison

Les maisons nécessitent un apport minimum. Comme pour les voyages, vous devez disposer face à vous de cet apport (en salaires) pour pouvoir les acquérir.

Pour acheter une maison, retournez les salaires qu'il vous en coûte.
Une fois retournés, ces salaires sont considérés comme investis : ils ne pourront plus servir ni être repris mais conservent leurs smiles pour le comptage final.

Si vous êtes marié, l'apport minimum pour l'achat d'une maison est divisé par deux.







DISTINCTIONS

LÉGION D'HONNEUR – GRAND PRIX D'EXCELLENCE

Une fois acquises, les distinctions ne peuvent être reprises.



• Légion d'honneur

La légion peut être posée directement.
Sauf si vous êtes ou avez été bandit (métier), ou si vous avez commis un attentat (cf. malus).
Il est cependant possible de devenir bandit ou de commettre un attentat après l'avoir reçue...

• Grand prix d'excellence

Le grand prix ne peut être posé que si vous êtes écrivain, chercheur ou journaliste.
Son obtention fait passer votre salaire au niveau 4 (pour le métier récompensé).

L'augmentation de salaire cesse lorsque vous n'exercez plus le métier lié au grand prix.
Le grand prix est alors retourné et conservé pour faire valoir ses smiles en fin de partie.
NB : Vous ne pouvez obtenir qu'un seul grand prix d'excellence par métier concerné.

PROMOTION DE CARRIÈRE

GRAND PROF

La carte grand prof est à la fois un métier et une promotion de carrière réservée aux professeurs. Au-delà du prestige, elle permet d'obtenir un meilleur salaire.

Il faut donc déjà être professeur pour pouvoir poser plus tard la carte grand prof.
La carte professeur est dès lors aussitôt jetée dans la défausse.







MALUS

ACCIDENT – ATTENTAT – BURN OUT – DIVORCE – IMPÔT – LICENCIEMENT – MALADIE – PRISON – REDOUBLEMENT

Les malus s'appliquent uniquement aux autres joueurs (parfois sous conditions) et ne rapportent aucun smile.



• Utilisation des malus

Quand vient son tour, un joueur peut infliger un malus à un autre joueur. Il pose pour cela la carte, de manière visible, face au joueur concerné. Ce dernier en subit les conséquences puis retourne et conserve le malus.



• Liste des malus

Accident / Maladie : le joueur saute son tour.

Attentat : tous les enfants posés disparaissent, y compris ceux de l'auteur du crime. Les cartes concernées, ainsi que la carte attentat, sont dès lors placées hors du jeu.

Burn out – uniquement pour les travailleurs (joueurs ayant un métier).
Le joueur saute son tour.

Divorce – uniquement pour les joueurs mariés.
Le joueur perd son mariage. Celui-ci est alors placé dans la défausse (face visible).
Le joueur peut ensuite reprendre ses flirts et/ou se remarier.

NB : Si le joueur est en situation d'adultère (même sans avoir encore posé de cartes flirt par-dessus), il perd également tous ses enfants. Ceux-là sont alors jetés dans la défausse par-dessus l'adultère et le mariage.

Impôt sur le revenu – uniquement pour les travailleurs.
Le joueur perd son dernier salaire posé. Celui-ci est alors jeté dans la défausse.
Si le dernier salaire posé a été investi (pour une acquisition), le prélèvement s'effectuera sur le salaire précédent.

Licenciement – uniquement pour les travailleurs.
Le joueur perd son emploi. Son métier est alors jeté dans la défausse.
Il doit donc ensuite retrouver un métier ou reprendre ses études là où il les avait laissées.

Prison – uniquement pour le bandit.
Le joueur passe trois tours. Le bandit est jeté dans la défausse avec la prison par-dessus.
Le joueur doit retrouver un métier ou reprendre ses études là où il les avait laissées.

Redoublement – uniquement pour les étudiants.
Le joueur jette sa dernière carte études (simple ou double) dans la défausse.

AVANTAGES PROFESSIONNELS

Les avantages professionnels s'appliquent à certains métiers (cf. liste ci-dessous).
Ils sont notés en bas des cartes concernées.

Ils peuvent êtres instantanés (API) : uniquement valables à l'instant où la carte est posée.
Ou permanents (APP) : valables sur toute la durée du métier.

- ARCHITECTE : peut poser une maison de sa main sans la payer lors d'un prochain tour. (APP)
- **ASTRONAUTE : peut prendre la carte de son choix dans la défausse pour la jouer directement (même avantage que la carte spéciale étoile filante). (API)**
- AVOCAT : ne peut pas divorcer, sauf s'il choisit de le faire volontairement. (APP)
- **BANDIT : ne peut pas se faire licencier ni être imposé sur ses revenus. (APP)**
- BARMAN : peut cumuler les flirts de manière illimitée avant le mariage. (APP)
- **CHEF DES ACHATS / VENTES : peut troquer (cf. troc) en enlevant une carte de sa main pour n'en avoir que 4 durant la transaction, contre 5 pour l'autre joueur. (API)**

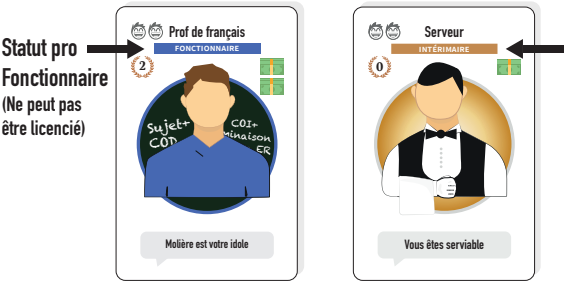
- CHERCHEUR : peut piocher une carte supplémentaire pour jouer avec 6 cartes au lieu de 5. En cas de démission ou licenciement, le joueur jette, en plus du chercheur, une carte de sa main au choix sous le métier (pour revenir à 5 cartes). (APP)
- CHIRURGIEN / MÉDECIN : ne peut pas tomber malade et peut poursuivre les études en plus de son activité professionnelle. Ces études ne peuvent être reprises par un redoublement. (APP)
- GARAGISTE : ne peut pas subir d'accidents. (APP)
- JOURNALISTE : peut voir le jeu des autres joueurs et, s'il le souhaite, divulguer des informations (vraies ou fausses) à voix haute. (API)
- MÉDIUM : peut voir l'avenir enregardant les 13 prochaines cartes de la pioche. (API)
- MILITAIRE : protège tous les joueurs des attentats. (APP)
- PHARMACIEN : ne peut pas subir de maladies. (APP)
- PILOTE DE LIGNE : peut poser des voyages sans les payer lors de prochains tours. (APP)
- POLICIER : le bandit et le gourou ne peuvent être posés (par un autre joueur) en sa présence. S'ils sont déjà posés, ils sont alors sitôt jetés dans la défausse. (APP)

STATUTS PROFESSIONNELS

Les statuts professionnels (fonctionnaire ou intérimaire) s'appliquent à certains métiers.
Ils sont inscrits en haut des cartes sous le métier concerné.

Fonctionnaire : le joueur ne peut pas être licencié (cf. malus : licenciement).
Concerne les profs (y compris le grand prof), policiers et militaires.

Intérimaire : le joueur n'a pas besoin de passer son tour quand il démissionne.
Celui-ci jette son métier dans la défausse avant ou après avoir pioché puis joue normalement.
Concerne les jardiniers, serveurs, barmen, plombiers et stripteasers.



CARTES SPÉCIALES

ANNIVERSAIRE – ARC-EN-CIEL – CHANCE – ÉTOILE FILANTE – HÉRITAGE – PISTON – TROC – TSUNAMI – VENGEANCE – CASINO

Elles peuvent être posées directement à votre tour pour produire une action mais ne rapportent pas de point. Une fois utilisée, la carte est retournée et ne peut être reprise.

Anniversaire : chaque joueur vous donne un de ses salaires au choix (posé face à lui). Si un joueur ne dispose d'aucun salaire, il ne peut alors rien vous donner.

Arc-en-ciel : jouez jusqu'à 3 cartes d'affilée (devant vous, devant un autre joueur ou dans la défausse). Repiochez ensuite le nombre de cartes posées pour en avoir 5.

Chance : rejouez en choisissant une des trois prochaines cartes de la pioche après les avoir vues. (Les deux autres cartes sont alors défaussées dans l'ordre de votre choix).

Étoile filante : prenez une carte au choix dans la défausse (pour la jouer directement).

Héritage : permet d'utiliser cette somme (3 liasses de billets) pour vos futurs achats.

Piston : posez directement n'importe quel métier. Repiochez ensuite pour avoir 5 cartes.

CAS PARTICULIERS – GRAND PROF : NE PEUT PAS ÊTRE JOUÉ AVEC LE PISTON (CAR IL S'AGIT D'UNE PROMOTION DE CARRIÈRE). MÉDECIN / CHIRURGIEN : EN CAS DE PISTON, VOS ÉTUDES COMPLÉMENTAIRES (CF. AVANTAGE PRO) NE PEUVENT ÊTRE ENSUITE UTILISÉES POUR ACCÉDER À UN AUTRE MÉTIER. LEURS SMILES SERONT CEPENDANT COMPTABILISÉS À LA FIN.

Troc : échangez une carte au hasard avec le joueur de votre choix.
Pour cela, les deux joueurs piochent chacun une carte dans la main de l'autre.

Tsunami : toutes les cartes que chacun possède dans sa main sont regroupées et mélangées pour être redistribuées. Le jeu est ainsi totalement rebattu.

Vengeance : utilisez un de vos malus reçus pour l'infliger à n'importe quel autre joueur.

Casino : permet de poser, en même temps ou à un prochain tour, un salaire par-dessus face cachée (repiochez ensuite pour avoir de nouveau 5 cartes en main si vous misez de suite). Un second joueur peut alors, lui aussi, miser un salaire face cachée par-dessus le vôtre quand vient son tour.

Les deux salaires sont sitôt dévoilés : s'ils sont identiques, le second joueur remporte le tout ; s'ils sont différents, l'ensemble revient au premier joueur du casino.

Le casino reste ensuite ouvert : chacun peut miser dessus (en premier ou en second) quand vient son tour... pour tenter de gagner les paris.

NB : Le joueur qui pose le casino n'est pas obligé de miser dessus. Le casino reste alors fermé. À l'inverse, si personne ne mise par-dessus le premier joueur du casino, ce dernier récupère alors sa mise à la fin du jeu pour la comptabiliser comme un salaire (soit un smile).

ET SI ON CHANGEAIT LES REGLES ?

Une fois les règles acquises, vous pouvez varier vos parties... en jouant en rivière :

Posez 3 cartes faces visibles à côté de la pioche et de la défausse pour former la rivière.

A son tour, chacun prend une carte de la pioche ou de la défausse... ou de la rivière !

Dans ce dernier cas, le joueur peut jouer la carte aussitôt ou la garder en main.

Dès qu'une carte de la rivière est prise, elle est remplacée par une autre (issue de la pioche) pour avoir toujours 3 cartes dans la rivière.

Si aucun joueur ne prend dans la rivière après un tour de table complet, celle-ci est alors placée dans la défausse et remplacée par 3 nouvelles cartes de la pioche.

Vous avez désormais toutes les cartes en main pour être heureux !

Retrouvez d'autres variantes
et infos sur www.smilelife.fr

Auteur et illustrations : Alexandre Seba
Avec la participation de Margot Rousseau-Aymard
© 2018 SMILE LIFE. Tous droits réservés. - Images libres de droit : Freepik

- MEMO -

Ayez toujours 5 cartes en main. Quand vient votre tour…

smile LIFE

Piochez puis jouez une carte face visible : pour vous / un autre (malus) / défausse.
Possibilité de prendre la dernière carte de la défausse (sauf la vôtre), pour la jouer directement.

VIE PRO. Etudes (6 max) -> Métier* -> Salaires *NB : Avoir un métier stoppe les études…*
Pour DEMISSIONNER, défaussez le métier avant de piocher et passez un tour.

ACQUISITIONS Retournez vos salaires posés pour acheter (maisons, voyages…)
Le prix est marqué en liasses de billets sur les cartes. Pas de rendu de monnaie si vous payez plus… Les smiles des salaires investis compteront à la fin.

But du jeu : cumuler des smiles.
Fin de partie : quand la pioche est finie.

VIE PERSO. Flirt (1 à 5) -> Mariage -> Enfant(s)
Certains flirts permettent d'avoir un enfant (hôtel, camping…).

NB : être marié stoppe les flirts…
Pour DIVORCER, défaussez votre mariage avant de piocher ET passez un tour (comme pour démissionner en fait !).

Certains *métiers ont des avantages pro (cf. cartes) et/ou des statuts pro :

FONCTIONNAIRE	INTERIMAIRE
Ne peut pas se faire licencier.	Peut démissionner et jouer de suite.

ADULTERE. permet de flirter en étant marié. Mais perte aussi des enfants si divorce.
Pour stopper l'adultère, défaussez-le à votre tour et conservez ses flirts à part.

petite pour rappel

si vous flirtez au même endroit qu'un autre joueur vous lui piquez son flirt !

MALUS. Le joueur qui subit conserve son malus et jette sa carte perdue dans la défausse.
CARTE SPECIALE / DISTINCTION. A poser à son tour (avec ou sans condition). Fournit des avantages…