

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



La Tante à Héritage

Un jeu de cartes absolument humain de Reinhold Wittig, pour 3 à 5 joueurs.

Matériel de jeu

80 cartes cadeaux (20 x chaque valeur 1, 2, 3 et 4)
72 cartes héritage (12 dans chacune des 7 couleurs, valeurs 0, 0, 1, 1, 2, 2, 3, 3, 5, 5, 10, 20)
9 cartes de portraits avec les connaissances de notre tante à héritage Marie, ainsi que sa photo de mariage.

Histoire

Tante Marie est riche, a beaucoup de goût et de parents. Ceux-ci aimeraient (quelle originalité !) qu'elle fasse quelque chose de bien pour leurs vies. Il n'y a à cela qu'une seule restriction, mais à laquelle elle ne dérogera pas: aucun ne doit recevoir plus qu'elle-même n'avait hérité il y a fort longtemps et si courageusement multiplié. Et ceci signifie en termes de jeu 50 points en cartes d'héritage.

Elle est certaine que l'exécuteur testamentaire fera attention à cela, et reprendra tout si l'un d'entre eux est trop cupide (dans le jeu, cela signifie avoir plus de 50 points en cartes d'héritage !)

Toutefois, si elle se mariait à nouveau, elle aurait autre chose en tête que compter combien chacun a déjà reçu. Elle apprécie en effet toujours autant les relations masculines.

Ce que tante Marie peut donner sont des meubles, de la porcelaine, des bijoux et des horloges. Il y a aussi à côté des souvenirs sentimentaux, des cartes nulles, qui n'ont pas de valeur objective, comme ses ciseaux de couture préférés.

Il est bien clair que la parenté est très prévenante envers tante Marie, et n'est pas avare de petits cadeaux (les cartes cadeaux) divers.

But du jeu

Celui qui à la fin du jeu a le plus de points a gagné.

Si tante Marie se marie, le calcul des points est facile. Chacun peut travailler activement à cela. Et chacun devrait le faire d'ailleurs dès que la barre des 50 points de cartes d'héritage est dépassée.

Par contre, si tante Marie reste célibataire, il est très important que chacun tente de s'approcher au plus près de la somme des 50 points, mais sans la dépasser.

Durant le décompte, dans les deux cas, les petites collections d'objets de même style (carte de même couleur) ou de même genre sont valables, mais aussi les collections de style mélangé (cartes avec le même chiffre).

Les joueurs collectionnent également les groupes de quatre cartes, cinq cartes, etc.

La manière de compter les points devrait être bien présente à l'esprit des joueurs.

Préparation

Avant de commencer à jouer, les trois sortes de cartes doivent être séparées. Les cartes avec les connaissances de tante Marie sont placées en pile face visible au milieu. La photo de mariage vient comme dernière carte sous la pile.

S'il n'y a que quatre joueurs, la carte au sommet de la pile est retirée et sortie du jeu.

Au jeu à trois joueurs, il faut retirer 2 cartes.

À cinq joueurs, les 72 cartes d'héritage sont utilisées et bien mélangées.

À quatre joueurs, il faut d'abord retirer toutes les cartes d'une couleur, et à trois, de 2 couleurs. Il n'y a alors plus que 60 cartes, respectivement 48, en jeu.

Chaque joueur reçoit trois cartes d'héritage, faces cachées.

Les autres sont placées face cachée en pile comme pioche au milieu du plan de jeu.

Les cartes de cadeaux sont séparées par valeur. Chaque joueur reçoit 4 cartes de chaque valeur, donc 16 cartes au total.

Les joueurs décident qui va prendre le rôle de tante Marie en premier.

Puis ce rôle important passe de joueur en joueur dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

1. Retourner les cartes

Le joueur qui a le rôle de tante Marie prend 3 cartes d'héritage et les place face visible sur la table.

2. Une nouvelle connaissance ?

Si tante Marie retourne 3 cartes de même couleur ou de même valeur, un trio en somme, elle fait connaissance d'un nouvel homme. La carte supérieure de la pile de portraits est prise et retirée du jeu.

Exemple: Tante Marie a tiré Rouge 2 – Rouge 2 – Rouge 5. Les trois cartes ont la même couleur: la carte supérieure des portraits d'hommes est retirée du jeu.

3. Échanger un objet d'héritage

Puis tante Marie peut échanger une des cartes d'héritage ainsi dévoilées contre l'une de celles de sa main, mais elle n'y est pas obligée.

4. Encore une connaissance

Si après un échange, il y a à nouveau un trio sur la table (3 cartes de même couleur ou de même valeur), tante Marie fait à nouveau connaissance d'un homme. La carte supérieure de la pile de portraits est prise et retirée du jeu. Si elle avait déjà fait connaissance d'un homme après avoir retourné les cartes (voir 1 et 2) car il y avait un trio, elle fait à nouveau connaissance d'un homme uniquement si le trio n'est pas de même nature, c'est-à-dire que ce n'est à pas nouveau trois fois la même couleur.

Exemple: durant l'exemple précédent, tante Marie avait retourné Rouge 2 – Rouge 2 – Rouge 5. Si elle échangeait maintenant le 5 rouge contre un 2 de n'importe quelle couleur, et que de trois cartes de même couleur elle faisait 3 cartes de même valeur, la carte suivante des portraits serait retirée du jeu. Si elle échange une des trois cartes contre une carte rouge de sa main, il ne se passe rien.

Dans quelques rares cas, il peut arriver que tante Marie fasse 2 nouvelles rencontres successives durant le temps où le même joueur a son rôle.

5. Faire un cadeau (enchère)

Maintenant, les joueurs qui s'intéressent aux trois cartes posées sur la table proposent à tante Marie un ou plusieurs petit cadeaux (cartes). Ils le font toujours de manière ouverte, pour que chacun connaisse la valeur totale de leurs cadeaux. Le joueur qui joue tante Marie ne peut bien sûr pas

participer. L'enchère peut être faire plusieurs fois le tour des joueurs, durant lesquels chaque offre doit être supérieure à la précédente.

Celui pour qui les enchères atteignent une somme trop élevée peut en tout temps se retirer de l'enchère et ne peut plus par la suite faire de nouvelle enchère pour ces cartes, Bien sûr, chaque joueur ne peut miser que ce qu'il possède réellement comme cartes de cadeaux.

L'enchère continue jusqu'à ce que plus personne ne veuille ou ne puisse faire d'enchère supérieure à la dernière annoncée. Le joueur ayant ainsi misé le plus haut prend les trois cartes d'héritage en main et donne en échange les cadeaux annoncés. Ceux-ci sont retirés du jeu, et non remis au joueur tante Marie.

Les autres joueurs ayant participé à l'enchère conservent leurs cartes.

6. Lorsque personne ne veut les objets d'héritage proposés

Si personne ne fait d'offre pour les trois cartes actuellement visibles, c'est le joueur à gauche de tante Marie qui doit les prendre. Il n'a qu'une opportunité de se défaire de ses cartes non désirées:

S'il possède la carte d'héritage de valeur zéro en main, il peut s'en défaire. Cette carte est sortie du jeu.

La personne suivante doit alors prendre les trois cartes visibles, mais peut de la même manière s'en défaire avec une carte zéro. Si tous les joueurs font cela, c'est la personne qui joue tante Marie à ce moment qui doit prendre les trois cartes en main !

Elle ne peut alors pas éviter cela.

Les trois cartes d'héritage sont alors prises par le joueur concerné, et augmentent de manière désirée ou non la quantité de cartes héritage d'un joueur.

Un nouveau tour commence.

Le rôle de tante Marie passe au joueur suivant à gauche, qui commence immédiatement en tirant trois nouvelles cartes d'héritage et en les plaçant sur la table, en échangeant éventuellement l'une d'elles contre une de sa main, et par cela peut-être rencontre un nouvel homme.

Fin du jeu et décompte

Le jeu s'arrête dès que tante Marie est mariée ou que toutes les cartes d'héritage ont été tirées.

Dans les deux cas, c'est le joueur qui a le plus haut total qui gagne, mais le décompte varie !

Le "décompte de mariage"

Tante Marie est mariée lorsque la dernière carte des connaissances est défaussée, et que l'on voit la photo de mariage.

Tous les joueurs font le total de leurs cartes d'héritage puis additionnent encore des bonus pour leurs carrés, quintes, séries de 6, etc. Ce sont des cartes qui ont soit même couleur, soit même valeur.

Chaque carte ne peut être comptée qu'une fois.

Un carré (4 mêmes cartes) rapporte 1 point

Une quinte (5 mêmes cartes) rapporte 3 points

Un sextette (6 mêmes cartes) rapporte 5 points

Un septette (7 mêmes cartes) rapporte 7 points

Un octette (8 mêmes cartes) rapporte 9 points



Chaque carte supplémentaire correspondant rapporte deux points de plus. 9 cartes de même nature rapportent donc 11 points, etc.

La collection peut donc rapporter beaucoup !

Le "décompte d'héritage"

Tante Marie ne s'est pas mariée et fait très attention que chacun ne reçoive pas trop. Celui qui a été trop avide doit tout rendre. Elle décide aussi de la valeur que chacun doit mettre de côté pour son propre héritage plus tard, à savoir une valeur de 30 points.

Chacun fait le total de ses cartes d'héritage. Si la somme est de 51 ou plus, il perd tout. Manque de chance.

Si la somme est inférieure à 31, elle ne rapporte rien non plus !

Une valeur de 31 en cartes d'héritage rapporte un point, 32 deux, 33 trois, etc., 49 rapportent 19 points et finalement 50 points en carte d'héritage, la valeur idéale, rapportent 20 points.

Exactement comme lors du décompte de mariage, les points pour un carré, une quinte, etc. sont attribués, même si la valeur obtenue à la base pour les cartes héritage est nulle.

Exemple: Andreas a collectionné des cartes d'héritage pour une valeur de 63 points, et parmi celle-ci se trouve un sextette. Karin a un total de 49 points en cartes d'héritage, parmi lesquelles un septette et un carré.

Cas 1:

Tante Marie trouve un homme et se marie.

Andreas a $63 + 5 = 68$ points.

Karine a $49 + 7 + 1 = 57$ points

Cas 2:

Tante Marie reste célibataire.

Andreas a $0 + 5 = 5$ points.

Karine a $19 + 7 + 1 = 27$ points et se réjouit.

Andreas va donc, lorsqu'il joue le rôle de tante Marie et peut se rendre compte qu'il s'approche de la limite des 50 points, tenter de la faire se marier en constituant des trios.

Karin tente au contraire de la faire rester célibataire aussi longtemps que possible pour avoir toutes les chances de gagner le jeu !

Des cartes de cadeaux restantes ?

À la fin du jeu, tante Marie ne reçoit plus de cadeaux. Ils n'ont pour l'héritage en lui-même aucune valeur, et ne sont pas comptés avec à la fin du jeu !

Variante

Si tous les joueurs sont installés en couple, le nombre de connaissances masculines peut être réduit d'une carte. Au début du jeu, il y a donc 8, 7 ou 6 cartes dans la pile de portraits. Donc la probabilité d'un mariage est plus élevée, et les joueurs doivent s'y préparer plus tôt.

Gaphisme: Michael Schacht

© 1998 édition Abacusspiele, KG Dreieich, tous droits réservés