

## BUT DU JEU

Déplacez votre voiture de la case Départ à la case Retraite et vivez toutes sortes d'aventures inattendues. Le joueur le plus riche à la fin de la partie gagne !

## MISE EN PLACE

- 1** Insérez la roue dans le coin du plateau de jeu.



- 2** Formez trois piles avec les cartes Action, Carrière et Maison, et placez-les face cachée à côté du plateau de jeu.



- 3** Choisissez un banquier.

Le banquier sera en charge de l'argent de la banque. Il s'occupe également des prêts lorsque vous n'avez plus assez d'argent.

- 4** Chaque joueur prend :



1 voiture et la carte Investissement correspondante



1 pion personnage (de n'importe quelle couleur)

1x



2x



5x



Placez votre pion personnage dans votre voiture !

- 5** Chaque joueur choisit sa voie :

### Université

Vous aurez plus de chances d'obtenir un meilleur emploi. Payez immédiatement 100 000 à la banque pour les frais d'inscription.

### Carrière

Vous recevrez un salaire plus rapidement. Prenez 2 cartes Carrière sur le dessus de la pile, choisissez celle qui vous intéresse et placez-la devant vous. C'est votre profession ! Remplacez l'autre carte sous la pile.

**Les cartes Carrière avec diplôme sont réservées aux études universitaires.**

Si vous en piochez une, vous ne pourrez choisir que l'autre carte Carrière sans diplôme.



Si les deux cartes piochées ont un diplôme, continuez de piocher jusqu'à ce que vous obteniez une carrière sans diplôme.

Garez votre voiture sur la case Départ de la voie choisie.

## PLACE AU JEU

Le joueur le plus jeune commence et le jeu continue sur la gauche.

### À votre tour

- 1** Lancez la roue et avancez du nombre de cases indiquée sur votre voie.



Si vous passez sur une case ARRÊT, arrêtez-vous-y (même si vous auriez pu continuer).

**2**

**Où vous êtes-vous arrêté ?**  
Lorsque vous vous arrêtez sur une case, consultez la section LES CASES DU PLATEAU.



**Ne manquez pas un jour de paye**

Touchez votre salaire chaque fois que vous passez par une case Jour de paye.

**3**

**Votre tour est terminé** et c'est au tour du joueur situé à votre gauche de faire tourner la roue !

## CASES ARRÊT

Si vous passez sur une case ARRÊT, arrêtez-vous-y (même si vous auriez pu continuer). Chaque case ARRÊT est associée à un événement différent de la vie.

### Remise des diplômes

**1-2 :** Vous avez raté vos examens ! Votre tour est terminé. Relancez la roue à votre prochain tour pour voir si vous réussissez.



**3 ou plus :** Vous avez obtenu votre diplôme ! Prenez quatre cartes Carrière et choisissez-en une. Remplacez les trois autres sous la pile. Votre tour est terminé.

### Mariage en vue ?

**Oui :** Payez 50 000 en frais de mariage à la banque et ajoutez un pion personnage dans votre voiture. Relancez la roue et poursuivez votre route.



**Non :** Relancez la roue et poursuivez votre route sans ajouter de pion.



### La famille s'agrandit ?

**Oui :** Ajoutez un pion personnage dans votre voiture et payez 50 000 à la banque ; élever une famille coûte cher ! Relancez la roue et poursuivez votre route.



**Non :** Relancez la roue et poursuivez votre route sans ajouter de pion.

### Début de la quarantaine

Avez-vous peur de vieillir ? Tournez la roue et regardez son centre pour voir sur quelle case elle s'arrête : rouge ou noire.



**Rouge :** Vous foncez droit vers la crise de la quarantaine !

**Noire :** La vie est belle ! Vous foncez sans craintes sur cette autoroute !

Avancez du nombre de cases obtenu sur cette voie.

### Retraite anticipée ?

**Oui :** Relancez la roue et avancez sur la voie de la retraite anticipée !



**Non :** Vous n'êtes pas encore prêt à quitter votre travail ? Relancez la roue et avancez sur la voie correspondante.

## LES CASES DU PLATEAU DE JEU



### Cases Jour de paye

Si vous **passez** par une case Jour de paye, réclamez à la banque le salaire indiqué sur votre carte Carrière. Si vous vous **arrêtez sur** cette case, réclamez plutôt votre SALAIRE BONIFIÉ !



### Cases d'action

Si vous vous arrêtez sur cette case, prenez une carte Action sur le dessus de la pile, lisez-la à voix haute et suivez-en les instructions. Si deux options s'offre à vous, choisissez-en une. Remplacez la carte sous la pile une fois l'action complétée.



### Case Nouveau pion

Qui se joindra à vous en chemin ? Ajoutez un pion personnage de n'importe quelle couleur dans votre voiture chaque fois que vous vous arrêtez sur une case Ami, Animal ou Bébé (ou deux pions si vous avez des jumeaux) !



### Cases Maison

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous pouvez acheter une maison, vendre une maison ou vous pouvez décider de ne rien faire.

#### Acheter une maison :

Prenez les deux premières cartes de la pile de cartes Maison, choisissez celle qui vous intéresse et payez le prix d'achat à la banque. Remplacez l'autre carte sous la pile. Vous pouvez posséder plus d'une maison !

#### Vendre une maison :

Faites tourner la roue. Lorsqu'elle s'arrête, regardez au centre pour voir si le pointeur indique une case rouge ou noire, et recevez de la banque le prix de vente indiqué sur la carte Maison. Remplacez la carte sous la pile.



### Cases Carrière

Si vous vous arrêtez sur cette case, prenez la carte du dessus de la pile de cartes Carrière, puis choisissez si vous poursuivez avec votre carrière actuelle ou si vous en changez.

**N'oubliez pas :** Les cartes Carrière avec diplôme sont réservées aux études universitaires. Si vous-en piochez une, mais que vous n'êtes pas allé à l'université, vous devez conserver votre carrière actuelle.

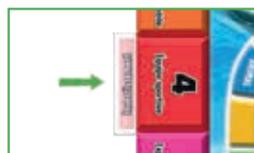


### Cases Investir

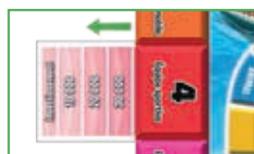
Si vous vous arrêtez sur cette case, vous pouvez choisir d'investir ou non. Vous pourriez gagner de l'argent chaque fois qu'un joueur obtient le chiffre de votre investissement sur la roue, mais vous devrez d'abord déboursier un certain montant. Votre investissement sera-t-il rentable ?

**Vous ne voulez pas prendre de risques ?** Gardez votre argent et restez là où vous êtes jusqu'à votre prochain tour.

**Vous voulez investir ?** Payez 50 000 à la banque. Choisissez le chiffre dans lequel vous voulez investir et faites glisser votre carte Investissement sous le chiffre correspondant du plateau de jeu en couvrant les valeurs de la carte. Votre investissement sera valide pour toute la partie. Plus vous investissez tôt dans la vie, mieux c'est !



Chaque fois qu'un joueur (y compris vous) obtient le chiffre dans lequel vous avez investi, sortez légèrement votre carte Investissement de sous le plateau pour révéler le prochain niveau de paiement, et recevez ce montant de la banque. La première fois que votre chiffre sort, vous recevez 10 000. La deuxième fois, 20 000 et ainsi de suite. Une fois la barre des 50 000 atteinte, vous continuez de recevoir ce montant.



**Vous vous êtes encore arrêté sur cette case ?** Si vous avez déjà investi, vous pouvez : faire passer votre carte Investissement au niveau de paiement suivant et recevoir immédiatement ce montant.

OU

profiter de cette occasion pour déplacer gratuitement votre carte sous un autre chiffre d'investissement. Le cas échéant, vous retournerez au premier niveau de paiement, soit 10 000.

**REMARQUE :** Vous ne pouvez investir que dans un chiffre à la fois.

Deux joueurs ne peuvent pas investir dans un même chiffre.

## Prêts bancaires

**Contractez un prêt** si vous n'avez plus assez d'argent pour rembourser une dette ou acheter quelque chose. Le banquier vous donne de l'argent ainsi qu'un certificat de prêt bancaire pour chaque tranche de 50 000 dont vous avez besoin.

**Vous pouvez rembourser votre prêt** quand vous le souhaitez, en rendant à la banque chaque certificat avec 60 000 en argent. Tous les prêts bancaires qui n'ont pas été remboursés à la fin de la partie sont déduits de la somme qu'il vous reste.

## VICTOIRE

### Retraite

Lorsque vous atteignez la case Retraite, garez votre voiture, détendez-vous et attendez que les autres joueurs atteignent la case Retraite. Recevez de la banque votre prime de retraite.

- 1<sup>er</sup> joueur à la retraite : Recevez 200 000
- 2<sup>e</sup> joueur à la retraite : Recevez 100 000
- 3<sup>e</sup> joueur à la retraite : Recevez 50 000
- 4<sup>e</sup> joueur à la retraite : Recevez 10 000

Vous devez toujours participer aux cartes Action des autres joueurs et continuer de recevoir des paiements sur votre investissement si votre chiffre sort.

### La fin de la partie

Lorsque tous les joueurs ont atteint la case Retraite, remboursez vos éventuels prêts et dettes et faites la somme de tout votre argent de la façon suivante :

1. **Vendez vos maisons.**  
Tournez la roue pour savoir combien elles valent et recevez l'argent de la banque.
2. **Recevez 50 000 pour chaque pion personnage dans votre voiture** (y compris votre pion).
3. **Payez à la banque 60 000 pour chacun de vos prêts.**
4. **Faites la somme de votre argent !**  
Le joueur le plus riche gagne ! En cas d'égalité, le premier joueur à avoir pris sa retraite remporte la partie.

Spin to Win est une marque de commerce de The Trustee of the Reuben B. Klammer L.T. THE GAME OF LIFE, HASBRO et toutes les marques de commerce et logos associés sont des marques de commerce de Hasbro, Inc. © 2021 Hasbro.

Hasbro, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. Conservez cette information pour référence ultérieure.  
Service à la clientèle: US/Canada: Hasbro Games, Consumer Affairs Dept., P.O. Box 200, Pawtucket, RI 02861-1059 USA. TEL. 1-800-255-5516

PARENTS :

**HASBROGAMING.COM**



4150B5492120000