



# Last Will

Vladimír Suchý



Votre oncle vient de mourir. Youpi !

C'est enfin votre chance de devenir riche ! Vous ne l'avez jamais rencontré en personne, mais on vous a souvent parlé de lui. C'était l'un de ces millionnaires qui ont profité de l'essor de l'Angleterre Victorienne pour amasser une immense fortune.

C'était aussi une sorte d'ermite, bien trop occupé par ses affaires pour s'encombrer d'amis. Mais sur son lit de mort, il finit par réaliser qu'il n'avait jamais pris le temps de profiter de toutes les richesses qu'il avait amassées. Il décida alors qu'il léguerait toute sa fortune au plus compétent des membres de sa famille : celui qui sera le plus à même de profiter de tous les plaisirs que l'argent peut procurer. Sur son testament, il établit que chacun de ses parents encore en vie recevrait une somme d'argent définie. Celui qui saura dépenser cet argent le plus rapidement possible héritera du reste de sa fortune. Mais ne pensez pas que dépenser tout cet argent sera si facile...

## Contenu du Jeu

- ▶ Un grand plateau de jeu composé de :
  - ▷ un plateau Planification (réversible)

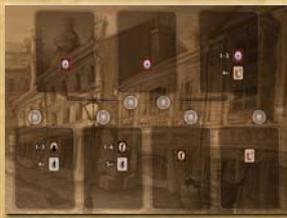


Face pour 2-3 joueurs



Face pour 4-5 joueurs

- ▷ un plateau Opportunités (réversible)



Face pour 2-3 joueurs



Face pour 4-5 joueurs

- ▷ un plateau Opportunités supplémentaire (réversible)



Face pour 3 joueurs



Face pour 5 joueurs

- ▶ 5 plateaux de jeu individuels et leurs 12 extensions



- ▶ 140 cartes



Événement



Extra



Propriété



Compagnon



Cartes Spéciales



Joker



Testament

- ▶ 4 jetons Ajustement (pour le marché immobilier)



- ▶ 2 pions Coursier par joueur (en forme de chapeau)



- ▶ 5 marqueurs Action (1 par joueur)



- ▶ 5 pions Planification (1 par joueur)



- ▶ 24 jetons Compagnon (en 4 couleurs)



chiens



chevaux



invités



chef

- ▶ Plusieurs marqueurs Valeur Immobilière (en forme de maison)



- ▶ 1 pion Premier Joueur



- ▶ 1 pion Compte-tour



- ▶ Des jetons Argent de différentes valeurs



## Mise en place

Placez le plateau Planification et le plateau Opportunités au centre de la table. Les chiffres inscrits dans le parchemin en haut à droite des plateaux indiquent la face à utiliser selon le nombre de joueurs. Lors d'une partie à 3 ou 5 joueurs, vous devez aussi utiliser le plateau Opportunités supplémentaire, en le plaçant sur la table du côté approprié.

Placez le pion Compte-tour sur le chiffre "1" du plateau Planification. Placez aléatoirement les 4 jetons Ajustement dans la partie Marché Immobilier du plateau Planification (représenté par les 4 cartes imprimées sur le plateau).

Mélangez chaque paquet de cartes de base séparément et placez-les face cachée à côté des plateaux de jeu, accessibles à tous les joueurs.

Il existe 4 types de cartes de base, identifiées par leurs dos :

- ▶ **Événement** : cartes blanches avec un cycliste
- ▶ **Extra** : cartes rouges avec un gentleman
- ▶ **Propriété** : cartes marrons avec un manoir
- ▶ **Compagnon** : cartes bleues avec une lady et son chien

Si l'un des paquets de cartes de base est épuisé, mélangez la défausse correspondante pour former un nouveau paquet.

Les autres cartes ne pourront pas être piochées directement et seront uniquement accessibles par l'intermédiaire du plateau Opportunités.

► **Cartes Spéciales** : carte rouges avec des couronnes. Ces cartes doivent être réparties en 3 paquets, en fonction du nombre de couronnes. Mélangez séparément chaque paquet et empilez-les de façon à ce que les cartes à 1 couronne soient au-dessus, les cartes à 2 couronnes au milieu et les cartes à 3 couronnes en-dessous. Placez le paquet ainsi formé à côté du plateau Opportunités.

► **Cartes Joker** : ce sont des cartes Compagnon spéciales. Placez deux cartes Joker à côté du plateau Opportunités.

Un des paquets de cartes est uniquement utilisé au début de la partie :

► **Cartes Testament** : pour votre première partie, laissez ces cartes dans la boîte. Lors des parties suivantes, vous pouvez piocher l'une de ces cartes pour déterminer la somme d'argent avec laquelle les joueurs débutent la partie.

Formez une banque près du centre de la table pour les jetons Compagnon, les marqueurs Valeur Immobilière, les jetons Argent et les extensions des plateaux individuels. Prévoyez également de la place pour pouvoir former des défausses pour chaque type de carte.

Chaque joueur choisit une couleur et prend le plateau individuel, les 2 pions Coursier et le pion Planification correspondants. Chaque joueur reçoit aussi 1 marqueur Action (gris) et le place sur la case 0 de son plateau individuel. Dans une partie à 2 joueurs, chacun reçoit un pion Planification supplémentaire, d'une couleur neutre (non utilisée par les joueurs).

Les joueurs commencent la partie avec la même somme d'argent. Pour une première partie, ils prennent 70 livres (70 £) à la banque. Pour des parties variées, vous pouvez aussi déterminer la somme de départ en piochant l'une des cartes Testament, mais commencer avec 70 livres (70 £) est idéal pour découvrir le jeu.

Chaque joueur pioche 3 cartes Extra et 3 cartes Propriété. Après la phase 1 du premier tour, chaque joueur pourra conserver deux de ces six cartes (pas nécessairement du même type) et devra défausser les quatre autres (face cachée) dans les défausses appropriées.

Le pion Premier Joueur revient au dernier joueur à avoir acheté quelque chose.



*Exemple de mise en place d'une partie à 3 joueurs*

*Emplacements réservés aux défausses de cartes (face cachée)*



*Jetons Ajustement placés au hasard*



## But du Jeu

Votre objectif est de dilapider tout votre argent le plus vite possible, comme l'a demandé votre oncle sur son testament.

## Le Tour de jeu

Une partie se déroulera au maximum en 7 tours. Chaque tour se compose de 5 phases :

1. Préparation
2. Planification
3. Coursiers
4. Actions
5. Fin de Tour

Si à tout moment d'un tour de jeu l'un des joueurs réussit à dépenser l'intégralité de son argent, le tour est joué entièrement par tous les joueurs et la partie prend fin.

## 1. Préparation

Vous devez avant tout connaître les opportunités qui s'offrent à vous.

Piochez et placez une carte face visible sur chaque emplacement du plateau Opportunités. Les symboles vous indiquent quelle carte piocher. Sur certains emplacements, les cartes proviendront toujours du même paquet. Pour d'autres, le type de cartes change à mesure que la partie avance.



Tours 1 et 2 :  
carte Propriété



À partir du tour 3 :  
carte Événement



Uniquement lors du premier tour de la partie, à l'issue de cette phase Préparation, chaque joueur choisit deux cartes de sa main qu'il souhaite conserver et défausse les autres cartes, face cachée, dans les défausses appropriées.

Exemple de préparation du premier tour d'une partie à 3 joueurs



## 2. Planification

*C'est ici que vous décidez du nombre d'opportunités susceptibles de vous intéresser, du nombre de coursiers employés, et du temps dont vous souhaitez disposer pour profiter de votre argent.*

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur va organiser sa journée en plaçant son pion Planification sur l'un des sabliers du plateau Planification.

Votre choix va déterminer :

- ▶ Le nombre de cartes que vous piochez (vous les piochez immédiatement)
- ▶ Le nombre de vos Coursiers pour la phase Coursiers
- ▶ Le nombre de vos actions pour la phase Actions
- ▶ Votre position dans l'ordre du tour pour les phases suivantes.



Dès que vous avez placé votre pion sur un sablier, piochez le nombre de cartes indiqué. Vous pouvez piocher la (ou les) première(s) carte(s) de n'importe quel paquet de cartes de base. Vous ne pouvez pas piocher de cartes Spéciales (celles avec des couronnes) ni récupérer celles du plateau Opportunités (ces cartes ne seront disponibles que lors de la phase Coursiers). Vous n'avez pas le droit de prendre connaissance des cartes piochées tant que vous n'avez pioché toutes vos cartes.



Les phases suivantes de ce tour seront jouées selon l'ordre des pions Planification. Le premier joueur sera celui qui a placé son pion sur le sablier le plus à gauche, le dernier joueur celui qui aura placé son pion le plus à droite.

Remarque : le pion Premier Joueur ne bouge pas, même si un autre joueur devient temporairement le premier joueur du tour.

### Exemple d'une partie à 5 joueurs

*Rouge est premier joueur, et les joueurs sont assis dans cet ordre : Rouge, Violet, Bleu, Jaune et Vert.*

*À la fin de la phase de Planification, le plateau est le suivant :*



*Chaque joueur a immédiatement pioché ses cartes après avoir placé son marqueur sur un sablier.*

*Pour les phases restantes de ce tour, l'ordre sera le suivant : Violet, Jaune, Bleu, Verte, Rouge.*

### Planification lors d'une partie à 2 joueurs

Dans une partie à 2 joueurs, le premier joueur commence la phase Planification en plaçant un pion neutre (d'une couleur non jouée) sur un sablier, bloquant ainsi l'une des possibilités. Son adversaire place ensuite un autre pion neutre sur le plateau pour bloquer une autre possibilité, puis il place le pion de sa couleur sur un sablier libre et pioche immédiatement le nombre de cartes indiqué. Pour finir, le premier joueur place son pion sur l'un des sabliers restants et pioche ses cartes. Les pions neutres n'ont aucune autre utilité lors du tour.

### Exemple d'une partie à 2 joueurs

*Vert est le premier joueur de ce tour. Il utilise le pion rouge pour bloquer l'une des possibilités :*



*C'est ensuite à Jaune de jouer. Il utilise le pion bleu pour bloquer une autre option et effectue ensuite son choix :*



*Jaune pioche 2 cartes. C'est alors à Vert de choisir :*



*Vert pioche 7 cartes et la phase Planification est terminée. Jaune débutera la phase suivante puisque son pion est le plus à gauche sur le plateau.*



### 3. Coursiers

Maintenant que votre journée est correctement organisée, vous devez envoyer vos coursiers effectuer les meilleures réservations, vous inscrire aux divertissements les plus onéreux et influencer sur le prix des propriétés dans lesquelles vous souhaitez investir.

Les joueurs vont jouer chacun leur tour, en suivant l'ordre des pions sur le plateau Planification, en commençant par le joueur qui a placé son pion sur le sablier le plus à gauche. Lorsque vient votre tour de jeu, placez l'un de vos pions Coursier sur l'une des possibilités qui lui sont offertes (voir plus bas) et appliquez immédiatement les effets de l'option choisie. Vous ne pouvez pas placer votre Coursier sur un emplacement déjà occupé par un autre Coursier.

Lorsque tous les joueurs ont placé un pion Coursier (et profité de l'option choisie), les joueurs placent leur second Coursier en respectant les mêmes règles.

REMARQUE : en plaçant votre pion sur certains sabliers lors de la phase Planification, vous ne disposerez parfois que d'un seul Coursier lors de cette phase (un seul symbole Coursier est dessiné dans la colonne du sablier choisi). Vous ne participerez donc pas au second tour de placement des Coursiers.

#### Exemple de placement des Coursiers lors du tour 3

Les joueurs placent leurs Coursiers en suivant l'ordre indiqué sur le plateau Planification. Pour commencer, Violet récupère une carte Spéciale, imité par Jaune qui en prend une aussi. Bleu désirait vraiment prendre la carte Spéciale récupérée par Jaune et, comme aucune autre carte ne l'intéresse sur le plateau Opportunités, il décide de piocher une carte au hasard dans le paquet de son choix. Rouge est très content, car bien qu'il soit le dernier à placer son Coursier, il peut récupérer l'extension qu'il convoitait pour son plateau individuel puisque cet emplacement est encore disponible.

Les possibilités offertes aux Coursiers sont les suivantes :



**Carte du plateau Opportunités** – sur le plateau Opportunités, récupérez la carte correspondant à l'emplacement sur lequel vous avez placé votre Coursier. Sur le plateau pour 2 ou 3 joueurs, deux emplacements permettent d'accéder à trois cartes. Le premier joueur qui place son Coursier sur l'un de ces emplacements récupère l'une des trois cartes. Le joueur qui choisira le second emplacement récupérera l'une des deux cartes restantes. La dernière carte ne sera pas récupérée.

**Extension** – prenez à la banque l'une des extensions de plateau individuel (s'il en reste) et placez-la sur la droite de votre plateau. Cette extension fait désormais partie de votre plateau individuel jusqu'à la fin de la partie, vous permettant de poser une carte supplémentaire. Un joueur peut ajouter plusieurs extensions à son plateau individuel.



Violet a choisi une colonne du plateau Planification ne comportant qu'un seul symbole Coursier, c'est pourquoi il ne participe pas au second tour de placement des Coursiers. Jaune décide de modifier les cours de l'immobilier, augmentant le prix des Manoirs et réarrangeant les autres valeurs à sa guise. Bleu récupère la carte Joker, qui se combinera idéalement avec la carte piochée grâce à son premier Coursier. Rouge ne voit rien d'intéressant à faire, et décide d'envoyer son second Coursier lui réserver une place à l'opéra, dépensant immédiatement 2 £.





**Marché de l'Immobilier**  
 Vous pouvez réarranger les quatre jetons Ajustement comme vous le souhaitez. Vous pouvez aussi choisir de ne pas les modifier.



**Carte au hasard** – Vous pouvez piocher une carte dans l'un des paquets de cartes de base (pas de carte Spéciale). Pour indiquer que cette action n'est réalisable qu'une fois par tour pour chaque joueur, le plateau comporte un unique emplacement à la couleur de chaque joueur. Vous choisissez de piocher une carte en plaçant votre Coursier sur l'emplacement de votre couleur. Il n'est donc pas possible de faire deux fois ce choix dans un même tour.



**Opéra** – Dépensez 2 £.

## 4. Actions

À l'issue des premières phases, vous avez récupéré en main plusieurs cartes qui vont vous aider à dépenser votre argent. Cette phase vous permettra de les utiliser.

Au début de cette phase, placez le marqueur Action de votre plateau individuel sur l'emplacement correspondant au nombre d'actions déterminé par votre pion Planification. (Remarque : le nombre maximum d'actions indiqué sur votre plateau individuel est plus important que le nombre maximum d'actions indiqué sur le plateau Planification. Certaines cartes peuvent en effet vous octroyer des points d'actions supplémentaires.)



Les joueurs effectuent ensuite leurs actions, chacun à leur tour, en suivant l'ordre des pions sur le plateau Planification, en commençant par le joueur qui a placé son pion sur le sablier le plus à gauche. Chaque joueur dispose d'un tour de jeu pour utiliser autant de cartes qu'il le souhaite et que ses points d'action lui permettent d'utiliser.

À votre tour, vous pouvez jouer des cartes de votre main et/ou activer des cartes déjà posées sur votre plateau. Sur chaque carte est indiqué le nombre d'actions nécessaires pour pouvoir la jouer et l'activer. Si vous jouez ou activez une carte qui nécessite de dépenser des points d'actions, diminuez votre marqueur Action du nombre d'actions correspondant. Si vous ne disposez pas du nombre de points d'actions nécessaires, vous ne pouvez pas utiliser cette carte.

Certaines cartes de votre plateau pourront être activées sans utiliser d'action. Vous pouvez les utiliser à tout moment de votre tour, même s'il ne vous reste plus aucune action.

Lorsque vous avez terminé d'utiliser vos cartes, indiquez au joueur suivant qu'il peut commencer son tour.

Pour mieux comprendre comment fonctionnent les cartes, référez-vous à la section Utilisation des Cartes.

## 5. Fin de Tour

*Tout tombe en ruine... profitez-en !*

Une fois que tous les joueurs ont terminé la phase Actions, le tour se termine. Cette phase se déroule en sept étapes, que tous les joueurs peuvent effectuer simultanément :

► **Retour à une main de 2 cartes** – vous ne pouvez conserver que 2 cartes dans votre main pour le tour suivant. Défaussez celles que vous ne souhaitez pas conserver. Vous ne pouvez pas garder de carte Joker. Même si vous ne possédez en main qu'une ou deux cartes, vous devez reposer le Joker près du plateau Opportunités.

► **Perte de valeur des Propriétés** – les Propriétés susceptibles de perdre de la valeur présentent une échelle indiquant leur état de délabrement. Une telle Propriété qui ne serait pas entretenue lors de la phase Actions perd de sa valeur. Déplacez alors son marqueur Valeur Immobilière d'un échelon vers le bas. Si le marqueur est déjà à l'échelon le plus bas (ou pour les cartes ne comportant pas d'échelle) la Propriété ne perd pas de valeur. Même les Propriétés acquises lors de ce tour perdent de la valeur si elles ne sont pas entretenues. Une Propriété entretenue (le symbole ✓ est visible au-dessus de la carte) ne perd pas de valeur lors de cette phase.



► **Désactivation des cartes** – sur votre plateau individuel, faites glisser vers le haut toutes les cartes activées afin qu'elles masquent à nouveau les symboles ✓.



► **Nettoyage du plateau Opportunités** – toutes les cartes sont retirées du plateau Opportunités et placées dans leurs défausses respectives. Les cartes Spéciales n'ont pas de défausse, elles sont retirées du jeu définitivement.

► **Retour des pions** – tous les pions Planification et les Coursiers sont retirés des plateaux et récupérés par les joueurs.

► **Compte-tour** – déplacez le Compte-tour d'une case vers le bas.



► **Changement de premier joueur** – le joueur possédant le pion Premier Joueur le passe à son voisin de gauche.

## Utilisation des Cartes

Le type d'une carte est indiqué par son dos (verso). La manière de l'utiliser dépend de sa face (recto). Les cartes avec des bords blancs (Événement) sont utilisées puis immédiatement défaussées. Les cartes avec des bords noirs (Extra et Propriété) sont jouées sur votre plateau individuel. Les cartes avec des bords bleus (Compagnon et Joker) sont combinées avec d'autres cartes. Une carte peut aussi avoir un symbole dans le coin supérieur gauche indiquant de quelle manière elle peut se combiner avec d'autres cartes.

Remarque : la couleur du symbole en haut à gauche (noir sur blanc ou inversement) n'a aucun effet sur la partie.



*Un repas peut à la fois être une carte Événement à bords blancs et une carte Extra à bords noirs. Ces deux cartes ont le même symbole dans le coin supérieur gauche.*

## Cartes à bords blancs

Ces cartes représentent des occasions de dépenser l'argent de votre oncle. Vous pouvez sortir dîner, aller voir un spectacle ou partir en excursion. Comme vous souhaitez dépenser un maximum d'argent, il peut être utile de vous faire accompagner au restaurant par un invité, d'aller au théâtre à cheval ou d'emmener votre chien en balade. Plus vite vous aurez dépensé l'argent de votre oncle, plus vite vous atteindrez votre rêve le plus fou : être ruiné !



Lorsque vous jouez une carte à bords blancs, déplacez votre marqueur Action pour indiquer le nombre d'actions utilisées et dépensez le nombre de livres (£) inscrit sur le ou les symboles en forme de pièce présents sur la carte. Défaussez ensuite celle-ci dans la défausse correspondante.

## Cartes standards

Lorsque vous jouez une carte standard à bords blancs, comme le Dîner, la Virée en Calèche, la Balade en Mer, le Théâtre ou la Soirée, le nombre d'actions à utiliser et la somme d'argent à dépenser sont indiqués dans le coin supérieur gauche.



*En jouant un Dîner, le joueur utilise une action et dépense 2 £.*



*Le joueur fait une Balade en Mer, utilisant deux actions et dépensant 5 £.*

## Cartes avec un Compagnon

Certaines cartes Événement vous permettent de vous faire accompagner d'une invitée, d'amener votre chien, d'y aller à cheval ou de faire œuvrer votre chef personnel. Un symbole indique alors la somme d'argent supplémentaire à dépenser si vous pouvez jouer le type de carte Compagnon (carte à bords bleus) adéquat.

Pour jouer une carte à bords blancs en combinaison avec une carte Compagnon, utilisez le nombre d'actions indiqué. La somme dépensée varie selon que vous y alliez seul ou accompagné. Seul, dépensez la somme inscrite dans le symbole pièce le plus en haut. Ajoutez à cette somme le supplément correspondant au Compagnon (le symbole + vous rappelle cette règle). La carte Événement et la carte Compagnon sont ensuite défaussées.

Si une carte Événement permet de se faire accompagner par plusieurs types de Compagnons, vous êtes libre de le faire (si vous possédez les cartes Compagnon correspondantes). L'ordre des compagnons n'a pas d'importance pour une carte à bords blancs. Toutes les cartes Compagnons jouées sont ensuite défaussées.

Dans tous les cas vous ne pouvez utiliser qu'une seule carte Compagnon par symbole.



*Lorsque vous jouez une carte Balade en Mer sans Compagnon, vous utilisez deux actions et dépensez 2 £. Si vous la jouez en combinaison avec une carte Chien, vous utilisez 2 actions et dépensez 5 £. Si vous la jouez avec un Chien, une Invitée et un Chef, vous utilisez deux actions et dépensez 9 £ ! Dans tous les cas, la carte Événement et toutes les cartes Compagnon jouées sont défaussées.*

Vous pouvez jouer une telle carte Événement sans la combiner avec un Compagnon. Dans ce cas-là, vous utilisez simplement le nombre d'actions prévu et dépensez la somme indiquée dans le symbole pièce le plus proche du haut de la carte.

## Savourer le moment

Certaines cartes à bords blancs vous permettent de dépenser encore plus d'actions, prolongeant l'événement et vidant davantage votre compte en banque. Choisissez l'une des options proposées, utilisez le nombre d'actions et dépensez la somme comme indiqué. La carte est ensuite défaussée.



*Si vous utilisez deux actions pour jouer votre carte Bal, vous dépensez 4 £. Si vous utilisez quatre actions, vous dépensez 9 £. Si vous en utilisez six, vous dépensez 17 £.*



## Cartes à bords noirs



Pour jouer une carte à bords noirs, vous devez avoir un emplacement disponible sur votre plateau individuel. Si vous n'en avez pas, vous pouvez libérer un emplacement en défaussant l'une des cartes à bords noirs précédemment posée sur votre plateau. Vous pouvez défausser une carte activée lors de ce tour, ou une carte posée plus tôt dans le tour. Défausser une carte n'utilise pas d'action.

Exception : une carte Propriété ne peut pas être défaussée de cette façon.



Poser une carte à bords noirs utilise au moins une action. Le symbole **A** présent sur chaque emplacement de votre plateau vous rappelle cette règle. Si la carte présente un symbole **+A** dans le coin supérieur gauche, vous devez dépenser une action supplémentaire.



Les cartes de votre plateau individuel peuvent être activées à tout moment pendant votre tour de jeu durant la phase Actions, même si elles viennent d'être posées. Une carte ne peut être activée qu'une seule fois par tour. Pour signifier qu'une carte a été activée, faites-la glisser vers le bas, pour révéler le symbole **✓**. Une carte ainsi déplacée ne pourra plus être à nouveau activée ce tour-ci.

Lorsque vous activez une carte, effectuez ce qui est indiqué dans le coin supérieur droit. Certaines activations nécessitent d'utiliser des actions, d'autres non. Si la carte ne requiert pas l'utilisation d'actions, vous pouvez l'activer même si vous avez déjà utilisé toutes vos actions.



Pour jouer cette carte de votre main vous devez utiliser deux actions : cela coûte toujours une action de poser une carte sur votre plateau et cette carte vous coûte une action supplémentaire (comme indiqué par le symbole **+A** en haut à gauche de la carte). Une fois posée sur votre plateau, vous pouvez l'activer en utilisant une nouvelle action. Lors des prochains tours, activer cette carte vous coûtera une seule action.

## Dépenses

C'est agréable de sortir dîner pour dépenser votre argent, mais c'est encore plus plaisant de faire une réservation au restaurant et de payer l'addition que vous y avez dîné ou non.

Les Dépenses fonctionnent comme les Événements, sauf que vous pouvez les réutiliser à chaque tour. Lorsque vous activez une carte Dépense, faites ce qui est indiqué dans le coin supérieur droit. Certaines dépenses nécessitent l'utilisation d'actions, mais la majorité n'en requiert pas.

Certaines cartes Dépense vous autorisent à vous faire accompagner d'un ou plusieurs Compagnons, comme indiqué par les symboles. Vous devez avoir placé un jeton Compagnon à côté d'une telle option si vous souhaitez en profiter. Le placement des jetons Compagnons est expliqué dans la section concernant les cartes à bords bleus. Si vous avez placé un jeton Compagnon sur la carte, vous pouvez dépenser la somme d'argent indiquée. L'option du haut (celle sans symbole Compagnon) reste toujours disponible.



Cette carte vous permet de dépenser 1 £ à chaque tour, sans utiliser d'action. Si vous avez placé un jeton Chef sur cette carte, vous pouvez dépenser 2 £ par tour. Si vous y avez placé un second jeton Chef, vous pouvez même dépenser 4 £ par tour. Vous n'êtes pas forcé de choisir l'option la plus dépensière. Si vous avez 2 jetons Chef, vous avez le choix de dépenser 4 £, 2 £ ou 1 £. Le plus souvent, vous désirez dépenser le plus possible, mais parfois, en fin de partie, vous ne le pourrez pas. Consultez la section Dépenser de l'argent pour plus de détails.



## Assistants

Vous ne fréquentez généralement pas ce type d'individus. Certains de ces escrocs sont même très certainement en train de vous arnaquer. Heureusement ils sont tellement habiles que les avocats de votre oncle considèrent leurs services comme des dépenses légitimes... Ces canailles peuvent donc se révéler particulièrement utiles !

Une carte Assistant est divisée en deux parties indépendantes. La partie supérieure fonctionne comme pour les cartes Dépenses : si un symbole est présent dans le coin supérieur droit, vous pouvez l'activer (en la faisant glisser) et dépenser la somme indiquée.

La partie inférieure de la carte Assistant vous octroie un Privilège qui fait entorse aux règles habituelles de jeu. Un Privilège peut être utilisé chaque fois qu'il s'applique, que la carte soit activée ou non. Utiliser un Privilège n'est pas obligatoire, vous pouvez choisir de ne pas en profiter.

Les cartes sont détaillées en annexe (dernière page du livre).



Vous pouvez activer le Copain de Classe à chaque tour pour dépenser 1 £. Que cette carte soit activée ou non, elle vous permet d'utiliser le Privilège décrit dans la partie inférieure de la carte : vous pouvez conserver 2 cartes supplémentaires dans votre main à la fin du tour.

## Propriétés

*D'ordinaire, vous avez plutôt tendance à maintenir votre patrimoine immobilier en bon état. Mais suivant les termes du testament de votre oncle, entretien et dégradation sont tous les deux bons pour vous. Les frais d'entretien peuvent s'avérer très importants mais vous pouvez aussi laisser vos biens se dégrader. Plus leur valeur immobilière s'écroule, plus vos chances de l'emporter, et donc devenir immensément riche, augmentent.*

Les cartes Propriété ne fonctionnent pas comme les autres cartes à bords noirs. Vous ne pouvez pas les défausser pour faire de la place à de nouvelles cartes. Elles doivent être vendues. De plus, vous ne pouvez pas vous déclarer ruiné (et gagner) tant que vous détenez des Propriétés.

Il existe quatre types de Propriétés, identifiés grâce au symbole  placé dans le coin supérieur gauche de la carte. Les Villas, les Hôtels Particuliers et les Manoirs possèdent le même symbole en différentes couleurs. Les Propriétés avec le symbole  sont des Fermes.

Pour acheter une Propriété, utilisez une action et payez le coût indiqué par le symbole Billet le plus élevé (en haut à gauche), et en tenant compte du jeton Ajustement placé sur ce type de Propriété sur le plateau Planification.

Posez la carte sur un emplacement libre de votre plateau. Si ce n'est pas une Ferme, placez un marqueur Valeur Immobilière sur le symbole Billet le plus élevé pour indiquer la valeur actuelle de la Propriété. Une Propriété peut perdre de la valeur chaque tour si vous ne l'entretenez pas en l'activant.



Les Fermes ne perdent pas de valeur, et ne reçoivent donc pas de marqueur Valeur Immobilière. Mais rassurez-vous, il est tout de même possible de perdre de l'argent grâce à elles.



*À cause du Marché de l'Immobilier, cette Propriété vous coûte 11 £ (13-2). Placez un marqueur Valeur Immobilière sur le symbole Billet le plus élevé (13). Il aurait été préférable d'envoyer au préalable un Coursier réarranger les jetons Ajustement afin d'attribuer à ce type de Propriété un jeton +3.*

*Vous auriez alors brillamment dépensé 16 £ pour cet achat.*



Pour entretenir une Propriété, il suffit de l'activer (comme pour une carte Dépense). Vous dépensez le nombre d'actions et la somme indiqués en haut à droite de la carte. Certaines Propriétés vous permettent même d'associer des jetons Compagnon grâce auxquels vous pourrez dépenser encore plus d'argent lors de leur entretien. Lorsque vous effectuez l'entretien d'une Propriété, faites glisser la carte vers le bas

pour indiquer qu'elle a été activée (symbole  visible). Les Propriétés entretenues ne perdront pas de valeur en fin de tour (le système de dépréciation est expliqué plus haut dans la section Fin de tour).

Notez qu'entretenir une Propriété ne fait pas augmenter sa valeur. L'entretien empêche simplement le marqueur Valeur Immobilière de descendre d'un échelon, et rien ne permet à un marqueur de remonter.

Vous ne pouvez pas gagner tant que vous possédez une Propriété. Vous ne pouvez pas simplement défausser une carte Propriété, elle doit être vendue. Pour vendre une Propriété, utilisez une action, défaussez la Propriété, et prenez l'argent de la vente dans la banque. Le prix de vente est celui inscrit sur le billet à côté duquel est placé le marqueur Valeur Immobilière (dans le cas d'une Ferme, sur le seul billet de la carte). Ce prix de vente est modifié en fonction du jeton Ajustement placé sur ce type de Propriété sur le plateau Planification.



*Au bout de quelques tours de jeu, ravi que la valeur de votre Propriété ait fortement chuté (5 £), vous décidez de la vendre.*



*Pour préparer cette vente, vous envoyez un Coursier attribuer à ce type de Propriété un marqueur Ajustement -3. Pour vendre la Propriété, vous utilisez une action et ne gagnez que 2 £ de la banque. Si vous l'aviez laissée se déprécier encore un tour, vous auriez pu la vendre sans rien empocher.*

Les Propriétés vendues sont défaussées. Si le prix de vente d'une Propriété est inférieur à 0, vous ne gagnez ni ne perdez d'argent en la vendant.

## Cartes à bords bleus

*Ces cartes vous permettent de dépenser encore un peu plus d'argent. Pourquoi ne pas emmener votre chien au restaurant ? Aller au théâtre à cheval n'est-il pas beaucoup plus classe ? Pourquoi ne pas inviter une lady pour une promenade en calèche ? Et les bons chefs sont si rares (et si chers) qu'il semble indispensable que l'un d'entre eux vous suive partout où vous allez.*



Il existe 4 types de cartes Compagnon : les Chefs, les Invitées, les Chiens et les Chevaux. Ces cartes ne peuvent être jouées seules. Elles doivent être combinées avec une carte à bords blancs ou noirs.

Comme expliqué précédemment, une carte Compagnon vous permet de dépenser encore plus d'argent lorsque vous jouez certaines cartes à bords blancs. Une fois jouées, ces cartes sont défaussées.

Les cartes Compagnon peuvent aussi être utilisées avec certaines cartes à bords noirs. Si la partie supérieure droite d'une carte à bords noirs propose des emplacements accompagnés de symboles Compagnon (☺, ☹, 🐾, 🐾) alors vous pouvez les combiner avec un jeton Compagnon.

La carte à bords noirs doit d'abord avoir été posée sur votre plateau (dans un tour précédent ou plus tôt dans ce tour). L'ordre de pose des Compagnons est important pour ces cartes (contrairement aux cartes à bords blancs) et il vous est rappelé par des flèches jaunes. Un jeton Compagnon ne peut être placé que sur le premier emplacement vide (le plus en haut) associés à un symbole Compagnon.

Pour placer un jeton Compagnon sur l'emplacement vide le plus haut de la carte, défaussez une carte Compagnon correspondant au symbole de cet emplacement. Utilisez une action et placez sur cet emplacement un jeton Compagnon de la couleur correspondante. Pour ne pas oublier que cela vous coûte une action, le symbole **A** est présent dans l'emplacement.



Si vous disposez d'un nombre suffisant d'actions et des cartes Compagnon adéquates, vous pouvez compléter autant d'emplacements que vous le souhaitez, tout en respectant bien l'ordre des flèches : de haut en bas. Chaque jeton Compagnon vous offre une option supplémentaire lorsque vous activez la carte.

Les jetons Compagnon sont rattachés aux cartes à bords noirs de manière permanente. Les jetons ne sont pas transférables. Lorsque la carte à bords noirs est défaussée, les jetons Compagnon le sont aussi.



*Si votre Ferme était remplie d'animaux, son entretien vous coûterait bien davantage. Mais si vous n'avez qu'une carte Cheval en main, vous ne pouvez rien faire pour l'instant. Avant tout, vous devez récupérer un Chien. Imaginons donc que vous ayez en main un Cheval et un Chien. Vous utilisez 1 première action, défaussez votre carte Chien, et placez un jeton Chien (marron) sur l'emplacement à côté du 4. Si vous désirez*

*jouer votre Cheval lors de ce même tour, utilisez une nouvelle action, défaussez la carte Cheval et placez un jeton Cheval (jaune) sur l'emplacement à côté du 7. Désormais, lorsque vous activerez votre Ferme pour son entretien, vous disposez de trois options : dépenser 2, 4 ou 7 £.*

### Carte Compagnon Joker



La carte Joker peut être jouée comme n'importe quel type de carte Compagnon. Lorsque vous la défaussez, remplacez-la près du plateau Opportunités, avec les autres cartes Joker.

Même si vous n'utilisez pas votre carte Joker pendant la phase Actions, vous devez la replacer près du plateau Opportunités à la fin du tour.

## Cartes Spéciales

Les cartes Spéciales, celles avec des couronnes, peuvent être à bords blancs ou noirs. Elles sont un peu plus puissantes que les cartes de base et certaines d'entre elles, comme la Folle Journée, ont même un fonctionnement complètement différent. Ces cartes sont détaillées en dernière page de ce livret. Lorsque les cartes Spéciales sont défaussées, il est conseillé de les remettre dans la boîte de jeu pour qu'elles ne soient pas accidentellement mélangées avec les cartes de base.

## Dépenser de l'argent

*Contrairement à certains gouvernements, les joueurs ne peuvent dépenser que l'argent qu'ils possèdent.*

Aussi longtemps que vous détenez une Propriété, vous ne pouvez pas vous endetter. C'est-à-dire que vous ne pouvez pas utiliser une carte qui vous ferait dépenser plus d'argent que ce qu'il vous reste. Il est donc nécessaire de vendre toutes vos Propriétés avant de pouvoir dépenser librement.

Lorsque vous ne détenez plus aucune Propriété, vous êtes autorisé à vous déclarer ruiné (enfin !). Au moment où votre prochaine dépense d'argent vous amènera à un total de zéro ou moins, vous annoncez alors aux autres joueurs que vous êtes ruiné. S'il vous reste des cartes et des actions à utiliser, vous pouvez continuer de vous endetter.



*Un joueur ne possède plus que 2 £. Sur son plateau, il détient une Propriété et une carte Dépense (Réservation) qui lui permet de dépenser 1 £. Plus tôt dans la partie, cette carte a été améliorée grâce à un jeton Chef, permettant de l'activer pour 3 £. Le joueur ne peut choisir que la première option et dépenser 1 £. Il ne peut pas choisir la seconde option car il ne possède pas 3 £ et détient toujours une Propriété.*

L'argent de chaque joueur doit rester visible. Si un joueur vous le demande, vous devez lui indiquer quelle somme il vous reste.

## Fin de la Partie

*Vos maisons s'écroulent, votre chien de course n'a pas réussi à décoller des starting-blocks, votre restaurant favori sale honteusement chacune de vos additions, bref... vous voilà ruiné. Félicitations ! Vous avez gagné !*

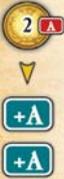
Lorsqu'un joueur ne possède plus ni argent ni Propriétés, il se déclare ruiné, ce qui déclenche la fin de la partie. Le tour en cours est joué entièrement, mais il n'y en aura pas d'autre. Si aucun joueur ne se déclare ruiné après 6 tours de jeu, alors le septième tour est le dernier.

Le vainqueur est le joueur le plus endetté (voir la section Dépenser de l'argent ci-dessus). Si personne n'est endetté, le vainqueur est celui qui possède le moins d'argent et de Propriétés. Pour effectuer cette comparaison, les Propriétés sont vendues à leur valeur actuelle plus 5 £. Vos cartes Assistants et les marqueurs du marché immobilier ne sont pas appliqués. En cas d'égalité, la victoire revient au joueur qui a placé son marqueur le plus à gauche sur les sabliers lors du dernier tour (le premier dans l'ordre de réalisation des actions).

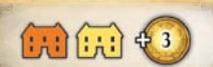
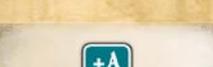
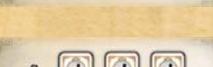
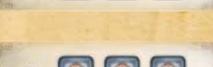
## Dépenses

-  Utilisez 1 action et dépensez 4 £.
-  Dépensez 2 £.
-  Dépensez 2 £ pour chacune de vos Fermes.
-  Dépensez 2 £ pour chaque jeton Cheval placé sur vos Fermes.
-  Dépensez 1 £ pour chacune de vos Fermes et 1 £ pour chaque jeton Chien placé dans vos Fermes.
- 

## Événements

-  Utilisez une action pour placer jusqu'à deux jetons Animal (2 Chiens, 2 Chevaux, ou 1 de chaque). Les jetons doivent être placés dans l'ordre, comme d'habitude.
-  Utilisez une action pour en gagner trois.
-  Utilisez 1 action et dépensez 2 £ pour gagner 2 actions.
-  Choisissez une option. Dépensez le nombre d'action et la somme indiqués.
-  Utilisez une action vous pouvez descendre trois marqueurs Valeur Immobilière de vos Propriétés une fois. Vous pouvez faire perdre de la valeur plusieurs fois à une même Propriété.

## Assistants

-  Une fois par tour, vous pouvez acheter/vendre une Ferme sans utiliser d'action. En plus, une Ferme peut coûter 2 £ de moins.
-  Deux fois par tour, vous pouvez acheter/vendre une Villa, un Manoir ou un Hôtel Particulier sans utiliser d'action.
-  Lorsque vous achetez/vendez une Villa, un Manoir ou un Hôtel Particulier, vous pouvez augmenter ou diminuer le prix de 2 £.
-  Une fois par tour, vous pouvez activer une Ferme sans utiliser d'action.
-  Une fois par tour, vous pouvez entretenir une Villa, un Manoir ou un Hôtel Particulier sans utiliser d'action.
-  Lorsque vous entretenez une Propriété d'un des types indiqués, vous pouvez dépenser 3 £ supplémentaires.
-  Lorsque vous utilisez une carte avec un symbole Argenterie, vous pouvez dépenser 1 £ supplémentaire.
-  Lorsque vous utilisez une carte avec le symbole Calèche, vous pouvez dépenser 1 £ supplémentaire.
-  Lorsque vous utilisez une carte avec le symbole Masque ou envoyez un Coursier à l'opéra, vous pouvez dépenser 3 £ supplémentaires.
-  Lorsque vous utilisez une carte avec le symbole Gouvernail ou Flûte, vous pouvez dépenser 2 £ supplémentaires.
-  Vous disposez d'une action supplémentaire par tour. Cela s'applique même lors du tour où cette carte entre en jeu.
-  Une fois par tour, vous disposez d'une action supplémentaire pour jouer des cartes à bords blancs.
-  À chaque tour, lorsque vous piochez des cartes lors de la phase Planification, vous piochez 2 cartes supplémentaires.
-  À chaque tour, lorsque vous piochez des cartes lors de la phase Planification, vous piochez 3 cartes Événement supplémentaires.
-  À chaque tour, lorsque vous piochez des cartes lors de la phase Planification, vous piochez 3 cartes Compagnon supplémentaires.
-  Lorsque vous devez vous défausser à la fin de tour, chaque carte avec ce symbole vous permet de conserver deux cartes supplémentaires.

**Auteur :** Vladimír Suchý  
**Illustrations principales :** Tomáš Kučerovský  
**Illustrations des cartes :** Václav Šlajch Ján Lastomirský  
**Conception graphique :** František Horálek  
**Règles du jeu :** Petr Murmak Filip Murmak  
**Traduction française :** Jean-Baptiste Ramond et Julien Dubots  
**Adaptation, relecture et édition française :** IELLO

**Testeur en chef :** Petr Murmak  
**Testeurs :** mon épouse Katka, Petr Holub, Vodka, Roneth, Rumun, Láda Smejkal, Filip Murmak, Vláška Chvátíl, Miloš Procházka, dillí, Miloš Dubský, Radka, Vitek Vodička et beaucoup d'autres.

**Remerciements spéciaux** à Paul Grogan, Phil Pettifer, David Murray et les membres de The Gathering of Friends.



©2011 Czech Games Edition  
 ©2012 IELLO  
 309 BD des TECHNOLOGIES.  
 54710 Ludres.

[www.iello.info](http://www.iello.info)

