



# RETIRE

BON VIVANT RIME AVEC PRÉVOYANT

# HAPPY

RÈGLES DU JEU



10-99



2-4



60'

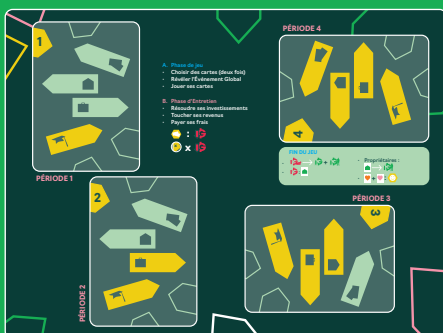
HEL··  
VETIQ

Dans Retire Happy, vous incarnez de jeunes adultes et serez amenés à prendre d'importantes décisions quant à vos chemins de vie. Irez-vous à l'université ? Dans quelle maison habiterez-vous ? Quelle sera la taille de votre famille ? C'est à vous de choisir ! L'important est d'être heureux·se quand arrive votre retraite.

## 1. BUT DU JEU

Pour gagner, vous devez être celui ou celle qui possède le plus d'argent dans sa Caisse de Pension à la fin de la partie. Afin d'y parvenir, vous devez accumuler les compétences et bien gérer les cartes que vous souhaitez jouer.

## 2. MATÉRIEL



1 plateau central



4 plateaux individuels



1 pion Premier Joueur



2 dés à 6 faces



12 jetons  
Deuxième Chance



16 jetons Emprunt

### 144 CARTES:



120 cartes Vie, réparties en 4 paquets de 30, distinguables par leur verso



4 cartes  
Employé/  
Entrepreneur

4 cartes  
Maturité/  
Apprentissage

12 cartes  
Événement  
Global

4 cartes  
Aide de Jeu



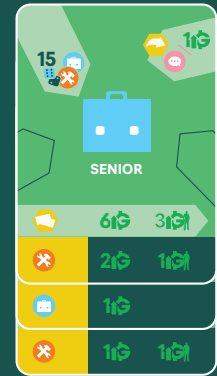
88 Billets  
22x1G 22x3G  
22x10G 22x30G

### 3. EXPLICATION DU MATÉRIEL

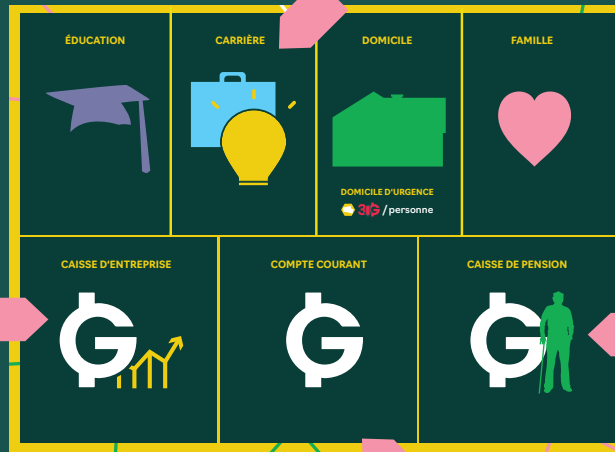
#### PLATEAU INDIVIDUEL

Les plateaux individuels contiennent vos économies et vos CV actuels (éducation, carrière, domicile et famille).

La plupart des cartes ont un effet permanent. Vous devez les jouer dans la colonne correspondant à leur type. À part dans la colonne Domicile, les cartes sont toujours jouées en décalage, de manière à voir le bas des cartes précédentes.



La Caisse d'Entreprise est utilisée par les Entrepreneur-euses. Elle contient le capital de votre entreprise. Vous pouvez y verser ou en retirer de l'argent en tout temps, mais pour chaque retrait, vous devez placer la moitié dans votre Compte Courant et l'autre moitié (arrondie au supérieur) dans votre Caisse de Pension (voir page 6 pour plus de détails sur les entrepreneurs).



Votre Caisse de Pension contient l'argent mis de côté durant votre vie active. Vous ne pourrez pas y toucher pendant la partie, mais c'est cet argent qui vous permettra de remporter la victoire.





L'argent dans votre Compte Courant est à votre disposition pour payer vos frais ou investissements. C'est le seul compte à partir duquel vous pouvez payer directement.

#### ANATOMIE DES CARTES

Les effets des cartes (sur fond vert clair) ne s'appliquent que si la carte est jouée et non-recouverte. Dès qu'une autre carte est jouée dans la colonne, ceux-ci sont ignorés.

Les gains permanents sont cependant valables pour toute la partie et ne sont jamais recouverts.

Il existe quatre types d'effets de carte :

-  : cet effet est appliqué dès que la carte est jouée, une seule fois.
-  : cet effet sera pris en considération lors de chaque Phase d'Entretien, tant qu'il est visible.
-  : cet effet est appliqué lorsque vous défaussez la carte.
-  : cet effet est appliqué à la fin de la partie, même si la carte a été recouverte.

Conditions pour jouer la carte

Effets



Bonus obtenu en cas de défausse (compétences temporaires ou 1G)





Gains permanents

Compétences obtenues

Salaire et Pension obtenus lors des Phases d'Entretien

## LES COMPÉTENCES

Afin de créer votre parcours professionnel, vous aurez besoin d'accumuler des compétences en jouant des cartes. Il y a 4 compétences dans le jeu :

-  L'éducation s'obtient en jouant des cartes Éducation. Elle est utile pour de nombreux tests de compétences.
-  Les compétences manuelles s'obtiennent en jouant des cartes Emploi et Entrepreneur. Elles sont utiles pour de nombreux tests de compétences.
-  Les compétences sociales s'obtiennent en jouant des cartes Entrepreneur. Elles sont utiles pour jouer d'autres cartes Entrepreneur.
-  Les compétences professionnelles s'obtiennent en jouant des cartes Emploi. Elles sont utiles pour jouer d'autres cartes Emploi.

Pour connaître votre niveau dans une compétence donnée, il suffit de compter le nombre d'icônes correspondantes visibles sur votre plateau individuel.

La moitié des cartes requiert de l'Éducation : il serait dommage d'ignorer cette colonne. Si vous n'avez pas l'occasion de jouer des cartes Éducation, tâchez d'enchaîner les Emplois pour accumuler les autres compétences. N'oubliez pas que les Partenaires sont également utiles pour leurs compétences ! Regardez aussi avec attention les compétences données en cas de défausse de vos cartes.

## TESTS DE COMPÉTENCES



Les cartes Éducation, Emploi et Entrepreneur requièrent de passer un test de compétences pour être jouées. Chaque test prend en considération une ou deux compétences. Certaines cartes Éducation requièrent également de dépenser de l'argent avant d'effectuer un test de compétences...

Pour connaître votre niveau de compétence, comptez les compétences correspondantes que vous possédez (sur les cartes déjà placées sur votre Plateau Individuel). Vous pouvez ensuite défausser des cartes de votre main pour augmenter cette valeur temporairement. Lancez ensuite les dés et ajoutez le résultat à votre niveau. Un test de compétences est réussi si vous atteignez ou dépassez le total indiqué.

En cas d'échec, vous pouvez, une seule fois par test, utiliser un jeton Deuxième Chance pour relancer les dés. Si la carte échouée avait un coût, vous devez le payer pour chaque essai, qu'il soit réussi ou raté !

En cas de réussite, vous pouvez placer la carte à sa place sur votre Plateau Individuel. Sinon, vous perdez et défaussez la carte échouée.

## EFFETS DES CARTES

Il y a 8 types de cartes Vie



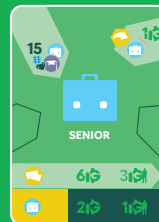
### Cartes Éducation

Ces cartes coûtent de l'argent quand vous les jouez, requièrent un test de compétences et vous donnent de nouvelles compétences qui s'accumulent.



### Cartes Bonne Nouvelle

Ces cartes possèdent un effet positif immédiat. Vous pouvez les utiliser pour en bénéficier une fois. Elles sont ensuite défaussées.



### Cartes Emploi



Ces cartes requièrent un test de compétences. Elles rapportent un salaire, une rente et une compétence. Les compétences et une part des revenus s'accumulent.






### Cartes Entrepreneur

Vous devez être Entrepreneur pour jouer ces cartes (voir en page 6). Elles requièrent un test de compétences et font croître votre Caisse d'Entreprise. Les compétences obtenues s'accumulent.

## EXEMPLE

Un joueur souhaite jouer une carte Petit Boulot qui requiert un test de compétences de 9 points en  et .

Actuellement, il a un niveau de 2 en  et de 1 en  : il devrait donc obtenir 8 ou plus avec les dés.

Pour augmenter ses chances de réussite, il défausse sa carte Studio pour obtenir une compétence  temporaire. Il doit donc obtenir 7 ou plus avec les dés pour réussir le test.

Il lance les dés et obtient 10 : c'est donc un succès. Le joueur place alors la carte Petit Boulot dans sa colonne Carrière. Même s'il avait échoué le test, la carte Studio aurait été perdue.



### Cartes Partenaire

Vous donnent des compétences et rapportent de l'argent dans votre Caisse de Pension en fin de partie. Certaines coûtent également de l'argent à l'entretien. La plupart paient la moitié de vos dépenses communes. Si vous en avez déjà une et souhaitez en jouer une autre, vous devez remplacer l'ancienne.




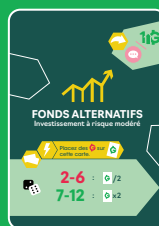
### Cartes Enfant

Coûtent de l'argent à l'entretien, mais rapportent de l'argent dans votre Caisse de Pension en fin de partie. Vous pouvez avoir plusieurs Enfants, et ce même si vous n'avez pas joué de carte Partenaire.



### Cartes Domicile

Vous permet de vous loger avec votre famille (la capacité  est indiquée sur le côté. Par exemple, une Maison peut accueillir 4 personnes en plus de vous). Lorsque vous jouez un Domicile, décidez si vous voulez devenir Propriétaire ou Locataire et posez-le dans le sens correspondant (voir en page 6). Vous ne pouvez avoir qu'une carte Domicile à la fois.



### Cartes Investissement

Essayez de faire fructifier un montant de votre choix. Lorsque vous jouez une carte Investissement, posez-la près de votre plateau individuel et placez immédiatement dessus un montant au choix pris de votre compte courant. Celui-ci sera mis en jeu lors de la Phase d'Entretien, comme décrit en page 9. Il est possible d'en avoir plusieurs simultanément.

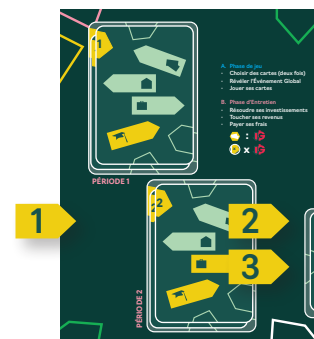
## EMPLOYÉ OU ENTREPRENEUR ?

L'entrepreneuriat vous permet de jouer d'une façon complètement différente, bien plus centrée sur la gestion de votre argent. Vous devrez gérer votre Caisse d'Entreprise pour faire croître votre capital, en ne retirant que ce qui est nécessaire. Vous ne toucherez pas de salaire, mais pourrez petit à petit construire une somme considérable en jouant des cartes Entrepreneur. Vous aurez également la possibilité de mettre de l'argent dans votre Caisse de Pension plus facilement.

Vous pouvez décider de devenir Entrepreneur-euse à votre tour : pour cela, placez immédiatement un montant de votre choix de votre Compte Courant dans votre Caisse d'Entreprise. Vous pouvez également envisager de faire un Emprunt volontaire avant cela (voir page 10).

En tant qu'Entrepreneur-euse, vous pouvez retirer de l'argent de votre Caisse d'Entreprise à n'importe quel moment, mais vous devez toujours suivre la règle suivante : tout montant déplacé vers le Compte Courant doit également être ajouté à la Caisse de Pension. Par exemple, si vous souhaitez retirer 3€, vous devez prendre 6€ de votre Caisse d'Entreprise et mettre 3€ dans votre Compte Courant et 3€ dans votre Caisse de Pension.

Si vous souhaitez redevenir Employé-e, vous devez jouer (avec succès) une nouvelle carte Emploi. Si vous le faites, videz votre Caisse d'Entreprise en suivant la règle de partage ci-dessus. Si vous possédez un montant impair dans votre Caisse d'Entreprise, commencez par placer 1€ dans votre Caisse de Pension.



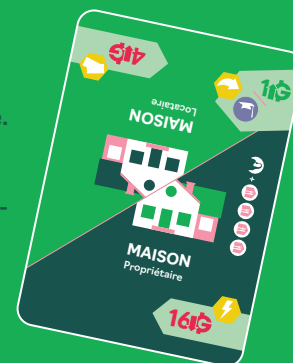
## PROPRIÉTAIRES ET LOCATAIRES

Les Propriétaires achètent leur Domicile au prix indiqué sur la carte dès qu'ils la jouent. Il est possible de prendre de l'argent de sa Caisse de Pension pour payer un Domicile.

Une fois Propriétaire, vous ne payez plus rien pour votre Domicile. À votre tour de jeu, vous pouvez le revendre pour le prix auquel vous l'avez acheté, que vous encaissez dans votre Compte Courant. Défaussez alors la carte Domicile.

Les Locataires paient un loyer lors de chaque Phase d'Entretien. Ils ne peuvent pas revendre leur Domicile contre de l'argent.

- Propriétaire:
- Vous payez 16€ pour poser la carte.
- Vous ne payez pas de loyer.
- Vous pouvez revendre le logement à tout moment.



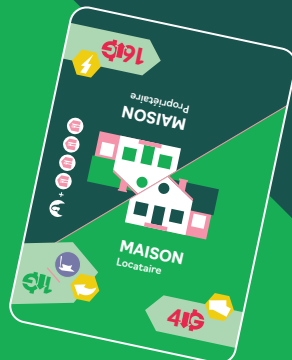


## 4. MISE EN PLACE

- 1 Placez le plateau central au centre de la table et donnez à chaque adversaire un plateau individuel.
- 2 Mélangez les 12 cartes Événement Global (dos bleu) et placez-en une, face cachée, sur chacun des 4 emplacements du plateau central. Les autres ne seront pas utilisées et peuvent être rangées dans la boîte.
- 3 Mélangez chacun des 4 paquets de cartes Vie séparément, puis placez les au-dessus des cartes Événement Global, face cachée, pour former 4 pioches. Chaque pioche doit être placée sur son emplacement dédié.
- 4 Tout le monde prend ensuite le matériel personnel :
  - a. une carte Employé/Entrepreneur, posée près du plateau individuel, face Employé visible.
  - b. 3 jetons Deuxième Chance
  - c. 6€, mis dans le Compte Courant
  - d. une carte Maturité/Apprentissage, posée sur la zone Éducation. Chacun et chacune choisit avec quel côté il veut commencer : il s'agit du point de départ de vos carrières.
  - e. une Aide de Jeu
- 5 Gardez les jetons Emprunt, les dés et le reste des billets à disposition près de la zone de jeu.
- 6 Le ou la plus jeune d'entre vous commencera la partie : donnez-lui le pion Premier Joueur.

### Locataire:

- Vous ne payez rien pour poser la carte.
- Vous payez un loyer de 4€ à chaque Phase d'Entretien.
- Vous pouvez le dé-fauser librement.



## 5. DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 4 manches (appelées Périodes), représentant chacune environ une décennie de vos vies actives. Chaque Période est composée comme suit :

### A. Phase de jeu

- Choisir des cartes (deux fois)
- Révéler l'Événement Global
- Jouer ses cartes

### B. Phase d'Entretien

- Résoudre ses investissements
- Toucher ses revenus
- Payer ses frais

## A. PHASE DE JEU

### Choisir des cartes

Le choix des cartes se fait en deux tours. Les cartes sont toujours prises de la pioche correspondant à la Période en cours. À chaque tour, tirez les 15 premières cartes de la pioche et disposez-les en 5 mains de 3 cartes. Puis, en commençant par celui ou celle qui possède le pion Premier Joueur et en tournant dans le sens horaire, chaque adversaire choisit l'une des mains disponibles.

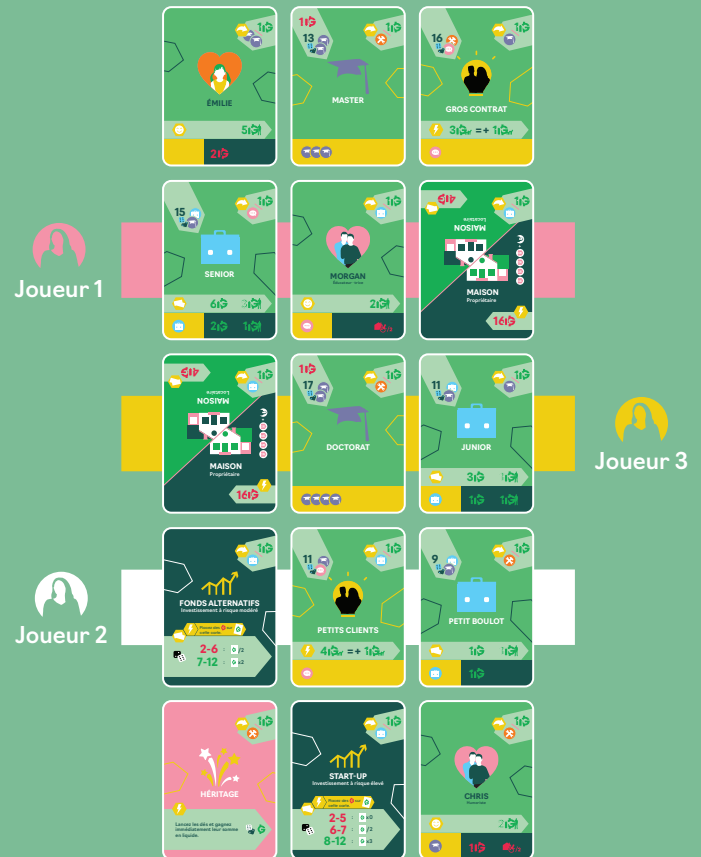
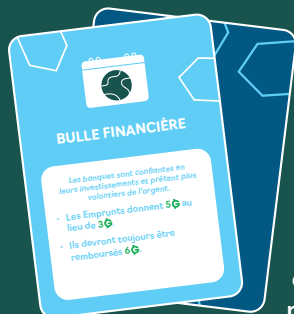
Une fois que tout le monde a choisi, défaussez les cartes restantes. Le pion Premier Joueur est alors passé à la personne suivante dans le sens horaire.

Recommencez ensuite en disposant à nouveau 5 mains de 3 cartes sur la table et en les choisissant à tour de rôle.

### Révéler l'Événement Global

Révélez la carte Événement Global de la Période en cours et prenez connaissance de son effet. Celui-ci s'appliquera à toutes vos actions jusqu'à la fin de la Période.

Les Événements Globaux peuvent affecter en bien ou en mal vos actions, revenus ou dépenses. Vous devez peut-être renoncer à certaines actions que vous souhaitiez effectuer, ou les remettre à plus tard.



Le joueur 1 prend la deuxième main de cartes, le joueur 2 choisit ensuite la quatrième et enfin le joueur 3 prend la troisième. Les deux mains restantes sont remises dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées.



Lors du premier tour, une joueuse a joué un Petit Boulot et un Appartement et ne souhaite pas jouer une autre de ses 4 cartes. Puisqu'elle doit finir son tour avec maximum 3 cartes en main, elle décide de défausser sa carte Bachelor pour obtenir 1€.



### Jouer ses cartes

C'est lors de cette phase que vous pourrez jouer les cartes que vous avez en main et construire votre parcours. Vous pouvez la jouer simultanément ou à tour de rôle (pour pouvoir discuter de ce que les autres font).

Pendant cette phase, vous pouvez jouer autant de cartes que vous le désirez. Les cartes non-jouées sont gardées pour une Période suivante. Il n'est cependant pas autorisé de garder plus de 3 cartes en main à la fin de cette phase. Les cartes peuvent être jouées de 3 façons :

- ▶ jouez la carte pour bénéficier de ses effets,
- ▶ gagnez une compétence temporaire pour un test de compétences, puis défaussez la carte,
- ▶ gagnez immédiatement 1€, puis défaussez la carte.

## B. PHASE D'ENTRETIEN

Une fois que tout le monde a joué les cartes souhaitées et possède 3 cartes ou moins en main, on passe à la Phase d'Entretien. Chacun et chacune doit alors simultanément effectuer les actions suivantes :

### Résoudre ses investissements

Si vous avez une carte Investissement en jeu, appliquez son effet : lancez les dés et déterminez à quel point votre Investissement est fructueux en fonction du total obtenu. Il est possible d'utiliser un jeton Deuxième Chance si vous n'obtenez pas le résultat escompté.

Si votre Investissement est fructueux, l'argent placé sur la carte augmentera. Autrement, il diminuera. Suivez ce qui est écrit sur la carte pour savoir ce que vous gagnez ou perdez. Si vous devez gagner ou perdre la moitié de l'argent placé, arrondissez au nombre inférieur (Pour une mise à 11€, gagnez ou perdez 5€).

Une fois l'Investissement résolu, vous pouvez retirer l'argent qui est sur la carte et le mettre dans votre Compte Courant. Vous pouvez également choisir de laisser l'argent sur la carte pour la Phase d'Entretien suivante (il n'est pas possible d'en ajouter davantage).



### EXEMPLE

Une joueuse a joué une carte Fonds Alternatifs et a placé 5€ dessus. Elle lance les dés et fait un 8.

Puisque 8 est entre 7 et 12, elle double le montant investi et place 5€ supplémentaires sur la carte.

Si le résultat des dés avait été de 6 ou moins, elle aurait perdu 2€.

Après la résolution, elle peut choisir de retirer l'argent de la carte pour le placer dans son Compte Courant, ou laisser les 10€ sur la carte Fonds Alternatifs pour retenter sa chance lors de la prochaine Phase d'Entretien.

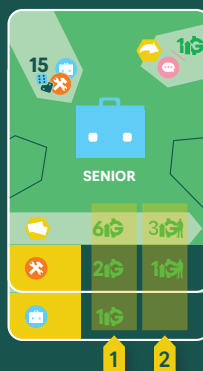
### Toucher ses revenus

Lors de la Phase d'Entretien, les Employés touchent leur salaire et placent leur rente dans leur Caisse de Pension. Certaines cartes Partenaire rapportent aussi de l'argent.

Pour calculer vos gains, il suffit d'additionner tous les montants € visibles dans votre colonne Carrière et sur votre carte Partenaire.

Les Entrepreneur-euses ne touchent pas de salaire, mais peuvent toujours retirer de l'argent de leur Caisse d'Entreprise pour payer leurs dépenses. La règle de retrait habituelle s'applique (voir page 6).

### Payer ses frais



### EXEMPLE

1)  $6+2+1 = 9€$  pour le Compte Courant

2)  $3+1 = 4€$  pour la Caisse de Pension

Pour payer les dépenses, vous devez utiliser l'argent de votre Compte Courant. Rappelez-vous que vous pouvez défausser des cartes de votre main pour 1€ chacune.

Les dépenses sont décomposées comme suit :

- Les dépenses personnelles s'élèvent à un montant correspondant au numéro de la Période en cours (1€ pour la Période 1, 2€ pour la Période 2, ...)
- Certaines cartes Partenaire coûtent de l'argent, d'autres en rapportent. La plupart vous permettent de diviser toutes les dépenses ci-dessous par deux (arrondies au supérieur).
- Chaque Enfant vous coûte 2€ à l'entretien.
- Le loyer de votre Domicile est indiqué sur sa carte. Si vous êtes Propriétaire, vous ne payez rien.
- Si vous n'avez pas de Domicile, vous devez payer 3€ par membre de votre famille (vous y compris) pour un hébergement d'urgence.
- Si votre Domicile n'est pas assez grand pour votre famille, vous devez le défausser et payer l'hébergement d'urgence (si vous étiez Propriétaire, n'oubliez pas que vous gagnez la valeur du Domicile perdu dans votre Compte Courant).

## EMPRUNTS

Si vous ne pouvez pas couvrir vos dépenses, vous devez prendre un jeton Emprunt. Un Emprunt vous rapporte immédiatement 3€, mais vous devrez le rembourser 6€ à la fin de la partie.



## EMPRUNTS VOLONTAIRES

À tout moment (y compris lors de la Phase de Jeu), vous pouvez choisir délibérément de prendre un Jeton Emprunt pour encaisser de l'argent immédiatement. Cela peut servir à acheter un Domicile, devenir Entrepreneur-euse, faire un Investissement ou encore payer des frais d'Études.

Il n'est pas possible d'avoir plus de jetons Emprunt que le numéro de la Période en cours, sauf s'il s'agit d'Emprunts non-volontaires.



## FIN D'UNE PÉRIODE

Après la Phase d'Entretien, la Période en cours est terminée. Défaussez la carte Événement Global active et passez à la Période suivante.

La fin du jeu survient à la fin de la quatrième Période.

## 6. RETRAITE (FIN DU JEU)

Après la quatrième Phase d'Entretien, vous atteignez la Retraite. Effectuez alors les effets de fin de jeu 😊 :

- Si vous êtes Entrepreneur·euse, retirez tout l'argent de votre Caisse d'Entreprise en suivant la règle habituelle de partage entre Pension et Compte Courant.
- Si vous possédez encore une carte Domicile en main, vous pouvez l'acheter immédiatement pour en devenir Propriétaire.
- Si vous êtes Propriétaire de votre Domicile, ajoutez sa valeur à votre Caisse de Pension.
- Ajoutez les rentes de vos Enfants et de votre Partenaire (le cas échéant) à votre Caisse de Pension.
- Remboursez vos éventuels Emprunts avec l'argent de votre Compte Courant. Si vous n'avez pas assez d'argent, prenez également dans votre Caisse de Pension.

Comptez ensuite l'argent qu'il vous reste dans votre Caisse de Pension. Il s'agit de votre score final. Celui ou celle qui a le plus grand score gagne la partie.

En cas d'égalité, celui ou celle qui a joué le moins de cartes dans sa colonne Carrière gagne la partie. Si l'égalité persiste, c'est celui ou celle qui possède le plus d'argent dans son Compte Courant qui remporte la victoire.

### IDÉE DU JEU

Hadi Barkat, Martin Nedergaard Andersen

### DÉVELOPPEMENT

Pierre Buty, Raphaël Nicolet, Hadi Barkat

### ILLUSTRATION

Marion Schreiber

### TEAM VPS

Peter Schnider, Markus Nievergelt, Kaspar Hohler



vps.epas

Informen, perfectionner,  
réseauter.

## INFORMER PERFECTIONNER

## RÉSEAUTER

L'une des principales missions de vps.epas est de connecter les gens entre eux. Le logo s'inspire de l'image très concrète d'une corde. Nous aidons les personnes qui nous lisent et qui participent à nos symposiums et formations à trouver leur chemin dans le système de prévoyance vieillesse, les RH et le droit du travail ainsi que les assurances sociales.

Pour plus d'informations, visitez les pages suivantes :



[vps.epas.ch](https://vps.epas.ch)



[www.sosipedia.swiss](https://www.sosipedia.swiss)



[www.penso.ch](https://www.penso.ch)



[www.hrm4you.ch](https://www.hrm4you.ch)



[www.judocu.ch](https://www.judocu.ch)



[jobs.vps.ch](https://jobs.vps.ch)



[www.retirehappy.ch](https://www.retirehappy.ch)