



# La Course à l'Héritage

Mettez la main sur l'héritage de tante Agathe



© 2004 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs :  
ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr".

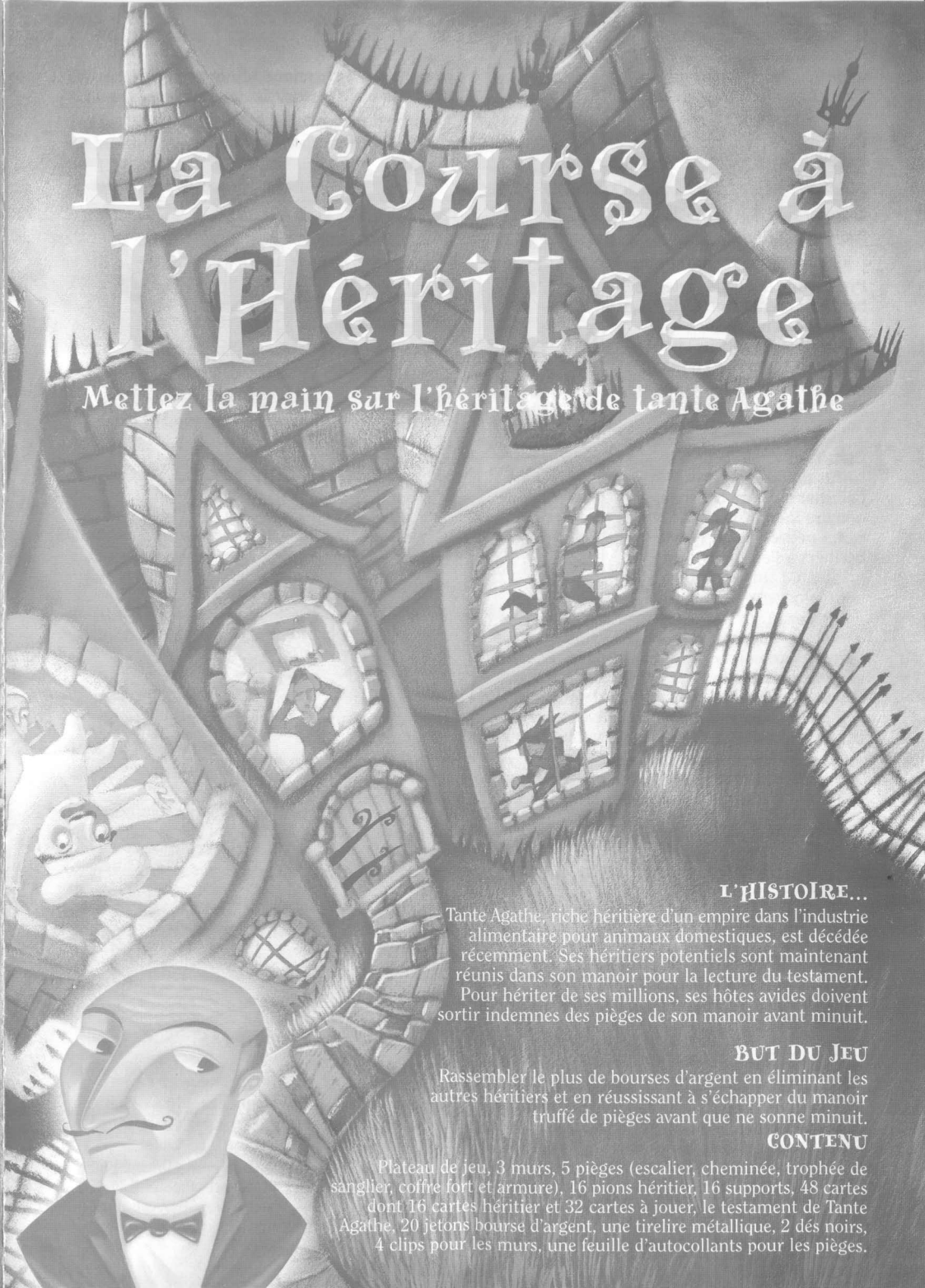
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., t Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da  
Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.



# La Course à l'Héritage

Mettez la main sur l'héritage de tante Agathe



## L'HISTOIRE...

Tante Agathe, riche héritière d'un empire dans l'industrie alimentaire pour animaux domestiques, est décédée récemment. Ses héritiers potentiels sont maintenant réunis dans son manoir pour la lecture du testament. Pour hériter de ses millions, ses hôtes avides doivent sortir indemnes des pièges de son manoir avant minuit.

## BUT DU JEU

Rassembler le plus de bourses d'argent en éliminant les autres héritiers et en réussissant à s'échapper du manoir truffé de pièges avant que ne sonne minuit.

## CONTENU

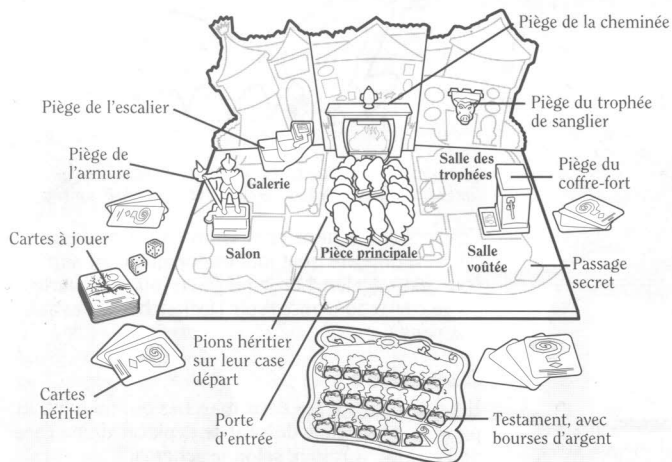
Plateau de jeu, 3 murs, 5 pièges (escalier, cheminée, trophée de sanglier, coffre fort et armure), 16 pions héritier, 16 supports, 48 cartes dont 16 cartes héritier et 32 cartes à jouer, le testament de Tante Agathe, 20 jetons bourse d'argent, une tirelire métallique, 2 dés noirs, 4 clips pour les murs, une feuille d'autocollants pour les pièges.

## RÉSUMÉ DE LA RÈGLE

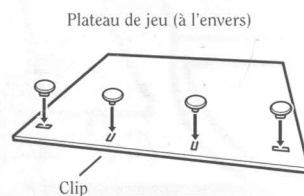
1. Lancez les dés.
2. Déplacez les héritiers et piochez une carte si vous tombez sur un piège.
3. Jouez une ou des cartes piège ainsi qu'une autre carte si vous le souhaitez.
4. Suivez les instructions de la carte y compris de déclencher un piège le cas échéant.
5. La partie se termine lorsque la carte La pendule sonne minuit est piochée ou bien que le dernier héritier présent sur le plateau s'échappe ou est éliminé.
6. Le joueur ayant récolté le plus grand nombre de jetons bourse gagne la partie !

## LORS DE LA PREMIÈRE PARTIE

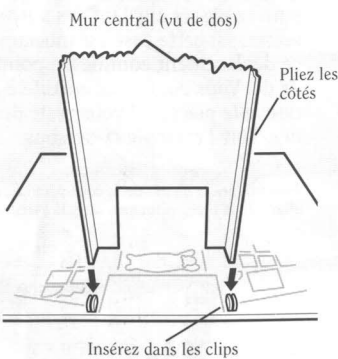
- Sortez les éléments en plastique des sachets que vous jetterez.
- Détachez les éléments en carton de leur support.
- Mettez chacun des pions héritier sur un socle.



3. Mettez un clip en plastique dans chacun des trous sur l'envers du plateau de jeu. Puis remettez le plateau à l'endroit sur une surface plane.



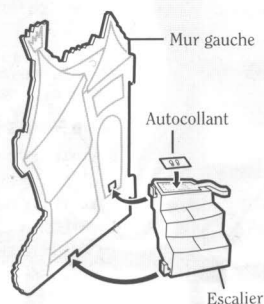
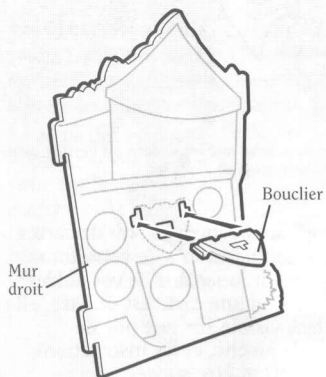
4. Pliez les côtés du mur central selon les lignes. Puis insérez-les en appuyant légèrement dans les 2 clips du plateau.



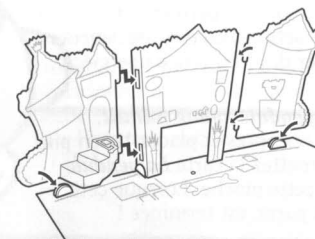
5. Insérez les rabats des murs droit et gauche dans les encoches du mur central, puis appuyez légèrement afin de les fixer sur les clips du plateau.

## MONTAGE

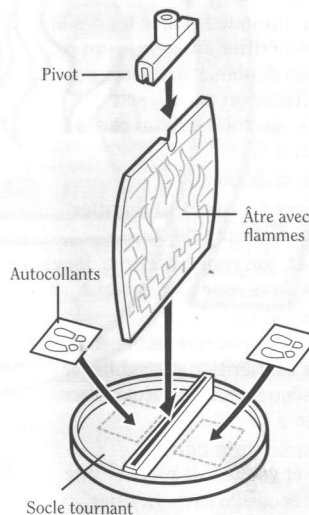
1. Fixez le bouclier sur le mur de droite.
2. Collez l'autocollant marron sur la plus haute marche puis fixez l'escalier dans les 2 encoches situées sur le mur gauche.



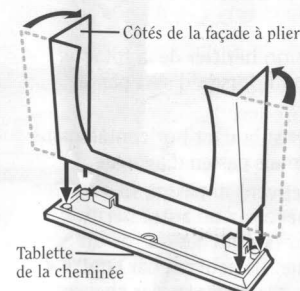
2



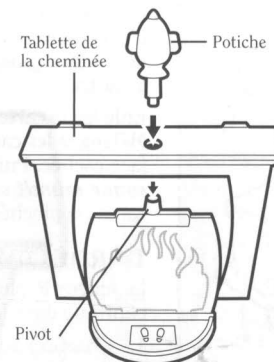
6. Montez le socle tournant comme indiqué ci-dessous :



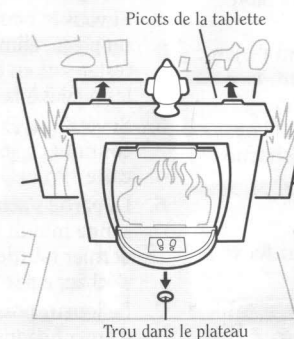
7. Pliez la façade de la cheminée selon les lignes et l'insérez dans la tablette du dessus de la cheminée (retournée).



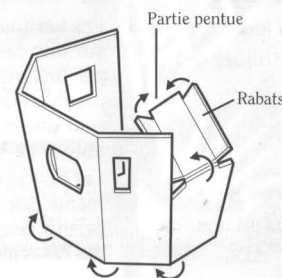
8. Placez la potiche sur la tablette en l'insérant dans le pivot situé au dessus du dessin des flammes.



9. Fixez la tablette de la cheminée sur le mur central et insérez les picots du socle tournant dans les trous correspondant du plateau de jeu. Le socle doit tourner facilement dans l'âtre lorsque vous faites pivoter la potiche.



10. Pliez les côtés du coffre-fort selon les lignes. Puis poussez la partie pentue vers l'intérieur selon la ligne et repliez-en les rabats.



3

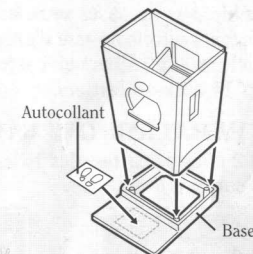
11. Insérez la partie pentue dans la fente centrale, comme indiqué ci-dessous.



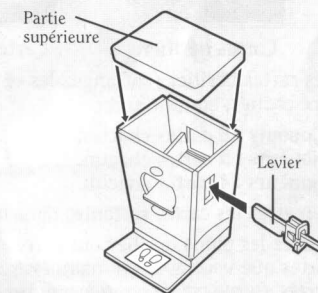
12. Appuyez sur la partie pentue pour bien la fixer.



13. Insérez les murs du coffre-fort sur leur base et collez un autocollant de piège bleu.



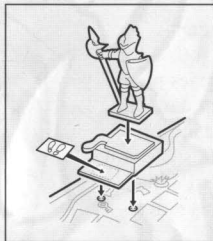
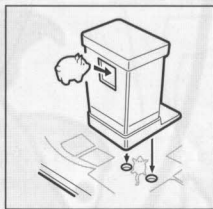
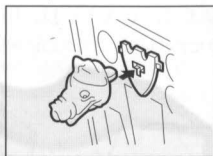
14. Glissez le levier par l'ouverture de côté jusqu'à ce qu'il soit bien en place. Puis fixez dessus la partie supérieure du coffre-fort.





## PRÉPARATION

1. Insérez le trophée de sanglier sur son support bouclier sur le mur de droite.
2. Fixez le coffre-fort dans les 2 encoches du plateau situées dans la Salle voûtée. Puis placez la tirelire métallique sur la partie pentue, par l'ouverture arrière.
3. Collez un autocollant de piège bleu sur le socle de l'armure puis fixez-la dans les 2 encoches situées dans le Salon. Puis mettez l'armure dessus.
4. Placez au hasard les 16 pions héritier, de profil, sur chacune des cases chaises rouges autour de la table dans la Pièce principale.
5. Mettez le testament à côté du plateau de jeu. Puis placez les jetons bourse d'argent, face visible, sur les cases sous les héritiers. Placez 4 jetons bourse d'argent sous Maryse, 2 jetons sous Albert et 1 jeton sous chacun des 14 autres héritiers.



## PRÉPARATION DES CARTES

Faites 2 piles de cartes : les 16 cartes héritier et les 32 cartes à jouer.



Cartes héritier



Cartes à jouer

Les cartes héritier : mélangez-les et distribuez-les, face cachée, comme suit :

- 2 joueurs : 6 cartes chacun.
- 3 joueurs : 5 cartes chacun.
- 4 joueurs : 4 cartes chacun.

Remettez les cartes restantes dans la boîte de jeu.

Prenez les pions héritier qui correspondent aux cartes que vous avez en main. *Préservez vos cartes du regard de vos adversaires !*

Les cartes à jouer : elles vous permettent d'effectuer certaines actions, comme déclencher des pièges et déplacer des héritiers d'une pièce à l'autre.

Enlevez la carte **La pendule sonne minuit**. Mélangez les cartes restantes et placez-les en pile face cachée. Puis remettez la carte **La pendule sonne minuit** sous cette pioche. Lorsque cette carte est piochée, la partie est terminée !

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune commence. La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

1. Chacun à son tour, un joueur lance les dés et déplace deux pions héritier différents : un par dé. Si vous faites un double, vous pouvez soit déplacer deux héritiers, un par dé, soit déplacer un héritier du total obtenu par la somme des deux dés. Voir Déplacements ci-dessous.
2. A chaque fois que vous avancez un héritier sur une case piège, piochez une carte.
3. Si vous le pouvez et que vous le désirez, jouez l'une de vos cartes. Voir Jouez ses cartes à la page 6.
4. Si vous le pouvez, vous pourrez déclencher un piège, éliminer un héritier et modifier le testament en conséquence. Voir Déclencher les pièges à la page 6.
5. Si vous n'avez plus de carte héritier, continuez à jouer et essayez de piocher une carte "Prenez une nouvelle carte héritier".
6. La partie s'achève dès que la carte La pendule sonne minuit est piochée ou bien que le dernier héritier présent sur le plateau s'échappe par la porte d'entrée ou est éliminé.
7. Le joueur possédant le plus de bourses d'argent gagne.

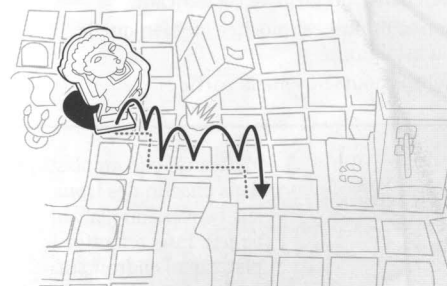
## Déplacements

1. Déplacez toujours un héritier de la totalité des points du dé, sauf lorsqu'il sort par la porte d'entrée.
2. Les héritiers peuvent bouger horizontalement ou verticalement mais pas en diagonale.
3. Les héritiers ne peuvent ni passer, ni s'arrêter sur une case occupée par un autre héritier, par une plante, par des bûches ou par un meuble quelconque. Ils peuvent par contre se déplacer sur les cases rouges des chaises autour de la table de la Pièce principale.
4. Les héritiers peuvent passer plus d'une fois une même case lors d'un déplacement. Cela vous permet de les faire s'arrêter plus souvent sur des cases piège et de pouvoir piocher des cartes.

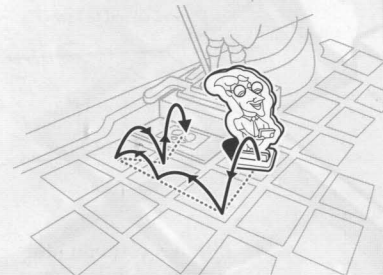
Les exemples ci-dessous montrent comment vous pouvez ou ne devez pas déplacer un héritier.

Sur un lancer de dés de 5, vous pouvez déplacer un héritier comme indiqué ci-dessous :

Se déplacer horizontalement et verticalement.



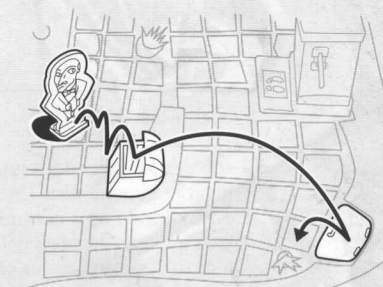
Reculer afin de tomber sur un piège.



## Passages secrets

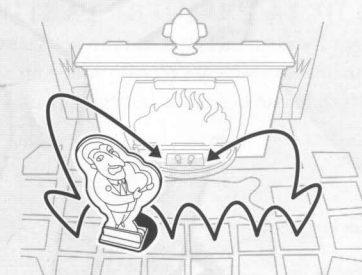
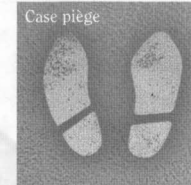
Chaque pièce possède un passage secret que vous pouvez utiliser comme raccourci. Lorsque vous tombez sur la case d'un passage secret, vous pouvez passer sur l'un des autres passages secrets, si cette case est inoccupée, en comptant ce déplacement comme un point de votre lancer de dé. Vous continuez ensuite à avancer dans la nouvelle pièce, s'il vous reste des points sur vos dés. Voir l'exemple ci-dessous.

Avec un lancer de dés de 5, vous pouvez utiliser le passage secret allant de la Pièce principale vers la Pièce voûtée.



## Pièges

Essayez de déplacer les héritiers de vos adversaires sur les cases piège, afin que vous, ou un autre joueur, puissiez déclencher le piège pour les éliminer ! Vous ne pouvez arriver sur une case piège qu'avec le nombre exact de points et seulement en passant par une des cases fléchées la jouxtant. Voir exemple ci-dessous.



Cet héritier peut aller sur la case piège de la cheminée avec un lancer de dés de 3 ou de 6. (L'héritier ne peut pas passer sur le tapis).

Une fois qu'un héritier se trouve sur une case piège, n'importe quel joueur, lorsque c'est son tour, peut déclencher le piège en jouant la carte piège correspondante. Voir Déclencher les pièges à la page 6.

## L'escalier

Il y a 4 cases sur les deux marches qui mènent au piège. Les héritiers doivent se déplacer d'une case de l'escalier à l'autre selon le schéma.



Avec un lancer de dés de 6, voici une façon dont cet héritier peut monter les marches vers le piège de l'escalier.

## Les cartes

Vous avez la possibilité de jouer autant de cartes pièges que vous le souhaitez lors de votre tour. Vous pouvez également jouer une de vos autres cartes. A chaque fois qu'une carte est utilisée, elle doit être placée face visible sur une pile de défausse à côté de la pioche, et les instructions qu'elle comporte doivent être suivies.

**Cartes piège :** déplacer un héritier depuis n'importe quelle case, y compris les cases piège, vers une case vide de la pièce indiquée sur la carte. Par exemple, vous pouvez jouer la carte de la Salle voûtée pour déplacer un héritier sur la case piège du coffre-fort.



**Prenez une nouvelle carte héritier :** prenez une carte héritier de l'un de vos adversaires. Le joueur choisi doit tenir ses cartes en main, face tournée vers lui. Vous en piochez alors une au hasard.



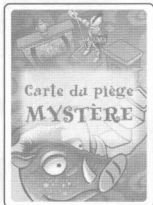
**Carte "Sauve qui peut !" :** lancez un dé et avancez l'héritier de votre choix du nombre indiqué par le dé. Ces cartes peuvent aider l'un de vos héritiers à s'échapper du manoir, ou empêcher un héritier adverse de partir !



**Cartes piège :** déclenchez le piège indiqué sur la carte. Voir Déclenchement des pièges ci-dessous.



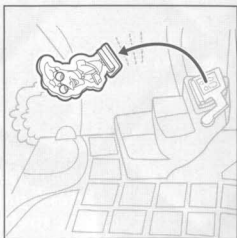
**Cartes du piège mystère :** déclenchez n'importe quel piège ! Voir Déclenchement des pièges ci-dessous.



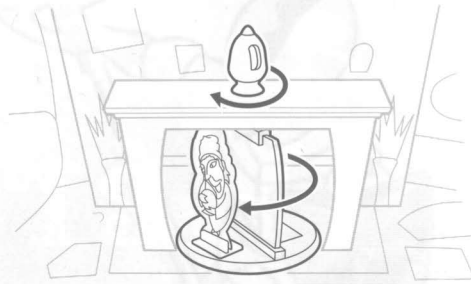
### Déclenchement des pièges

Jouez les cartes pour déclencher les pièges sur les héritiers adverses aussi souvent que possible afin de les éliminer du testament !

**Le piège de l'escalier :** Appuyez sur le levier situé sur la dernière marche pour faire basculer l'héritier en bas de l'escalier. **OUILLE !**



**Le piège de la cheminée :** Tournez la potiche pour que l'héritier se retrouve derrière le feu. Il est **CUIT !**



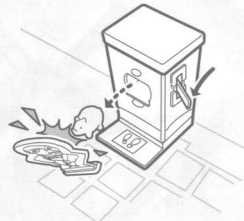
**Le piège du trophée de sanglier :** Actionnez le levier derrière le mur pour faire tomber la tête de sanglier. **BOUM !**



**L'armure :** Appuyez sur le levier pour faire basculer l'armure. **CRASH !**



**Le piège du coffre-fort :** Appuyez sur le levier pour faire tomber la tirelire. **CLING !**

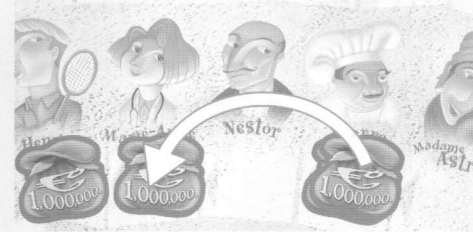


Après avoir déclenché un piège, enlevez l'héritier de la case piège, même s'il n'a pas été renversé. Remettez le piège en place.

Le joueur à qui appartient ce pion éliminé place la carte héritier correspondante, face visible, sur la table avec le pion dessus. L'héritier est alors hors jeu et ne rapporte rien !

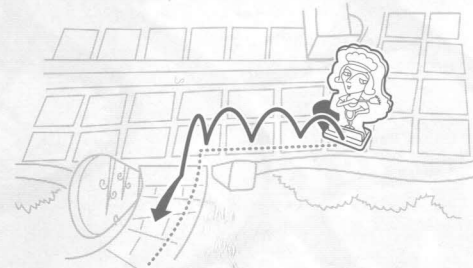
**Remarque :** Si l'héritier éliminé n'appartient à personne, placez-le de côté, hors du jeu.

Trouvez l'héritier éliminé sur le testament et déplacez ses bourses d'argent dans le sens de la flèche sur l'héritier survivant suivant sur la liste. Voir l'exemple ci-dessous.



Pauvre Pierre est tombé dans l'escalier ! Comme Nestor est déjà décédé, reportez ses bourses d'argent sur Marie-Ange, l'héritière suivante sur la liste.

Une fois que votre héritier s'est échappé, placez votre carte héritier correspondante face visible sur la table et posez le pion héritier dessus. Maintenant vous pouvez prendre la ou les bourses d'argent de cet héritier se trouvant sur le testament et les placer devant vous.



Avec un lancer de dés de 5, faites sortir Louise par la porte d'entrée. Et prenez ses bourses d'argent !

### ASTUCES STRATÉGIQUES

**Bluffer :** Une bonne façon de garder vos héritiers secrets est de bluffer vos adversaires. Vous pouvez le faire en déplaçant les héritiers adverses vers la sortie. Vous pouvez aussi bouger l'un de vos propres héritiers vers un piège. Non seulement cela déroutera vos adversaires mais cela vous permettra aussi de piocher des cartes.

Garder un œil sur le testament ! Surveillez où se trouvent les bourses d'argent sur le testament. Vous devez vous appliquer à faire sortir vos héritiers les plus riches d'abord. C'est aussi malin de garder les cartes Sauve qui peut ! pour aider un héritier riche à s'échapper avant qu'un adversaire ne l'éloigne de la sortie.

### LE GAGNANT

Dès que la carte La pendule sonne minuit est tirée ou bien que le dernier héritier présent sur le plateau s'échappe ou se fait éliminer, faites le compte de vos jetons bourse d'argent. Le joueur totalisant le plus de jetons gagne la partie ! Si personne n'a survécu, la fortune de Tante Agathe toute entière revient à la Maison de retraite pour animaux domestiques.