

Règles du jeu



SOMMAIRE

DÉROULEMENT P.3
SCHÉMA DU JEU P.4
CARTES PROS P.6
+ DÉMISSION
CARTES PERSOS P.8
+ DIVORCE VOLONTAIRE
ACQUISITIONS P.10
DISTINCTIONS P.11
MALUS P.12
AVANTAGES PROS P.14
STATUTS PROS P.16
CARTES SPÉCIALES P.17
VARIANTE P.19
MÉMO P.20

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes puis distribuez **5 cartes par joueur**. Chacun gardera son jeu en main secret jusqu'à la fin. Formez la pioche (face cachée) avec les cartes restantes.

Pour moduler la durée du jeu, jouez avec toute la pioche ou juste une partie des cartes.



BUT DU JEU

Les smiles, en haut à droite des cartes, représentent le bonheur. Tentez d'en poser le plus possible pour **être le plus heureux !**

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête **quand la pioche est finie**. Chacun jette alors ses cartes en main et compte ses smiles posés. **Celui qui a le plus de smiles gagne la partie !**

200 CARTES

CONTENU DU JEU : 25 ÉTUDES DONT 3 DOUBLES, 30 MÉTIERS, 40 SALAIRES (10 PAR NIVEAU), 20 FLIRTS, 7 MARIAGES, 3 ADULTÈRES, 10 ENFANTS, 37 MALUS, 10 CARTES SPÉCIALES, 5 MAISONS, 5 VOYAGES, 5 ANIMAUX, 2 GRANDS PRIX D'EXCELLENCE, 1 LÉGION D'HONNEUR.

MÉTIERS : ARCHITECTE, ASTRONAUTE, AVOCAT, BANDIT, BARMAN, CHEF DES ACHATS, CHEF DES VENTES, CHERCHEUR, CHIRURGIEN, DESIGNER, ÉCRIVAIN, GARAGISTE, GOUROU, GRAND PROF, JARDINIER, JOURNALISTE, MÉDECIN, MEDIUM, MILITAIRE, PHARMACIEN, PILOTE DE LIGNE, PIZZAÏOLO, PLOMBIER, POLICIER, PROF DE MATHS, PROF DE FRANÇAIS, PROF D'ANGLAIS, PROF D'HISTOIRE-GÉO, SERVEUR, STRIPTEASER.

MALUS : 5 ACCIDENTS, 5 BURN OUT, 5 DIVORCES, 5 IMPÔTS, 5 LICENCIEMENTS, 5 MALADIES, 5 REDOULEMENTS, 1 PRISON ET 1 ATTENTAT.

CARTES SPÉCIALES : ANNIVERSAIRE, ARC-EN-CIEL, CASINO, CHANCE, ÉTOILE FILANTE, HERITAGE, PISTON, TROC, TSUNAMI, VENGEANCE.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Celui qui a le plus de smiles en main commence !

S'il y a égalité de smiles en main pour débuter la partie, celui qui en a le moins commence !

À tour de rôle, chaque joueur pioche puis pose une carte au choix de sa main.

Chacun conserve ainsi toujours 5 cartes en main (à la fin de son tour).

Les cartes sont toujours posées face visible, soit :

- Devant soit — pour faire sa vie et gagner des points (en cumulant des smiles).
- Devant un autre joueur — pour le pénaliser (cf. malus).
- Dans la défausse.



Si là encore il y a égalité de smiles... débrouillez-vous !

À PARTIR DE 3 JOUEURS, vous pouvez aussi prendre la dernière carte de la défausse, au lieu de la pioche, à condition de la poser aussitôt (selon les règles établies).

Il est interdit de reprendre une carte que l'on a défaussée (volontairement ou suite à un malus). Sauf si elle a été reprise puis rejetée par un autre joueur entretemps.

// MODE DE JEU ALTERNATIF : VOUS POUVEZ AUSSI JOUER EN RIVIÈRE - CF. P.19

VIE PRO



salaires cumulables

AVOIR UN MÉTIER STOPPE LES ÉTUDES

Minimum 1 carte études pour poser ce métier



2 liasses sur le métier : salaires de niveau 1 et 2 posables

2 études cumulées : métier de niveau d'études 0, 1 ou 2 posable

VIE PERSO



enfants cumulables

ÊTRE MARIÉ STOPPE LES FLIRTS



mariage : enfants posables

1 flirt ou plus : mariage posable

Vous pouvez démissionner ou divorcer en passant votre tour pour reprendre ensuite vos études ou vos flirts...



ACQUISITIONS



Retournez les salaires dépensés pour acheter (smiles comptés à la fin du jeu)

aquisitions payantes (maisons, voyages)

... ou gratuites (animaux)

Rappel - Piochez puis jouez une carte :
Face à vous / face à un joueur (malus) / dans la défausse.
Finissez votre tour de jeu avec 5 cartes en main.

FAITES VOTRE VIE !

Selon vos cartes en main,
menez votre vie à votre guise.

Poser des **cartes pros** permet d'étudier,
avoir un métier, puis cumuler des salaires.

Les **cartes perso**s permettent de flirter,
de se marier, puis d'avoir des enfants.

Les **acquisitions** (gratuites ou payantes)
compriment maisons, voyages, animaux.

Les **cartes spéciales** (aucun smile)
permettent d'effectuer une action.

Les **malus**, infligés par les autres joueurs,
génèrent des pénalités.

Posez vos cartes
visiblement face
à vous.

Mariage sur les
flirts et métier
sur les études.

Retournez vos
malus reçus
une fois passés.



CARTES SPÉ.



Cartes
spéciales
posables
sans
condition
face
à vous

MALUS



Malus
reçus,
infligés
par les
autres
joueurs

CARTES PROS

ÉTUDES – MÉTIER – SALAIRES

• Études

Les cartes études indiquent votre niveau de formation.

Elles vous permettent de poser ensuite un métier (selon votre niveau d'études).

Les cartes études doubles permettent de valider 2 niveaux d'études d'un coup.

Vous pouvez cumuler jusqu'à 6 cartes études devant vous (simples ou doubles).

• Métier

Le niveau d'études est indiqué en haut à gauche du métier (entre les lauriers).

Il faut avoir acquis au moins ce niveau d'études pour pouvoir poser le métier.

Vous ne pouvez plus poser d'études avec un métier, mais...

Avoir un métier vous permet ensuite de poser des salaires.

Pour reprendre vos études ou changer de métier, vous devez démissionner.

Vous ne pouvez faire qu'un seul métier à la fois.

Vous pouvez poser un métier en ayant posé plus d'études que nécessaire pour celui-ci.



DÉMISSION

Vous pouvez démissionner pour reprendre vos études ou changer de métier.

Pour cela, à votre tour, au lieu de piocher, défaussez votre métier puis passez votre tour.

Vous pourrez ensuite rejouer normalement avec vos études déjà cumulées.

• Salaires

Les salaires vont de 1 à 4. Ils sont plus ou moins élevés selon les métiers.

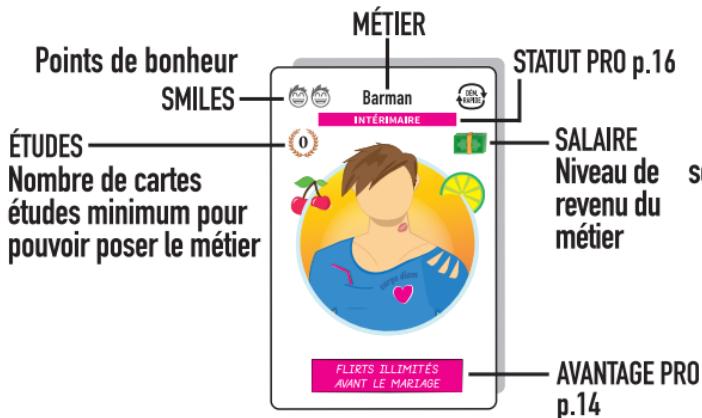
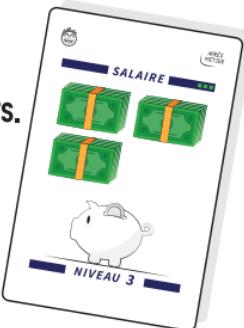
Leur valeur est symbolisée par des liasses de billets, inscrits en haut à droite des métiers.

Les salaires peuvent être cumulés (un à un) dans n'importe quel ordre :

Une liasse de billets (sur votre métier) vous permet de poser des salaires de niveau 1.

Deux liasses vous permettent de poser des salaires de niveau 1 et 2.

Trois liasses... des salaires de niveau 1-2 et 3. Quatre liasses... des salaires 1-2-3 et 4.



Peut poser des salaires de niveau 1 à 3 (dans n'importe quel ordre)

Commentaire (aucun avantage)

CARTES PERSOS

FLIRTS – MARIAGE – ENFANTS – ADULTÈRE



• Flirts

Vous pouvez poser des flirts à votre tour tant que vous n'êtes pas marié.

Avoir un flirt ou plus posé(s) face à vous, permet de poser ensuite un mariage.



Vous pouvez cumuler jusqu'à 5 flirts face à vous.

Certains flirts permettent de poser un enfant (sans être marié).



Attention à ne pas vous faire piquer votre dernier flirt !

Les flirts ont lieu à différents endroits indiqués sur leur carte.

Si vous posez un flirt qui a lieu au même endroit que le dernier flirt (non recouvert) d'un autre joueur, récupérez alors sitôt celui-ci pour le poser par-dessus le vôtre.

NB : si après avoir cumulé le maximum de flirts vous récupérez le flirt d'un autre joueur, celui-ci peut être rajouté à vos 5 flirts. Il est donc possible d'avoir 6 flirts dans ce cas.



- **Mariage**

Vous pouvez poser un mariage après avoir flirté une fois ou plus.

Le mariage vous permet de poser ensuite des cartes enfants.

NB : vous ne pouvez plus flirter lorsque vous êtes marié.

Mais il est possible de divorcer ou commettre un adultère...

Vous ne pouvez pas cumuler deux mariages en même temps !

- **Enfants**

Vous pouvez cumuler des enfants, un à un, une fois marié.

- **Adultère**

L'adultère ne peut être posé qu'une fois marié.

Il permet ensuite de poser des flirts, sans limitation, à côté de votre mariage.

En cas de divorce subi (cf. malus), défaussez aussi vos enfants et mariage.

Pour stopper l'adultère :

Défaussez la carte à votre tour - avant ou après avoir pioché - puis jouez.

Les flirts cumulés pendant l'adultère sont conservés à part, sans impact sur la limitation des flirts officiels (5 max.). Leurs smiles compteront aussi à la fin du jeu.

**NB : SI VOUS DIVORCEZ VOLONTAIREMENT (CF. ENCADRÉ) DURANT VOTRE ADULTÈRE, DÉFAUSSEZ CELUI-CI AVEC LE MARIAGE PAR-DESSUS.
CONSERVEZ VOS ENFANTS ET VOS FLIRTS ISSUS DE L'ADULTÈRE (CES DERNIERS SONT RETOURNÉS ET SERONT COMPTABILISÉS À LA FIN).**

DIVORCE VOLONTAIRE

Vous pouvez divorcer pour flirter de nouveau puis vous remarier plus tard.

Pour cela, à votre tour...

**Au lieu de piocher,
défaussez votre mariage
puis passez votre tour.**

Vous pourrez ensuite rejouer normalement avec vos flirts cumulés précédemment.

ACQUISITIONS

ANIMAUX – VOYAGES – MAISONS

Les acquisitions, gratuites ou payantes, sont cumulables (une à une).
Le prix sur la carte indique les salaires (en liasses) nécessaires à l'achat.

- **Animaux de compagnie (gratuit)**

Les animaux peuvent être posés sans condition à votre tour.

- **Voyages et maisons (payant)**

Pour acheter, retournez à votre tour vos salaires posés correspondant au prix (ou apport minimum) indiqué. Posez l'acquisition par-dessus, face à vous.

Les salaires retournés pour un achat sont considérés comme investis : ils ne pourront plus être utilisés, ni être repris (impôt, etc.), mais leurs smiles compteront à la fin du jeu.

Il n'y a jamais de rendu de monnaie sur les acquisitions (si vous payez plus que le prix indiqué sur la carte).



Le prix des maisons est divisé par deux si vous êtes marié !



Les deux maisons à 1 smile, tout comme celles à 2 smiles, ont 7 différences entre elles. Saurez-vous trouver lesquelles ?

DISTINCTIONS

LÉGION D'HONNEUR – GRAND PRIX D'EXCELLENCE – GRAND PROF



- **Légion d'honneur**

La légion peut être posée directement – sauf si vous êtes ou avez été bandit, ou avez posé l'attentat (cf. malus). Il est cependant possible de devenir bandit ou de poser l'attentat après l'avoir reçue.



- **Grand prix d'excellence**

Le grand prix ne peut être posé que si vous êtes écrivain, chercheur ou journaliste.
Son obtention fait passer votre salaire au niveau 4 (pour le métier récompensé).

L'augmentation de salaire cesse quand vous quittez le métier récompensé (démission / licenciement).

Le grand prix est cependant conservé pour faire valoir ses smiles en fin de partie.

Vous ne pouvez obtenir qu'un seul grand prix d'excellence par métier concerné

- **Grand prof**

La carte grand prof est à la fois un métier et une promotion de carrière.

Celle-ci ne peut être posée que si vous êtes déjà professeur.

Défaussez dans ce cas votre métier actuel de professeur pour le remplacer par le grand prof.



MALUS

ACCIDENT – ATTENTAT – BURN-OUT – DIVORCE – IMPÔT – LICENCIEMENT – MALADIE – PRISON – REDOUBLLEMENT

Les malus s'appliquent uniquement aux autres joueurs (parfois sous condition) et ne rapportent aucun smile.

• Utilisation des malus

Vous pouvez, à votre tour, infliger un malus à un autre joueur.

Posez pour cela la carte malus, face visible, devant le joueur concerné.
Ce dernier en subit les conséquences puis retourne et conserve le malus.

Un joueur peut cumuler différents malus dans un même tour de table. Mais ne peut pas subir deux malus identiques en même temps.

• Liste des malus

Accident / Maladie : le joueur saute son tour.



Attentat : les enfants posés, y compris ceux du joueur ayant infligé le malus, sont placés hors du jeu (à côté de la défausse), avec la carte attentat.



Burn-out : uniquement pour les travailleurs (joueurs ayant un métier). Le joueur saute son tour.

Redoublement : uniquement pour les étudiants (joueurs avec des études sans métier).

12 Le joueur jette sa dernière carte études (simple ou double) dans la défausse.

Divorce : uniquement pour les joueurs mariés. Le joueur défausse son mariage.
Il peut ensuite, à son tour, poursuivre ses flirts cumulés auparavant et/ou se remarier.

S'IL EST EN SITUATION D'ADULTÈRE – MÊME SANS FLIRT POSÉ AVEC CELUI-CI – LE JOUEUR PERD AUSSI TOUS SES ENFANTS POSÉS.
CEUX-LÀ SONT ALORS DÉFAUSSÉS PAR-DESSUS L'ADULTÈRE ET LE MARIAGE. LES FLIRTS DE L'ADULTÈRE, S'IL Y EN A, SONT RETOURNÉS :
ILS N'IMPACTENT PAS LA LIMITATION DES FLIRTS OFFICIELS (5 MAX.) ET LEURS SMILES COMPTERONT À LA FIN.

Impôt sur le revenu : uniquement pour les travailleurs. Le joueur défausse son dernier salaire posé.
Si le dernier salaire posé a été investi (cf. acquisitions), le joueur défausse son dernier salaire posé non investi.

Licenciement : uniquement pour les travailleurs. Le joueur défausse son métier.
Il peut ensuite, à son tour, poursuivre ses études cumulées auparavant et/ou reposer un métier.

Prison : uniquement pour le bandit.

Le joueur passe trois tours, puis défausse le bandit avec la prison par-dessus.
Le joueur peut ensuite, à son tour, continuer ses études et/ou reposer un métier.

Rappel : dès 3 joueurs,
vous pouvez prendre
la dernière carte de
la défausse si ce n'est
pas la vôtre.



AVANTAGES PROFESSIONNELS

Certains métiers bénéficient d'avantages professionnels (inscrits en bas de la carte).

Leurs effets peuvent être instantanés (avec le symbole éclair) ⚡ ou permanents.

Les effets instantanés ne s'appliquent qu'une seule fois, si vous le souhaitez,
à l'instant où le métier est posé.

Les effets permanents s'appliquent quant à eux durant toute la durée du métier.



• Liste des avantages professionnels

- ARCHITECTE : peut poser une maison, sans la payer, à un prochain tour de jeu (compte alors pour un tour).
- ASTRONAUTE : peut prendre une carte au choix de la défausse pour la jouer de suite (selon les règles). ⚡
- AVOCAT : ne peut pas subir de divorce (mais peut choisir de divorcer volontairement).
- BANDIT : ne peut pas se faire licencier ni être imposé sur ses revenus.
- BARMAN : peut cumuler des flirts sans limite (au-delà de 5) tant qu'il n'est pas marié.
- CHEF DES ACHATS : peut récupérer une acquisition dans la défausse pour l'acheter aussitôt (selon règles). ⚡
- CHEF DES VENTES : peut récupérer un salaire (posable) dans la défausse pour le poser aussitôt. ⚡

14

NB : une carte prise dans la défausse doit pouvoir être jouée de suite, selon les règles établies du jeu.

- CHERCHEUR : peut piocher une carte supplémentaire pour jouer avec 6 cartes au lieu de 5.
En cas de démission ou licenciement, le joueur jette aussi une carte de sa main au choix sous le métier.
- CHIRURGIEN / MÉDECIN : ne peut pas subir de maladies et peut poursuivre les études en plus de son métier.
Ces études ne peuvent pas être reprises par un redoublement.
- GARAGISTE : ne peut pas subir d'accidents.
- JOURNALISTE : peut voir les cartes en main des autres joueurs. ⚡
- MEDIUM : peut voir les 13 prochaines cartes de la pioche. ⚡
- MILITAIRE : la carte attentat ne peut pas être posée en sa présence.
- PHARMACIEN : ne peut pas subir de maladies.
- PILOTE DE LIGNE : peut poser des voyages sans les payer lors de prochains tours.
- POLICIER : le bandit et le gourou ne peuvent pas être posés en sa présence.
S'ils sont déjà posés, ils sont alors sitôt défaussés.



*Les commentaires sous certains métiers,
tels que « vous êtes ceci ou cela... »
ne sont que des commentaires.*



*N'allez pas
vous inventer
un pouvoir
au moindre
compliment !*

STATUTS PROFESSIONNELS

Les statuts professionnels (fonctionnaire ou intérimaire) s'appliquent à certains métiers.
Ils sont inscrits en haut des cartes sous le titre du métier concerné.

Fonctionnaire : le joueur ne peut pas être licencié (cf. malus).
Concerne les profs (y compris grand prof), policier et militaire.

Un intérimaire peut démissionner et changer de métier sitôt après avoir pioché (y compris dans la défausse).

Intérimaire : le joueur n'a pas besoin de passer son tour quand il démissionne.
Celui-ci jette son métier dans la défausse avant ou après avoir pioché puis joue normalement.
Concerne le jardinier, serveur, barman, plombier et stripteaser.



STATUT PRO
FONCTIONNAIRE



SYMBOLE
DE RAPPEL
Ne peut pas
être licencié

STATUT PRO
INTÉRIMAIRE



SYMBOLE
DE RAPPEL
Démission
rapide

CARTES SPÉCIALES

ANNIVERSAIRE – ARC-EN-CIEL – CHANCE – ÉTOILE FILANTE – HÉRITAGE – PISTON – TROC – TSUNAMI – VENGEANCE – CASINO

Les cartes spéciales se posent sans condition pour produire une action unique (sauf casino – cf. page suivante).
La carte utilisée est ensuite conservée face à vous.

Anniversaire : chaque joueur vous donne un salaire posé de son choix (à poser sans condition face à vous). Si un joueur ne dispose d'aucun salaire, il ne peut alors rien vous donner.

Arc-en-ciel : jouez jusqu'à 3 cartes d'affilée de votre main (malus et défausse possibles). Repiochez ensuite le nombre de cartes nécessaire pour revenir à 5 cartes en main.

Chance : piochez 3 cartes pour n'en garder qu'une seule (après les avoir vues). Défaissez les deux autres cartes puis jouez normalement une de vos cartes en main.

Étoile filante : prenez une carte au choix dans la défausse pour la jouer directement (selon les règles établies).

Héritage : permet d'utiliser cette somme comme un salaire (3 liasses) pour vos futurs achats (non imposable).

Troc : prenez une carte au hasard dans la main de votre choix. Le joueur concerné fera de même en retour.

Vengeance : renvoyez un de vos malus reçus au joueur de votre choix. (Ne permet pas de renvoyer l'attentat).

Tsunami : toutes les cartes en main (vous inclus) sont mélangées et redistribuées à chacun.

Piston : posez n'importe quel métier avec cette carte. Repiochez ensuite pour avoir 5 cartes en main.

CAS

PARTICULIERS
AVEC LE PISTON

SANS MÉTIER OU INTÉRIMAIRE : SI LA DERNIÈRE CARTE DE LA DÉFAUSSE EST UN MÉTIER, VOUS POUVEZ LA JOUER AVEC LE PISTON.

GRAND PROF : NE PEUT PAS ÊTRE JOUÉ AVEC LE PISTON. // MÉDECIN OU CHIRURGIEN : VOS ÉTUDES COMPLÉMENTAIRES (CF. AVANTAGE) NE PEUVENT PAS ÊTRE UTILISÉES POUR POSER ENSUITE UN AUTRE MÉTIER. GARDEZ-LES À PART, LEURS SMILES COMPTERONT À LA FIN.

Casino : misez un salaire pour en gagner deux !
(directement posables face à vous sans condition).



1 Posez le casino avec un salaire face caché par-dessus.
Repiochez pour avoir de nouveau 5 cartes en main.

2 Un second joueur peut alors miser tôt ou tard, à son tour,
un salaire de sa main, face cachée, sur le premier salaire posé.
(Cette action compte pour un tour de jeu, après avoir pioché).

3 Les deux salaires sont alors aussitôt dévoilés :
s'ils sont différents, le premier joueur les remporte face à lui.
s'ils sont identiques, le second joueur les remporte face à lui.

4 Le casino reste ensuite sur la table :
chacun peut miser dessus à son tour (en premier ou en second).
(Cette action compte pour un tour de jeu, après avoir pioché).

NB

Le casino peut aussi
être posé sans salaire dessus.
Un autre joueur pourra alors,
à son tour, miser par-dessus
en premier...

Si la partie prend fin avec
un salaire restant sur le casino,
celui-ci revient à son propriétaire
qui en bénéficie (soit un smile).

VARIANTE DE LA RIVIÈRE



DÉFAUSSE PIOCHE **RIVIÈRE (3 CARTES)**

Posez 3 cartes faces visibles à côté de la pioche pour former la rivière.

À son tour, chacun prend une carte de la pioche, ou de la défausse (pour la jouer de suite), ou de la rivière.

Une carte prise dans la rivière peut être jouée de suite ou gardée en main (comme avec la pioche classique).

Dès qu'une carte de la rivière est prise, elle est sitôt remplacée par une autre carte issue de la pioche pour avoir toujours 3 cartes dans la rivière.



Si aucun joueur ne prend dans la rivière après un tour de table complet, celle-ci est alors défaussée et remplacée par 3 nouvelles cartes issues de la pioche.

**Vous avez toutes les cartes en main
pour faire votre vie !**

D'autres questions sur les règles ?
Consultez la FAQ sur notre site internet.



Auteur et illustrations : Alexandre Seba
Avec la participation de Margot Rousseau-Aymard
© 2018 SMILE LIFE. Tous droits réservés.

www.smilelife.fr [@smilelife_jeu](https://twitter.com/smilelife_jeu)

- MÉMO - AYEZ TOUJOURS 5 CARTES EN MAIN. QUAND VIENT VOTRE TOUR :

Piochez puis jouez une carte face visible : pour vous / un autre (malus) / défausse.
Dès 3 joueurs : possibilité de prendre la dernière carte de la défausse
(sauf la vôtre), pour la jouer de suite (selon les règles établies).

Pour ACHETER
retournez vos salaires.
Pas de rendu de
monnaie sur les prix.
Les smiles des salaires
investis compteront
à la fin.

ÉTUDES (1 à 6) -> MÉTIER -> SALAIRES (niveau 1 à 4 selon métier).

NB : Avoir un métier stoppe les études ! (posez votre métier par-dessus).

Pour DÉMISSIONNER, défaussez votre métier sans piocher et passez un tour.

Les MALUS reçus sont conservés et les cartes perdues défaussées.

FLIRTS (1 à 5) -> MARIAGE -> ENFANT(S)



Certains flirts permettent de poser un (seul) enfant.

Si vous flirtez au même endroit qu'un autre joueur, volez-lui son flirt !

NB : Être marié stoppe les flirts ! (posez votre mariage par-dessus).

Pour DIVORCER, défaussez votre mariage sans piocher et passez un tour.

Les CARTES SPÉCIALES utilisées sont posées et conservées face à vous.

ADULTÈRE : flirtez en étant marié. Mais perte aussi des enfants si divorce.
Pour stopper l'adultère, défaussez-le et jouez en gardant ses flirts à part.

Si vous jouez avec plusieurs extensions, en cas de conflit entre deux effets, la dernière carte posée ou reçue l'emporte.