

Vie de hasard

La vie est-elle un jeu ?

Règles du jeu

Contenu

Les 101 cartes du jeu Vie de hasard sont réparties comme suit :

- 14 cartes Naissance
- 3 cartes Mort
- 2x6 cartes Protection=12
- 16x3 cartes Difficultés (de la vie)= 48
- 24 cartes Aides (pour faire face à ces difficultés)

But du jeu

Avoir accumulé tout au long de sa vie le maximum d'amour et de maturité ! Cela est plus facile si l'on vit longtemps, mais parfois la vie est écourtée par une maladie grave ou d'autres aléas...

Préparation du jeu

- Mélanger les cartes.
- Distribuer 7 cartes à chaque joueur.
- Placer les cartes, faces cachées, au centre de la table. Cette pile forme la pioche.
- Chaque joueur découvre ses cartes sans les montrer aux autres.
- Le joueur le plus jeune commence. Le jeu se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Comment disposer les cartes devant soi ?

- Dans le jeu Vie de hasard, chacun a une « zone de jeu » devant lui qui représente sa vie.
- Au centre, vous mettez les cartes rouges, représentant les difficultés et à côté, vous placerez les cartes vertes qui permettent d'en annuler l'effet. Par exemple, à côté de la carte échec scolaire, vous placez la carte motivation qui en annule l'effet.
- Au dessus, vous placez les cartes protection, dirigées vers les autres joueurs, de façon qu'ils voient bien de quelles difficultés vous êtes protégés.

Comment jouer à Vie de hasard ?

- On ne peut commencer à poser des cartes dans sa zone de jeu que lorsqu'on a posé préalablement la carte « naissance ».
- On s'arrête de jouer dès que l'on pioche la carte « mort ».
- Il y a 16 tours au total. À chaque fin de tour, les joueurs encore en vie gagnent 5 ans de vie.
- Sur un carnet, on note les points de maturité et d'amour récoltés au fur et à mesure pour chaque joueur.
- Un joueur-arbitre dispose de la règle et vérifie les effets de chaque carte. Car les règles sont compliquées (mais c'est un peu comme dans la vie...)
- Lorsque c'est votre tour, vous jouez l'un de vos cartes ; vous avez 6 possibilités pour jouer l'une d'elles :
 1. Vous jouez une carte protection, vous la posez au milieu de votre zone de jeu face aux autres joueurs. Vous voilà protégé contre certaines difficultés de la vie et ce pour toute la partie.
 2. Vous jouez une carte protection dans la zone de jeu d'un autre joueur. Vous gagnez alors 5 point en maturité et 5 points en amour. C'est particulièrement utile quand vous avez pioché 2x la même carte protection.
 3. Vous jouez une carte difficulté, vous la posez dans la zone de jeu d'un joueur de votre choix. Vous perdez toutefois un point en maturité et un point en amour.

4. Vous jouez une carte aide pour lever une difficulté qu'un autre joueur vous avait imposée. Vous appliquez alors tous les effets de cette carte aide.
 5. Vous jouez une carte aide pour lever une difficulté dans le jeu dans autre joueur. Vous gagnez alors 2 points de maturité et 2 points d'amour.
 6. Si vous ne pouvez jouer aucune une carte, vous en défaussez une.
- Vous piochez une carte et vous avez donc à nouveau 7 cartes en main. C'est maintenant à votre voisin de gauche de jouer.
 - On joue parfois en dehors de son tour pour annuler immédiatement l'effet d'une carte difficulté par une carte aide. On pioche alors une nouvelle carte.
 - Chaque tour de jeu représente 5 années de vie. Le jeu s'arrête à la fin du 16^e tour (les joueurs ont alors 80 ans – ce qui est plus ou moins la moyenne de la mortalité).
 - On compte alors les points de maturité et d'amour de chaque joueur. C'est le cumul des deux scores qui permet de désigner le vainqueur.

Les cartes et leurs effets

Les cartes Protection

On les met devant soi. Elles sont valables toute la partie (sauf la carte de protection chance lorsqu'elle contre la carte mort) et elles protègent des effets des cartes difficultés.

On peut aussi les donner à un autre joueur. Dans ce cas, on gagne 5 points en maturité et 5, en amour.

1. La carte « bons choix » protège des addictions et des erreurs de jeunesse.
2. La carte « bouclier » protège de n'importe quelle carte puis doit être remplacée dans la pioche ; c'est la seule carte qu'on peut jouer en dehors de son tour, quand un autre joueur nous impose une difficulté.
3. La carte « entraide » permet d'ajouter +1 en maturité lorsqu'on aide quelqu'un avec une carte verte (en plus des effets de cette carte). On

peut l'utiliser autant de fois qu'on joue de carte aide dans le jeu d'un autre joueur.

4. La carte « amour » protège du harcèlement, de l'isolement, du rejet et des problèmes familiaux.
5. La carte « diplôme » empêche de perdre des points de maturité.
6. La carte « chance » protège des maladies, de la dépression, de la malchance et du deuil. Elle protège aussi de la carte « mort ». Dans ce cas, on la défausse dans la pioche, de même que la carte mort et on mélange le paquet.

Ces cartes sont présentes 2x dans le jeu.

Les cartes Difficulté

Les cartes difficulté sont jouées dans la zone de jeu d'un autre joueur. Elles font alors perdre 2 points en amour et 2, en maturité à celui qui les joue.

Souvent une carte difficulté a plusieurs effets qui sont soit cumulatifs, soit au choix.

Les effets de ces cartes pour le joueur qui les reçoit peuvent souvent être annulés par une carte aide correspondant à la difficulté. Dans ce cas, celle-ci peut souvent être jouée immédiatement. On repioche autant de cartes que nécessaire pour avoir toujours 7 cartes en main à la fin du tour.

Il y a 16 difficultés différentes à affronter dans la vie :

1. La carte « maladie mortelle » conduit à ne plus jouer que 2 tours.
Sauf si vous avez la carte « médicament double dose » ; vous jouez dans ce cas encore 4 tours.
2. La carte « accidents » oblige à jouer une carte médicament dans les 3 tours qui suivent. A défaut, la partie s'achève car le joueur est mort faute de soins suffisamment rapides !
3. La carte « maladie légère » conduit à passer 2 tours.
4. La carte « dépression » vous bloque jusqu'à ce que vous jouiez une carte « psy » ou « souvenirs heureux ».

5. La carte « addictions » : -1 amour et -1 maturité et elle fait perdre 3 tours. Cette carte n'a pas d'effet si le joueur avait préalablement joué la carte « se protéger ».
6. La carte « échec scolaire » : -1 en maturité et fait passer 1 tour. On peut éviter ces effets si on joue « motivation » ou « apprendre ».
7. La carte « imprévis » est débloquée par la « route secondaire » que l'on peut jouer immédiatement ; faute de cette carte, elle oblige à passer 2 tours.
8. La carte « problème familiaux » : - 4 en amour. On peut éviter cet effet en jouant immédiatement « souvenirs heureux » ou « discuter ».
9. La carte « isolé » : -3 en amour. On peut éviter cet effet en jouant immédiatement la carte « aimer la solitude ».
10. La carte « danger » : -2 maturité. *Et on reste bloqué tant qu'on n'a pas joué une carte « chance » ou « psy ».*
11. La carte « exclusion » : - 5 en amour. On peut éviter cet effet en jouant immédiatement la carte « longues amitiés », « réseau » ou « entourage ».
12. La carte « erreurs de jeunesse » : -5 en maturité. Cet effet est annulé si on joue immédiatement la carte « rebondir ».
13. La carte « ne pas savoir se faire aimer » : -5 en amour. Son effet est annulé par l'un des cartes suivante : « amour », « amitié » ou « entourage ».
14. La carte « deuil » : -5 en amour. Son effet est diminué par la carte « souvenirs heureux » ou « psy » (-1 seulement).
15. La carte « harcèlement » : -4 en amour. On peut éviter cet effet si on joue la carte « tenir bon » ou « se protéger ».
16. La carte « malchance » : fait passer 3 tours. On peut éviter cet effet si on joue la carte « chance » ou « rebondir ».

Les cartes Aide

Ces cartes ne peuvent être jouées que pour répondre à une carte difficulté (on ne peut pas les mettre par avance, comme les cartes protection : une

aide vient quand on est déjà dans la difficulté ; certaines peuvent être jouées immédiatement, d'autres, au tour suivant).

Chaque carte aide correspond par conséquent à une ou plusieurs difficultés.

On peut les jouer dans sa zone de jeu sur la carte difficulté pour montrer qu'elle est dépassée.

On peut aussi la mettre dans la zone de jeu d'un autre joueur, on gagne alors 2 points de maturité et 2 points d'amour.

Les effets des cartes ne sont pas cumulatifs : soit une carte annule une difficulté, soit elle donne des points.

1. La carte « maturité » permet de gagner 5 point de maturité *ou* de dépasser « échec scolaire ».
2. La carte « discuter » : +3 amour. *Et* elle débloque la carte « problèmes familiaux ».
3. La carte « longueur de l'amitié » = +3 en amour. *Et* elle débloque « harcèlement ».
4. La carte « chance » peut être jouée immédiatement pour contrer une carte « maladie » ou « malchance ».
5. La carte « médicament » permet de continuer à jouer malgré un accident (elle doit être jouée dans les 3 tours).
6. La carte « médicament double dose » peut être jouée immédiatement en cas de maladie grave. Elle permet de rester dans le jeu 4 tours plutôt que 2.
7. La carte « rebondir » : +4 en maturité. *Ou* on peut la jouer pour annuler la carte « imprévu » ou « malchance ».
8. La carte « amitié » : +5 en amour. *Ou* on peut la jouer pour annuler les effets de la carte « ne pas savoir se faire aimer ».
9. La carte « prendre le temps » peut contrer n'importe quelle carte rouge dont l'effet est de perdre un ou plusieurs tours (sauf maladie mortelle, hélas).
10. La carte « famille » = + 5 amour.

11. La carte « rétroviseur » permet de regarder les cartes d'un joueur et d'en échanger une contre une autre de son propre jeu.
12. La carte « tenir bon » débloque « harcèlement » et « ne pas savoir se faire aimer ».
13. La carte « ne pas abandonner » : idem.
14. La carte « souvenirs heureux » : multiplie par deux les derniers points gagnés en amour ou en maturité. Elle débloque « problèmes familiaux » et elle diminue les effets de « deuil » (de -5 en amour à -1).
15. La carte « entourage » : +2 amour. Elle peut aussi débloquer la carte « exclusion » ou « ne pas savoir se faire aimer ».
16. La carte « être entouré » : idem.
17. La carte « réseau » : idem.
18. La carte « apporter son aide » : + 3 en maturité et +1 en amour.
19. La carte « se protéger » permet d'éviter « addictions ». C'est la seule carte verte qui doit être jouée avant une carte rouge pour avoir son effet.
20. La carte « apprendre » : + 3 en maturité. Ou elle annule « échec scolaire ».
21. La carte « route secondaire » : + 4 en maturité. Ou elle annule les effets de « imprévus ».
22. La carte « motivation » annule les effets de l'« échec scolaire ».
23. La carte « aimer la solitude » dure 6 tours. Elle annule les effets de isolé et atténue les effets des difficultés suivantes : harcèlement, ne pas savoir se faire aimer et exclusion.
24. La carte « psy » dure quatre tours pour faire face à chaque tour à une difficulté différente, qu'elle atténue ou annule. Elle est ensuite défaussée. Elle débloque la carte « dépression » et la carte « danger » ; elle diminue les effets de « deuil » (-1 en amour au lieu de -5).

