

# Règles du jeu

## Comment réussit-on sa vie ?

C'est à cette grande question que *Métra, Boulot, Accroc* vous invite à répondre... à sa façon.

Pour ce faire, il vous faudra accumuler, au cours des trois **Stations** du jeu, un maximum de points en posant des cartes qui constitueront votre itinéraire de vie : **Amour, Sexe, Études, Boulot, Social** et **Patrimoine**.

Soyez un amoureux transi, une brillante étudiante, un employé modèle, un amant passionné, une citoyenne inspirante... Suivez la voie que l'on a tracée pour vous ou, au contraire, refusez la routine et devenez celui ou celle que vous avez toujours rêvé d'être !

Alors descendez du métro, évitez les accrocs et mettez au passage un bon croche-patte bien vicieux.

*Mais n'oubliez jamais que la vie peut être cruelle et que votre destin peut basculer en un claquement de doigts... ou en une carte jouée en traître par ce gros bâtard de Benoît.*

## Aperçu et but du jeu

Une partie (la "**Partie**") se déroule en 3 étapes, appelées stations (les "**Stations**"). Les **Stations** sont désignées par les noms suivants : **Puberté, Majorité** et **Maturité**. Les cartes de chaque **Station** sont reconnaissables au motif situé à leur dos.



Puberté



Majorité



Maturité

Chaque **Station** se divise en un certain nombre de **Manches** défini par le nombre de joueurs présents dans la **Partie**. Par exemple, si vous êtes 3 joueurs, il y aura 3 **Manches** de **Puberté**, 3 **Manches** de **Majorité** et 8 **Manches** de **Maturité**.

À chaque **Manche**, les joueurs devront poser des cartes pour accumuler des **Points de Vie** ou faire dérailler le jeu de leurs adversaires.

À la fin de la **Partie** (dans le cadre de notre exemple, une fois les 24 **Manches** terminées), les joueurs comptent l'ensemble des **Points de Vie** qu'ils ont accumulés lors des trois **Stations**. Le joueur avec le nombre de **Points de Vie** le plus élevé est déclaré vainqueur et les autres joueurs doivent se prosterner devant lui.

## Déroulement de la partie

### Mise en place

Chaque joueur tire, au hasard, une **Carte Personnage** (voir la section "**Cartes Personnage**" dans **Éléments du Jeu**, au dos des **Règles du Jeu**) qui lui est attribuée pour toute la **Partie**.

Il ne la dévoile pas à ses adversaires et la garde secrètement face cachée. Il n'oubliera cependant pas d'y jeter des petits coups d'œil furtifs au cours de la **Partie** pour se rappeler ce qui est inscrit dessus (**Objectifs** à atteindre et immunité contre une catégorie d'**Accroc**).

### Début de la Partie : Station Puberté

Avant de débiter, le joueur le plus âgé (ou le joueur qui respecte la règle qui vous fait plaisir) distribue, à chaque joueur, une à une, faces cachées, des cartes issues du paquet de la **Station Puberté**. Celui-ci contient des **Cartes de Vie**, des **Cartes Patrimoine** et des **Cartes Défi** (voir les sections "**Cartes de Vie**", "**Cartes Patrimoine**" et "**Cartes Défi**" dans **Éléments du Jeu**). Le nombre de cartes à distribuer est défini par le tableau ci-dessous :

### Nombre de cartes et nombre de Manches

Nombre de joueurs	3	4	5	6
Nombre de cartes à distribuer / en main	7	7	6	5
Nombre de Manches	8	7	7	6

Les cartes non distribuées sont posées face cachée et forment le paquet de la **Pioche**.



Les cartes distribuées constituent la main de départ de chaque joueur pour la **Station**.

Les joueurs joueront successivement et de manière non simultanée leur tour de jeu (le "**Tour de Jeu**"). Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Une manche correspond aux **Tours de Jeu** de l'ensemble des joueurs (la "**Manche**"). Le nombre de **Manches** par **Station** est déterminé par le tableau situé à la section "**Nombre de cartes et nombre de Manches**". Attention à ne perdre pas le compte des **Manches** durant une **Station** !

### Déroulement d'un Tour de Jeu

Une fois les cartes distribuées, chaque joueur va, chacun à son tour, jouer son **Tour de Jeu**. A chaque fois, il n'aura que deux possibilités : (1) soit tirer une carte, (2) soit changer son jeu.

- S'il souhaite tirer une carte, le joueur en pioche une située sur le dessus du paquet de la **Pioche**. Sauf en cas d'indication contraire sur la carte, il choisit une carte dans sa main nouvellement constituée et pose devant lui, face visible, une **Carte de Vie** ou une **Carte Patrimoine** ou, face cachée, une **Carte Défi** (pour construire sa vie), uniquement s'il en a la possibilité (voir "**Conditions à**

respecter pour poser les **Cartes de Vie**" dans **Éléments du Jeu**). Sauf indication contraire explicite, un joueur ne peut jouer qu'une seule carte par **Tour de Jeu**.

Si un joueur ne peut pas jouer après avoir pioché, il remet une carte au fond du paquet de la **Pioche** et passe son tour sous le regard moqueur des autres joueurs.

- S'il souhaite changer son jeu, le joueur ne tire ni ne pose de carte. Il se déleste de l'intégralité de sa main et la remplace par un nombre équivalent de cartes à piocher au-dessus de la **Pioche**. Il remet ensuite les cartes défaussées au fond de la **Pioche**.

Quel que soit le choix effectué, à la fin de son **Tour de Jeu**, un joueur doit toujours avoir en main le même nombre de cartes qu'il avait avant de commencer son **Tour de Jeu**.

### Fin de Station

La **Station** se termine quand l'ensemble des **Manches** a été joué.

### Le jeu accélère : Station Majorité

L'ensemble des cartes **Puberté** non jouées (**Pioche** + cartes en main) est alors regroupé pour constituer un des deux paquets de la **Pioche** de la **Station Majorité**.

À présent, le joueur situé à la gauche du joueur ayant démarré à la **Station Puberté** débute, après avoir distribué les cartes issues du paquet de la **Station Majorité**. Celui-ci contient des **Cartes de Vie**, des **Cartes Patrimoine** et des **Cartes Accroc** (voir les sections "**Cartes de Vie**", "**Cartes Patrimoine**" et "**Cartes Accroc**"

dans **Éléments du Jeu**). Les cartes de **Majorité** non distribuées sont posées face cachée et forment le deuxième paquet de la **Pioche**. Les joueurs auront le choix de piocher dans l'un ou l'autre paquet.



Désormais, chaque joueur aura la possibilité de poser devant un autre joueur, face visible, une **Carte Accroc** (pour détruire sa vie). Elle doit rester visible durant toute la **Partie**. Les autres principes de jeu restent les mêmes qu'à la **Station Puberté**.

### Ça déraille complètement : Station Maturité

Cette fois-ci, c'est le joueur situé à la gauche du joueur ayant débuté à la **Station Majorité** qui commence, et donc distribue les cartes issues du paquet de la **Station Maturité**. Celui-ci contient également des **Cartes de Vie**, des **Cartes Patrimoine** et des **Cartes Accroc**.

La **Pioche** de la **Station Maturité** est à présent composée de trois paquets : les cartes qui n'ont pas été jouées à la **Station Puberté**, les cartes qui n'ont pas été jouées à la **Station Majorité** et les cartes qui n'ont pas été distribuées à la **Station Maturité**.



Les principes de jeu sont strictement les mêmes qu'à la **Station Majorité**.

### Terminus et comptage de points

La **Partie** se termine à la fin de la **Station Maturité**. Chaque joueur totalise alors le nombre de **Points de Vie** qu'il a accumulés. Les **Points de Vie** doivent être comptabilisés selon l'ordre défini par le **Carnet de comptage** (voir la section "**Carnet de comptage**" dans **Éléments du jeu**).

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de **Points Noblesse d'âme** gagne. Ou l'inverse, selon la manière dont vous voyez la vie mais dites-le-vous avant, sinon ça risque de mal finir...

### Pour la route...

Pour un jeu plus pétillant, nous suggérons de retirer un exemplaire des cartes suivantes :

Nom de la carte	Partie à 3	Partie à 4
Amour d'enfance (Puberté)	-1	-1
Cocon familial (Puberté)	-1	-1
Brevet (Puberté)	-1	-1
Erasmus (Majorité)	-1	-1
Compagnon du devoir (Majorité)	-1	
Banquier d'affaires (Maturité)	-1	
Gilet jaune (Maturité)	-1	

### Focus sur les Points de Vie

Les **Points de vie** peuvent être accumulés selon plusieurs modalités :

- en posant des **Cartes de Vie** (les "**Points Amour**", "**Points Sexe**", "**Points Études**", "**Points Boulot**", "**Points Social**" et "**Points Noblesse d'âme**") ;
- en posant des **Cartes Patrimoine** achetées grâce à l'**Argent** accumulé (les "**Points Patrimoine**") ;
- en atteignant les objectifs fixés sur les **Cartes Personnage** (les "**Points Objectifs**") ;
- en atteignant (ou non) les objectifs fixés sur les **Cartes Défi** (les "**Points Défi**") ;
- en gagnant (ou perdant) des points en fonction des **Propriétés** inscrites sur les **Cartes de Vie**, les **Cartes Patrimoine** et les **Cartes Accroc** (les "**Points Propriété**"). Ceux-ci ne doivent pas être comptés comme des **Points de Vie** de **Catégorie** (**Points Amour**, **Points Sexe**...) et ne permettent donc pas d'atteindre les objectifs de personnage.

### Focus sur l'Argent

L'**Argent** permet d'acheter (et donc de poser) des **Cartes Patrimoine**. L'**Argent** disponible pour un joueur se calcule en permanence en soustrayant l'**Argent** obtenu à l'**Argent** dépensé, perdu ou retiré.

L'**Argent** ne compte pas (sauf cas particulier du "**Franc Maçon**") comme **Point de Vie**. L'**Argent** non utilisé en fin de **Partie** est donc définitivement perdu. Alors ne sois pas une pince et sors le chéquier pour t'affrûr des baskets stylées ou un confortable chalet.

Eh bien voilà, je crois qu'on s'est tout dit. Il est temps de vérifier que vous avez tout bien compris en lançant une petite **Partie**...

# Éléments du Jeu

## Cartes de Vie (177)

Les **Cartes de Vie** sont réparties en 5 catégories : **Amour, Sexe, Etudes, Boulot et Social** (les "Catégories").



Chaque **Carte de Vie** posée rapporte des **Points de Vie** en lien avec une ou plusieurs **Catégories**.

En plus, de ces **Points de Vie**, certaines **Cartes de Vie** :

- possèdent des propriétés (une "Propriété") ;
- rapportent des **Points Noblesse d'âme** ;
- rapportent de l'**Argent**.

Les **Points de Vie** et l'**Argent** que rapportent la **Carte de Vie** sont indiqués en haut à gauche de la carte (voir ci-contre).

## Conditions à respecter pour poser les Cartes de Vie

Une **Carte de Vie** ne peut être posée qu'une seule fois, sauf en cas d'indication contraire explicite inscrite sur la carte.

La plupart des **Cartes de Vie** ne peuvent être jouées si le joueur n'a pas posé au préalable une ou plusieurs cartes (les "**Connexions**"), et ce, même si une **Propriété** invite à poser immédiatement une carte. De plus, certaines **Cartes de Vie** ne peuvent être posées sans un nombre minimum de points par **Catégorie**.

Le joueur aura parfois le choix entre plusieurs **Connexions** pour pouvoir poser une **Carte de Vie**. Par exemple, pour qu'il ait le droit de poser la carte "**Star de Télé-Réalité**" (voir ci-après), il devra avoir posé, lors d'un précédent **Tour de Jeu** :

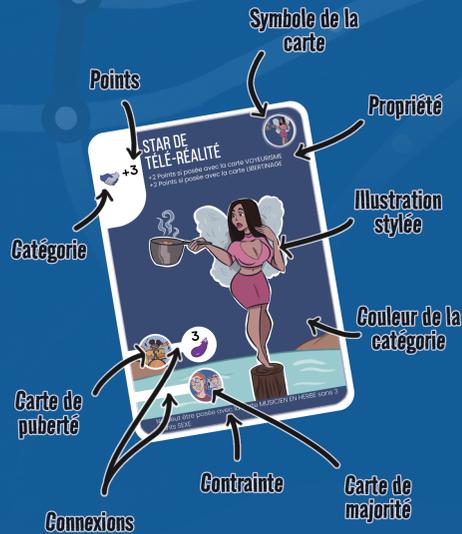
- soit la carte "**Influenceur**" ;
- soit la carte "**Musicien en herbe**" en plus de 3 **Points de Sexe**.

Vous trouverez toutes les **Connexions** possibles dans les 5 **Arbres de Vie** présents dans cette boîte.

Vous trouverez également au dos de ces **Arbres de Vie** plus de détails sur des cas particuliers de certaines cartes



"Arbre de Vie" et "Cas particuliers" de la Catégorie Amour



## Cartes Accroc (20)

Les **Cartes Accroc** sont intégrées aux cartes distribuées à partir de la **Station Majorité**. Elles permettent de pénaliser un joueur adverse.

Leur **Propriété**, qui peut avoir un effet immédiat, temporaire ou permanent, prime sur les lois générales du jeu.

Un **Accroc** fait partie d'une **Catégorie**. Il doit toujours être posé contre un joueur (même si sa propriété concerne tous les joueurs) et rester face visible, devant le joueur qui l'a reçu.

Un **Accroc** joué contre un adversaire ne peut être perdu ou échangé (sauf cas particulier de la carte "**Retour de bâton**").

Lors de la préparation de la **Partie**, les joueurs pourront choisir d'intégrer plus ou moins de **Cartes Accroc** par **Station** selon l'intensité qu'ils souhaiteront donner au jeu. Le tableau ci-dessous présente nos recommandations :

# de joueurs	3	4	5	6
Intensité du jeu				
Jeu calme	5	5	4	4
Jeu équilibré	7	7	6	6
Jeu débridé	9	9	8	8
On ne répond plus de rien	10	10	10	10

## Cartes Patrimoine (16)

Les **Cartes Patrimoine** correspondent aux cartes qu'un joueur peut acheter grâce à l'**Argent** qu'il aura accumulé au cours de la **Partie**.

Une **Carte Patrimoine** ne s'achète jamais à crédit. Une fois posée, elle est acquise définitivement, même si le stock d'**Argent** du joueur diminue par la suite.

Par exception, si une **Carte Patrimoine** est détruite ou volée par un autre joueur, les points d'**Argent** qu'il avait dépensés lui sont restitués.

De même, si un joueur n'a pas assez d'**Argent** pour poser une **Carte Patrimoine**, il peut remettre dans la **Pioche** une (ou plusieurs) **Carte(s) Patrimoine(s)** déjà posée(s) pour pouvoir poser celle qu'il a en main.

Toutes les **Cartes Patrimoine** sont intégrées au jeu.

## Cartes Défi (7)

Chaque **Carte Défi** permet de lancer un duel à un adversaire. Ces cartes sont intégrées à celles distribuées à la **Station Puberté**.

Le joueur qui veut jouer une **Carte Défi** la pose face cachée, devant lui. Le joueur qui remporte le défi gagne 2 points. Le joueur qui perd le défi perd 2 points.

Lors de la préparation de la **Partie**, les joueurs intégreront autant de **Cartes Défi** qu'il y a de joueurs dans la **Partie**.

## Cartes Personnage (10)

Les **Cartes Personnage** sont attribuées au hasard, au début de la **Partie**, pour chaque joueur et pour toute la **Partie**. Elles représentent deux personnages et la vie commune à laquelle ils sont destinés. Cette vie se matérialise par des objectifs à atteindre dans deux **Catégories** : l'**Objectif principal** et l'**Objectif secondaire**. Si le joueur atteint ces objectifs, il obtiendra des **Points Objectifs** : 5 points pour l'**Objectif principal** et 2 points pour l'**Objectif secondaire**.

Les objectifs de points à atteindre sont un minimum et pas un nombre exact. "Atteindre 7 points" signifie donc "atteindre 7 points ou plus". À la fin de la **Partie**, chaque joueur dévoilera sa carte afin de pouvoir comptabiliser ses **Points Objectifs**.

La carte comporte également une immunité propre à chaque personnage, qui le protège contre une **Catégorie d'Accroc**.

Exemple de protection contre les **Accroc** Amour :

Pour l'activer, le joueur dévoile sa carte en la posant face visible pour le reste de la **Partie**. Le joueur ayant posé l'**Accroc** le repose alors au fond de la **Pioche**.

## Carnet de comptage (1)

Le **Carnet de comptage** permet de compter les points facilement. Faites-nous confiance, ça vous sera utile.



Les concepteurs du jeu tiennent à remercier chaleureusement toutes les personnes qui vont se farcir les quinze pages de la règle pour ensuite les expliquer à leurs fainéants de potes. Vous êtes les vrais MVP.

Et si c'est toujours pas assez clair pour vous, on vous a prévu une petite vidéo d'explication. Ça se passe par là

