

Vladimír Suchý

the PRODIGALS CLUB

Qu'attend-on d'un vrai gentilhomme ? Qu'il gère sa fortune avec sagesse, qu'il participe à la vie de la communauté et qu'il s'exprime poliment dans les réceptions officielles. En d'autres termes, le parfait gentilhomme est insupportablement insignifiant. Il est peut-être temps de s'amuser un peu !

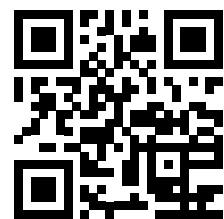
Le Prodigals Club (ou Club des Prodiges, pour les réfractaires à la langue de Shakespeare) est une confrérie secrète de jeunes gentilshommes qui s'amuse à choquer les membres de la haute société aussi outrageusement que possible. Ils rivalisent entre eux en se débarrassant de tous leurs biens, en perdant un maximum de voix lors d'une élection et en rendant fous de rage les gens influents.

Aperçu

Le jeu se divise en deux ou trois compétitions simultanées, possédant chacune leur propre système de décompte. Dans chaque compétition, vous essayez de perdre le plus grand nombre de points. La partie se déroule en un maximum de cinq manches et elle s'achève dès que l'un des joueurs atteint un score de zéro dans l'une des compétitions.

Attention cependant, il ne s'agit en aucun cas d'une course visant à déterminer celui qui atteindra le plus rapidement le score de zéro. Tout le sel du jeu réside en effet dans la gestion la plus efficace des différents objectifs, car votre score final sera déterminé par le score le plus élevé que vous aurez obtenu dans l'une des compétitions. Le joueur ayant le score final le plus faible remporte la partie.

Aperçu des règles en vidéo



cge.as/pcv

Mise en place

Plateaux de jeu

La mise en place des trois compétitions est illustrée ci-dessous, bien qu'une partie standard ne se joue que sur deux compétitions (au choix des joueurs). Chaque compétition dispose d'un plateau et d'éléments spécifiques. **Choisissez deux compétitions et rangez le matériel de la troisième dans la boîte.** Vous pouvez également jouer avec les trois compétitions simultanément, à condition que tous les joueurs connaissent déjà bien le jeu. Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer avec les Compétitions Électorale et Mondaine.

Placez les plateaux de jeu comme illustré ci-dessous. Chaque plateau dispose de deux faces. La face à utiliser dépend du nombre de joueurs.

2-3 Utilisez cette face pour des parties à 2 ou 3 joueurs.

4-5 Utilisez cette face pour des parties à 4 ou 5 joueurs.

Mise en place du plateau central



Utilisez la face possédant ce symbole pour une partie standard, sur 2 compétitions. L'autre face n'est utilisée que pour les parties sur 3 compétitions.

Placez le marqueur de manche, la tuile Gentilhomme de la Renaissance et les tuiles Action bonus sur le plateau, comme illustré ci-dessous. **Dans une partie standard, utilisez 4 tuiles Action bonus, 2 de chaque compétition.** Vous utilisez 6 de ces tuiles si vous jouez avec les 3 compétitions.

Cartes centrales



Parmi toutes ces cartes, cherchez les 5 cartes centrales que vous allez utiliser. Il y a un set de cartes spécifique à chacune des combinaisons de compétitions.

Exemple :



Les cartes possédant cette combinaison d'illustrations sont utilisées lorsque vous jouez avec les Compétitions Électorale et Mondaine (et pas pour la Compétition Patrimoniale).

Mélangez les 2 cartes centrales à bords blancs et placez-les, face cachée, sur le plateau central. Mélangez les 3 cartes centrales à bords noirs et placez-les, face cachée, sur les cartes à bords blancs. C'est le seul paquet de cartes à être placé sur le plateau. Au début de chaque manche, la première carte de ce paquet est révélée. Vous pouvez dès maintenant retourner la première carte.

Plateau de décompte électoral

PLATEAU COMPÉTITION MONDAINE

PLATEAU COMPÉTITION ÉLECTORALE

PLATEAU COMPÉTITION PATRIMONIALE

Cartes centrales

Tuiles Action bonus

Tuile Gentilhomme de la Renaissance

Marqueur de manche

Tuiles Cercle Politique

Tuiles Patrimoine

Jeton Quartier

Tuiles Dame Béatrice

Pions d'Ordre de Jeu

Placez le marqueur de manche, la tuile Gentilhomme de la Renaissance et les tuiles Action bonus sur le plateau, comme illustré ci-dessous. Dans une partie standard, utilisez 4 tuiles Action bonus, 2 de chaque compétition. Vous utilisez 6 de ces tuiles si vous jouez avec les 3 compétitions.

Mélangez les 2 cartes centrales à bords blancs et placez-les, face cachée, sur le plateau central. Mélangez les 3 cartes centrales à bords noirs et placez-les, face cachée, sur les cartes à bords blancs. C'est le seul paquet de cartes à être placé sur le plateau. Au début de chaque manche, la première carte de ce paquet est révélée. Vous pouvez dès maintenant retourner la première carte.

Les cartes possédant cette combinaison d'illustrations sont utilisées lorsque vous jouez avec les Compétitions Électorale et Mondaine (et pas pour la Compétition Patrimoniale).

Mélangez les 2 cartes centrales à bords blancs et placez-les, face cachée, sur le plateau central. Mélangez les 3 cartes centrales à bords noirs et placez-les, face cachée, sur les cartes à bords blancs. C'est le seul paquet de cartes à être placé sur le plateau. Au début de chaque manche, la première carte de ce paquet est révélée. Vous pouvez dès maintenant retourner la première carte.

Les tuiles des Compétitions Électorale et Patrimoniale sont préparées de la même façon. Les tuiles d'une même pile sont séparées en deux groupes. Mélangez celles possédant deux symboles et placez-les en pile, face cachée, à côté du plateau correspondant. Mélangez ensuite celles ne possédant qu'un symbole et placez-les sur les précédentes. De nouvelles tuiles sont distribuées au début de chaque manche. Toutes les tuiles ne possédant qu'un symbole entreront en jeu avant celles en possédant deux.

Cartes

Chaque **compétition** dispose de deux paquets de cartes, et chacun de ces paquets est divisé en deux groupes. Mélangez d'abord les cartes ayant deux symboles sur leur dos et placez-les, face cachée, à côté du plateau correspondant. Mélangez ensuite celles n'ayant qu'un symbole et placez-les, face cachée, sur le paquet précédent. De nouvelles cartes sont distribuées au début de chaque manche. Toutes les cartes ne possédant qu'un symbole sur leur dos entreront en jeu avant celles possédant deux symboles.

Mise en place des joueurs

Cette mise en place dépend du nombre de joueurs. Le tableau au bas de cette page résume les éléments à attribuer à chaque joueur en fonction des différentes configurations.

Plateau Joueur et pions Coursier



Chaque joueur choisit une couleur et prend le plateau Joueur et les pions Coursier (en forme de chapeau) correspondants. Le nombre de coursiers dépend du nombre de joueurs, comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Pour une partie sur les trois compétitions, chaque joueur reçoit un coursier supplémentaire. Les coursiers non utilisés sont replacés dans la boîte.

Préparation de la Compétition Patrimoniale

Chaque joueur reçoit le nombre de livres (£) indiqué dans le tableau ci-dessous. **Cet argent n'est utilisé que pour la Compétition Patrimoniale.** Si vous ne jouez pas avec cette compétition, vous n'utiliserez pas les livres (£).

Distribuez à chaque joueur un des paquets de tuiles Patrimoine, désignées par une lettre (A, B, C, D ou E). Dans une partie à 5 joueurs, chaque joueur défausse aléatoirement l'une des deux tuiles ayant une valeur de base de 5 livres (5 £). Lors des parties à moins de 5 joueurs, vous commencez avec les 6 tuiles.

Préparation de la Compétition Électorale

Chaque joueur place son marqueur de vote sur le plateau de décompte électoral. Les marqueurs sont placés sur la case indiquée dans le tableau ci-dessous.

Chaque joueur commence également la partie avec l'une de ces cartes politiques (celles ne possédant aucun symbole sur leur dos). **Chaque joueur choisit une tuile de départ aléatoirement** et la place, face visible, à côté de son plateau Joueur.

Préparation de la Compétition Mondaine

Chaque joueur dispose de son propre plateau de décompte mondain et de ses pions d'influence. Placez les quatre marqueurs comme indiqué dans le tableau ci-contre. Les deux faces différentes de ces pions n'ont aucun effet sur le jeu, vous pouvez décider si ces personnages sont souriants ou contrariés. En revanche, le genre de ces personnages est fondamental – nous sommes dans l'Angleterre victorienne, tout de même !



Détermination de l'ordre de jeu

Déterminez aléatoirement l'ordre de jeu et placez les marqueurs d'ordre de jeu de chaque joueur sur les cases numérotées au milieu du plateau central.



Attribution des handicaps

Jouer en premier est un avantage. Les joueurs qui commencent à jouer avant les autres doivent subir un handicap dans une ou plusieurs compétitions avant le début de la première manche :

- Patrimoine** : Recevez 1 livre supplémentaire.
- Élection** : Gagnez 1 vote.
- Mondanités** : Déplacez le marqueur le plus à droite d'une case vers le haut.

Le dernier joueur ne subit aucun handicap. L'avant-dernier joueur doit subir 1 handicap. Le joueur précédent doit en subir 2, et ainsi de suite. **Les handicaps sont subis dans l'ordre indiqué ci-dessous (recevoir 1 livre, gagner 1 vote puis remonter 1 marqueur).**

Exemple :

Les 4 joueurs jouent une partie avec les Compétitions Électorale et Mondaine. Le premier joueur doit subir 3 handicaps. Comme la Compétition Patrimoniale n'est pas en jeu, il ignore la première ligne ci-dessous. Il subit donc un handicap électoral, un handicap mondain et un nouveau handicap électoral. Concrètement, il gagne 2 votes et remonte son marqueur le plus à droite d'une case. Le deuxième joueur gagne 1 vote et remonte son marqueur le plus à droite d'une case. Le troisième joueur gagne uniquement 1 vote. Le dernier joueur ne subit aucun handicap.

Maintenant que tous les joueurs ont subi leurs handicaps, il est temps de commencer la première manche.

2	3-4	5

Déroulement d'une manche

The Prodigals Club se joue en 5 manches, bien que la partie puisse se finir plus tôt si l'un des joueurs atteint zéro dans l'une des compétitions.

Aperçu

Chaque manche est divisée en plusieurs phases. Deux de ces phases sont spécifiques à l'une des compétitions.

1. Préparation
2. Coursiers
3. Actions
4. Hyde Park (uniquement pour la Compétition Électorale)
5. Dame Béatrice (uniquement pour la Compétition Mondaine)
6. Fin de manche

Préparation

Chaque plateau est préparé séparément au début de chaque manche. Le schéma en page 2 illustre les plateaux préparés pour la première manche, à l'exception des étapes suivantes :

Distribution des cartes



Trois ou quatre cartes doivent être placées sur chaque plateau de jeu. Les emplacements indiquent le nombre et le type de cartes devant y être placées. Par exemple, cet emplacement doit recevoir 2 cartes à bords blancs et 1 carte à bords noirs. Les cartes sont placées face visible. Si vous placez la carte à bords noirs sur le dessus, les cartes peuvent être disposées de façon à ce que les joueurs puissent voir toutes les icônes.



Cet emplacement reçoit une carte à bords noirs lors des manches 1, 2 et 3, et une carte à bords blancs lors des manches 4 et 5.



Lors de la cinquième manche, cet emplacement ne reçoit aucune carte. À la place, il permet de gagner les deux récompenses indiquées.

Dévoilez la première carte du plateau central.

Une nouvelle carte centrale sera dévoilée à chaque tour.



Distribuer des tuiles

Chaque compétition dispose de tuiles spécifiques.



Pour la **Compétition Patrimoine**, placez 4 tuiles Patrimoine sur les 4 emplacements dédiés du plateau correspondant.



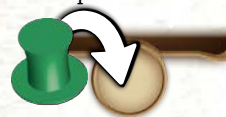
Pour la **Compétition Électorale**, placez 4 tuiles Cercle Politique sur les 4 emplacements correspondants (comme celui illustré ci-contre).



Pour la **Compétition Mondaine**, révélez la première tuile Dame Béatrice et placez-la sur son emplacement.

Coursiers

Chaque joueur dispose de pions en forme de chapeau représentant ses coursiers. Le nombre de coursiers varie en fonction du nombre de joueurs et selon que vous jouez sur 2 ou 3 compétitions, comme détaillé précédemment.



Dans l'ordre du tour, indiqué par les pions du plateau central, chaque joueur joue son tour en plaçant un coursier sur un emplacement libre de l'un des plateaux de jeu. Lorsque vous placez un coursier, vous réalisez immédiatement l'action associée.

Vos coursiers peuvent vous permettre de récupérer des cartes que vous utiliserez ensuite lors de votre phase d'actions. Ils peuvent également avoir un effet immédiat sur votre score dans l'une des trois compétitions. Les effets de chaque emplacement sont détaillés dans les pages qui suivent.

Dès qu'un emplacement a été choisi, aucun autre coursier ne peut y être placé pour le reste de la manche. C'est pourquoi il est avantageux de jouer en premier.

À votre tour, vous devez placer un coursier. De manière générale, il est autorisé de placer un coursier sur un emplacement que vous ne pouvez pas utiliser. Toutefois, sur le plateau de la Compétition Patrimoine, si vous choisissez de placer un coursier vous permettant de vendre ou d'échanger un bien, vous devez vendre ou échanger l'un de vos biens (voir page 6).

Prendre des cartes dans une partie à 2 ou 3 joueurs

Chaque plateau dispose de lots de cartes que vous pouvez prendre. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, il y a un emplacement pour chaque lot de cartes. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, ces emplacements sont moins nombreux. Lorsque vous placez un coursier sur un emplacement vide, vous prenez le lot de cartes de votre choix. Vous pouvez prendre plusieurs lots au cours d'un même tour. Une fois que tous les emplacements sont pleins, aucun joueur ne peut récupérer le lot restant.

Lorsque tous les joueurs ont placé tous leurs coursiers et résolu toutes les actions correspondantes, il est temps de passer à la phase d'actions.

Actions

Dans l'ordre du tour, indiqué sur le plateau central, chaque joueur dispose d'un tour pour jouer des actions. Les actions sont représentées par des cartes. Vous pouvez jouer autant de cartes que vous le souhaitez lors de votre tour, dans l'ordre de votre choix. Votre capacité à conserver des cartes pour le tour suivant est limitée. **À la fin de la manche, vous ne pouvez conserver que 4 cartes maximum et devez défausser les cartes excédentaires de votre choix.**

Cartes à bords blancs

Les cartes à bords blancs sont des événements ponctuels. Vous jouez la carte et résolvez son effet. Toutes les cartes à bords blancs que vous jouez sont défaussées à la fin de la manche. (Vous pouvez néanmoins les placer devant vous lorsque vous les jouez. Certains effets font référence aux cartes que vous avez jouées précédemment lors de ce tour).

Cartes à bords noirs

Les cartes à bords noirs peuvent être utilisées à plusieurs reprises au cours de la partie. Pour jouer une carte, placez-la sur votre plateau Joueur. **Votre plateau dispose d'emplacements pour 6 cartes à bords noirs.** Si les six emplacements sont occupés, vous devez défausser l'une des cartes que vous avez précédemment jouées afin de libérer la place pour la nouvelle. Vous pouvez défausser une carte que vous avez déjà utilisée lors de ce tour.

Vos cartes à bords noirs n'ont pas d'effet lorsque vous les jouez, mais vous pouvez utiliser leur capacité dès que vous le souhaitez. Il existe deux types de capacités :



Les capacités illustrées dans le coin supérieur droit de la carte sont des actions que vous pouvez **activer** une fois par tour, lors de votre phase d'actions.

Les capacités illustrées dans la moitié inférieure de la carte sont des bonus permanents qui se **déclenchent** lorsque certaines conditions sont rassemblées.



Pour activer la capacité indiquée dans le coin supérieur droit de la carte, glissez la carte vers le bas et effectuez l'action indiquée. La carte est désormais utilisée et ne peut plus être activée lors de ce tour. Même si vous pouvez activer les cartes à bords noirs dès que vous les jouez, ce n'est pas obligatoire.

Si la carte dispose également d'une capacité permanente dans sa moitié inférieure, ce bonus s'applique, peu importe que la carte soit activée ou non. Le bonus peut s'appliquer plusieurs fois au cours d'un même tour.

Les capacités des cartes sont détaillées au dos de ce livret de règles.

Tuiles Action bonus



Au cours du jeu, vous serez peut-être amené à récupérer une tuile Action bonus du plateau central. Une Action bonus peut être utilisée pendant votre phase d'actions. Effectuez l'action indiquée et remplacez la tuile sur le plateau central. Une tuile non utilisée doit être rendue à la fin de la manche.

Fin de la phase d'actions

En fonction des compétitions en jeu, une ou deux phases supplémentaires seront jouées avant la fin de la manche. La phase Hyde Park est expliquée en page 8. La phase Dame Béatrice est expliquée en page 9. La fin de manche est quant à elle détaillée en page 10.

Coursiers du plateau central

Prendre la carte centrale

Chaque manche dispose d'une carte centrale différente. Cette carte est particulière, car elle lie les compétitions entre elles. **Si vous jouez avec les 3 compétitions, cela fonctionne comme n'importe quel autre emplacement.** Lorsque vous placez votre coursier sur l'emplacement correspondant, vous prenez la carte. Ne dévoilez pas de nouvelle carte avant la manche suivante.



Si vous ne jouez qu'avec 2 compétitions, prendre la carte centrale bloque temporairement un coursier supplémentaire. Pour prendre la carte, vous devez envoyer deux coursiers au lieu d'un.

Lorsque les autres joueurs joueront leurs derniers coursiers, votre tour sera sauté.

Votre tour n'est pas perdu pour autant :

une fois que tous les joueurs auront placé tous leurs coursiers, vous pourrez prendre l'un de ceux envoyés récupérer la carte centrale et le placer sur un autre emplacement.

Réserver une place dans l'ordre du tour



Envoyez un coursier ici afin de **réserver cet emplacement**

dans l'ordre du tour de la prochaine manche. L'ordre du tour ne sera pas modifié avant la fin de la manche, comme expliqué page 10. Au début de la partie, il est avantageux de jouer en premier. Dans les manches suivantes, vous souhaitez peut-être jouer en dernier afin de contrôler la fin de partie. Jouer en dernier peut également être un avantage dans Hyde Park.

Lorsque vous jouez un coursier ici, **vous choisissez et récupérez également l'une des tuiles Action bonus disponibles.** La plupart de ces tuiles disposent d'une action que vous pourrez utiliser pendant votre phase d'actions.

Chaque compétition procure 2 tuiles Action bonus. Les actions sont toutes expliquées au dos de ce livret. Toutes les tuiles Action bonus sont remplacées sur le plateau central à la fin de la manche.

Vous pouvez réserver une place même s'il ne reste plus qu'une seule place de disponible. Vous pouvez également vous y placer lors de la cinquième manche, uniquement pour récupérer une tuile Action bonus. Vous ne pouvez pas placer un coursier sur un emplacement ne correspondant pas au nombre de joueurs de votre partie (par exemple, dans une partie à 3 joueurs, seuls les 3 premiers emplacements sont accessibles). Vous ne pouvez réserver qu'une seule place par manche.

Tuile Gentilhomme de la Renaissance



Envoyez un coursier ici pour prendre la tuile Gentilhomme de la Renaissance. **Cette tuile vous octroie deux symboles pour cette manche.** Ces symboles peuvent être combinés à ceux des cartes que vous jouez pendant votre phase d'actions (voir ci-dessous).

Les deux symboles peuvent être identiques ou différents. Vous

ne précisez le symbole que lorsque vous l'utilisez, pas avant. Une fois choisi, le symbole ne peut pas être changé, mais vous pouvez l'utiliser chaque fois que ce symbole apparaît, pour le reste de la manche.

Vous remplacez la tuile Gentilhomme de la Renaissance sur le plateau central à la fin de la manche, que vous l'ayez utilisée ou non.

Symboles communs



Ces symboles sont communs aux trois compétitions. L'action de plusieurs cartes dépend du nombre de symboles d'un certain type en votre possession. Vous souhaitez bien entendu maximiser les bénéfices de ces cartes.

Vous pouvez obtenir 2 symboles en récupérant la tuile Gentilhomme de la Renaissance. Des symboles peuvent également être obtenus d'une manière spécifique à chaque compétition, comme expliqué dans les pages suivantes. Les symboles obtenus dans une compétition s'appliquent également aux autres compétitions.

Compétition Patrimoniale

Un vrai prodigue se défait de ses biens matériels. Cela serait un jeu d'enfant si vous n'en aviez pas autant.

Mais, grâce à des échanges judicieux, même un gentilhomme princier tel que vous peut un jour troquer sa place contre celle d'un indigent.

But

Le but de cette compétition est de vous débarrasser de votre argent et de vos biens. Votre score est la somme de votre argent liquide et de la valeur de vos biens, augmentée d'une pénalité de 3 livres (3 £) pour chaque bien que vous possédez encore à la fin du jeu.

Argent

Vous démarrez la partie avec la somme d'argent indiquée dans le tableau de la page 3. Au fur et à mesure des ventes de vos biens, vous accumulez plus d'argent. Heureusement, il existe de nombreuses possibilités de dépenser cet argent. Et quand vous dépensez votre argent, vous ne recevez en retour rien d'autre que la satisfaction d'avoir abaissé votre score dans cette compétition.

Tuiles Patrimoine



Au début du jeu, vous avez dû recevoir des paquets de tuiles Patrimoine, marquées A, B, C, D ou E. Chaque tuile Patrimoine possède un symbole, indiqué dans son coin supérieur gauche. La pièce dessinée au centre de la carte en indique la valeur de base. Dans le coin supérieur droit, un bouclier indique le quartier d'où provient votre bien.

Indicateur de quartier



Au début du jeu, cet indicateur doit être orienté, aléatoirement, vers l'un des quartiers. À la fin de chaque manche, l'indicateur est tourné d'un quartier dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque vous vendez un bien se trouvant dans le quartier indiqué, sa valeur est réduite de 1 livre. En revanche, cet indicateur n'a aucun effet lorsque vous échangez des biens.

Échange



Ceci illustre l'échange de l'un de vos biens contre l'un des 4 du plateau. Vous cherchez généralement à obtenir un bien de valeur inférieure. Mais si l'action spécifie une valeur limite pour la moins-value, vous devez alors compenser la différence en prenant des pièces.

Exemple : L'action spécifie une valeur limite de -3. Vous troquez un bien d'une valeur de 6 pour un bien d'une valeur de 1, soit une moins-value de -5 £ ce qui est supérieur à la limite fixée. Vous devez alors prendre 2 livres (2 £) pour compenser cette différence.

L'indicateur de quartier n'a aucune incidence sur les échanges.

Il doit toujours y avoir 4 biens sur le plateau. Si vous effectuez un échange plus tard dans la manche, certains de ces biens peuvent être ceux troqués par les autres joueurs. À la fin de la manche, tous les biens sont défaussés du plateau.

Vente



Les biens peuvent vous octroyer des symboles utiles, mais, tôt ou tard, vous voudrez vous en débarrasser. Lorsque vous réalisez une vente, placez un de vos biens sur la pile de défausse et prenez un montant de pièces égal à la valeur indiquée sur la carte, diminuée de tout rabais applicable. N'oubliez pas que l'indicateur de quartier apporte un rabais de -1 quand vous vendez un bien du quartier indiqué.



Certaines actions ou capacités vous permettent de vendre avec un rabais. Soustrayez le montant de ce rabais du prix de vente. Tous les rabais peuvent être cumulés.

Si des rabais réduisent la valeur du bien à zéro ou moins, sa valeur est alors de zéro. Vous ne prenez pas d'argent dans la banque lorsque vous vendez celui-ci.



Certaines actions et certains emplacements vous permettent de vendre 2 biens en même temps. Si un rabais est spécifié, celui-ci s'applique à chaque vente. **La deuxième vente est optionnelle.** Si vous le préférez, vous pouvez utiliser cette action pour ne vendre qu'un seul bien.

Dépenser de l'argent




Cette action précise le montant de l'argent que vous dépensez. Remettez simplement ces pièces de monnaie à la banque. Si le montant spécifié est supérieur à ce dont vous disposez, versez tout ce que vous avez. Mais vous ne pouvez pas vous endetter tant que vous ne vous êtes pas débarrassé de tous vos biens.

Un peu plus de temps



Ces cartes n'apportent rien par elles-mêmes. Cependant, certaines actions vous permettent de dépenser plus d'argent si vous leur consacrez plus de temps. Vous pouvez ajouter une ou plusieurs de ces cartes à ces actions pour obtenir un meilleur effet.

Contrairement à d'autres symboles, les symboles  disparaissent dès qu'ils sont utilisés. **Cette carte ne s'applique qu'à l'action à laquelle ce temps a été consacré.**

Coursiers dans la Compétition Patrimoniale

Les emplacements Échange de biens et Vente de 2 biens ont été expliqués ci-dessus. **Si vous placez un coursier sur un emplacement vous permettant d'échanger ou de vendre un bien, vous devez échanger ou vendre au moins un bien.** De même, si vous vous êtes débarrassé de tous vos biens, vous ne pouvez plus choisir cet emplacement.

Les autres emplacements ont les effets suivants :



Cet emplacement vous permet d'échanger avec une limite de -2 ou de faire 2 ventes (mais sans rabais particulier). Vous choisissez l'une de ces options et ignorez l'autre. Cet emplacement n'est pas accessible dans une partie à 2 joueurs.



Cet emplacement vous permet de **dépenser 1 livre**, plus 1 livre si vous jouez une carte Un peu plus de temps. Quand vous y envoyez un coursier, il est placé sur l'emplacement de votre couleur. Vous ne pouvez pas réutiliser cet emplacement lors de cette manche, mais votre coursier n'empêche pas les autres joueurs d'utiliser cette action.



Placez un coursier ici pour prendre un lot de cartes. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, chaque emplacement vous permet de prendre n'importe quel lot de cartes restant (voir page 4).

Compétition Électorale

Les électeurs de votre quartier sont des hommes d'honneur. Lorsque quelqu'un achète leur vote, il est acquis, généralement... Votre père a déjà dépensé une jolie somme sur cette élection. Pour perdre, il va vous falloir être extraordinairement peu politique.

Décompte



Le plateau de décompte électoral permet de suivre les votes en votre faveur. La quantité de votes initiale est indiquée dans le tableau de mise en place, en page 3. Le but de cette compétition est de perdre des votes.

Tuiles Cercle Politique

Des symboles peuvent être obtenus dans la Compétition Électorale en obtenant les faveurs de certains cercles politiques. Ceci est représenté par **une grille de tuiles Cercle Politique, de la forme de votre choix**.

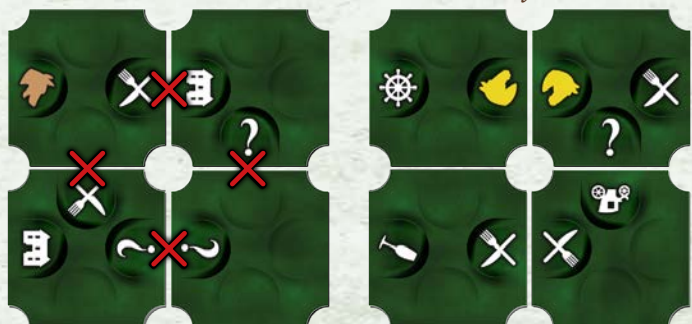
Votre grille est composée d'une seule tuile au début de la partie. **Une tuile seule ne vous donne aucun symbole**. Vous gagnez des symboles lorsque vous complétez le cercle.

Vous obtenez des tuiles supplémentaires en choisissant certains emplacements. Une nouvelle tuile doit être placée de manière adjacente à une ou plusieurs tuiles que vous avez déjà. **Les côtés adjacents doivent s'associer :**

- Deux symboles identiques s'associent.
- Un symbole ? peut être associé à n'importe quel autre symbole, mais il ne s'associe pas à un autre point d'interrogation.
- Un côté dépourvu de symbole ne peut être associé qu'à un autre côté sans symbole.

Interdit

Trois symboles



Si vous prenez une tuile que vous ne pouvez pas placer légalement dans votre grille, vous devez la défausser. Vous pouvez également choisir de défausser une tuile nouvellement acquise même si celle-ci peut être placée dans votre grille. Par contre, vous ne pouvez jamais défausser une tuile déjà intégrée à votre grille.

Lorsque vous faites une association, soit avec un symbole identique, soit avec un point d'interrogation, vous rejoignez le cercle politique correspondant et vous **bénéficiez maintenant d'un symbole de ce type** (associer deux côtés dépourvus de symbole est autorisé mais n'apporte aucun symbole).



Si vous créez un carré de 2x2, vous rejoignez le cercle interne. Ce nouveau pouvoir politique vous donne un avantage immédiat.

Choisissez 2 de ces avantages :



Perdez 1 vote.



Dépensez 1 livre.



Déplacez l'un de vos marqueurs d'influence d'une case vers le bas.

Vous pouvez choisir deux fois le même avantage ou deux avantages différents. Chaque fois que quatre coins sont regroupés, vous rejoignez un nouveau cercle interne. Par exemple, une grille de 3x2 dispose de 2 cercles internes.

Perdre 1 vote



Cette icône indique que vous perdez 1 vote. Si l'action que vous réalisez dispose de ce symbole, déplacez votre marqueur de vote afin d'ajuster votre nouveau score.

Mégaphones



Les mégaphones ne sont utilisés que dans Hyde Park, une phase particulière qui ne se produit qu'une fois par manche. Pendant la phase Hyde Park, vous faites le décompte de tous les mégaphones que vous avez acquis pendant la manche.

Les mégaphones peuvent être obtenus par des coursiers sur le plateau de jeu, grâce à la tuile Action bonus « Mégaphones », ou via certaines cartes. Si vous jouez une carte à bords blancs avec des mégaphones, laissez-la devant vous, face visible, jusqu'à la fin de la phase Hyde Park, afin que les mégaphones puissent être comptabilisés.

Vous ne pouvez pas ajouter plus de mégaphones pendant la phase Hyde Park. Vous ne disposez que de ce que vous avez gagné par vos coursiers, vos cartes ou vos tuiles Action bonus. C'est donc un avantage pour le dernier joueur. Il peut comptabiliser l'ensemble des mégaphones joués par les autres joueurs avant de décider quelles cartes jouer dans sa phase d'actions.

Coursier dans la Compétition Électorale



Envoyez un coursier ici pour **perdre 1 vote**. Placez le coursier sur l'emplacement de votre couleur. Vous ne pouvez pas réutiliser cet emplacement lors de cette manche, mais votre coursier n'empêche pas les autres joueurs d'utiliser cette action.



Envoyez un coursier ici pour gagner le nombre de mégaphones indiqué. Ce nombre dépend de la manche en cours.



Envoyez un coursier ici pour **perdre 1 vote et choisir 1 des deux tuiles**. Placez immédiatement cette tuile dans votre grille. Défaussez l'autre tuile (vous pouvez défausser les deux tuiles si vous le souhaitez).



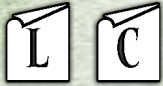
Envoyez un coursier ici pour **prendre un lot de cartes**. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, n'importe quel emplacement vous permet de prendre l'un des lots restants de votre choix (voir page 4).

Deux des lots de cartes incluent également une tuile Cercle Politique. Si vous choisissez ces cartes, vous prenez aussi la tuile associée. Placez-la immédiatement dans votre grille ou défaussez-la.



Lors de la cinquième manche, l'emplacement offrant une carte à bords noirs propose à la place de perdre 1 vote et de gagner 1 mégaphone. Dans les deux cas, vous récupérez également la tuile Cercle Politique associée.

Libéraux et Conservateurs



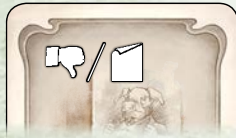
Certaines cartes correspondent à des actions offensant les partis Libéraux ou Conservateurs.



D'autres cartes sont juste offensantes pour les deux partis !



La carte à bords noirs ci-contre vous donne un bonus à chaque fois que vous jouez une carte avec l'icône dans son coin supérieur gauche. Par contre, elle ne vous donne aucun bonus pour les cartes ou . Les Libéraux disposent d'une carte équivalente.



D'autres cartes n'ont que faire des affinités politiques. Cette carte vous permet de perdre 1 vote pour chaque carte que vous jouez lors de cette phase d'actions et ayant un symbole , , ou dans son coin supérieur gauche.

Campagne au Pub



Bien que les réformes votées récemment aient rendu illégal l'achat direct de la loyauté des électeurs, de nombreux districts perpétuent encore la bonne vieille tradition de la campagne au pub. Vous pouvez jouer jusqu'à 4 de ces cartes à la fois. Chaque carte signifie plus de bières gratuites pour vos fidèles partisans. Pour les aider à reconsidérer leur fidélité, vous avez bien entendu ajouté un petit quelque chose à la bière.

Vous perdez un nombre de votes dépendant du nombre de cartes que vous jouez. Par exemple, trois cartes *Campagne au Pub* vous feraient perdre 6 votes si vous les jouiez toutes ensemble.



Si vous avez cette carte sur votre plateau, son bonus est activé pour chaque carte *Campagne au Pub*. Par exemple, trois cartes *Campagne au Pub* vous feraient perdre 12 votes (6 pour l'effet normal et 2 pour chaque carte jouée).

Phase Hyde Park

Lorsque vous jouez la Compétition Électorale, le tour se termine par une diatribe à Hyde Park. L'objet de celle-ci, naturellement, est de vous faire perdre un maximum de votes. Mais comme vos camarades prodiges cherchent également à perdre des votes, ces discours deviennent une cacophonie : c'est à celui qui fera le plus de bruit.



Certains emplacements et actions vous ont permis de gagner des mégaphones. **Décomptez tous les mégaphones que vous avez obtenus lors de cette manche.**



Bonus de mégaphones pour le joueur ayant envoyé un coursier ici.

Pénalité pour le joueur ayant le moins de mégaphones.

Récompenses du premier, deuxième ou troisième.

Les valeurs dépendent de la manche en cours.

Tous les joueurs à égalité ayant le moins de mégaphones gagnent 1 vote. Ils n'obtiennent aucune récompense pour le fait d'être premier, deuxième ou troisième.

Les autres joueurs sont récompensés. Les récompenses dépendent de la manche en cours. Si vous avez placé le plateau de la Compétition Électorale correctement, le marqueur de manche du plateau central doit indiquer la colonne correspondant à la manche en cours.

Déterminez la position respective des autres joueurs. **Le joueur ayant le plus de mégaphones obtient la perte de votes la plus importante.** Les joueurs suivants perdent les votes indiqués dans la colonne. Si plusieurs joueurs sont à égalité, ils obtiennent tous la récompense. L'égalité n'affecte pas la position des joueurs suivants.

Exemple 1 : Rouge, Jaune, Bleu et Verte ont tous collecté 2 mégaphones lors de cette manche. Ils sont tous à égalité pour le joueur en ayant le moins et gagnent tous 1 vote. Aucun ne perd de votes.

Exemple 2 : Rouge et Jaune ont 4 mégaphones, Bleu en a 3 et Verte en a 1. C'est la quatrième manche, comme indiqué sur l'illustration ci-dessus. Verte a le moins de mégaphones et elle gagne donc 1 vote. Rouge et Jaune sont à égalité pour la première place, ils perdent tous deux 4 votes. Bleu se retrouve troisième et perd 1 vote.

Compétition Mondaine

Vous êtes très apprécié par quatre des membres les plus influents de la haute société. Mais, avec un peu de mauvaise conduite, vous devriez pouvoir changer tout cela.

Décompte



Le décompte de cette compétition se fait en déplaçant les 4 marqueurs d'influence du plateau de chaque joueur. Votre score total d'influence est égal à la somme des nombres indiqués sous ces marqueurs. Le but de cette compétition est de faire chuter au maximum votre influence sociale.

Déplacement sur le plateau de décompte mondain

Certaines actions et emplacements vous indiquent comment déplacer vos marqueurs d'influence. Certaines icônes spécifient une couleur. Si aucune couleur n'est indiquée, vous pouvez déplacer n'importe lequel de vos marqueurs. **Tout déplacement doit se faire vers une case vide.** Il est interdit de passer au-dessus d'un autre marqueur.



Déplacez l'un de vos marqueurs d'une case vers le bas.



Déplacez diagonalement l'un de vos marqueurs dans la rangée d'à côté. Vous décidez si le déplacement se fait diagonalement vers la gauche ou vers la droite.

Si un déplacement devait faire sortir un marqueur du plateau de décompte mondain, ce marqueur ne peut pas effectuer ce déplacement.

De manière générale, ces icônes indiquent que vous déplacez l'un de vos marqueurs vers une case adjacente, dans l'une des directions indiquées.



Les autres icônes de déplacement sont détaillées au dos de ce livret.



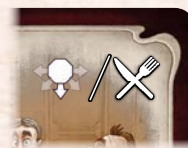
Si plusieurs déplacements sont indiqués, vous devez les faire l'un après l'autre, toujours vers des cases libres. **Vous pouvez déplacer un même marqueur d'influence ou plusieurs marqueurs d'influence**, dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez bien entendu n'utiliser aucun ou qu'une partie de vos mouvements.

Symboles du plateau de décompte mondain








Certaines cases du plateau de décompte mondain présentent un symbole. Vous possédez ce symbole tant qu'un de vos marqueurs est présent sur cette case. L'essentiel de la stratégie de la Compétition Mondaine réside dans le choix des cases sur lesquelles vous déplacez vos marqueurs et dans le temps durant lequel ils restent sur ces cases.

Si une action vous octroie plusieurs déplacements, vous ne pouvez pas faire d'autre action tant que vous n'avez pas finalisé vos mouvements. Par exemple, si une carte vous donne deux déplacements vers le bas, vous ne pouvez pas faire un premier déplacement vers un symbole chien, jouer une action qui bénéficie de ce symbole, puis utiliser votre deuxième mouvement. En revanche, vous pourriez utiliser une carte pour vous déplacer sur le symbole chien, jouer plusieurs cartes utilisant ce symbole, puis jouer une autre carte pour déplacer votre marqueur hors de ce symbole.



Lorsque vous utilisez l'une de ces cartes, décomptez tout d'abord le nombre de symboles indiqués que vous possédez. Faites ensuite le nombre de déplacements correspondants (ou moins). Une fois le nombre de symboles décompté, le nombre de déplacements obtenu ne peut pas être affecté

par les mouvements de vos marqueurs. Si une carte vous permet de vous déplacer avec autre chose dépendant de symboles, vous décomptez vos symboles avant de déplacer vos marqueurs.

Exemple : Rouge a 1 symbole  provenant d'un bien. Elle utilise la carte ci-dessus pour déplacer un marqueur vers une case  de son plateau mondain. Cela ne lui octroie pas de déplacement supplémentaire. Cela lui donne cependant un deuxième symbole . Supposons qu'elle possède toujours 2 symboles  à la manche suivante lorsqu'elle active à nouveau la carte. Elle pourra utiliser son premier déplacement pour partir de la case  sans perdre son deuxième déplacement.

Coursier dans la Compétition Mondaine



Certains emplacements vous octroient des déplacements, comme indiqué ci-dessus.



Cet emplacement vous octroie **1 déplacement vers le bas**. Placez le coursier sur l'emplacement de votre couleur. Vous ne pouvez pas réutiliser cet emplacement lors de cette manche, mais votre coursier n'empêche pas les autres joueurs d'utiliser cette action.



Le bonus de cet emplacement est utilisé pendant la phase Dame Béatrice. Pour faire simple, vous prenez un peu de temps dans votre agenda surchargé pour aller embêter Dame Béatrice. **Si vous choisissez cet emplacement, vous ne serez pas affecté par la tuile Dame Béatrice** pendant la phase Dame Béatrice.



Envoyez un coursier ici pour **prendre un lot de cartes**. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, n'importe quel emplacement vous permet de prendre l'un des lots restants de votre choix (voir page 4).

Dame Béatrice

Dame Béatrice est une délicieuse vieille dame qui dit à qui veut l'entendre combien vous êtes charmant. Cela peut réellement conforter votre renommée dans la haute société – ce qui est l'inverse de ce que vous souhaitez !

Après la phase d'actions (et après la séquence Hyde Park si vous jouez la Compétition Électorale), il est temps de comparer les marqueurs d'influence de chaque joueur à la tuile Dame Béatrice. **La tuile de la manche en cours indique quels marqueurs d'influence doivent être déplacés, d'une case vers le haut, dans la même rangée**. Chaque tuile est détaillée ci-dessous.

Tous les marqueurs affectés sont déplacés simultanément. Quelques marqueurs peuvent être bloqués soit par la présence d'un marqueur sur la case d'au-dessus, soit parce qu'ils sont déjà sur la case la plus haute de la rangée (16). **Pour chaque marqueur bloqué, vous devez déplacer un autre marqueur d'un espace vers le haut**. Dans ce cas, vous devez choisir quel marqueur est pénalisé. Il peut s'agir d'un marqueur déjà déplacé ou d'un marqueur non affecté par la tuile.

Si aucun marqueur ne peut être déplacé vers le haut, vous êtes alors dans une situation telle que Dame Béatrice ne peut guère améliorer votre renommée sociale. Chaque tuile prévoit une manière de ne pas être pénalisé. Vous pouvez aussi éviter une pénalité en envoyant un coursier sur l'emplacement Dame Béatrice pendant la phase des coursiers.

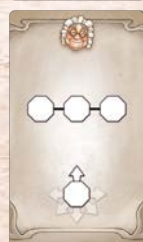
Tuiles Dame Béatrice



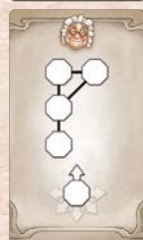
Tous les marqueurs d'influence présents dans ces deux rangées sont déplacés d'une case vers le haut. **Si tous vos marqueurs se situent dans la rangée barrée, vous n'êtes pas affecté par Dame Béatrice.**



Tous les marqueurs présents sur ces lignes (ligne des 6 points à celle des 12 points) sont déplacés d'une case vers le haut. **Si tous vos marqueurs se situent en dehors de ces lignes, vous n'êtes pas affecté par Dame Béatrice.**



Si deux ou plus de vos marqueurs sont dans la même ligne, ils sont déplacés d'une case vers le haut. Cet effet s'applique même si les deux marqueurs ne sont pas adjacents. Si vous avez deux lignes ayant deux marqueurs alignés, les 4 marqueurs sont affectés. **Si vous n'avez pas plus d'un marqueur par ligne, vous n'êtes pas affecté par Dame Béatrice.**



Tout marqueur adjacent à un autre marqueur est déplacé d'une case vers le haut. Concrètement, tout groupe de marqueurs adjacents est déplacé vers le haut en un bloc. **Si aucun marqueur n'est adjacent à un autre, vous n'êtes pas affecté par Dame Béatrice.**

Fin de manche

À la fin de chaque manche, résolvez les étapes suivantes, dans l'ordre :

Vérification de la fin de partie

La partie se termine à cette étape si l'un des joueurs a atteint zéro ou moins dans l'une des compétitions. Au cours d'une manche, le score d'un joueur peut descendre au-dessous de zéro puis remonter (à cause de Hyde Park ou Dame Béatrice). Cela ne met pas fin à la partie. Seul le score après les phases Hyde Park et Dame Béatrice est pris en compte. **La partie se termine également si vous avez joué 5 manches.** Le décompte est expliqué ci-dessous.

Si la partie n'est pas terminée, préparez la manche suivante :

Définition de l'ordre du tour

Les joueurs ayant placé un coursier sur l'un des emplacements numérotés occuperont cette position dans l'ordre du prochain tour. Placez leur marqueur d'ordre de jeu sur les cases correspondantes. Ils doivent également replacer leurs tuiles Action bonus sur le plateau si ce n'est pas déjà fait.

Les joueurs n'ayant pas envoyé de coursier réserver une place dans l'ordre du tour doivent ensuite placer leur marqueur d'ordre de jeu sur les places restantes. Ces joueurs ne changent pas leur ordre relatif.

Exemple

À la fin de la manche, les coursiers sont positionnés comme ceci :



Rouge et Bleu obtiennent les places qu'ils ont réservées (respectivement première et dernière). Jaune et Verte sont placés aux deux places restantes, Jaune restant devant Verte.



Si aucun joueur n'a envoyé de coursier pour réserver une place dans l'ordre de jeu, celui-ci n'est pas modifié.

Entretien des plateaux

Tous les joueurs défaussent les cartes à bords blancs qu'ils ont jouées lors de cette manche. S'ils ont encore des cartes en main, ils doivent **n'en garder que 4 et défausser les cartes excédentaires de leur choix.** Ils glissent ensuite vers le haut les cartes à bords noirs précédemment activées.

Retirez toutes les cartes des plateaux qui n'ont pas été prises par les joueurs (n'oubliez pas la carte centrale). Retirez de même toutes les tuiles Cercle Politique de la Compétition Électorale, les tuiles Bien de la Compétition Mondaine ainsi que la tuile Dame Béatrice de cette manche.

Tous les joueurs récupèrent leurs pions de coursiers.

La tuile Gentilhomme de la Renaissance et toutes les tuiles Action bonus doivent être replacées sur le plateau central.

Manche suivante

Avancez le marqueur de manche d'une case. Tournez l'indicateur de quartier afin de désigner le quartier suivant, dans le sens horaire.

Décompte

Dans la Compétition Patrimoniale, votre score est égal à la somme d'argent dont vous disposez. Si vous possédez des biens à la fin du jeu, ils comptent chacun pour la valeur indiquée sur leur tuile, augmentée de 3 livres (3 £). Concrètement, tant que vous possédez des biens, votre score est supérieure à zéro. L'indicateur de quartier n'a pas d'effet sur votre score.

Tant que vous possédez des biens, vous ne pouvez pas vous endetter. Par exemple, si une action vous permet de dépenser plus d'argent que vous n'en avez, vous ne pouvez dépenser que ce que vous avez. Au contraire, dès que vous vous êtes débarrassé de tous vos biens, vous pouvez vous endetter et votre score peut devenir négatif.

Pendant la Compétition Électorale, votre score est indiqué par le tableau de décompte électoral. Ce score est limité à 44. Si vous avez atteint ce maximum, vous ne pouvez pas aller plus haut. Cependant, si votre perte de votes vous amène à une valeur négative, gardez trace de ce résultat. Vous pouvez aussi avoir un score négatif dans cette

compétition (cela représente la volonté des électeurs à convaincre leurs camarades de ne pas voter pour vous).

Dans la Compétition Mondaine, votre score est limité par votre plateau personnel. Les marqueurs d'influence ne peuvent pas sortir de leurs rangées, ni par le haut ni par le bas. Votre score est égal à la somme des valeurs indiquées sous vos quatre marqueurs. Il peut donc être inférieur à zéro.

En résumé, vous avez un score dans chaque compétition. L'un de ces scores sera plus élevé que les autres : c'est votre score final ! **Le joueur ayant le score final le plus faible l'emporte.**

Les égalités sont résolues en comparant le deuxième score le plus élevé de chaque joueur. Si l'égalité persiste et que vous jouez avec les trois compétitions, départagez-les avec le troisième score de chaque joueur. Si les joueurs sont toujours à égalité, c'est fort étonnant et tout à fait remarquable.



Auteur : Vladimír Suchý

Illustrateur principal : Tomáš Kučerovský

Illustrateurs : Václav Šlajch

Ján Lastomírsky

Design graphique : František Horálek

Autres illustrations : Michael Petrus

Dita Lazárková

Livret de règles : Jason Holt

Traduction française : MeepleRules.fr

Édition française, adaptation et relecture : IELLO

Testeurs : Vodka, Miloš Procházka, Jirka Bauma, Petr Holub, Dilli, Vojta Suchý, Petr Murmak, Fanda Horálek, Vítek Vodička, Vlaada Chvátíl, Lucka, Michal, Kačka, Paul, Jason, David Nedvídek, Radka Řeháková, Zuzka, Yuyka, Stáňa, et bien d'autres.

Un remerciement tout particulier à : Paul Grogan,

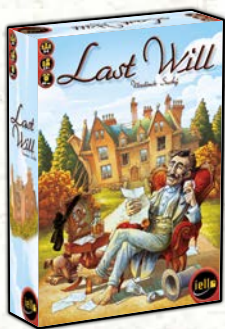
Jason Holt, Vlaada Chvátíl, Vítek Vodička et Fanda Horálek.



© 2015 Czech Games Edition
www.CzechGames.com

© 2016 IELLO pour l'édition française
www.iello.info

Jouez à The Prodigals Club et Last Will



Last Will est un jeu de plateau de Vladimír Suchý, l'auteur de The Prodigals Club. Dans Last Will, les joueurs font la course pour savoir qui sera capable de dépenser tout son argent le plus vite. L'essence même de Last Will est une version complexe de la Compétition Patrimoniales.

Vous pouvez donc remplacer la compétition patrimoniale par Last Will.

Mise en place

Décidez si vous souhaitez combiner Last Will à la Compétition Électorale, à la Compétition Mondaine, ou aux deux. Préparez les plateaux de The Prodigals Club normalement. Mettez en place Last Will sous le plateau central.

Plateau central



Utilisez cette face du plateau central de façon à ce que récupérer la carte centrale ne nécessite qu'un pion de coursier. Seul le triangle supérieur sera utilisé. La zone définissant l'ordre de jeu, les tuiles Action bonus et la tuile Gentilhomme de la Renaissance restent dans la



boîte. L'ordre de jeu sera déterminé en suivant les règles de Last Will. Les plateaux de Last Will peuvent être placés comme illustré ci-dessus.

Cartes centrales

Sélectionnez les cartes centrales correspondant aux compétitions jouées.



Les cartes à bords blancs spécifiques sont indiquées comme ceci.



Utilisez les cartes à bords noirs correspondant à la Compétition Patrimoniales.

Mise en place des joueurs

- Les deux autres compétitions sont mises en place comme indiqué dans le tableau page 3.
- Pour la compétition Last Will, chaque joueur débute avec 70 livres (70 £).
- Le nombre de coursiers sera déterminé à chaque tour, lors de la phase Planification de Last Will.
- Utilisez les plateaux individuels de chaque jeu pour les cartes à bords noirs propres à chaque jeu (celles de Last Will sont jouées sur les plateaux de Last Will, de même pour The Prodigals Club).

Premier joueur

Le pion Premier Joueur de Last Will revient au dernier joueur à avoir acheté quelque chose. Ce pion changera de joueur à chaque tour, comme dans Last Will. **Aucun joueur ne prend de handicap au début de la partie.**

Déroulement d'une manche

Les deux jeux suivent un même rythme, et leur combinaison est donc plutôt logique.

Mise en place et Planification

Chaque plateau suit ses propres règles de mise en place.

Une fois la mise en place effectuée, jouez la phase Planification de Last Will.

Coursiers

Pendant la phase des coursiers, **vous disposez de 1 coursier supplémentaire si vous jouez avec une compétition de The Prodigals Club et de 2 coursiers supplémentaires si vous jouez les deux.** Ajoutez-les au nombre de coursiers indiqué sur le plateau Planification.

Les actions des différents emplacements sont les mêmes pour tous les plateaux, sauf pour le plateau central où vous n'avez plus la possibilité de prendre la tuile Gentilhomme de la Renaissance ni de réserver une place dans l'ordre de jeu (cet ordre est défini lors de la Planification).

Actions

Chaque action suit les règles du jeu auquel elle correspond. **Vos actions The Prodigals Club sont illimitées. Vos actions Last Will sont indiquées sur votre plateau personnel.** Les cartes centrales à bords blancs possèdent une icône **A** ou **2A** indiquant leur coût.

Les cartes à bords noirs sont jouées sur leurs plateaux respectifs. Le plateau individuel d'un jeu ne peut pas contenir de cartes de l'autre jeu.

Symboles



Vous pouvez obtenir des symboles grâce aux cartes à bords noirs de Last Will. Lorsque l'effet d'une carte dépend du nombre de symboles, décomptez également les symboles présents dans

le coin supérieur gauche des cartes à bords noirs de Last Will présentes sur votre plateau individuel. **Les cartes à bords blancs de Last Will ne vous donnent aucun symbole pour les autres compétitions.**



Ces trois types de Propriétés comptent comme un symbole **PH**. Les Fermes ne comptent pas.



Vos symboles provenant de tuiles Cercle Politique ou du plateau de décompte mondain **ne s'appliquent pas** aux cartes de Last Will.

Hyde Park et Dame Béatrice

Ces phases se déroulent comme dans le jeu normal.

Fin de manche

Procédez comme pour une partie normale. La limite de main est néanmoins plus généreuse : **vous pouvez conserver jusqu'à 5 cartes.** N'oubliez pas de rendre toutes les cartes Joker prises.


Fin de partie


La partie s'achève lorsqu'un ou plusieurs joueurs atteignent un score de zéro ou moins dans l'une des compétitions.


Votre score pour la compétition Last Will est égal au nombre de livres (£) que vous possédez, augmenté de la valeur actuelle de vos Propriétés (incluant les modificateurs du Marché de l'Immobilier). Votre score final est égal au score le plus élevé que vous obtenez dans l'une des compétitions. **Le joueur ayant le score final le plus faible l'emporte.**

Actions de base


Chaque compétition dispose d'une action de base :

 Perdez 1 vote.


 Dépensez 2 livres (2 £).


 Déplacez l'un de vos marqueurs d'influence d'une case dans la direction indiquée.

Autres effets de base

 Les mégaphones n'affectent pas directement votre score. Tous les mégaphones cumulés au cours de cette manche sont décomptés lors de la phase Hyde Park.





 Vendez un bien.





 Vendez un bien avec une remise de -1 £.



 Échangez l'un de vos biens contre l'un de ceux proposés sur le plateau. Si votre moins-value est supérieure à la limite, prenez autant de livres (£) que la différence.


Capacités déclenchées

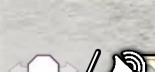
Ces capacités sont indiquées dans la moitié inférieure de certaines cartes à bords noirs :

 Au bas d'une carte, cela indique que vous perdez 1 vote chaque fois que vous jouez une carte à bords blancs possédant un symbole , , ou .

 Chaque fois que vous jouez une carte à bords blancs possédant un symbole , vous perdez 1 vote. Les symboles  et  n'ont pas d'effet. (Un effet analogue existe pour les Conservateurs.)


 Perdez 2 votes pour chaque carte à bords blancs possédant un symbole  que vous jouez.


 Lorsque vous vendez un bien provenant du quartier indiqué, son prix de vente bénéficie d'une remise supplémentaire de -2 £.


 Chaque fois que vous jouez une carte à bords blancs possédant un ou plusieurs mégaphones, vous pouvez déplacer l'un de vos marqueurs d'influence d'une case pour chaque mégaphone.

Combinaisons


Certaines cartes se combinent avec les symboles que vous possédez.





 Perdez 2 votes pour chaque symbole de ce type en votre possession.


 Dépensez 1 livre (1 £) pour chaque symbole de ce type en votre possession.


 Gagnez 1 déplacement pour chaque symbole de ce type en votre possession. Chaque déplacement doit se faire vers une case vide, dans la direction indiquée. Vous pouvez déplacer plusieurs fois un même marqueur. Se déplacer sur ou en dehors d'une case possédant un symbole ne modifie pas le nombre de déplacements qu'il vous reste.


D'autres combinaisons fonctionnent de la même façon :


 Vous gagnez 1 déplacement vers le bas pour chaque marqueur d'influence présent sur une case de valeur 6.


 Dans le coin d'une carte, cela signifie que vous perdez 1 vote pour chaque carte à bords blancs possédant un symbole , , ou  que vous avez jouée précédemment lors de votre tour.

 Perdez 1 vote si vous avez envoyé l'un de vos coursiers à Hyde Park.

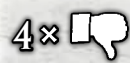

 Perdez 2 votes pour chaque marqueur d'influence de ce genre (homme/femme) présent dans la rangée indiquée de votre plateau de décompte mondial.

 Dépensez 1 livre (1 £) pour chaque tuile Bien provenant de ce quartier que vous possédez.


 Dépensez 2 livres supplémentaires (2 £) pour chaque carte Un peu plus de temps que vous jouez. (Ces cartes sont ensuite défaussées et ne peuvent pas être utilisées dans une autre combinaison.)




 Dépensez 2 livres (2 £). Dépensez des livres supplémentaires (£) pour chaque carte Un peu plus de temps que vous jouez. Par exemple, si vous combinez cette carte avec une carte Un peu plus de temps, vous dépensez $2 + 1 = 3$ livres (3 £). Si vous la combinez avec 3 cartes, vous dépensez $2 + 1 + 2 + 3 = 8$ livres (8 £). (Les cartes Un peu plus de temps sont défaussées et ne peuvent pas être utilisées dans d'autres combinaisons.)



Autres effets de cartes




 4x 

Deux actions de base séparées par un trait vertical indiquent que vous devez choisir l'une ou l'autre de ces actions. S'il y a un multiplicateur, vous faites ce choix autant de fois qu'indiqué. Dans cet exemple, vous pouvez : perdre 4 votes ; ou faire 4 déplacements ; ou perdre 1 vote et faire 3 déplacements ; etc.


 Vous pouvez placer votre Coursier sur un emplacement libre et faire l'action associée.


  


Échangez l'une de vos actions de base contre une autre. Par exemple, pour échanger  contre , déplacez l'un de vos marqueurs d'influence de 1 case vers le haut (la case doit être libre) et dépensez 1 livre (1 £).


 1x  


Prenez 1 livre (1 £) de la banque pour déplacer l'un de vos marqueurs d'influence de 2 cases vers le bas, ou déplacez l'un de vos marqueurs d'influence de 1 case vers le haut pour dépenser 2 livres (2 £).


 5 Vous gagnez 5 avantages au lieu de 2 lorsque vous rejoignez un cercle interne (voir page 7).



 Faites l'une des actions de base.

 Choisissez une ligne. Tous les marqueurs de cette ligne peuvent être déplacés d'une case vers le bas. Vous n'êtes pas obligé de déplacer tous les marqueurs présents dans cette ligne.

 Vous pouvez déplacer chaque marqueur d'influence de ce genre (homme/femme) présent dans la rangée indiquée de 1 ou 2 cases. (Vous ne pouvez pas sauter par-dessus une case occupée.)

 Choisissez une ligne. Chaque marqueur d'influence de ce genre (homme/femme) présent peut être déplacé de 1 ou 2 cases vers le bas. (Vous ne pouvez pas sauter par-dessus une case occupée.)

 Un marqueur du genre indiqué (homme/femme) peut sauter au-dessus de 1, 2 ou 3 autres marqueurs. (Pour faire ce saut, la case juste en dessous doit être occupée et la case encore en dessous doit être libre.)

 3x  Vous pouvez faire jusqu'à un total de 3 déplacements avec un ou plusieurs marqueurs du genre indiqué (homme/femme). Chaque mouvement doit se faire dans la direction indiquée.