

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 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# L'héritage de Maloney

Jeu Ravensburger n° 01 567 2

Selon une idée de Sid Sackson

Graphisme : Dietrich Lange / Gerhard Schmid

Un jeu pour 3 à 6 joueurs dès l'âge de 12 ans

## Contenu

1 plan de jeu, 1 figurine (auto), 1 pion, 64 cartes d'action, 6 jokers, argent de jeu, 24 cartes-valise, 1 testament (bois)

## Présentation du jeu

**Le vieux Maloney était de tout temps un gaillard futé.**

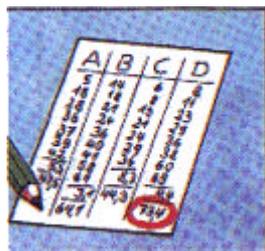
**Comment pourrait-on sinon expliquer que, malgré la sévérité des lois, il ait réussi à s'approprier, de Chicago à la Nouvelle-Orléans et même à travers tout l'Ouest, un nombre impressionnant de bistros enfumés. Il était évident que, malgré l'interdiction de vendre des boissons alcoolisées, un verre de whisky passait de temps en temps par-dessus le comptoir et que, dans l'arrière-salle, on se livrait à un tas de petits jeux interdits. Bref, le vieux Maloney ne pouvait pas se plaindre.**

**Aussi paraissait-il tout à fait normal que son successeur sache faire usage de ruse et de malice pour s'approprier son héritage.**

**Ses proches parents devaient en effet se mesurer entre eux au cours d'une compétition. Ajoutons qu'ils étaient tous de drôles de voyous, prêts à se livrer à toute sorte de manigances. Quant aux conditions, elles ne pouvaient être plus claires :**

*« Chacun d'entre vous doit se rendre en voiture, avec 10 500 dollars en poche, dans les différents endroits où se trouvent mes établissements. Vous ne disposez toutefois que d'une seule auto, que vous vous disputerez à cor et à cri – comme je vous connais. Votre tâche consiste à vous trouver, chacun de son côté, à la bonne heure dans une ville différente. Les cartes d'action vous montreront le jour et le lieu du rendez-vous. Soyez sans crainte ! Une récompense vous attend dans chaque localité. Vous y trouverez, en effet, une valise avec une petite surprise. En plus de cela, tout le monde aura droit à des points, des points tous simples. Oui, oui, vous avez beau soupirer ! Je sais bien que vous avez hâte d'empocher mon magot, mais le jeu est ainsi. Qui réussit à arriver le jour prévu en un lieu donné remporte 7 points. Pour chaque jour de retard, on retranche un point. Et par ce moyen, parvient à rafler 69 points, a presque réussi à devenir mon héritier universel. »*

**Aussi ne faisait-il aucun doute que chaque matin, à l'aurore, les proches parents de Maloney se querellaient mutuellement...**



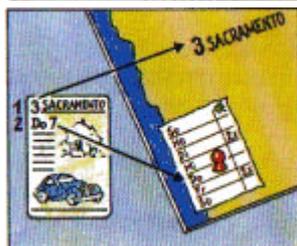
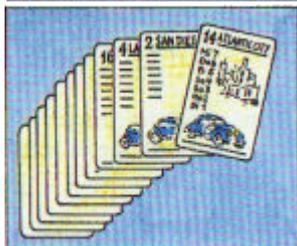
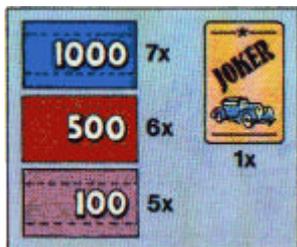
## Quel est l'enjeu ?

Dans cette course à l'héritage, la victoire finale revient à celui d'entre vous qui totalise le plus grand nombre de points.

## Préparatifs

Avant de commencer à vous disputer mon héritage, il convient d'effectuer quelques préparatifs et de prendre note de certaines données. Vous avez sans doute compris que vous deviez amasser un maximum de points le plus rapidement possible. Le nombre de points à atteindre est indiqué sur les cartes d'action.

Avant de commencer la partie, il serait utile que vous chargiez un volontaire de jouer le rôle du « notaire ». Outre votre confiance (?) illimitée, celui-ci aura pour tâche de gérer l'argent de la caisse et d'effectuer le décompte des points.



Et voici le début de la partie !

Mélangez les cartes-valise et placez-en une à l'envers sur chaque localité du plan de jeu. Mettez de côté les 8 cartes-valise restantes, qui ne serviront plus durant cette partie.

Ensuite, chacun obtient un joker (au début du jeu, les jokers sont tout simplement mélangés aux cartes d'action) et – je vous entends déjà soupirer – touche enfin... de l'argent ! Chacun de vous reçoit 10 500 dollars, à savoir 7 x 1000 dollars, 6 x 500 dollars, 5 x 100 dollars et pas un cent de plus. Le reste de l'argent est tout simplement de la monnaie restant dans la caisse.

Le testament ne servira que plus tard.

Oubliez-le quelques instants.

Mélangez à présent soigneusement les cartes d'action, car c'est finalement elles qui décideront de l'attribution de l'héritage.

Chacun de vous obtient 12 cartes d'action (10 cartes dans le cas de 6 joueurs) qui vous sont remises **face cachée**.

Ces cartes vous montrent :

A) dans quelles localités vous devez vous rendre (l'ordre est sans importance !)

et

B) quels jours de la semaine sont les plus propices pour amasser un maximum de points.

Empilez les autres cartes d'action à l'envers à côté du plan de jeu.

Si l'un d'entre vous a obtenu **plus de deux** cartes d'un seul et même endroit (visible au numéro et au nom de la localité imprimés sur la carte), il doit échanger son surplus contre d'autres cartes tirées de la pile en maintenant toujours la face cachée. S'il obtient à nouveau plus de 2 cartes d'action d'un seul et même endroit, il doit continuer l'échange jusqu'à ce qu'il possède tout au plus 2 cartes par localité.

Retournez la carte d'action supérieure de la pile. C'est elle qui indique l'endroit où commence le jeu.

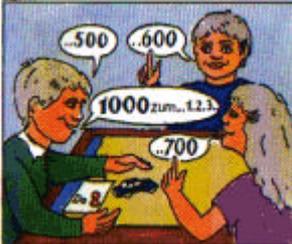
1. Placez l'auto sur l'endroit correspondant du plan de jeu. C'est à partir de là que se déroulera la course à l'héritage.
2. Le pion vous indique chaque fois le jour de semaine prévu. Au début de la partie, le jour déterminant est toujours le jour marqué de 7 points sur la carte d'action retournée, soit le jeudi dans notre exemple.

Avant de poursuivre la lecture de la règle de jeu, effectuez les différentes opérations précédemment décrites.

## La course à l'héritage

Dès maintenant, mes chers et tendres proches qui tous lorgnez mon magot, vous allez devoir vous plier à mes conditions. Vous vous rendez tous ensemble, chaque jour de ville en ville, au volant d'**une seule et même voiture**, tout en essayant d'atteindre chacun au même moment une destination différente (ce qui est naturellement impossible), afin d'amasser un maximum de points. Alors partez !

Au petit matin, l'enjeu tourne autour de la voiture. Comme à une vente aux enchères, vous devez essayer de surenchérir par tranches de 100 dollars, en misant une ou plusieurs fois. Chacun s'attribue soi-même l'objet adjudiqué.



Avant de passer à l'exemple, une prière encore : le petit jeu auquel vous allez vous livrer pour vous approprier mon héritage, ne peut fonctionner que si, avant chaque vente aux enchères, vous attendez que chaque joueur ait manifesté son désir de miser. Il est préférable que chacun crie « prêt », après avoir pris connaissance de la nouvelle situation de départ. Voilà ! Passons à l'exemple :

*Le joueur A annonce « 500 une fois, deux fois... », alors que le joueur B offre « 600 une fois... », le joueur C « 700 une fois, deux fois... », puis le joueur A « 1000 une fois, deux fois, trois fois... ». « Adjudgé ! »*



Bien fait, car ce dernier s'attribue ainsi l'adjudication et le droit de conduire, ce jour-là la voiture à destination de la ville de son choix. Vous vous demandez sans doute comment se déroule le voyage ? Voici un exemple :

*De Sacramento (n° 3), on peut se rendre à l'un des endroits 1–2, 6–9 ou 16, soit San Francisco (1), San Diego (2), Cheyenne (6), Santa Fé (7), Chicago (8), Kansas City (9) ou Charleston (16).*



Après la vente aux enchères, vous êtes pour la journée entièrement à la merci du « Propriétaire de la voiture ». Il paie au « notaire » la somme offerte, soit 1000 dollars dans notre exemple, et conduit en votre compagnie sa bagnole pétaradante dans une autre ville conformément à la règle de jeu.

Arrivés à bon port, vous serez enfin récompensés de vos efforts. Le « propriétaire de la voiture » obtient, en guise de soi-disant récompense, la carte-valise placée à l'envers sur la localité et qui peut

lui rapporter jusqu'à 5 points ou 1500 dollars. Mais il peut également avoir de la malchance et perdre jusqu'à 3 points ou 1000 dollars. Dans les deux cas, le « notaire » doit exécuter, pour le compte du « propriétaire de la voiture », l'ordre donné sur la carte, qui alors est éliminée du jeu sans être remplacée par une autre carte.

Bien ! Et voici que la partie gagne en intérêt pour tous les participants, car on procède à la distribution des points



Chacun d'entre vous vérifie à présent s'il détient une ou deux cartes d'action du lieu de destination. Si oui, vous les déposez à l'endroit sur la pile... et recevez en contrepartie du « notaire », le nombre de points indiqué par le jour de semaine en question figurant sur la carte d'action.

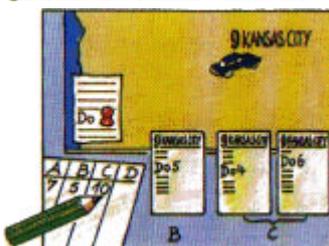
Exemple :

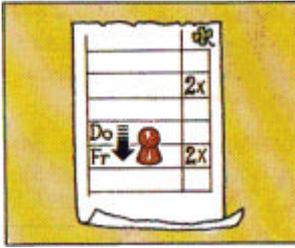
*Le calendrier du plan indique jeudi, et sur la carte d'action on trouve je = 7. Si l'un des participants joue cette carte, il gagne 7 points.*

Mais vous pouvez également jouer des cartes de moindre valeur.

Le clou de l'histoire est que tous ceux qui ont profité du voyage « gratuit » peuvent obtenir des points en échange de leur carte d'action.

Mais vous n'êtes pas obligés de mettre vos cartes d'action une fois parvenus sur le lieu de destination. Vous pouvez les garder pour retourner éventuellement au même endroit un jour plus propice de la semaine.

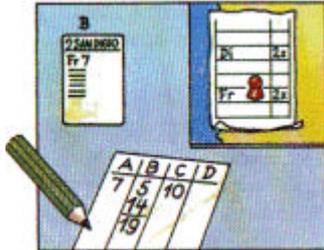




Dès qu'une ville est atteinte et que les points ont été distribués, la journée se termine et le testament entre finalement en action. Le plus rusé d'entre vous qui, après chaque décompte, mène le jeu, place le testament devant lui, montrant ainsi à ses partenaires qui est momentanément le plus fort. Vous autres savez à présent, qui vous devez éliminer lors de la partie suivante. Le pion passe alors au jour suivant, et à nouveau on se bat à l'aurore pour la voiture, avant d'entamer la deuxième partie. Ce petit jeu peut durer des semaines.

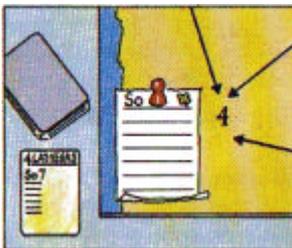
Mais, retenez votre souffle, car nous nous dirigeons tout doucement vers la fin.

Le calendrier hebdomadaire présente deux particularités : **Mardi et vendredi**.



Si, durant ces jours-là vous arrivez à remettre une ou deux canes d'action, vous gagnez le double des points. Alors, les amis, surenchérissez à tout prix !

Quant aux cartes valises, elles conservent leurs **points ordinaires** même ces jours-là



### Le dimanche est un jour de chance !

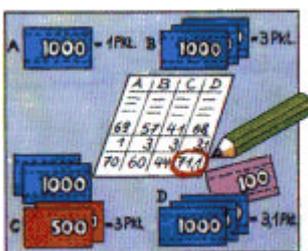
Le dimanche on ne mise pas, mais on retourne la dernière carte de la pile. Elle indique l'endroit où vous allez vous rendre tous ensemble tranquillement et gratuitement. Les points vous seront attribués en échange des cartes d'action (si vous en détenez naturellement !) comme durant un jour de semaine normal. Et, si le lieu de destination présente en outre une carte-valise, elle compte pour tous les joueurs, puisqu'on est dimanche.



### Joker

Chacun peut, une fois durant le jeu, s'approprier la voiture en jouant sa carte de joker durant la vente aux enchères. Il obtient ainsi gratuitement l'auto et peut s'en servir conformément à la règle de jeu.

Mais le joker ne peut être joué que durant les 4 jours « normaux » de la semaine (lu, me, je, sa), puis il est éliminé du jeu.



### A qui reviendra finalement mon héritage ?

Dès que l'un des joueurs a atteint 69 points au moins ou ne détient plus de cartes d'action, il met fin au jeu. Celui qui dispose encore d'argent gagne 1 point par coupure de 1000 dollars. Quant au joker, il ne vaut plus rien.

### Fin de la partie

Bon, à présent passons au décompte des points. Celui d'entre vous qui totalise le plus grand nombre de points a gagné la compétition et devient mon digne héritier.

**Avez-vous tout compris ? Alors le jeu peut commencer. En cas de doutes durant la partie, consultez le répertoire alphabétique à la page suivante. Il pourra peut-être vous tirer d'embarras !**

## Répertoire alphabétique

### Achat de points

A la fin du jeu, chaque point coûte 1000 dollars et chaque dixième de point 100 dollars, soit 3500 dollars pour 3,5 points.

### Carte-valise

Les données figurant sur la carte-valise ne concernent que l'actuel «propriétaire de la voiture», à l'exception du dimanche où tous les joueurs sont récompensés.

### Compte de points

Les points gagnés doivent être régulièrement additionnés par le « notaire ». Chaque joueur connaît ainsi toujours son score.

### Dimanche

Si la carte de la chance indique un endroit sur lequel se trouve déjà la voiture, vous devrez tirer une nouvelle carte.

### Enchère élevée

Il est uniquement sensé de miser gros pour obtenir la voiture si vous pouvez vous rendre dans une ville promettant un nombre élevé de points.

### Faillite

Celui qui n'a plus d'argent ne reçoit pas de crédit de la part du « notaire ». Il ne lui reste désormais plus que l'espoir de pouvoir voyager gratuitement le plus souvent possible et d'arriver le jour prévu dans la ville adéquate pour y marquer des points.

### Joker

Si vous êtes deux ou plusieurs à jouer le joker durant la même vente aux enchères, l'adjudication sera attribuée à celui qui aura annoncé le joker en premier.

### Localités

Les chiffres apparaissant parmi les localités vous indiquent les prochaines destinations à rejoindre.

### Notaire

Il s'agit d'un volontaire disposé à gérer l'argent de la caisse et à noter les points.

### Panne de voiture

La voiture ne peut rester deux jours de suite dans la même ville. Elle doit être conduite chaque jour dans un autre endroit.

### Pile de cartes jouées

Déposez les cartes d'action à l'endroit en les empilant à côté du plan de jeu.

### Sans mise

Si aucun d'entre vous n'a envie de miser pour obtenir la voiture, celle-ci revient au joueur qui la possédait le dernier. Il peut alors se rendre gratuitement (!) à destination de la prochaine ville, conformément à la règle du jeu, et le décompte des points se fera normalement.

### Situation de départ

Vous devez retourner la dernière carte de la pile et placer le pion sur le jour de semaine adéquat et la voiture sur l'endroit indiqué. Le joueur, qui détient des cartes d'action du lieu de départ, ne peut pas automatiquement se faire créditer les points qui y figurent, mais devra revenir ultérieurement dans cette même localité.

Si le premier jour de la semaine est un mardi ou un vendredi, les points doublent. Quand au dimanche, il est considéré comme un jour de semaine ordinaire.

### Surenchère

Qui, lors de la vente aux enchères, mise plus d'argent qu'il n'en possède effectivement doit payer une amende de 2000 dollars. Qui possède moins de 2000 dollars doit remettre tout son argent. Et la vente aux enchères doit se dérouler une nouvelle fois le même jour de la semaine.

### Vente aux enchères

Veuillez faire preuve de suffisamment de courtoisie en annonçant vos mises pour permettre aux joueurs plus lents d'avoir également une chance de miser.

© 1988 by Otto Maier Verlag Ravensburg  
Editions Ravensburger Attenschwiller, France