

Les Heritiers

De 2 à 4 Joueurs

à partir de 10ans

par Florent Mignot (vertchezmoi@gmail.com)

Les joueurs incarnent les membres d'une famille qui devront faire perdurer leur héritage et pourquoi pas gagner les titres des familles adverses grâce à des mariages et assassinats.

Matériel

- * 20 cartes divisées en 4 familles
- * 5 couronnes aux couleurs des familles
- * 12 Jetons recto verso avec symboles et numéros
- * une carte 1er Joueur
- * une carte recto Age 1 et 2

Mise en place

On dispose

- les jetons

- On mélange les cartes en plaçant à la fin du paquet la carte Age sur la face visible Age 1 et on le dispose au centre de la table

- les 4 couronnes qui symboliseront en début de partie les couples des familles puis le souverain de chaque famille

On distribue 4 cartes à chaque joueur et le jeton 1er joueur au joueur ayant le plus de noblesse

Tour de jeu :

à son tour, le joueur effectue une des 4 actions possibles

- Naissance
- Mariage
- Assassinat
- Courtiser

Le joueur pourra également effectuer une action supplémentaire par personnage mariée de sa famille

Avant de passer son tour au joueur suivant il tire une carte

Sauf si il s'agit de la Carte "Age 1" ou "Age 2" ou que le paquet est vide

Age 1 : on mélange alors la défausse, on retourne la carte sur la phase visible Age 2

Puis le joueur actif tire une carte

Age 2 on mélange alors la défausse, la carte Age est retiré de la partie.

Puis le joueur actif tire une carte

Quand tous les joueurs ont joué leur tour :

1) On tourne de $\frac{1}{4}$ de tour chaque carte en jeu

2) Les cartes ayant effectuées un tour complet sont défaussées

et On vérifie quels personnages héritent d'éventuelles couronnes selon les règles d'Héritage

3) Les joueurs n'ayant plus de Couronne ne pourront pas gagner la partie mais continuent de jouer
Si il ne reste qu'un joueur avec une ou des couronnes alors il est déclaré vainqueur

4) Si le paquet est vide on termine le tour en cours jusqu'au dernier joueur puis on détermine le gagnant

5) La carte 1er Joueur passe au joueur suivant

Règle d'Héritage :

La couronne est héritée par l'ainé male en cas de décès.

Si il n'y a aucun male pouvant hérité alors la couronne est hérité par l'ainée femme.

Courtiser :

Tirer une carte

Naissance :

Le joueur place une carte de sa main d'un personnage d'une famille dessous un couple dont l'homme est de la même famille.

Assassinat :

Défausser 2 cartes (une de sa famille et une de la famille de la cible) pour défausser une carte personnage déjà en jeu

Si le personnage ainsi assassiné et défaussée possédait une couronne on vérifie alors les règles d'héritage

Mariage :

Après discussion si les deux familles sont d'accord, le joueur place une carte déjà en jeu d'une famille à côté d'une carte d'une autre famille et du sexe opposé. Ces cartes formeront un couple.

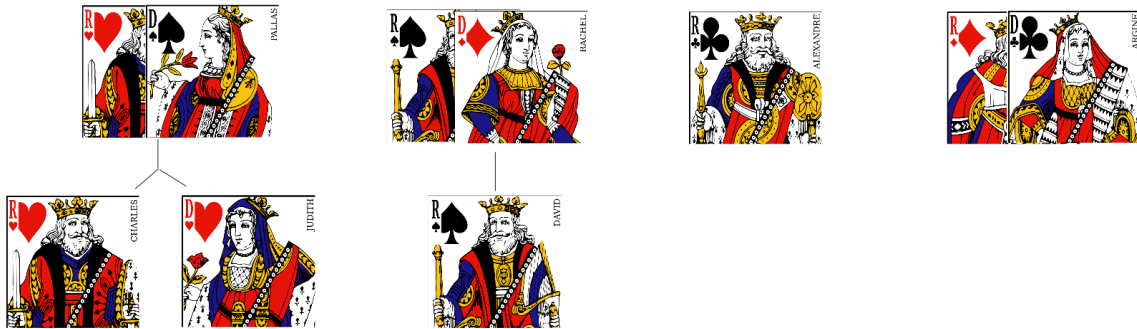
Les personnages hommes restent toujours du côté de sa famille tandis que les personnages femmes rejoignent des hommes dans leurs familles.

On utilise les jetons symboles numérotés afin de se souvenir qui est le père de la mariée et qui est l'ainée si le père a eu 2 filles...

En cas de désaccord le joueur peut défausser une carte de sa famille et une carte de la famille ciblée depuis sa main pour conclure tout de même ce mariage.

Exemple : Nous avons ici un mariage Coeur+Pique qui a eu 2 enfants coeurs. Un mariage Pique+Carreau avec un enfant Pique. Un célibataire Trèfle. Un mariage Carreau+Trèfle. La célibataire Coeur pourra se marier avec le célibataire Pique ou avec le célibataire Trèfle.

à noter que dans cette exemple le joueur pique a droit à 2 actions supplémentaires, le joueur carreau également, le joueur trèfle une action supplémentaire et le joueur coeur également.



Si la célibataire Coeur se marie et “quitte” sa famille pour rejoindre le célibataire Pique ou Trèfle, on posera un jeton numéroté sur son père et sur elle afin de se souvenir du lien de parenté

Fin de Partie :

Si avant la fin de l'Age 2 (paquet vide)

il ne reste qu'un seul joueur avec une ou des couronnes alors il est déclaré vainqueur

Sinon on détermine le gagnant après la fin du dernier tour

Si le paquet est vide on termine le tour en cours jusqu'au dernier joueur puis on détermine le gagnant

Le joueur ayant le + de Couronne gagne

En cas d'égalité, le joueur ayant le plus de membres de sa famille encore vivant gagne

Le nombre de mariés casse l'égalité