



Auteur : Filip Mihuński

Illustrations : Piotr Socha



Que se serait-il passé si...

Vous êtes-vous déjà demandé ce que vous seriez devenu si le cours de votre vie avait été différent ? Peut-être seriez-vous devenu Magicien, ou encore voyageriez-vous tout autour du monde... Dans CV, prenez votre vie en main ! Depuis l'adolescence jusqu'à la vieillesse en passant par l'âge adulte, réalisez les meilleurs choix pour vous donner toutes les chances de réussir. Grâce à vos lancers de dés, acquérez des cartes vous apportant des avantages pour les tours suivants. Carte par carte, créez votre CV pour marquer un maximum de points selon vos objectifs et à vous la réussite !

GRANNA

Contenu



- Plateau de jeu



- 7 dés



- 49 jetons



+

- bloc de score
- crayon
- règles du jeu

Principe du jeu

Votre but est de créer le CV d'un personnage fictif et d'atteindre son objectif de vie. À son tour, un joueur lance les dés et utilise les symboles obtenus pour gagner des cartes représentant différentes étapes de sa vie. Carte après carte, chacun construit son histoire en tentant de se rapprocher de son objectif secret. À la fin de la partie, on totalise les points obtenus grâce aux cartes de chaque CV : le joueur ayant le plus de points remporte la victoire.

Les dés

Il y a 7 dés identiques dans le jeu. Chacun est composé de 6 symboles :



Santé



Savoir



Relations



Argent



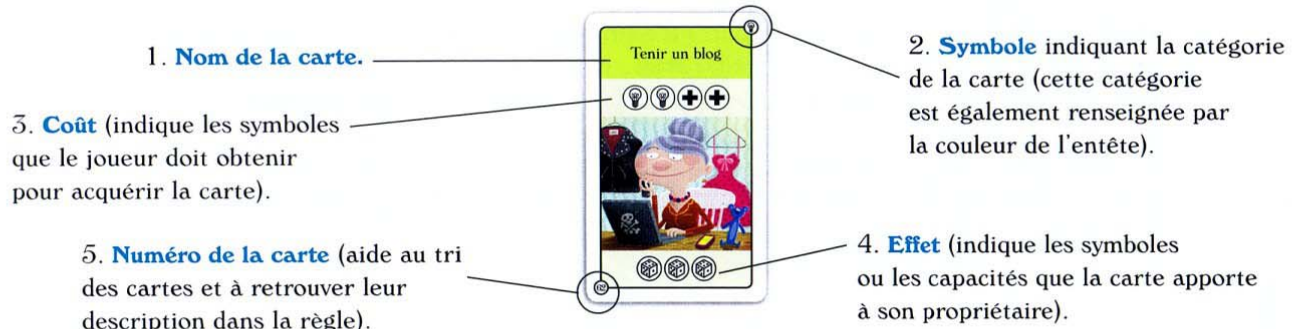
Chance



Malchance

Présentation des cartes

Le jeu comprend 7 catégories de cartes. Chacune de ces cartes possède les mêmes informations :



Catégories de cartes

- | | |
|--|---|
|  <p>1. Objectif de vie : ambitions du personnage. Ces cartes indiquent au joueur comment gagner des points supplémentaires à la fin de la partie. On distingue l'objectif de vie secret que le joueur reçoit au début de la partie et les objectifs de vie communs qui sont placés faces visibles sur le plateau de jeu.</p> |  <p>4. Relations : symbolise les différents liens sociaux. Ces cartes génèrent des jetons Relations mais peuvent aussi apporter de la Chance !</p> |
|  <p>2. Santé : sports et activités saines qui peuvent être pratiqués par le personnage. Ces cartes rapportent généralement des symboles Santé mais peuvent aussi aider à contrecarrer des effets de Malchance.</p> |  <p>5. Travail : emplois que peut contracter le personnage. Cette catégorie génère des symboles Argent mais peut aussi apporter de bons ou mauvais effets : le travail demande parfois des sacrifices.</p> |
|  <p>3. Savoir : compétences et connaissances qui peuvent être acquises. Elles apportent généralement des symboles Savoir mais aident aussi à modifier le résultat du tirage de dés.</p> |  <p>6. Possession : pour avoir des biens, il faut avoir de l'Argent. Ces cartes apportent de la satisfaction et donc des points de victoire.</p> |
| |  <p>7. Événement : contrairement aux autres cartes, elles ne s'utilisent qu'une seule fois. Un joueur peut poser une carte Événement à n'importe quel moment de son tour : une fois utilisée, la carte est défaussée.</p> |

Mise en place

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Classez les cartes par catégorie en vous référant à la couleur du dos de carte. Mélangez chacun des cinq paquets et placez les trois piles de cartes Jeunesse, Adulte et Senior directement sur le plateau de jeu sur l'emplacement correspondant.
3. Révélez les 5 premières cartes de la pile Jeunesse et alignez-les faces visibles sur le plateau de jeu (emplacements au bas du plateau).

4. Distribuez 1 carte Objectif de vie face cachée à chacun des joueurs qui en prend connaissance : cet objectif doit rester secret. Puis placez 1 à 3 cartes Objectif de vie selon le nombre de joueurs (voir plateau de jeu) sur les emplacements correspondants, faces visibles. Les cartes restantes sont rangées dans la boîte.

5. Prenez connaissance de vos souvenirs d'enfance ! Pour 4 joueurs, distribuez 3 cartes Enfance à chaque joueur. À 2 et 3 joueurs, avant de distribuer les cartes Enfance, procédez ainsi : combiner la carte **Bicyclette** avec 5 cartes (2 joueurs) ou 8 cartes (3 joueurs) choisies aléatoirement. Mélangez et distribuez 3 cartes à chacun des joueurs.

6. Choisissez votre enfance ! Sur les trois cartes reçues, chacun des joueurs en choisit une, puis passe les deux autres au joueur à sa gauche. Sur les deux cartes reçues, chaque joueur en choisit une nouvelle puis passe la carte restante à son voisin de gauche.

Chaque joueur a dorénavant 3 cartes Enfance (dos jaune) et 1 Objectif de vie secret pour débiter la partie. Le joueur en possession de la carte **Bicyclette** la place devant lui : il est le premier joueur durant toute la partie. Il reçoit le **jeton Bicyclette** (afin de se rappeler qui est premier joueur au cas où la carte serait défaussée).

Déroulement du jeu

Celui qui possède la carte **Bicyclette** commence puis on joue dans le sens horaire. À son tour, chaque joueur réalise dans cet ordre l'ensemble des phases décrites ci-dessous.

Phases d'un tour

1. Lancer les dés. Le joueur lance les 4 dés (au cours de la partie, il sera possible d'en lancer davantage).

Le joueur a jusqu'à trois lancers : il peut relancer un ou plusieurs dés de son choix mais il est obligé de mettre de côté ceux qui indiquent le symbole Malchance.

2. Acquérir des cartes. Le joueur peut choisir une ou deux cartes étalées sur le plateau de jeu. Pour en faire l'acquisition, le joueur doit payer le coût, c'est-à-dire posséder les symboles correspondants.

Il peut payer ce coût (indiqué en haut de la carte) en utilisant les symboles de son tirage de dés, en utilisant les jetons Symbole obtenus grâce à ses cartes et/ou en posant une carte Événement. Dans ce cas, les symboles non-utilisés des cartes Événement sont perdus : le joueur ne reçoit pas de jetons en échange.

Important : chaque symbole ne sert que pour l'acquisition d'une seule carte à chaque tour.

Coup de chance. Si un joueur possède 3 symboles Chance avec ses dés et/ou ses jetons, alors il peut choisir n'importe quelle carte alignée sur le plateau sans en payer le coût normal. Cependant, si en plus de son coût, la carte indique des conditions spéciales pour l'obtenir, le joueur doit quand même y répondre. Le joueur ayant obtenu une carte de cette façon peut quand même acquérir une seconde carte s'il a les symboles nécessaires.



Afin de faciliter son choix et de vérifier qu'il possède les symboles demandés, le joueur peut placer ses jetons et ses dés devant les cartes en jeu qu'il souhaite acquérir.



3. Coup du sort ! Si un joueur possède 3 symboles Malchance sur un tirage de dés et/ou avec ses jetons, il doit immédiatement se défausser d'une de ses cartes CV actives. Important : le joueur bénéficie jusqu'à la fin de son tour de l'effet de la carte défaussée. De plus, le joueur peut quand même acquérir une ou deux cartes s'il possède les symboles nécessaires et son tour se poursuit normalement.

Exemple : Bruno lance 5 dés (le 5e a été gagné grâce à la carte Relations **Mariage**). Les symboles obtenus sont Relations, Argent, Argent, Santé, et Malchance. Bruno souhaite acheter la carte Possession **Voiture d'occasion**, il a donc besoin d'un symbole Argent supplémentaire. Il met de côté ses deux symboles Argent ainsi que le symbole Malchance qu'il est obligé de conserver; et relance les deux dés restants. Avec ce nouveau lancer, il obtient un autre symbole Malchance et un symbole Relations. S'il relance son dernier dé et obtient de nouveau un symbole Malchance, Bruno devra défausser une de ses cartes actives. Heureusement pour lui, avec son 5^{ème} lancer, il obtient le symbole Argent qui lui manque : il peut prendre la carte **Voiture d'occasion** et l'ajouter à son CV.



4. Enrichir son CV. Les cartes acquises durant le tour du joueur sont ajoutées à son CV, sauf pour les cartes Événement. Les cartes doivent être placées devant leur possesseur et classées par catégorie (même type de carte dans une même colonne). Elles sont empilées de façon à ce que seuls les titres des cartes précédemment acquises soient visibles. Ainsi, seule la première carte de la pile (la dernière obtenue) est entièrement visible : c'est la carte **active** de cette catégorie.

Chaque catégorie de cartes ne peut donc avoir qu'une seule carte active en même temps. Les cartes actives apportent immédiatement à son possesseur l'effet indiqué, comme par exemple le gain de jetons Symbole.

Pour les cartes Santé, Relations et Savoir, le joueur a le choix : la carte nouvellement acquise peut devenir la première carte de la pile (et donc devenir la carte active de cette catégorie) ou elle peut être placée au-dessous.

Pour les cartes de type Possession et Travail, la carte doit obligatoirement être placée au-dessus de la pile. Les cartes Événement acquises sont ajoutées à la main du joueur,



5. Remplacement des cartes. Quand un joueur a fini d'enrichir son CV, il décale toutes les cartes du plateau vers la gauche et remplit les espaces vides avec les cartes appropriées. Au début du jeu, les cartes proviennent du tas de cartes Jeunesse. Quand il est épuisé, on utilise les cartes Adulte, puis finalement les cartes Senior.

À la fin d'un tour de jeu (c'est-à-dire à la fin du tour du joueur assis à la droite du joueur à la **Bicyclette**) la carte la plus à gauche du plateau est défaussée avant d'ajouter les nouvelles cartes.

Note ! À deux joueurs, ce point de règle est appliqué à chaque fin de tour d'un joueur.

Puis les joueurs réajustent leur nombre de jetons. Les joueurs doivent posséder le nombre exact de jetons indiqués par les cartes actives de leur CV (les jetons ne se cumulent pas d'un tour sur l'autre). Aussi, ils doivent se défausser des jetons précédemment acquis s'ils ne correspondent plus à aucune carte active. Une fois que le joueur a réajusté le nombre de ses jetons, son tour est terminé et c'est au tour du joueur à sa gauche.

Aide sociale

À chaque fois qu'une des trois piles de cartes est terminée, le jeu est momentanément interrompu et on vérifie si un des joueurs est éligible à l'aide sociale. Un joueur peut en bénéficier si au moins un autre joueur possède au moins deux fois plus de cartes dans son CV que lui.

Les joueurs bénéficiant de l'aide sociale peuvent prendre immédiatement une carte du plateau de jeu sans en payer le coût. Cependant, ils doivent quand même remplir les éventuelles conditions spéciales d'acquisition indiquées sur la carte (cartes 41, 42, 57).

Si plusieurs joueurs bénéficient de l'aide sociale, ils choisissent leur carte dans le sens horaire en commençant par le joueur qui vient de terminer son tour.

Exemple : Après le tour de Julien, on recharge le plateau pour arriver de nouveau à un total de 5 cartes visibles. La dernière carte de la pile Jeunesse est ajoutée. Le jeu est immédiatement interrompu et les joueurs comparent leur CV pour voir qui a besoin d'aide sociale. Julien a 5 cartes, Bruno en a 6 et Éric simplement 3 : ce dernier bénéficie donc de l'aide sociale puisqu'il a deux fois moins de cartes que Bruno. Éric prend une carte du plateau et le jeu se poursuit : le plateau est complété avec des cartes Adulte.

Fin de la partie

Si à la fin d'un tour de jeu, après avoir complété la ligne de cartes du plateau, la pile Senior comporte moins de cartes que le nombre total de joueurs, alors la partie se termine. Les joueurs totalisent le nombre de points obtenus grâce à leurs cartes, en respectant l'ordre décrit ci-dessous.

Les joueurs additionnent d'abord les points obtenus avec les cartes acquises dans les catégories Relations, Santé et Savoir.

Les points pour cette catégorie sont calculés en se référant au **tableau** ci-contre.

Puis les joueurs comptabilisent les points obtenus avec les cartes Possession, en additionnant les points de victoire indiqués sur chacune des cartes.

Enfin les joueurs révèlent leur objectif de vie secret et remportent les points correspondants.

Les joueurs calculent également les points éventuellement obtenus grâce aux cartes Objectif de vie présentes sur le plateau de jeu et communes à tous les joueurs. Chaque carte Objectif de vie commun offre des points additionnels uniquement au joueur qui a le mieux réussi à remplir l'objectif indiqué sur la carte. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils gagnent tous le nombre maximum de points.

Important : une même carte peut servir à remplir plusieurs Objectifs de vie (secret et commun).

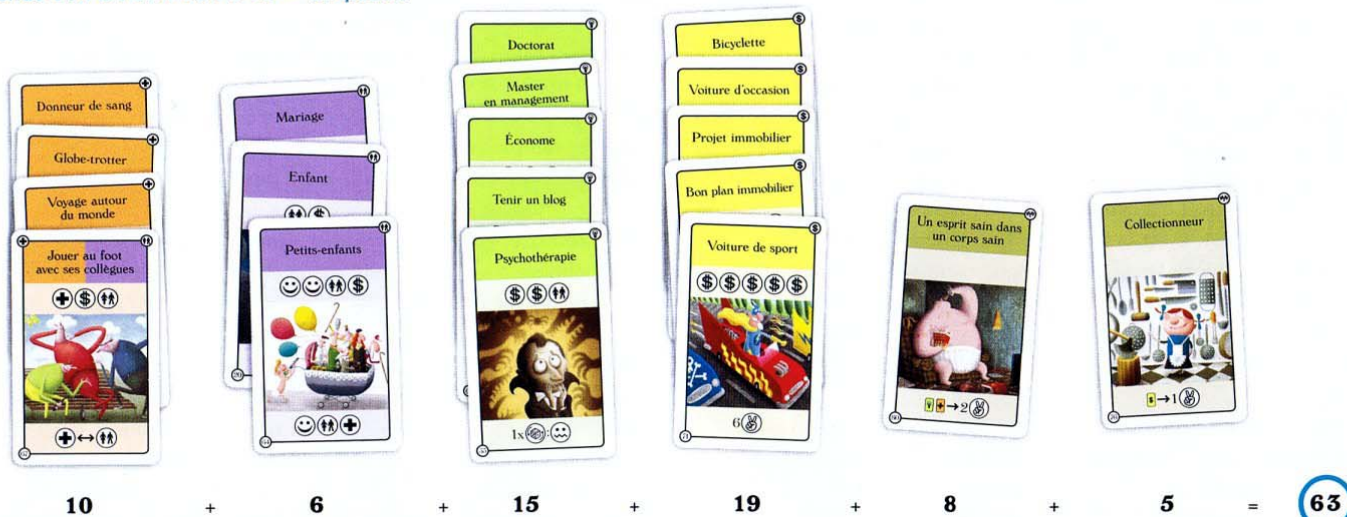
Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le moins de cartes gagne. S'il y a encore une égalité, alors les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple de décompte : Le jeu est terminé et les joueurs additionnent leurs points respectifs.

Bruno gagne 10 points grâce à ses cartes Santé, 6 points pour ses cartes Relations et 15 points

			
1			1
2			3
3			6
4			10
5			15
6			21
7			28
8			36
9			45
10			55

avec ses cartes **Savoir**. Il gagne en plus un total de 19 points avec ses 5 cartes **Possession**. Son objectif secret était **Un corps sain dans un esprit sain** : il gagne 8 points pour cet objectif. Pour l'objectif commun **Collectionneur**, Bruno et Julien sont à égalité puisqu'ils ont chacun 5 Possessions. Comme personne n'en a plus qu'eux, ils obtiennent tous les deux 5 points pour cette carte. Le total de points de Bruno est de $10+6+15+19+8+5 = 63$ points.



Supplément : Symboles et cartes

Ce supplément explique en détail les symboles rencontrés lors du jeu ainsi que la description précise des cartes et de leur effet.



Les cartes avec un coût permanent. Certaines cartes possèdent un symbole barré de rouge dans leurs effets. Ceci indique que le joueur doit payer le coût indiqué aussi longtemps que la carte est une carte active. Ce coût est payé à chaque tour du joueur, juste avant la phase **Enrichir son CV**. Si le joueur ne peut pas payer ce coût (s'il n'obtient pas les bons symboles sur les dés ou s'il ne possède pas les jetons), alors la carte est perdue et remise dans la boîte. Les cartes et jetons utilisés durant le tour pour acquérir des cartes ne peuvent pas être réutilisés pour payer ce coût.



Les cartes bicolores. Certaines cartes possèdent un titre dans un cadre bicolore et deux symboles différents. Au moment où le joueur acquiert ce type de cartes, il doit déterminer à quelle catégorie elle appartient et la placer dans la pile correspondante. Si le joueur ne possède pas encore de cartes CV de ces couleurs, alors il reporte sa décision jusqu'à ce qu'il en possède au moins une.

Description des symboles



Points de victoire.



Au choix :
Santé/Relations/Savoir/Argent.



Pas de chance ! 3 symboles Malchance provoque un Coup du sort.



Dé bonus. Chaque symbole correspond à 1 dé supplémentaire ajouté à votre tour de jeu en plus des 4 dés de base. Vous pouvez lancer un maximum de 7 dés.



Relancez les dés (sauf les symboles Malchance).



Vous pouvez remplacer le nombre souhaité de symboles indiqué à gauche de la flèche par le même nombre de symboles indiqué à droite de la flèche, et vice et versa.



Vous pouvez remplacer le nombre souhaité de symboles indiqué à gauche de la flèche par le même nombre de symboles indiqué à droite de la flèche.

Description des cartes

5, 30. Assurance-vie. Jouez cette carte pour éviter de défausser une carte active dans le cas d'un Coup du sort.

11. Visite au zoo. Jouez cette carte pour lancer 2 dés supplémentaires à votre tour. Cette carte peut être jouée à n'importe quel lancer (1^{er}, 2^{ème} ou 3^{ème}) mais son effet n'est valable que pour ce tour uniquement.

12. Bicyclette. Le joueur qui débute avec cette carte la place face visible devant lui. C'est la première Possession du joueur.

28. Employé par Papa. En tant que carte active, elle génère un symbole Malchance à chaque tour. De ce fait, le joueur obtenant simplement 2 dés Malchance lors d'un lancer provoque directement un Coup du sort et il perd une carte active avant de continuer son tour de jeu.

29. Fonds de pension. Cette carte vous apporte (une seule fois) 4 symboles Argent. Cette carte ne peut être jouée que pendant la phase « Vieillesse », c'est-à-dire quand les cartes de la pile Vieillesse sont déjà en jeu.

35. Magicien. En tant que carte active, le Magicien peut changer un symbole obtenu sur un dé ou venant d'un jeton en un autre. Cependant les symboles Chance et Malchance sont des exceptions : ils ne peuvent pas être changés en autres symboles et les autres symboles ne peuvent pas devenir un symbole Chance ou Malchance.

36. Collègues de travail. En tant que carte active, son propriétaire peut utiliser à tout moment pendant son tour un symbole venant d'une carte Travail active d'un joueur voisin (à sa droite ou à sa gauche). Ce voisin ne perd rien : il pourra utiliser son nombre habituel de symboles à son tour.

41. Retraite anticipée. Cette carte n'a pas de coût. Elle n'a qu'une condition : le joueur doit déjà posséder au moins une carte Travail. Son propriétaire ne peut plus prendre de carte Travail pour le reste de la partie.

43. Économe. Quand cette carte est active, elle produit au choix 1 symbole Santé/Relations/Savoir/Argent (le joueur choisit à chaque tour). Elle ne peut générer de symbole Chance ou Malchance.

45. Voyage autour du monde. En tant que carte active, elle permet à chaque tour de transformer 1 symbole Malchance d'un dé ou d'une carte en symbole Santé, Relations, Savoir ou Argent au choix.

46. Préférez le vélo ! Quand cette carte est active, elle génère 1 symbole Santé à chaque tour et autorise également son propriétaire à lancer 4 fois les dés (au lieu de 3 fois).

53. Psychothérapie. Quand cette carte est active, elle permet à chaque tour de relancer une fois un symbole Malchance.

57. Offre d'emploi. Cette carte n'a pas de coût mais pour la poser, le joueur ne doit pas posséder de carte Travail.

60. Retraite. Cette carte coûte 2 symboles Malchance. Si le joueur obtient 3 symboles Malchance et provoque un Coup du sort, il peut quand même utiliser deux des symboles pour faire l'acquisition de cette carte.

73. Marathonien, 74. Vedette, 75. Professeur. Quand une de ces cartes est active, elle permet d'ajouter un symbole du type indiqué sur la carte lors du décompte final. Par exemple, si un joueur possède 5 cartes Savoir et que sa carte **Professeur** est active, le joueur remporte 21 points pour cette catégorie (5 cartes Savoir + le symbole Savoir de la carte Professeur).

76. Collectionneur. Le joueur qui remporte cet objectif à la fin de la partie remporte 1 point pour chaque carte Possession qu'il compte dans son CV.

77. Homme à tout faire. Cet objectif rapporte 1 point pour chaque jeton généré par les cartes actives de son CV.

78. Petit génie. En fin de partie, cet objectif rapporte 7 points de victoire pour chaque lot de 5 cartes de catégories différentes (Santé, Savoir, Argent, Relations, Travail) dans son CV.

79. Bourreau de travail. Cet objectif rapporte 3 points pour chaque carte Travail dans son CV.

80. Un corps sain dans un esprit sain. Cet objectif rapporte 2 points par paire de cartes Savoir et Santé dans son CV.

81. Militant. Cet objectif rapporte 2 points par paire de cartes Relations et Santé dans son CV.

82. Businessman. Cet objectif rapporte 4 points par lot de 2 cartes Santé + 1 carte Travail (soit 3 cartes) dans son CV.

83. Boute-en-train. Cet objectif rapporte 2 points par paire de cartes Savoir et Relations dans son CV.

Cher client, nos jeux sont assemblés avec le plus grand soin. Si toutefois une ou des pièces viennent à manquer (avec nos excuses), veuillez syp nous envoyer un courriel à : savgigamic@gigamic.com



GRANNA

Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans, présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 02-2014



Adaptation et distribution pour la France et la Belgique :



BP 30 - F 62930
Wimereux - France
www.gigamic.com

Granna sp. z o.o, ul. Księcia Ziemowita 47, 03-788 Warszawa, Poland.