

- FATUM -

La règle du jeu



« **FATUM** » veut dire destin en latin. Ce jeu vous proposera de découvrir quelques uns des destins qui pourraient être les vôtres. Serez-vous avocat avec une grande maison ou musicien avec plein d'amis ? A vous de choisir...

Le jeu tourne autour de 4 axes : le **travail** vous permettra d'avoir de l'argent. Pour ne pas vous contenter de petits boulots il vous faudra acquérir des **expériences** (études et loisirs) ou nouer des **relations** (amitié, amour et enfants). Vous pourrez alors investir dans votre **patrimoine** (maisons et voitures).

A chaque tour vous tirerez des cartes qui vous donneront des bonus dans ces 4 axes ou qui donneront des malus à vos adversaires. A vous de choisir quelles cartes tirer et quelles cartes poser tout en ne dépensant pas plus que ce vous pouvez vous permettre.

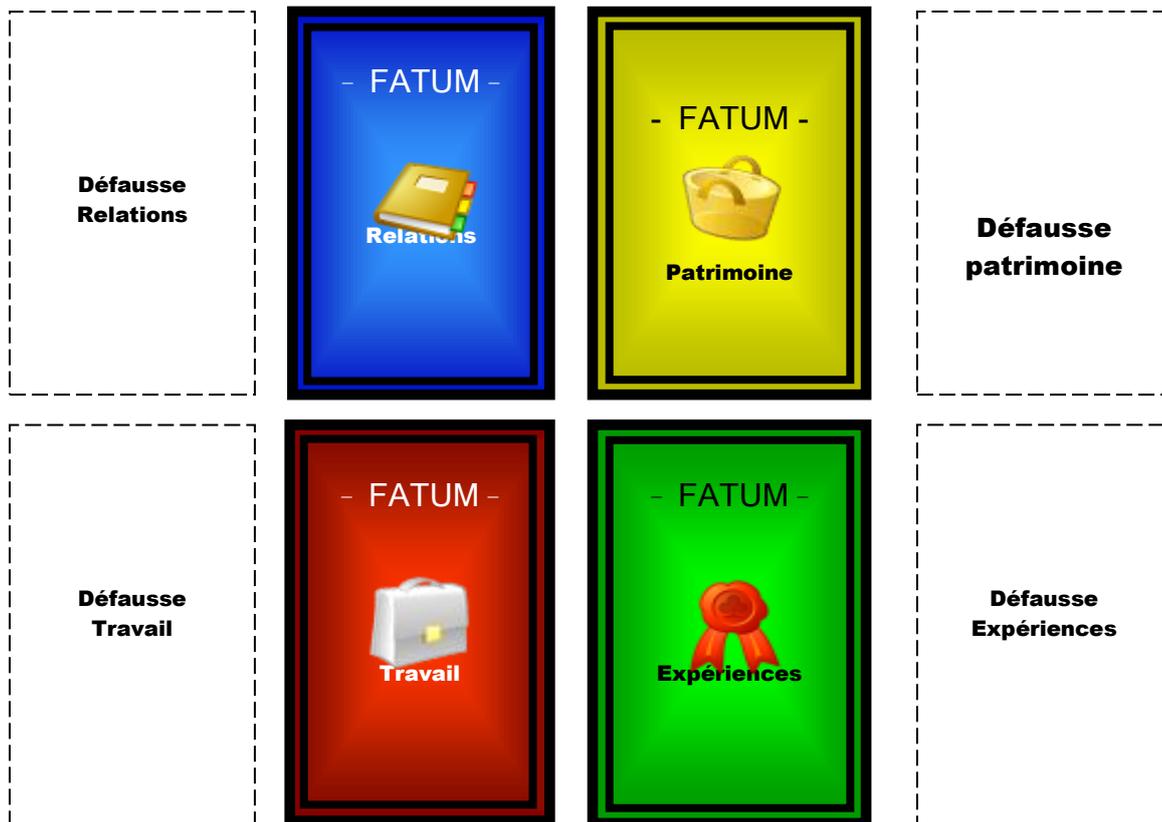
Le matériel

- 6 tableaux de bord FATUM
- 9 cartes d'objectifs
- 45 Cartes de Travail
- 45 Cartes d'Expérience
- 45 Cartes de Relations
- 45 Cartes de Patrimoine
- 30 marqueurs pour les tableaux de bord
- 1 pion FATUM
- 1 dé

Préparation du jeu

- Mettez les 4 paquets de cartes faces cachées au milieu de la table
- A côté de chaque paquet gardez la place pour défausser les cartes de la même couleur.
- Chaque joueur prend un tableau de bord, met ses 4 compteurs à 0 et reçoit 1500 euros.
- Choisissez le joueur qui commencera (ou jouez le au dé), il prend le marqueur FATUM.
- Chaque joueur prend 2 cartes de chaque pile qui constitueront son capital de départ.

Voilà à quoi doit ressembler le centre de la table :



Résumé du jeu

Chaque tour se compose de 3 étapes distinctes :

- **CHERCHER DE NOUVELLES OPPORTUNITES** : tous les joueurs simultanément tirent 3 cartes au choix plus une de bonus dans chaque domaine où ils ont 0 ou moins (sauf au premier tour). Un joueur ne peut avoir plus de 8 cartes dans la main à la fin de cette étape, au besoin il se défause des cartes de son choix.
- **ENRICHIR SON DESTIN** : chaque joueur pose les cartes qu'il souhaite à tour de rôle en commençant par celui qui a le marqueur FATUM. On ne peut poser qu'une carte de chaque couleur devant soi (4 maxi donc) mais autant qu'on veut devant les autres, pour autant qu'on respecte les conditions liées à la carte. Chaque fois qu'une carte est posée sur la table, le joueur qui la reçoit applique immédiatement les bonus/malus correspondants sur son tableau de bord.
- **FAIRE SES COMPTES** : chaque joueur perçoit son salaire (400 € s'il n'a pas de travail) et paie les coûts par tour indiqués sur les cartes. Ceux qui font des études peuvent lancer le dé pour voir si elles sont terminées (mais doivent les payer quand même le tour où elle se terminent). Le marqueur FATUM passe au joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

But du jeu

Il existe 3 variantes possibles de ce jeu, que nous vous invitons à découvrir successivement (du plus simple au plus compliqué) :

- 1) **TEMPS LIMITE** : Fixez une durée de jeu. A la fin du tour après que cette durée soit atteinte, comptabilisez vos points dans les 4 domaines et ajoutez un point par tranche de 500 €. Celui qui a le plus de points remporte la partie.
- 2) **OBJECTIF COMMUN** : Tirez une carte d'objectif commune pour tout le monde, elle vous indiquera la façon de gagner la partie. Habituellement il vous faudra atteindre un certain niveau dans plusieurs domaines et vous y maintenir jusqu'à la fin du prochain tour.
- 3) **OBJECTIF SECRET PERSONNEL** : Chaque joueur tire une carte d'objectif et la garde pour lui secrète. Il pourra la révéler quand il le souhaite après avoir atteint son objectif et devra se maintenir au-dessus de son objectif jusqu'à la fin du prochain tour.

Dans les deux derniers cas, les égalités sont départagées par un décompte des points comme en temps limité. Celui qui a le plus de points remporte la partie.

Si quelqu'un a fait redescendre un joueur en dessous de son objectif, ce dernier devra de nouveau l'atteindre et s'y maintenir jusqu'à la fin du prochain tour sans chuter.

Par exemple, Delphine et Guillaume atteignent leur objectif dans le même tour, ils ne gagnent pas tout de suite mais seulement à la fin du prochain tour. Au tour suivant, Delphine lance une carte à bord jaune sur Guillaume pour lui faire perdre quelques points qui le font descendre sous son objectif, Guillaume par contre n'a pas pu faire descendre Delphine sous son objectif. Même si Guillaume regagne des points en posant des cartes ce tour-ci, c'est trop tard pour lui, il devra attendre la fin du prochain tour pour gagner. Du coup c'est Delphine qui remporte la victoire à la fin du tour.

Les cartes

LES CARTES D'OBJECTIFS



Pour prolonger les parties, vous pouvez choisir tous ensemble d'augmenter l'objectif à atteindre de 2 points.

Question : si j'ai une carte posée sur la table avec une condition (comme maire avec travail ≥ 4) et qu'une carte me fait descendre sous cette condition (par exemple je passe à 2 en travail), est-ce que je perds ma carte ? **Réponse** : non, les conditions ne comptent qu'au moment de poser la carte.

LES CARTES DE TRAVAIL



Condition pour poser cette carte devant vous : vous devez avoir déjà 4 ou plus en travail et 3 ou plus en relations.

Bonus donné par la carte en : **T**ravail(+6), **E**xpériences(+1), **R**elations(+1), **P**atrimoine(+1)

Argent que vous rapporte ce travail tous les tours.

Pouvoir spécial de cette carte (toujours en rouge). Ici vous prendre 100€ à chaque joueur qui achète une carte de patrimoine.

Description (en noir italique) qui ne donne aucun pouvoir.

Les cartes de travail ne sont pas cumulables, sauf mention contraire sur la carte. Quand vous changez de travail, vous perdez les bonus du travail que vous quittez pour gagner les bonus de votre nouveau travail.

Rappel : Les joueurs sans travail touchent 400€ par tour.

LES CARTES D'EXPERIENCES



Cette carte vous donne +1 en travail, +2 en expériences et -1 en relations. Elle coûte 200€ à la fin de chaque tour.

Question : si je fais 5 ou 6 dès le premier mois, est-ce que cette carte est gratuite ? **Réponse** : non, même si vous faites 5 ou 6 vous devez payer le mois en cours, vous n'êtes diplômés qu'à la fin du mois. Tournez la carte de 90° pour vous en souvenir et vous ne la paierez pas le prochain tour.

Les cartes à **bord noir** ne se jouent que devant vous, et vous ne pouvez en jouer qu'une de chaque type (**T**ravail, **E**xpérience, **R**elation, **P**atrimoine) par tour. Les cartes à **bord jaune** se posent sur n'importe quel joueur et vous pouvez en jouer autant que vous voulez mais pendant votre tour uniquement.

LES CARTES DE PATRIMOINE

F2 de grand standing



>=2

Coût : 400€ + 400€/tour

Boulogne (92). Hall marbre. Parfait état, calme, au 1er : 51 m² + terrasse 18 m², séjour 20 m², chambre, salle de bains marbre, grande cuisine. Parking, cave.

Cette carte vous donne +1 en relations et +4 en patrimoine. Vous ne pouvez la poser que si vous avez 2 ou plus en travail. Elle coûte 400€ tout de suite et 400€ à la fin de chaque tour.

Vous pouvez cumuler les cartes de patrimoine et vous bâtir un empire immobilier.

Symboles et couleurs de fond :



: cartes **ROUGE**, représentent le **TRAVAIL**



: cartes **VERTES**, représentent les **EXPERIENCES**



: cartes **BLEUES**, représentent les **RELATIONS**



: cartes **JAUNES**, représentent le **PATRIMOINE**

LES CARTES DE RELATIONS

Cette carte vous donne +1 en expériences, +3 en relations et +1 en patrimoine. Vous ne pouvez la poser que si vous avez 2 ou plus en relations. Elle coûte 1200€ tout de suite mais rien par la suite.

Mariage !



>=2

Coût : 1200€

Vous ne pouvez avoir qu'une seule carte mariage ou PACS devant vous.

«Veux-tu m'épouser ?»

LES CARTES A BORD JAUNE

Vous êtes nul !



-2

On a beau vous expliquer cinquante fois les choses, ça ne marche toujours pas.

Lancez cette carte sur un autre joueur pendant votre tour pour lui donner -2 en travail. Ne compte pas dans votre limite d'une carte de chaque couleur par tour, vous pouvez en jouer autant que vous voulez.

Le premier tour de jeu en détails

1 – Chercher de nouvelles opportunités :

- Chaque joueur commence avec les 2 cartes de chaque catégorie (8 en tout) qui constituent son capital de départ.
- On ne pioche pas d'autre carte pendant le premier tour.

2 – Enrichir son destin :

- Celui qui a le marqueur **FATUM** commence (joueur choisit par tout le monde ou tiré au dé).
- Le jeu se déroule ensuite dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Durant son tour chaque joueur peut :

- Jouer une carte à bord noir de chaque catégorie par tour (soit 4 au maximum) à côté de son tableau de bord et uniquement s'il remplit les conditions de la carte (indiquées à côté des bonus en haut à droite de la carte avec un « ≥ 3 »). Il peut y avoir plusieurs conditions comme travail ≥ 2 et expériences ≥ 4 , il faut les remplir toutes.
- Jouer autant de cartes à bord jaune qu'il souhaite: Elles sont habituellement à poser près du tableau de bord d'un autre joueur.

Précision : Dès qu'un joueur pose ou reçoit une carte devant lui, il applique **immédiatement** les modifications des niveaux indiqués sur les cartes en bougeant ses marqueurs sur la grille suivant le bonus. Par exemple si la carte dit "travail +1 et relations +1" il faut déplacer les marqueurs de travail et de relations d'un cran vers la droite.

Astuce : A tout moment vous devez pouvoir **vérifier les niveaux** des joueurs en faisant le compte des bonus et malus présents sur toutes les cartes posées devant lui.

3 – Faire ses comptes :

- Quand tous les joueurs ont terminé leur tour, on fait les comptes.
- Ceux qui ont un travail touchent **leur salaire** (qui peut être composé d'une partie fixe et d'une partie variable tirée au dé)
- Ceux qui n'ont pas de salaire touchent **400€**
- Tout le monde paie ensuite les **coûts par tour** indiqués sur les cartes devant lui.
- Ceux qui ont des cartes **études** peuvent tirer les dés pour voir s'ils décrochent leur diplôme. Même si c'est le cas, ils doivent payer ce mois-ci, mais ne paieront pas le mois prochain.
- Le marqueur **FATUM** passe au joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Précision : pour un revenu du type "500 + 1-6*200 €" il faut tirer un dé et remplacer le 1-6 par le résultat du dé. Par exemple si le dé fait 4 vous gagnerez $500 + 4*200 = 1300$ €.

Astuce : tournez de 90° vos cartes études terminées pour vous rappeler de ne pas les payer au prochain tour.

Les tours suivants en détails

1 – Chercher de nouvelles opportunités :

- Chaque joueur tire de nouvelles cartes **simultanément**
- Vous avez droit à une carte de **bonus** dans chaque domaine où vous avez 0 ou moins.
- Vous avez ensuite droit à **3 cartes** réparties comme vous le souhaitez entre les différents domaines (3 du même paquet ou une d'un paquet et deux d'un autre par exemple).
- Avant de passer à la prochaine étape, chaque joueur doit **immédiatement** jeter les cartes en plus de **8** qu'il possède en main (il peut choisir lesquelles jeter).

Précision : il est possible de tirer les cartes une par une en les regardant à chaque fois.

Astuce : c'est le tirage des cartes qui est la partie la plus stratégique du jeu, à vous de bien choisir en fonction de votre objectif. Les cartes d'études (dans la pile expérience) sont très utiles en début de partie pour vous donner les bonus nécessaires pour les meilleurs travaux. N'hésitez pas à tirer beaucoup de cartes travail pour vous donner du choix de carrière. Dès que vous avez plus de 1500€ les cartes de patrimoine s'avèrent très rentables pour obtenir beaucoup de bonus.

2 – Enrichir son destin ;

- Au début de cette étape tous les joueurs ont **maximum 8 cartes** en main.
- Celui qui à le marqueur **FATUM** commence (le premier joueur change à chaque tour).
- Le jeu se déroule ensuite dans l'ordre des aiguilles d'une montre.
- Comme au premier tour chaque joueur peut poser une carte à bord noir de chaque catégorie par tour (soit **4 au maximum**) en respectant bien les **conditions** de la carte et autant de cartes à bord jaune qu'il le souhaite.

Précision : Défausser ou perdre des cartes entraîne immédiatement une modification des niveaux. Par exemple en changeant de travail pour passer d'un travail *Travail+2, Relations-1* à un travail *Travail+3, Relations+1* on gagne un niveau de *Travail* et 2 niveaux de *Relations*.

Astuce : les cartes travail ne sont en général pas cumulables, il vous faut donc perdre votre travail actuel pour en avoir un autre, mais 6 cartes de travail sont cumulables (serveur, voleur ou comédien par exemple), elles sont précieuses !

3 – Faire ses comptes ;

- Comme au premier tour chaque joueur perçoit son salaire (ou 400€ s'il n'a pas de travail) et paie ses charges.
- N'oubliez pas de jouer les cartes avec des effets de fin de tour comme les études (mais aussi les pouvoirs spéciaux de certains travaux comme le policier qui peut mettre une amende).

Précision : Si vous avez trop de charges et ne pouvez ou ne voulez pas tout payer, vous pouvez vous défausser de cartes à bord noir présentes devant vous. Vous n'aurez pas à les payer ce tour-ci mais vous perdrez immédiatement les niveaux correspondants.

Astuce : Si vous êtes ruinés, la partie est terminée pour vous, faites donc attention à garder toujours de l'argent. Certaines cartes des adversaires peuvent vous faire perdre plus de 500€ !

Le dernier tour

- Dans les modes de jeu avec objectif, il faut tenir jusqu'à la fin du prochain tour (après l'étape « faire ses comptes ») pour gagner, sans être descendu en dessous des niveaux nécessaires pour son objectif entre temps.
- Par exemple, si l'objectif est d'avoir 3 ou plus dans tous les domaines, le premier joueur à atteindre cet objectif dit à haute voix à tout le monde : « J'ai rempli mon objectif ! »
 - Si, d'ici à la fin du prochain tour, il n'est pas descendu sous les 3 dans un domaine, il a rempli son contrat.
 - S'il est descendu même temporairement sous les 3 dans un domaine, il ne gagne pas à la fin du prochain tour et doit recommencer à atteindre son objectif et à s'y maintenir jusqu'à la fin du prochain tour pour gagner.
 - Si plusieurs joueurs remplissent leur contrat en même temps, alors ils se départagent aux points (1 point par niveau et par tranche de 500 €)
- Quand un joueur a gagné la partie n'est pas terminée pour autant, chaque joueur doit décrire le tour que le destin a pris pour lui, en essayant de rendre cela aussi vivant que possible.
 - Par exemple : « Après avoir été longtemps un voleur malchanceux j'ai décidé de devenir juge. Ayant enfin un salaire décent j'ai pu m'acheter une grande maison à la campagne et une voiture neuve. Hélas comme j'étais débordé de travail et que je mangeais trop, il n'était pas facile de me faire des relations. J'ai fait un régime et je me suis inscrit à un cours de salsa grâce à quoi j'ai pu rencontrer Delphine avec qui j'ai eu une petite fille. »

Un peu d'histoire

La conception de ce jeu remonte à 2001 alors que j'étais depuis quelques mois déjà en recherche d'emploi. Devant toutes les possibilités que m'offrait la vie à l'époque, je me suis dit qu'il serait intéressant de créer un jeu qui montre toutes les voies possibles du destin d'un individu. Il a valeur éducative en présentant un vaste éventail de métiers et la difficile gestion de l'argent. C'est un jeu volontairement capitaliste, mais qui doit aussi permettre de montrer que le bonheur « à l'américaine » n'est qu'une illusion. Le bonheur ne dépend pas de ce que l'on possède mais de notre capacité à profiter de chaque instant, dans le respect des autres et de l'équilibre. Pauvre ou riche, on peut être heureux pareil pourvu qu'on ne laisse pas passer un coucher de soleil sans s'en émerveiller, ou qu'on ne cesse pas de regarder sa femme avec les yeux de l'amour.

Vous jouez actuellement à la version 5.0 de ce jeu, après des dizaines de parties et beaucoup de simplifications (au début il y avait 8 paquets de cartes et gagner était très difficile).

Je vous souhaite une bonne partie et beaucoup d'amusement.