

Règles du jeu carrières®

Marque déposée de Parker Brothers pour leur matériel de jeu de
Célébrité, Fortune & Bonheur
© 1971 Parker Brothers Inc. Salem, Mass. Fabriqué au Canada



But du jeu

Le but de ce jeu est de "réussir" en gagnant Célébrité (★), Bonheur (♥) et Fortune (\$). Ceci s'obtient en passant par des occupations diverses telles qu'Université, Ecologie et Grandes Affaires. Chaque joueur décide, comme dans la vie, quelle sera sa propre Formule de Réussite. Le premier à obtenir ou à dépasser sa propre Formule de Réussite est le gagnant du jeu.

Accessoires

Les accessoires consistent en un panneau pliant, un paquet de Cartes-Occasion, un paquet de Cartes-Expérience, 6 pièces à jouer, deux dés et une provision d'argent de jeu.

Les voies d'occupations

Sur le panneau à jouer se trouvent huit voies d'occupations différentes, telles qu'Université, Ecologie, Grandes Affaires, etc., dans lesquelles on peut gagner la Célébrité, Bonheur ou Argent. **Un joueur peut, au cours du jeu, entreprendre autant d'occupations qu'il le désire, dans n'importe quel ordre, et peut passer par n'importe quelle occupation aussi souvent qu'il le désire.** (Note: L'exception à cette règle est qu'un joueur ne peut passer par l'Université qu'une seule fois.) Un joueur peut se faire des points-Occasion en aboutissant dans les carrés à étoiles dorées (★), peut se faire des points-Bonheur en aboutissant dans les carrés à coeurs rouges (♥), et peut se faire des primes ou augmenter son salaire en aboutissant dans les carrés à signes de dollars (\$). Certaines occupations offrent plus de chances de gagner la Célébrité, tandis que d'autres permettent d'augmenter le Bonheur, ou les salaires ou encore, de gagner des primes.

La Formule de Réussite

La Formule de Réussite est le nombre de points-Célébrité, Bonheur et Argent que le joueur doit ramasser afin de gagner. Le total doit toujours être de **60 points**, mais peut être divisé de n'importe quelle façon entre les points-Célébrité, points-Bonheur et points-Argent. Remarquez que \$1000 valent 1 point-Argent.

Les points-Célébrité, Bonheur et Argent ont tous approximativement la même valeur. Ce qui veut dire qu'un point-Bonheur est aussi dur à gagner qu'un point-Célébrité, ou \$1000 en argent, et vice versa. Voici quelques exemples de Formules de Réussite.

\$20,000 + 20 ★ + 20 ♥ s = 60 points
\$60,000 + 0 ★ + 0 ♥ s = 60 points
\$ 5,000 + 50 ★ + 5 ♥ s = 60 points
\$11,000 + 31 ★ + 18 ♥ s = 60 points

On donne à chaque joueur sa feuille de marquage sur laquelle il indique sa Formule de Réussite **avant de commencer la partie**. Toutes les formules se valent en ce qui concerne les chances de gagner, mais chaque joueur doit s'assurer que sa formule égale 60 points. Les formules doivent être dissimulées en repliant le rabat.

Lorsque seulement deux joueurs jouent, une Formule de Réussite de 100 points fait un bon jeu.

Marquage des points

Les points-Célébrité sont représentés par des ★ dorées sur le panneau à jouer. Lorsqu'un joueur aboutit sur un carré donnant un certain nombre d'★, il inscrit ce nombre dans la colonne "★" sur sa feuille de marquage. Le mieux est de tenir un total courant, c'est à dire que chaque nouvelle ★ gagnée doit être additionnée au total d'★ déjà gagnées, en inscrivant le nouveau total et en barrant l'ancien.

Les points-Bonheur sont représentés par des ♥ rouges qui sont marqués dans la colonne "♥" de la feuille de marquage; de la même manière que les points-Célébrité. **Les points-Bonheur et points-Célébrité ne peuvent pas être vendus ni échangés.**

Les points-Argent sont les nombres de milliers de dollars qu'un joueur possède. Ainsi donc, le marquage de l'argent d'un joueur est simplement le montant d'argent, en milliers de dollars, qu'il a dans sa caisse. Par exemple, n'importe quelle somme de \$9000 jusqu'à et y compris \$9950, est égale à 9 points-Argent. En jouant, il est nécessaire de comprendre la différence entre salaire et argent en caisse. Le salaire se rapporte seulement à l'argent que le joueur peut encaisser du Maître Payeur chaque fois qu'il passe par "Jour de Paie". Lorsqu'un joueur touche son salaire, l'argent qu'il touche est ajouté à son argent en caisse.

Si un joueur a une Formule de Réussite de \$20,000, plus 20 étoiles, plus 20 coeurs et s'il a atteint 20 étoiles ou 20 coeurs, il devrait continuer d'ajouter les étoiles ou coeurs supplémentaires qu'il gagne. Il n'y a aucune différence s'il dépasse une ou des parties de sa Formule de Réussite, puisque le jeu est gagné dès qu'un joueur **atteint ou dépasse sa formule** entière. Par exemple, si d'après la formule ci-dessus, un joueur possède 29 étoiles et 50 coeurs, il gagne la partie aussitôt qu'il possède \$20,000 ou plus en mains — pourvu qu'aucun autre joueur n'ait atteint sa Formule de Réussite le premier.

Préparation

Mélangez chacun des paquets de cartes séparément (les "Cartes-Occasion" dorées et les "Cartes-Expérience" rouges) et placez-les les faces vers le



bas dans les espaces imprimés au centre du panneau. Classez par coupures l'argent de jeu. Placez un jeton pour chaque joueur dans le carré "Jour de paie". Donnez à chaque joueur une feuille de marquage, un jeton et un billet de \$1000. Chaque joueur décide quelle sera sa Formule de Réussite et l'inscrit. Nommez un des joueurs "Maître Payer". Le Maître Payer est responsable de l'argent de la banque, paie tous les salaires, fait la recette de toutes les factures, perçoit les impôts, etc. Si toutefois, le Maître Payer désire lui-même prendre part au jeu, il doit veiller à garder séparément ses propres fonds de ceux de la banque qu'il traite en tant que Maître Payer. Jetez les dés pour déterminer quel joueur commencera le premier. Jouez ensuite à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur ayant jeté le plus haut numéro avec les dés.

Le Jeu

Assurez-vous que chaque joueur ait inscrit sa propre Formule de Réussite **avant de commencer le jeu**. Les joueurs avanceront dans la direction des aiguilles d'une montre autour de la voie extérieure du panneau d'après le coup des deux dés. Ils avanceront dans les Voies d'Occupations en jetant **un dé seulement**. Pour avancer depuis "Jour de Paie" au début du jeu, ou depuis n'importe quel autre carré extérieur durant le jeu, sauf en entrant dans la Voie d'Occupations, jetez les deux dés et avancez le nombre indiqué de carrés autour de la voie extérieure. **Chaque coup vaut un tour**. Les coups doubles **ne donnent pas** droit à un tour supplémentaire.

Si un joueur aboutit sur un **carré blanc**, il peut entrer l'occupation venant de celui-ci à son prochain tour en jetant un dé s'il peut satisfaire une des exigences énumérées. S'il aboutit dans un carré marqué "**L'occasion se présente**", il prend une carte-Occasion dorée du paquet. Les cartes-Occasion devraient être lues immédiatement parce qu'elles peuvent être employées pour le même tour durant lequel elles sont prises. Si un joueur aboutit sur un **carré vert**, ou sur un **carré bleu**, il suit les directions imprimées sur le carré.

Entrée des Voies d'Occupations

Pour entrer dans une Voie d'Occupation, un joueur doit d'abord aboutir sur le carré d'entrée blanc en jetant le nombre exact avec les dés ou en utilisant une carte-Occasion ou une carte-Expérience. (Il ne fait rien d'autre durant ce tour-là.) A son prochain tour, il doit satisfaire une des exigences énumérées dans le carré d'entrée. Par exemple, si un joueur veut entrer dans "Sports", il doit donner \$4000 au Maître Payer, à moins qu'il n'ait un grade universitaire, ou qu'il n'ait de l'expérience dans les Sports. (Il posséderait cette dernière seulement s'il avait complété cette occupation une ou plusieurs fois auparavant. Un joueur ayant complété une occupation

une fois, ne doit plus jamais payer de droits d'entrée pour cette occupation, durant le restant de la partie.) Durant ce même tour, il ne jette **qu'un dé** et avance le nombre d'espaces indiqué le long de la Voie d'Occupations. Chaque coup vaut un tour. (Note: Un dé seulement est employé, durant le tour du joueur qui entre une Voie d'Occupation. Un Joueur continue à employer un seul dé jusqu'à ce qu'il ait complété l'occupation et qu'il puisse commencer un tour sur la voie extérieure.) Un joueur peut entrer une ou autant d'occupations différentes qu'il le désire durant une partie, à condition qu'il aboutisse sur le Carré d'Entrée en jetant les dés et en utilisant une carte-Expérience ou carte-Occasion, et pourvu qu'il puisse satisfaire une des exigences nécessaires pour chaque Voie d'Occupation dans laquelle il s'engage.

Si un joueur ne peut pas satisfaire au moins une des exigences pour une occupation, il ne peut pas entrer et doit continuer le tour sur la voie extérieure. Il n'est pas obligé de s'engager dans n'importe quelle occupation à moins d'être avancé sur son Carré d'Entrée au moyen d'une carte-Occasion. Alors il doit entrer. Les joueurs doivent marquer toutes les étoiles, coeurs et augmentations ou réductions de salaires sur leurs feuilles de marquage au fur et à mesure qu'ils les gagnent.

Accomplissement des carrières

Pour mériter l'accomplissement d'une carrière, un joueur doit traverser sa voie en entier. En complétant n'importe quelle occupation, sauf l'Université, il inscrit son Expérience dans la colonne "**Registre d'Occupations**" sur sa feuille de marquage, sur la ligne de cette occupation. La première fois qu'il accomplit une occupation donnée, il la marque sous la colonne intitulée "**1ère**" et reçoit une carte-Expérience. La seconde fois qu'il passe par cette même occupation, il la marque sous "**2nde**" et reçoit deux cartes-Expérience. Les astérisques sur le panneau rappellent ceci aux joueurs. L'action indiquée par les astérisques s'applique seulement lorsqu'un joueur quitte une Voie d'Occupation. Un joueur peut passer par une Voie d'Occupation aussi souvent qu'il le désire au cours d'une partie, mais s'il passe plus de trois fois par la même voie, il ne lui sera permis de tirer que trois cartes-Expérience chaque fois.

En achevant l'Université, le joueur **ne tire pas** de carte-Expérience; à la place, il augmente automatiquement son salaire de \$2000 et choisit un grade en sortant. S'il est le premier à achever l'Université, il choisit n'importe quel grade des grades spécialisés offerts, et le marque dans la colonne "**Education**" de sa feuille de marquage. Cependant, chaque grade ne peut être décerné **qu'une seule fois**. Donc, s'il est le second joueur à obtenir un grade universitaire, et le premier diplômé a déjà choisi un diplôme de Sciences, son choix sera limité aux trois diplômés restants, et ainsi de suite pour les quatre premiers joueurs. S'il est le cinquième



ou le sixième joueur à achever l'Université, il ne pourra marquer aucun des diplômes spécialisés, mais marquera le Diplôme Universitaire régulier et l'augmentation de salaire normale de \$2000. Tout Grade Universitaire, spécialisé ou simple, peut être utilisé pour entrer les "Grandes Affaires". Le joueur choisissant un grade en Médecine devient Docteur. Il touche les paiements des joueurs qui sont dans l'Hôpital; lui-même ne doit pas payer lorsqu'il entre à l'Hôpital et il peut en sortir à son prochain tour. (Note: Si le Docteur doit entrer à l'Hôpital, il doit y aller immédiatement, même s'il ne suit pas les instructions imprimées dans le carré lorsqu'il y arrive.)
Aucun joueur ne peut aller plus d'une fois à l'Université.

Cartes-Occasion

Ces cartes sont utilisées pour avancer vers le Carré d'Entrée de l'Occupation spécifiée. Chaque fois qu'un joueur aboutit sur un espace marqué "L'occasion se présente", il prend une carte-Occasion du dessus de la pile. Lorsqu'un joueur emploie une de ces cartes, il avancera sur le panneau dans le sens des aiguilles d'une montre. Si, en avançant de cette façon, il passe par "Jour de Paie", il a le droit de toucher le salaire qui est inscrit sur sa feuille de marquage à ce moment.

Lorsqu'un joueur prend une carte-Occasion, il peut l'utiliser de l'une des trois façons suivantes. (1) Il peut l'employer **immédiatement** en avançant dans le carré d'entrée de l'occupation spécifiée durant le même tour où la carte a été tirée. (Lorsqu'un joueur utilise une carte-Occasion, il **doit** la remettre en-dessous de la pile avec la face vers le bas.) (2) Il peut la garder et l'employer plus tard à la place d'un tour entier... soit à la place d'un coup de dé ou de dés. S'il la garde, il doit la garder avec la face vers le haut pour que les autres joueurs puissent voir les occasions qui se présentent à lui. (3) Il peut la vendre n'importe quand à un autre joueur à n'importe quel prix convenu entre ces deux joueurs ou encore, il peut l'employer pour l'échanger de n'importe quelle autre manière avec un autre joueur.

Un joueur peut utiliser une carte-Occasion pour avancer de n'importe quel carré de la voie intérieure ou de n'importe quel carré de la voie extérieure, sauf Hôpital ou Chômage. (Exception: Le joueur possédant un Diplôme de Docteur peut employer une carte-Occasion pour sortir de l'Hôpital.) Cependant, s'il en utilise une pendant qu'il se trouve dans une voie d'Occupation, il ne reçoit **rien** pour avoir complété l'Occupation qu'il quitte et il ne touchera **aucune** carte-Expérience.

Si un joueur utilise une carte-Occasion il **doit**, à son prochain tour, entrer l'occupation vers laquelle il s'est avancé. Pour cela, avant d'employer une carte-Occasion, tout joueur doit être certain de pouvoir satisfaire une des exigences imprimées sur le carré d'entrée de l'occupation dans laquelle il compte entrer. Il n'est pas nécessaire pour un joueur de payer une entrée s'il peut satisfaire une autre exigence. Aucun droit d'entrée ne

devrait être payé sauf durant le tour où un joueur est sur le point d'entrer une occupation. (Note: Un joueur **ne peut pas** employer de Carte-Occasion pour avancer complètement autour du panneau vers le même espace dont il est parti.)

Cartes-Expérience

Un joueur peut gagner des cartes-Expérience en complétant les occupations ou en aboutissant sur les espaces spéciaux dans la Voie d'Occupations qui lui indique de prendre une ou plusieurs cartes. Ces cartes sont mises de côté et peuvent être utilisées au lieu d'un coup de dé ou de dés durant n'importe quel tour. Elles peuvent être jouées soit sur les carrés extérieurs ou intérieurs. Un joueur peut acheter, vendre ou échanger ses cartes-Expérience avec un autre joueur à n'importe quel moment durant la partie. Les cartes-Expérience **ne peuvent pas** être utilisées durant la partie pendant laquelle elles sont tirées puisqu'elles valent un coup de dé ou de dés. Un joueur ne peut pas les employer pour quitter l'un des deux carrés Pénalité (Hôpital ou Chômage), à moins de payer les Pénalités requises, à l'exception du Docteur qui peut employer une carte-Expérience pour sortir de l'Hôpital. Il ne peut pas employer **plus d'une** carte-Expérience pendant n'importe quel tour.

Cognements

Lorsqu'un joueur aboutit sur n'importe quel carré (sauf Hôpital ou Chômage) déjà occupé par un joueur, dans les voies extérieures ou intérieures, il doit, soit "cogner" ce joueur vers le carré "Chômage" ou négocier avec lui et percevoir des droits ou toute autre compensation pour le laisser où il est.

Le joueur qui est "cogné" et qui ne veut pas négocier doit **immédiatement** aller dans le carré Chômage; donc, il ne dépasse pas "Jour de Paie" et n'encaisse pas son salaire. S'il se trouve dans la Voie d'Occupations, il ne reçoit rien pour compléter cette occupation.

Salaires

Le salaire du joueur est celui qu'il touche du Maître Payeur chaque fois qu'il passe par le carré "Jour de Paie", soit après un coup de dés, ou en employant des cartes-Occasion ou Expérience. Au cours de la partie, le salaire du joueur peut varier. Le salaire de base de chaque joueur est de \$1000. (Ce montant est déjà inscrit dans la première entrée sous "Montant des salaires" sur la feuille de marquage.) Les salaires augmenteront ou diminueront selon les espaces sur lesquels les joueurs aboutissent, dans les occupations diverses. Lorsqu'un joueur finit l'Université, il obtient automatiquement une augmentation de salaire de \$2000. Lorsqu'un joueur est informé qu'il peut augmenter son salaire, il n'encaisse pas d'argent avant d'avoir passé "Jour de Paie". Par exemple, si un joueur commence avec \$1000 et gagne une augmentation de \$1000, il l'indique à côté de l'espace marqué \$2000, mais touche ce montant seulement lorsqu'il passe par



"Jour de Paie". Si, par après, il est informé qu'il doit diminuer son salaire de la moitié, il efface la marque à côté des \$2000 et utilise la marque à côté des \$1000, etc. Le salaire du joueur ne sera pas toujours en coupures de mille égales, dans ce cas, il inscrira le montant exact. Le salaire du joueur ne change jamais sauf s'il aboutit sur un espace marqué "Salaire". Lorsque le joueur passe par "Jour de Paie", il touche son salaire et son argent fera partie de son argent en caisse. **Cet argent ne sera pas gardé séparément.**

Faillite

Tout joueur peut déclarer "Faillite" à n'importe quel moment en rendant toutes ses cartes et son argent liquide et peut recommencer depuis le carré "Jour de Paie" avec un billet de \$1000 et un salaire de base de \$1000, ainsi qu'une feuille de marquage neuve. Il ne peut pas changer sa Formule de Réussite, mais recommence entièrement sous tous les autres points de vue.

Le joueur **doit** déclarer Faillite s'il aboutit sur un carré exigeant un paiement qu'il ne peut pas faire. Cependant, il peut d'abord essayer d'assembler l'argent nécessaire en vendant les cartes-Expérience ou cartes-Occasion qu'il possède, ou emprunter de l'argent à d'autres joueurs.

Retraite

Le joueur ayant accompli n'importe quelle occupation 3 fois a le privilège de pouvoir prendre sa retraite. Lorsque le joueur a gagné ce privilège il peut, durant n'importe quel tour (sauf lorsque sa pièce se trouve sur le carré Hôpital ou Chômage ou déjà sur le carré Vacances à Hawaii) se rendre directement au carré Vacances à Hawaii sans jeter les dés. Il peut donc, au lieu de faire tout autre chose, avancer sa pièce vers le carré du désir. S'il passe par "Jour de Paie", il touche son salaire. Note: Une fois dans le carré Vacances à Hawaii, il peut suivre les instructions imprimées dans ce carré.

L'avantage de ce privilège est d'avoir l'occasion de pouvoir circuler autour du panneau et toucher son salaire et aussi de gagner des Points-Bonheur.

Notes Spéciales

Il arrive parfois que des situations se présentent qui ne sont pas directement couvertes par les règles du jeu. Voici les plus fréquentes:

- Si un joueur est informé qu'il doit perdre $\frac{1}{2}$ de sa Célébrité alors qu'il ne possède pas de Points-Célébrité — il ne perd rien.
- Si un joueur aboutit sur "Faites vos achats" et jette un "1" alors qu'il possède \$13,150 d'argent liquide, 10% desquels font \$1,315, il ne paie que \$1300 étant donné que le plus petit billet que possède le Maître Payeur est de \$50. Le Maître Payeur prend toujours en charge les pertes lorsque la monnaie ne peut pas être rendue exactement.

- Les joueurs peuvent négocier entre eux quant aux ventes, emprunts, échanges, etc. Cependant, **aucun joueur ne peut vendre, prêter ou donner ses points-Célébrité, points-Bonheur, ou son Occupation ou Expérience** qu'il a accumulés sur sa feuille de marquage. Les joueurs peuvent acheter, vendre et échanger les cartes-Occasion et Expérience.
- Un joueur aboutissant à "Las Vegas" peut, s'il le désire, parier (mettre de l'argent à la banque) son capital (son argent en caisse) en montants de \$3000 ou en multiples de cette somme. Par exemple, un joueur ayant en sa possession \$11,000 peut parier \$3000, \$6000 ou \$9000. Cet argent est placé en Banque. S'il a parié \$3000, il jette un dé une fois et gagne \$1000 le nombre de fois indiqué sur le dé. Donc, s'il jette un (5), la Banque lui rend un total de \$5000. S'il jette un (2), la Banque ne lui rend que \$2000, etc. S'il a parié \$6000 (il jette un dé deux fois, additionne le montant des deux dés et multiplie le total par \$1000. C'est à dire que s'il jette un (2) et un (6), la Banque lui rend \$8000 des \$6000 pariés. S'il parie \$9000, il jette un dé trois fois et additionne le montant de chaque coup etc. Cependant, tout joueur doit décider, en aboutissant à "Las Vegas" exactement combien il désire parier et doit placer cet argent à la Banque avant de jeter le dé. Un joueur peut aussi décider, s'il le veut, ne de rien faire lorsqu'il aboutit sur cet espace.
- Chaque fois qu'un joueur est envoyé à l'Hôpital ou au Chômage, il doit y aller **directement** et **n'encassera pas** son salaire. S'il est envoyé à l'un de ces endroits depuis une Voie d'Occupation, il ne reçoit rien pour compléter cette occupation et ne reçoit pas de carte-Expérience. Lorsqu'un joueur sort de l'Hôpital ou du Chômage, il ne retourne pas vers l'occupation d'où il a été envoyé. Il ne peut rentrer dans la Voie d'Occupations seulement qu'en jetant les dés ou en utilisant ses cartes-Expérience ou Occasion.
- Un joueur qui prend part au Programme de l'Espace ne touche pas son salaire en sortant parce qu'il ne passera pas par le carré "Jour de Paie". Désolé, mais c'est le prix qu'il faut payer pour l'aventure!
- Si un joueur aboutit sur "Chômage" et ne possède pas d'argent en caisse, il est libéré immédiatement à son prochain tour. La moitié de zéro est zéro ...
- Le salaire d'un joueur est ni augmenté ni diminué par aucun frais qu'il encourt durant la partie. Le salaire du joueur ne monte ou ne descend que lorsque c'est indiqué pendant le passage à travers les diverses Voies d'Occupations.
- Si un joueur aboutit sur un espace appelé "Violon d'Ingres" et donne \$3000 au Maître Payeur, il jette un dé et reçoit autant d'étoiles que le nombre indiqué par le dé. S'il donne \$6000 au Maître Payeur, il jette un



dé deux fois et reçoit autant d'étoiles que le montant des deux dés ensemble.

- J. Lorsqu'un joueur aboutit sur "Fin de semaine à Paris" ou "Charité", il ne peut acheter qu'un **seul** de ces choix. Il ne peut pas en combiner deux ou trois. Par exemple, il ne peut pas payer \$24,000 et recevoir 20 cœurs à "Fin de Semaine à Paris".
- K. Le Maître Payeur, s'il prend part au jeu, doit garder ses propres fonds séparément de ceux de la Banque. Il ne peut pas garder personnellement les amendes ou l'argent qui doit aller en Banque.
- L. Lorsque le mot "POUVEZ" est marqué sur le panneau, les joueurs ne sont pas requis de suivre les instructions à moins de vouloir de faire.

Jeu à partenaires

Cette variation du jeu régulier peut être jouée par deux ou trois couples; chaque couple forme une société et joue en équipe. Les règles suivantes s'appliquent à ce jeu-ci:

- A. Une seule Formule de Réussite de 120 points est utilisée.
- B. Le "Niveau de Salaire" et "Registre d'Expérience" de chaque partenaire des partenaires sont marqués sur une feuille d'après la même Formule sont marqués séparément.
- C. Tous les points de Célébrité, de Bonheur et d'Argent gagnés par chacun des partenaires sont marqués sur une feuille d'après la même Formule de Réussite.
- D. L'argent gagné aussi bien que les cartes-Expérience et cartes-Occasion acquises, sont gardés par la société plutôt que par partenaire individuel. Donc l'un des partenaires peut employer les cartes-Argent, Expérience et Occasion gagnées par l'autre partenaire. Les pénalités sont payées par le fonds commun des partenaires.

Nous nous ferons un plaisir de répondre aux questions concernant ces règles de jeu.

Vous pouvez obtenir des blocs de feuilles de marquage additionnels chez votre marchand local ou directement chez Parker Brothers, C.P. 600, Concord, Ontario.

Par commande faite par l'entremise de la poste.

Envoyez \$1.50 payable à la commande où un mandat-poste pour 3 blocs de feuilles de marquage.

Parker Brothers also publish an English edition of this game called **Careers**.

