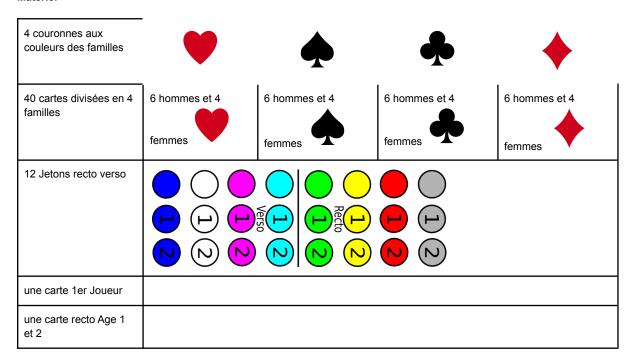
Les Heritiers

De 2 à 4 Joueurs à partir de 10 ans

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



Mise en place

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

On dispose sur la table :

- les jetons en libre accès

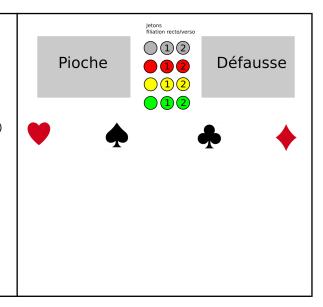
(ces jetons serviront pour visualiser les liens de parenté Père-Fille ainsi que l'ordre de naissance en cas de mariage)

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

Chaque joueur choisit une famille.

Selon le nombre de joueurs des familles seront non incarnées par des joueurs, simulant des familles dont vous pourrez gagner les couronnes grace à vos actions.

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 chaque 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 1/4 de tour chaque carte en jeu
- 2) Les cartes ayant effectuées un tour complet sont défaussées
 Ces personnages décèdent donc
 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 afin de simuler la vie de chaque famille.
- 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 d'une souverain est héritée par priorité par l'ainé de ses fils en cas de décés. Sinon la couronne est héritée par l'ainée des filles.

Courtiser:

Tirer une carte de la pioche

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 tire une carte

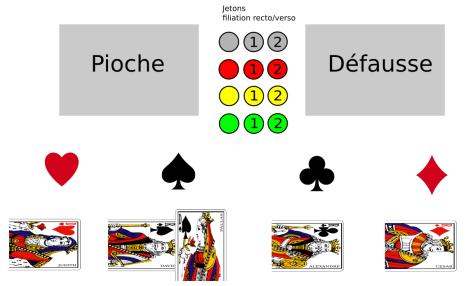
Age 2 on mélange alors la défausse, la carte Age est retiré de la partie.

Puis le joueur tire une carte

Naissance:

Le joueur place sous un couple déjà posé sur la table, une carte de sa main ayant la même famille que l'homme du couple.

Les premières naissances sont placées sous chaque couronne qui symbolise provisoirement le couple souverain actuel.



(Dans cet exemple 4 cartes ont été placées sous chaque famille lors d'une précédente manche, une fille Pique est né lors de cette manche)

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 hommes restent toujours du côté de sa famille tandis que les femmes rejoignent leurs maris 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 des filles 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.







(Dans cet exemple

la soeur du souverain Pique s'est mariée avec le souverain Carreau. la souveraine Coeur s'est marié avec le souverain trèfle)



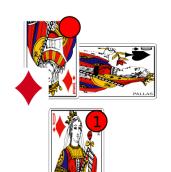




(Dans cet exemple le Souverain Trèfle a une 1ere fille. On place un jeton afin mémoriser la filiation. En cas de décés de ses parents, elle héritera des couronnes Trèfle et Coeur)







(Dans cet exemple le Souverain Carreau a eu une fille qui pour le moment hériterait de la couronne si son père décédait...

Si le Souverain Pique décédait, sa soeur marié au souverrain Carreau hériterait de la couronne. La fille du souverain Carreau pourrait alors hériter de la Couronne Pique si sa mère décédait ensuite.

Mais si le couple Pique/Trèfle avait un fils la situation serait différente.)

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

