

Règles de Smile Life

Comment jouer à Smile Life

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Construire la vie la plus heureuse possible en accumulant des smiles (points de bonheur).
- **Mécanique principale** : Piochez une carte, posez une carte, soit devant vous pour avancer, soit devant un adversaire pour l'embêter.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus de smiles quand la pioche est vide.

Imagine un jeu où tu peux faire des études, décrocher ton job de rêve, te marier, avoir des enfants, acheter une maison... ou envoyer ton meilleur pote en prison et faire divorcer ta belle-sœur. Bienvenue dans Smile Life, un petit jeu de cartes aussi fun que cruel, où chaque joueur bâtit sa propre vie à grands coups de smiles. Je vais tout te décortiquer pour que tu puisses lancer ta partie dans la foulée.

Ce qu'il y a dans la boîte

Avant de commencer, un petit tour du propriétaire. Le jeu contient **200 cartes**, et c'est tout ce qu'il te faut. On y trouve :

- Des cartes **pros** : études, métiers et salaires.
- Des cartes **persos** : flirts, mariages, enfants et adultères.
- Des cartes **acquisitions** : maisons, voyages et animaux.
- Des **distinctions** : légion d'honneur et grands prix d'excellence.
- Des **cartes spéciales** et des **malus** pour pimenter la partie.

Mise en place et objectif

On mélange toutes les cartes, puis on distribue **5 cartes par joueur**. Tu gardes ta main secrète jusqu'à la fin de la partie, pas de triche ! Le reste des cartes forme la **pioche**, face cachée. Celui qui a le plus de smiles dans sa main de départ commence (ça fait râler, mais c'est la règle).

Petite astuce de testeur : si vous êtes nombreux ou pressés, vous pouvez ne pas utiliser toute la pioche pour raccourcir la partie. À l'inverse, pour une vraie saga, utilisez tout.

Le but ? Marquer un maximum de **smiles** (les petits sourires en haut à gauche des cartes posées devant toi). La partie s'arrête quand la pioche est épuisée. On compte alors les smiles de ses cartes posées (celles en main ne comptent pas), et le plus heureux l'emporte.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour

C'est d'une simplicité redoutable. Quand c'est à toi :

1. Tu **piaches une carte** (dans la pioche ou tu peux prendre la dernière de la défausse à condition de la jouer tout de suite).
2. Tu **joues une carte** de ta main, qui part soit devant toi (pour construire ta vie), soit devant un adversaire (pour lui coller un malus), soit dans la **défausse**.

Tu dois toujours avoir 5 cartes en main. Attention, interdiction de reprendre une carte que tu as toi-même défaussée (sauf cas particulier où un autre joueur l'a reprise puis rejetée).

Construire sa vie pro

Les études, étape obligatoire

Les cartes **études** indiquent ton niveau de formation. Tu peux en cumuler jusqu'à 6 devant toi. Certaines sont doubles et comptent pour deux niveaux d'un coup, pratique !

Le métier et le salaire

Chaque carte **métier** a un niveau d'études requis (indiqué entre les lauriers). Tu peux poser un métier si tu as atteint ce niveau. Dès que tu as un métier, tu ne peux plus étudier (sauf chirurgien ou médecin, chanceux). Chaque métier a entre 1 et 4 liasses de billets : c'est le niveau max des **salaires** que tu peux poser. Les salaires se cumulent dans l'ordre : d'abord un niveau 1, puis un niveau 2, etc.

Pas content de ton job ? **Démissionne** : à ton tour, jette ton métier dans la défusse et passe ton tour (sauf si tu es intérimaire, dans ce cas tu peux rejouer tout de suite).

Construire sa vie perso

Flirts, mariage et enfants

Tant que tu n'es pas marié, tu peux poser des **flirts** (jusqu'à 5). Petite règle super amusante : si tu poses un flirt au même endroit (hôtel, plage, etc.) que le dernier flirt d'un autre joueur, tu lui piques son flirt ! Génial pour embêter son voisin.

Avec au moins un flirt, tu peux poser un **mariage**. Une fois marié, fini les flirts, mais tu peux poser des **enfants** un par un. Deux flirts spéciaux (hôtel et camping) te permettent même d'avoir un enfant avant le mariage, tant qu'ils ne sont pas recouverts.

L'adultère, option piquante

Marié mais tenté ? Pose un **adultère** et tu peux à nouveau flirter à volonté (illimité !) à côté de ton mariage. Mais attention, en cas de divorce, tu perds aussi tous tes enfants. Pour divorcer volontairement, même principe que la démission : défusse ton mariage et passe ton tour.

Les acquisitions pour grossir le pactole

Les **animaux de compagnie** (chat, chien, lapin, poussin et même une licorne) sont gratuits, pose-les direct. Les **voyages** et les **maisons** coûtent de l'argent : pour les acheter, tu retournes des salaires posés devant toi jusqu'à atteindre le prix indiqué. Ces salaires retournés sont perdus pour tes futurs achats, mais leurs smiles comptent toujours en fin de partie.

Bon à savoir : si tu es marié, l'apport pour une maison est divisé par deux. Un bon argument

pour passer la bague au doigt !

Les distinctions prestigieuses

La **légion d'honneur** peut être posée directement, sauf si tu es ou as été bandit, ou si tu as commis un attentat. Le **grand prix d'excellence**, lui, est réservé aux écrivains, chercheurs et journalistes. Il te file un salaire niveau 4 tant que tu exerces ce métier.

Les malus, l'art de pourrir la vie des autres

C'est là que le jeu devient méchant (et donc génial). Les malus se posent devant un adversaire et ne rapportent aucun smile, mais ils font très mal. Voici le tableau récapitulatif :

Malus	Effet	Cible
Accident / Maladie	Saute son tour	Tout le monde
Burn out	Saute son tour	Travailleurs uniquement
Divorce	Perd son mariage (et enfants si adultère)	Joueurs mariés
Impôt	Perd son dernier salaire	Travailleurs
Licenciement	Perd son métier	Travailleurs
Prison	Passe 3 tours, perd son métier	Bandit uniquement
Redoublement	Perd sa dernière carte études	Étudiants
Attentat	Tous les enfants disparaissent (même les tiens !)	Tout le monde

Conseil amical : garde toujours un ou deux malus en main, c'est une arme redoutable pour contrer un joueur qui prend trop d'avance.

Les avantages professionnels

Certains métiers offrent des pouvoirs permanents (APP) ou instantanés (API). Quelques exemples qui changent la donne :

- **Architecte** : pose une maison gratuitement.

- **Barman** : flirts illimités avant le mariage.
- **Chercheur** : joue avec 6 cartes en main au lieu de 5.
- **Médecin / Chirurgien** : immunisé contre la maladie, peut continuer ses études.
- **Policier** : empêche la présence d'un bandit ou d'un gourou à table.
- **Militaire** : protège tout le monde des attentats.
- **Pilote de ligne** : voyages gratuits.

Il y a aussi deux **statuts pros** : **fonctionnaire** (jamais licencié, pour les profs, policiers, militaires) et **intérimaire** (démissionne sans passer son tour, pour jardiniers, serveurs, barmen, plombiers, stripteasers).

Les cartes spéciales qui changent tout

Ces cartes ne rapportent pas de smile, mais déclenchent des actions puissantes :

- **Anniversaire** : chaque joueur te donne un de ses salaires.
- **Arc-en-ciel** : joue jusqu'à 3 cartes d'affilée.
- **Chance** : regarde les 3 prochaines cartes de la pioche et choisis-en une.
- **Étoile filante** : prends la carte de ton choix dans la défausse.
- **Héritage** : équivaut à 3 liasses pour tes achats.
- **Piston** : pose n'importe quel métier sans conditions d'études.
- **Troc** : échange une carte au hasard avec un joueur.
- **Tsunami** : toutes les mains sont mélangées et redistribuées.
- **Vengeance** : renvoie un de tes malus à un autre joueur.
- **Casino** : mise un salaire face cachée, un autre joueur peut miser dessus. Si les salaires sont identiques, il remporte tout ; sinon, c'est toi qui gagnes.

[IMAGE_FIN]

Variante de la rivière pour varier les plaisirs

Une fois les règles maîtrisées, pimente ta partie avec la variante de la **rivière**. Pose 3 cartes faces visibles à côté de la pioche. À son tour, chaque joueur peut piocher dans la pioche, la défausse, OU dans la rivière. Dès qu'une carte est prise, on la remplace. Si personne n'y touche

après un tour complet, on la défausse et on recommence. Ça ajoute du choix et de la stratégie, essaie-le !

Si tu aimes ce type de jeu de cartes léger et stratégique, jette aussi un œil aux règles d'[Unstable Unicorns](#), aux règles de [Bohnanza](#) ou encore aux règles du [Uno No Mercy](#), dans la même veine fun et interactive.

Récapitulatif express

Pour résumer en une phrase : à ton tour, pioche puis joue une carte, soit pour toi, soit contre un adversaire, soit à la défausse. Ta vie se construit en 3 axes : **études puis métier puis salaires**, **flirts puis mariage puis enfants**, et **acquisitions**. Les malus et cartes spéciales permettent d'embêter tout le monde et de retourner les situations. À la fin de la pioche, on compte les smiles et le plus heureux gagne. Simple, méchant, hilarant. Bonne partie !