

THAT'S LIFE!

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

Auteurs : Wolfgang Kramer et Michael Kiesling
Design : DE Ravensburger / KniffDesign

Illustrations : R. Alff, H. Bengen, B. Bexte, M. Bofinger, F. Hofmann, H. Jankowsky, T. Mette, MOCK, Pfusch, A. Pliakat, Polo, R. Schwalme, P. Thulke, K. Weyershausen, F. Wössner, M. Zak

Jeux Ravensburger® n° 26 382 0



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 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 et 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 importantes 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 :

8 tuiles Bonus
18 tuiles Malus
6 tuiles Chance



1 tuile Départ (bleue)
1 tuile Arrivée (orange)



18 pions :

3 par couleur : rouges, bleus, verts, jaunes, noirs, oranges



8 gardes

1 dé



Préparation

Avant la première partie, détacher soigneusement les éléments prédécoupés de la planche.

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

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** (à 5 ou 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 peut être déplacé.

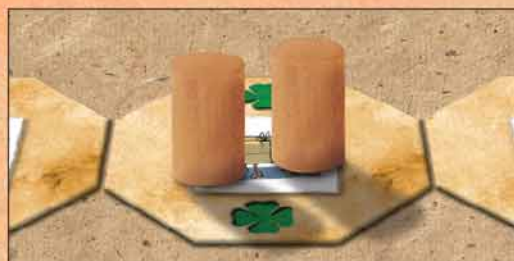
Le joueur doit toujours avancer du nombre exact de tuiles indiqué par le dé.

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.



Le garde peut être déplacé par n'importe quel joueur (pas uniquement par le joueur vert).



Aucun de ces gardes n'a le droit d'être déplacé.

Prise d'une tuile Parcours

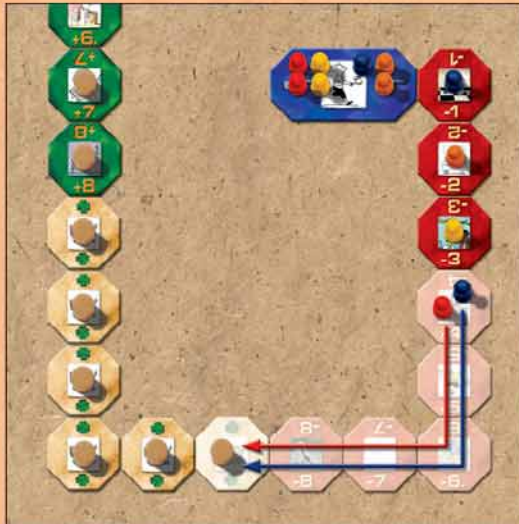
Si un pion quitte une tuile sur laquelle il se trouvait seul, son propriétaire est **obligé** de prendre cette tuile et la pose devant lui, face visible. S'il n'était pas seul, la tuile reste en place.

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 grands 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.

Exemples de coups



C'est à **Rouge** de jouer et il obtient « 5 » au dé. Il avance jusqu'à la première tuile Chance. La tuile Malus « -4 » reste en place car Bleu est encore dessus.

À son tour, **Bleu** obtient « 5 » au dé. Il avance également sur la première tuile Chance. Comme il n'y a plus d'autre pion sur la tuile Malus « -4 », il est obligé de la prendre. Bleu aurait pu avancer l'un de ses deux autres pions à la place.



Orange obtient « 4 » au dé. Il pourrait avancer son pion de la tuile « -2 » sur la tuile « -7 » ou l'un de ses deux autres pions de la tuile Départ sur la tuile « -5 ». Aucune de ces deux solutions ne lui plaît. Il préfère avancer le garde de 4 tuiles sur la première tuile Chance. Il peut le faire car la tuile qu'il quitte est occupée par des pions adverses. Orange ne peut cependant avancer aucun autre garde, car ils se trouvent tous seuls sur une tuile Parcours.

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 qu'il lui reste.

Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points.



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 les 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 « +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 (« +1 » à « +8 »).
- 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 a 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.



© 2005 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Jeux Ravensburger S.A.
Service Consommateurs
B.P. 60159 - 60111 Méru Cedex

Tél. : 0821 022 023 (0,119€ TTC / min)