

C'EST LA VIE

Le jeu de dé qui vous met à bout de nerfs, pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Ça n'est pas possible!

Mince! Alors que la victoire vous tendait les bras, vous êtes obligé de prendre cette tuile Malus. Mais, du calme! la partie n'est pas finie, Cette dernière tuile pourrait encore tout faire basculer! Alors seulement, nous pourrons faire les comptes! Et nous verrons bien qui sera en tête... Comme le dit si bien le proverbe : “rira bien qui rira le dernier!”

But du jeu

Les joueurs doivent compter sur la chance de leur tactique pour tenter de s'emparer du maximum de tuiles Bonus et Chance, tout en évitant les tuiles Malus.

Les tuiles Chance sont particulièrement importante car elles transforment les tuiles Malus obtenues en tuiles Bonus.

Le joueur qui totalisera le plus de points à la fin remportera la partie.

Contenu

32 tuiles Parcours: marquées en noir et en braille

8 tuiles Bonus

18 tuiles Malus

6 tuiles Chance (trèfle)

1 tuile Départ (bleue, flèche en relief)

1 tuile Arrivée (orange, 2 mains en relief)

18 pions: 3 par couleur: rouges, bleus, verts, jaunes, noirs, oranges (repères tactiles)

8 gardes (pions ronds)
1 dé
1 tableau de disposition de départ
1 règle

Préparation

Installer les tuiles Départ, Parcours et Arrivée au milieu de la table, comme indiqué, pour former le parcours.

Schéma en noir agrandi et en relief.

Placer les 8 gardes sur les 6 tuiles Chance, ainsi que sur les tuiles Bonus “+8” et “+7”.

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit 3 pions (de 2 à 4 joueurs) ou 2 pions (de 5 à 6 joueurs), qu'il place sur la tuile Départ bleue.

Le plus jeune joueur commence. Il prend le dé.

Déroulement de la partie

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur lance le dé et doit ensuite choisir de déplacer, soit l'un de ses propres pions, soit l'un des gardes. Puis, c'est à son voisin de gauche de jouer.

Un joueur peut déplacer l'un de ses pions à tout moment. Mais, il ne peut déplacer un garde que si la tuile qu'il quitte reste occupée au minimum par un pion, quelle que soit sa couleur.

Il peut s'agir d'un pion adverse. Si une tuile n'est occupée que par des gardes aucun d'eux ne peuvent être déplacé.

Le joueur doit toujours avancer du nombre exact de tuiles indiqué par le dé.

Le nombre de pions et de gardes sur une même tuile n'est pas limité.

Si un pion ou un garde atteint la tuile Arrivée, les points supplémentaires du dé sont ignorés.

Prise d'une tuile Parcours

Si un pion quitte une tuile sur laquelle il se trouvait seul, son propriétaire est obligé de prendre cette tuile et la pose devant lui, face visible. S'il n'était pas seul, la tuile reste en place.

Chaque tuile prise crée des trous dans le parcours. Au cours de la partie, ces trous sont sautés et ne comptent pas dans le déplacement des pions et des gardes.

Remarques:

1. Si de grand trous se forment, il est possible de resserrer le parcours.
2. Dès que le dernier pion dépasse une tuile Parcours, cette tuile (et le(s) garde(s) éventuellement dessus) peut être remise dans la boîte.

Valeur des tuiles Parcours

Une tuile Bonus rapporte autant de points que la valeur qu'elle indique.

Une tuile Malus fait perdre autant de points que la valeur qu'elle indique.

Une tuile Chance transforme la plus forte tuile Malus en Bonus à la fin de la partie. Si un joueur possède plusieurs tuiles Chance, il peut ainsi transformer autant de tuiles Malus en tuiles Bonus.

Si un joueur possède plus de tuiles Chance que de tuiles Malus, les tuiles Chance excédentaires sont ignorées.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque tous les pions ont atteint l'arrivée. Le joueur dont tous les pions ont atteint l'arrivée ne joue plus.

Chaque joueur additionne ses tuiles Bonus (y compris celles transformées par les tuiles Chance). Il soustrait de ce total la somme des tuiles Malus qui lui reste.

Variantes

Après un certain nombre de parties aussi indécises qu'éprouvantes pour les nerfs, si ni le sentiment d'avoir eu de la chance, ni le coups du destin, n'ont réussi à vous rendre fous, voici quelques variantes pour pimenter les parties. Les règles de base restent les mêmes, aux exceptions suivantes:

Variante 1

Les 32 tuiles Parcours (entre le départ et l'arrivée) peuvent également être disposées autrement:

D'abord les tuiles “-1” à “-8” puis les tuiles “+1” à “+8”. puis les tuiles Chance et pour finir les tuiles “-1” à “-10”. Les gardes sont placés sur les tuiles Bonus (“+1” à “+8”). Il est également possible de disposer les tuiles Chance en fin de parcours. Les gardes sont placés sur les tuiles Bonus.

Mélanger les 32 tuiles Parcours et les disposer au hasard en partant du départ. Les gardes sont placés sur les tuiles Chance, ainsi que sur les tuiles “+8” et “+7”.

Variante 2

Le joueur qui obtient “1” au dé à 3 possibilités: il peut avancer normalement l'un de ses pions ou un garde

d'une tuile, ou bien reculer d'une tuile ou rester sur place.

Variante 3

Lorsque le dernier pion dépasse une tuile, celle-ci n'est pas remise dans la boîte mais rajoutée au bout du parcours (juste devant la tuile Arrivée!)

Variante 4

La partie s'arrête dès que le dernier pion d'un joueur atteint l'arrivée. Les propriétaires des pions qui se trouvent seuls sur une tuile Parcours sont obligés de prendre ces tuiles.

Variante 5

La partie s'arrête dès que l'avant-dernier pion atteint l'arrivée. Le propriétaire du pion encore sur le parcours reçoit la plus grande tuile Malus libre (sans garde) encore en jeu. Il ne peut cependant pas la transformer en tuile Bonus avec une tuile Chance.