

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



Die Erbraffer

A qui l'héritage ?

Par Nick Sewell et Jeremy Shaw - Un jeu Ravensburger pour 2 à 6 joueurs âgés de 12 ans et plus
Traduit en français par François Haffner

Qui n'a jamais rêvé du grand héritage ? Dans ce jeu, ça peut vous arriver. A vous le vase de Chine de tante Lisa, le Stradivarius de l'oncle Bert, l'immense fortune de vos grands-parents. C'est tout simplement fantastique ! C'est une honte que même dans les meilleures familles, il y en ait toujours pour vous empêcher d'avoir enfin de la chance. Si seulement vous pouviez être complètement débarrassés du mouton noir de la famille ou de la faillite ou...

Principe du jeu

Le jeu commence en 1840 et finit à l'année 2000. Chacun des joueurs représente un des personnages de la rangée la plus basse du plateau de jeu. Au début de la partie, toute la fortune appartient aux ancêtres vivant en 1840. Avec une savante tactique, un peu de fourberie et, bien sûr, un petit peu de chance, chacun essaye d'orienter la fortune à son avantage en bas de l'arbre généalogique. De temps en temps quelques échanges plus ou moins amicaux peuvent éclater concernant une succession - comme dans la vie réelle.

Qui gagne ?

Le joueur qui touche la succession de plus grande valeur en l'an 2000 gagne la partie. Soyez prudent ! Il semblerait que vous ne soyez pas le seul à vouloir gagner autour de la table !

Contenu

1 plateau de jeu
1 livret de règles
1 sablier
6 héritages
24 cartes de bienfaiteur
6 cartes de portrait
2 testaments
48 cartes d'Influence
90 pièces de monnaie

Préparation

Le plateau est placé au milieu de la table et le sablier est placé sur la case 1840 du calendrier situé à gauche du plateau. Les héritages sont placés sur leurs cases respectives à côté des ancêtres, dans la rangée supérieure. C'est également à cet emplacement que leur valeur est indiquée. Les testaments sont posés à côté du plateau.

Cartes d'influence

Les cartes d'influence sont battues. Chaque joueur en reçoit 4. Le reste des cartes est placé face cachée en un pile pour constituer la pioche.

Fortunes

Les fortunes consistent en pièces de monnaie de valeurs 10 000 (or), 5 000 (argent) et 1 000 (bronze). Placez deux pièces d'argent de 5 000 sur la case de portrait de chaque ancêtre de la rangée supérieure. Les pièces sont temporairement placées à côté des héritages. En plus de cela, les quatre ancêtres marqués d'un cercle d'argent dans les années 1870 et 1930 reçoivent chacun une pièce d'argent de 5 000 en tant que dot. Les autres pièces de monnaie sont posées à côté du plateau de jeu pour constituer la banque.

Cartes de portrait (cadres rectangulaires)

Les cartes de portrait, sur lesquelles les héritiers de la rangée la plus basse du plateau sont dessinés, sont maintenant brouillées et sont distribuées faces cachées aux joueurs. Chacun reçoit une carte et peut la regarder en secret. Chacun sait maintenant quelle personne il représente dans le jeu. Chacun garde son identité secrète jusqu'à la fin de la partie. Lorsque seuls 2 ou 3 joueurs participent, chaque joueur reçoit deux cartes de portrait et touchera donc deux héritages à la fin de la partie. Les cartes de portrait qui restent sont enlevées du jeu, sans être montrées.

Bienfaiteurs (cadres ovales)

Dans le jeu il y a des Tantes et des Oncles célibataires. Pour simplifier, on les appelle des "bienfaiteurs". Ces bienfaiteurs sont faciles à distinguer, car affichés dans un cadre ovale. Puisqu'ils sont célibataires et sans enfants, ils ne peuvent laisser leur argent liquide à personne. Pendant la partie, leur argent liquide va directement aux joueurs qui possèdent la carte de Bienfaiteur appropriée. Ces cartes, celles avec les cadres ovales, sont distribuées au début de la partie face cachée comme suit :

- Pour **2 ou 3 joueurs** : **4 cartes** chacun
- Pour **4 à 6 joueurs** : **3 cartes** chacun

Les bienfaiteurs sont faciles à trouver sur le plateau de jeu. Chaque bienfaiteur présent sur le plateau est représenté deux fois dans les cartes. Si un joueur se voit distribuer deux cartes de Bienfaiteur identiques, ou plus de deux cartes de Bienfaiteur de la même génération (par exemple trois avec le cadre rouge), il doit rendre ses

cartes et en reçoit de nouvelles. Les joueurs cachent aux autres joueurs les cartes de bienfaiteur qu'ils possèdent.

La guerre de succession commence !

L'Arbre généalogique

La guerre de succession commence ! L'arbre généalogique sur le plateau de jeu est divisé en six générations. Au début de la partie, seule la plus ancienne génération, vivant en 1840, existe. Seules leurs situations financières peuvent pour l'instant être touchées.

Qui commence ?

Le joueur le plus âgé commence en jouant face visible une de ses quatre cartes d'influence. Il tire ensuite une nouvelle carte de la pioche, pour avoir toujours quatre cartes en main. Si la pioche est épuisée, on bat les cartes défaussées pour constituer une nouvelle pioche.

Cartes d'influence sans sablier

Quand un joueur joue une carte d'influence sans sablier (les cartes grises), il exécute l'action exposée sur la carte.

Par exemple : quelqu'un joue la carte "l'Opportuniste" (Die Absahner ou +10 000, montrée à gauche sur la règle allemande). Il prend la pièce d'or de la banque et la met sur n'importe quel portrait de la rangée supérieure. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Important : Un joueur, au lieu de jouer une carte d'influence peut jeter de 1 à 4 cartes de sa main et piocher un nombre équivalent de nouvelles cartes.

Note : au début du jeu, seule la génération la plus haute existe, aussi seules leurs situations financières peuvent être influencées. Les mots "succession" ou équivalents sur les cartes d'influence ("Donne à un héritier ...") se réfèrent aussi aux personnes de la génération la plus haute, puisque eux aussi ont des ancêtres et sont des héritiers.

Un héritier ne peut pas avoir une succession négative. Si par exemple, la carte "-10 000" est jouée sur un héritier qui n'a que 6 000, les 6 000 vont à la banque. Le reste est ignoré.

Cartes d'influence avec sablier

Quand un joueur joue une carte d'Influence avec un sablier (les cartes beiges), il exécute d'abord l'action définie sur la carte. Puis le sablier est déplacé d'une case vers le bas, signifiant que 10 ans ont passé. Chaque fois que le sablier arrive sur une case d'année blanche, comme par exemple 1850 et 1860, un membre de la génération en cours part vers sa dernière demeure et son compte est bloqué. Pour matérialiser cela, le joueur qui vient de poser la carte avec le sablier pose un des deux marqueurs de testament sur n'importe quel portrait de son choix de la génération en cours. Tous les biens, argent comptant et héritages, associés à ce portrait restent en place et ne peuvent plus changer jusqu'à ce que le sablier parvienne à la case d'année dorée suivante. Un petit dessin de testament est inscrit en rappel sur les cases d'année blanche.

Lorsque le sablier parvient sur une case d'année dorée, par exemple 1870, toute la fortune est transférée à la génération suivante.

Coup d'essai

Lorsqu'ils jouent pour la première fois, il est conseillé que les joueurs s'arrêtent quand le sablier atteint la case

1870. Ce début de partie leur permettra de mieux comprendre le fonctionnement du jeu.

Changement de générations

La transmission commence

La transmission des biens commence par le joueur qui a joué la carte avec le sablier sur la case d'année dorée. Il choisit l'un des couples mariés et procède à la transmission de ses biens aux enfants de la génération suivante. Les marqueurs de testament sont enlevés et remis à côté du plateau, ils ne sont plus utiles jusqu'à la prochaine case d'année blanche.

L'argent

L'argent est distribué selon le code de succession suivant et les jetons sont empilés sur les nouveaux héritiers dans la génération suivante :

1. Les bienfaiteurs (cadres ovales) peuvent recevoir autant d'argent liquide que souhaité. Si le joueur le souhaite, un bienfaiteur peut même recevoir tout l'argent comptant. Il ne reste alors rien pour les enfants mariés.
2. L'argent comptant qui reste pour les enfants mariés (cadres rectangulaires) doit toujours être divisé en parts égales. Si l'argent ne peut pas être divisé en parts égales, c'est le joueur qui décide quel enfant obtient le reste.

Exemple 1 :

Un couple a deux enfants, dont aucun n'est un bienfaiteur. Ce couple a une fortune de 15 000. L'un des enfants aura 7 000, l'autre 8 000.

Exemple 2 :

Un couple a trois enfants, dont l'un est un bienfaiteur. Ce couple a une fortune de 10 000. Le joueur qui réalise la transmission des biens donne 4 000 à chaque enfant marié et 2 000 au bienfaiteur. Il aurait pu partager l'argent de n'importe quelle façon entre les enfants mariés et le bienfaiteur. La seule chose importante est que les enfants mariés obtiennent toujours la même somme d'argent, la seule exception étant celle du reste indivisible.

Les héritages

3. Les héritages ne peuvent aller qu'aux enfants mariés. Leur attribution est complètement arbitraire. Un enfant peut, par exemple, recevoir trois héritages. La seule restriction est que les bienfaiteurs ne peuvent pas obtenir d'héritages.

La carte "Nouveau testament découvert"

Grâce à cette carte, la succession peut être complètement modifiée. Le principe des parts égales pour les enfants mariés (règle n°2) n'a plus de raison d'être. Un enfant marié peut maintenant, par exemple, hériter de toute la fortune en argent liquide.

Les bienfaiteurs n'ont cependant toujours pas accès aux héritages.

- La carte "Nouveau testament découvert" ne peut être jouée qu'en réponse directe à une transmission, c'est-à-dire immédiatement après que la fortune et les biens d'une famille aient été transmis. Cette carte "Nouveau testament découvert" ne se réfère qu'à l'argent comptant et aux héritages d'une seule famille.
- Il n'y a pas d'ordre déterminé pour jouer cette carte. Chaque joueur doit décider de l'opportunité et de moment où il joue cette carte. pour lui si et quand il joue cette carte. Une carte "Nouveau testament

découvert" peut aussi être jouée en réponse à une autre carte "Nouveau testament découvert".

- **Le joueur** qui procède à la transmission de la fortune d'un couple marié **peut également jouer cette carte pour contourner la règle** n°2 du code de succession **qui impose un partage égal** entre les enfants mariés.
- La carte peut être jouée à tout moment, avant que le joueur suivant ne commence la transmission des biens du couple suivant.
- N'oubliez pas, immédiatement après avoir joué une carte, de tirer une nouvelle carte de la pioche.

Transmissions suivantes

Lorsque le joueur a fini de transmettre les biens du premier couple marié, le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, choisit un autre couple marié et procède au transfert de ses biens comme décrit précédemment.

On continue ainsi jusqu'à ce que toutes les transmissions des couples mariés de la génération qui disparaît soient réalisées.

Succession des bienfaiteurs

Tout argent appartenant à un bienfaiteur reste sur son portrait.

Lorsque toutes les transmissions des couples mariés d'une génération ont été effectuées vers la génération suivante, l'argent comptant qui est toujours sur les portraits des bienfaiteurs de la génération éteinte est distribué.

Cet argent est distribué directement aux joueurs possédant la carte de portrait appropriée. Si deux cartes de portrait identiques sont présentées, la succession est divisée également entre leurs possesseurs, le reste

éventuel de la division allant à la banque. La succession va également à la banque si personne ne présente de carte de portrait appropriée.

La partie continue ensuite avec la génération suivante.

De génération en génération

Après qu'une transmission à la génération suivante ait été réalisé, le jeu reprend en respectant l'ordre normal. C'est donc au joueur à gauche de celui qui a déplacé le sablier vers la case d'année dorée de recommencer à jouer. Toutes les cartes d'influence qui seront maintenant jouées affecteront la nouvelle génération courante.

La dernière génération

La dernière génération reçoit sa succession en 1990. C'est maintenant la dernière ligne droite ! Dès qu'un joueur pose une carte d'influence avec sablier et qu'il déplace le sablier vers l'an 2000, le dernier tour commence.

Note : en l'an 2000, personne ne meurt, donc aucun testament ne doit être assigné. Les cartes avec un sablier n'avancent plus le sablier.

Le dernier tour

Lors du dernier tour, chacun peut encore jouer une autre carte, y compris le joueur qui a déplacé le sablier à l'an 2000. La partie termine alors et tous les joueurs révèlent le portrait de leur héritier.

Le vainqueur

Le vainqueur est le joueur qui possède la plus grande fortune en argent et en héritages. Cette somme inclut l'argent déjà hérité de n'importe quels bienfaiteurs.

Résumé des règles

Carte d'influence sans sablier

Jouez une carte d'influence, suivez les instructions et tirez une nouvelle carte de la pioche.

Carte d'influence avec sablier

Jouez une carte d'influence, suivez les instructions et tirez une nouvelle carte de la pioche, puis avancez le sablier d'une décennie.

Testaments

A chaque année blanche, un membre de la génération actuelle meurt et un testament est placé sur son portrait. Son compte est gelé.

Changement de génération

A chaque année dorée, tout l'argent et les héritages sont transmis à la génération suivante en respectant les 3 règles du code de succession :

1. N'importe quelle somme d'argent peut aller à un bienfaiteur.
2. L'argent comptant qui reste alors doit être distribué également entre les enfants mariés.
3. Les héritages ne peuvent aller qu'aux enfants mariés.

Un joueur transmet les biens d'une famille. Les joueurs suivants dans le sens horaire procèdent à l'exécution testamentaire d'une famille restante de leur choix.

Carte "Nouveau testament découvert"

Avec la carte "Nouveau testament découvert", les joueurs peuvent partager arbitrairement les fortunes entre les enfants mariés, sans respecter le principe d'égalité. N'importe quel joueur peut poser une carte "Nouveau testament découvert" pendant la transmission des biens d'une famille.

Argent comptant des bienfaiteurs

Lorsque la transmission des fortunes des couples mariés est terminée, on donne l'argent comptant des bienfaiteurs aux joueurs présentant les cartes de portrait appropriées. Lorsque c'est fait, la partie continue avec le joueur à gauche de celui qui a déplacé le sablier sur l'année dorée.

Dernier tour

Le dernier rond commence quand le sablier arrive à l'an 2000. Chacun joue alors une dernière carte, sans tenir compte d'un éventuel sablier. Les joueurs révèlent ensuite leurs cartes de portrait.

Le joueur qui a la plus grande fortune gagne la partie !

Redressement fiscal !

Un héritier, qui avait bêtement oublié de déclarer son manoir en Touraine, est redressé de 6 000 qu'il rend à la banque.

-6 000

Grosse rentrée d'argent

C'est bien connu : on ne prête qu'aux riches.

Un héritier reçoit 15 000, on ne sait pas pourquoi !

+15 000

Grosse rentrée d'argent

C'est bien connu : on ne prête qu'aux riches.

Un héritier reçoit 10 000, on ne sait pas pourquoi !

+10 000

Rentrée d'argent

L'argent appelle l'argent.
Un héritier reçoit 10 000, on ne sait pas pourquoi !

+10 000

Redressement fiscal !

Un héritier, qui avait pourtant déclaré scrupuleusement tous ses revenus, est quand même redressé de 5 000, pour la forme.

Il les rend à la banque.

-5 000

Redressement fiscal !

Un héritier, qui avait omis de déclarer ses chevaux de course, est redressé de 6 000 qu'il rend à la banque.

-6 000



Redressement fiscal !

Un héritier, qui avait oublié de déclarer son yacht, est redressé de 5 000 qu'il rend à la banque.

-5 000



Redressement fiscal !

Un héritier est redressé de 4 000 qu'il rend à la banque.

-4 000



Cadeau de mariage!

Tous les héritiers mariés reçoivent 5 000 de la banque.

+5 000,
+5 000,
...

Rien ne va plus à l'usine!

Un héritier fait de mauvaises affaires et perd 8 000 qu'il rend à la banque.

-8 000

La chance n'arrive jamais toute seule!

Deux héritiers, non mariés ensemble, gagnent chacun 10 000, de la banque.

+10 000
+10 000

Conflit familial!

Deux héritiers, non mariés ensemble, se disputent un relais de chasse en Sologne.

Chacun d'eux perd 6 000 qu'il rend à la banque.

-6 000, -6 000



Une bombe à la banque!

Un héritier perd tout son argent liquide qu'il avait malheureusement placé au coffre de la banque.



Rien ne va plus à l'usine!

Un héritier essuie des pertes, suite à un conflit social, à hauteur de 10 000 qu'il rend à la banque.

-10 000

Redressement fiscal!

Un héritier, qui ne savait pas qu'il était assujéti à l'impôt, est redressé de 4 000 qu'il rend à la banque.

-4 000

La chance n'arrive jamais toute seule!

Deux héritiers, non mariés ensemble, gagnent chacun 5 000, de la banque.

+5 000, +5 000

Cette carte ne peut être
jouée avant 1870

Amour fraternel!

Un héritier donne la moitié de son argent liquide à son frère ou à sa sœur.

Si la somme est impaire, c'est le joueur qui décide.

$\frac{1}{2}$

Conflit familial!

Deux héritiers, non mariés ensemble, vont en justice pour une sombre histoire de Rembrandt.

Chacun d'eux perd 3 000 qu'il rend à la banque.

-3 000
-3 000

Mouton noir dans la famille!

Un héritier dilapide les biens de la famille.

Il donne un héritage qu'il possédait à un autre héritier, mais pas à un bienfaiteur.

Rentrée d'argent inespérée!

Un héritier de votre choix gagne 8 000 à un jeu télévisé.

+8 000

Mouton noir dans la famille!

Un héritier dilapide les biens de la famille.

Il donne un héritage qu'il possédait à un autre héritier, mais pas à un bienfaiteur.



Les petits cadeaux entretiennent l'amitié!

Deux héritiers s'échangent en cadeau de précieux biens de famille.

Intervertissez deux héritages.

Cette carte ne peut être
jouée avant 1870

Amour fraternel!

Un héritier donne la moitié de son argent liquide à son frère ou à sa sœur.

Si la somme est impaire, c'est le joueur qui décide.

$\frac{1}{2}$

Rentrée d'argent inespérée!

Un héritier de votre choix reçoit 8 000 d'un lointain oncle d'Australie.

+8 000

Comme c'est bon
d'être riche !

Un héritier gagne 4 000 sans
trop savoir comment !

+4 000



Comme c'est bon
d'être riche !

Un héritier gagne 2 000 dans
un concours de chiens de
race.

+2 000



Comme c'est bon
d'être riche !

Un héritier gagne 2 000 au
champ de courses.

+2 000



Comme c'est bon
d'être riche !

La vente de ses actions
rapporte 2 000 à un héritier.

+2 000



Comme c'est bon
d'être riche !

Un héritier usurpe une pauvre
petite vieille qui lui lègue
4 000.

+4 000



Comme c'est bon
d'être riche !

Un héritier gagne un prix
littéraire et reçoit 3 000.

+3 000



Comme c'est bon
d'être riche !

Une spéculation heureuse
rapporte 3 000 à un héritier.

+3 000



Comme c'est bon
d'être riche !

Un héritier découvre 3 000
dans une vieille boîte à
biscuits.

+3 000



Dette de jeu, dette d'honneur !

Un héritier malheureux au jeu rend la moitié de son argent liquide à la banque !

- 1/2

Merveilleux !

Un héritier joue tout son argent au casino sur le rouge et double son capital d'argent liquide.

X 2

Comme c'est bon d'être riche !

Conflit aux Balkans. Un héritier gagne 5 000 grâce à son affaire de vente d'armes.

+5 000



Comme c'est bon d'être riche !

Un héritier touche ses dividendes et gagne 6 000 en dormant.

+6 000

Dette de jeu, dette d'honneur !

Un héritier malheureux au jeu rend la moitié de son argent liquide à la banque !

- 1/2

Merveilleux !

Un héritier joue tout son argent au casino sur le noir et double son capital d'argent liquide.

X 2

Comme c'est bon d'être riche !

Epidémie en Afrique. Un héritier gagne 5 000 grâce à son usine de vaccins.

+5 000



Comme c'est bon d'être riche !

Le Prix Nobel de la Paix est attribué à un héritier qui ne comprend pas pourquoi, mais prend quand même ses 6 000.

+6 000

Cette carte ne peut être jouée que pendant un changement de génération

Un nouveau testament est découvert !

Redistribuez l'argent et les héritages entre les enfants.
Les héritages ne peuvent aller qu'aux enfants mariés.

Cette carte ne peut être jouée que pendant un changement de génération

Un nouveau testament est découvert !

Redistribuez l'argent et les héritages entre les enfants.
Les héritages ne peuvent aller qu'aux enfants mariés.

Cette carte ne peut être jouée que pendant un changement de génération

Un nouveau testament est découvert !

Redistribuez l'argent et les héritages entre les enfants.
Les héritages ne peuvent aller qu'aux enfants mariés.

Chamboule tout

Tous les joueurs jettent leurs cartes et en tirent 4 nouvelles de la pioche !

Le joueur qui a joué cette carte en rejoue une autre immédiatement.

Cette carte ne peut être jouée que pendant un changement de génération

Un nouveau testament est découvert !

Redistribuez l'argent et les héritages entre les enfants.
Les héritages ne peuvent aller qu'aux enfants mariés.

Cette carte ne peut être jouée que pendant un changement de génération

Un nouveau testament est découvert !

Redistribuez l'argent et les héritages entre les enfants.
Les héritages ne peuvent aller qu'aux enfants mariés.

Cette carte ne peut être jouée que pendant un changement de génération

Un nouveau testament est découvert !

Redistribuez l'argent et les héritages entre les enfants.
Les héritages ne peuvent aller qu'aux enfants mariés.

Chamboule tout

Tous les joueurs jettent leurs cartes et en tirent 4 nouvelles de la pioche !

Le joueur qui a joué cette carte en rejoue une autre immédiatement.