

Héritage

Règles du jeu

2-4 joueurs, environ 15 minutes

Les cloches du mariage sonnent ! Le successeur de la famille la plus puissante du Royaume n'a pas de partenaire. Gagnez la faveur du successeur et tenez les autres admirateurs à distance afin de vous assurer une part de l'héritage. Si vous commencez votre tour avec l'Anneau du Favori, vous gagnez !

Mise en place

1. Mélangez la pioche et distribuez 6 cartes à chaque joueur.
2. Distribuez une carte supplémentaire face visible dans chacun des emplacements suivants sur le plateau de jeu : Parent (A), Parent (B), Successeur (C), Demande (D).
3. Placez la carte Influence initiale (E) et la pioche (F) sur les emplacements correspondants du plateau de jeu.
4. Chaque joueur choisit une carte de sa main et la place face cachée devant lui. Il s'agit de son Admirateur.
5. Révélez les Admirateurs simultanément. Déterminez quel Admirateur est le Favori (voir page suivante), et placez l'Anneau du Favori dessus (G). **En cas d'égalité pendant la mise en place, laissez l'Anneau du Favori au centre de la table et le joueur le plus âgé joue en premier.**
6. Le joueur assis à gauche de l'Admirateur Favori joue en premier, puis le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déterminer l'Admirateur Favori

Un Admirateur est le Favori s'il est le seul de la ou les couleurs Favorites déterminées par la Demande actuelle (D) (voir « Changer la Demande »). En cas d'égalité, c'est-à-dire si plusieurs Admirateurs sont de la ou les couleurs Favorites, l'Admirateur dont le rang correspond le mieux à la règle déterminée par la carte Influence actuelle (E) (voir « Influencer la Famille ») est le Favori.

Si aucun Admirateur ne possède la ou les couleurs Favorites, l'Admirateur dont le rang correspond le mieux à la règle déterminée par la carte Influence actuelle (E) est le Favori.

Votre Admirateur ne peut pas être le Favori si vous n'avez pas d'Admirateur, si vous avez un Admirateur secret ou s'il y a une égalité.

[Image ci-contre] : Paul, Cameron, et Richard révèlent les Admirateurs qu'ils ont choisi - respectivement le 7 {Y} Ecclésiaste, le 2 {G} Mendiant et le 9 {R} Général. Le {Y} de l'Assassin détermine la Demande actuelle (D). Les rappels de règles (H) sur le plateau de jeu nous indiquent qu'une Demande {Y} signifie que les couleurs des Parents, {Y} (A) et {G} (B) sont actuellement Favorites. Cela représente une demande en mariage accompagnée d'une dot généreuse - les parents sont manifestement satisfaits !

Puisque la règle sur la carte Influence (E) stipule que le rang le plus élevé l'emporte, le 7 {Y} de Paul est l'Admirateur Favori au lieu du 2 {G} Mendiant de Cameron, même s'ils sont tous deux d'une couleur Favorite. Le Général 9 {R} de Richard n'est pas d'une couleur Favorite, donc le fait qu'il ait le rang le plus élevé n'a pas d'importance.

Votre tour de jeu

Avant de jouer votre tour, vérifiez si vous détenez l'Anneau du Favori. Si c'est le cas, la partie est terminée. **Vous avez gagné !** Sinon, passez votre tour en effectuant les étapes suivantes :

1. Si vous n'avez pas d'Admirateur (à cause d'un Assassin), vous **pouvez** en choisir un nouveau et le jouer face visible, **si vous le faites, sautez l'étape 2.**

2. Choisissez **une** carte de votre main et utilisez-la soit pour modifier la Demande, soit pour sa capacité Influence.
 3. Le Soldat peut forcer un joueur à jouer un nouvel Admirateur face cachée, appelé Admirateur secret. Si vous avez un Admirateur secret, révélez-le également lors de l'étape 2.
 4. Déterminez quel Admirateur est le Favori. S'il y a égalité, l'Anneau du Favori est déplacé au centre de la table. Aucun Admirateur n'est le Favori.
 5. Tirez une nouvelle carte de la pioche si elle n'est pas vide.
- Chaque carte possède les mêmes caractéristiques. Rang (I), couleur (J), nom (K) et capacité Influence (L).*

Changer la Demande

La Demande en Mariage, ou plus simplement Demande, détermine quelles couleurs sont Favorites. Pour changer la Demande, placez une carte de votre main sur le côté droit du plateau de jeu pendant l'étape 2 de votre tour. La couleur de la carte que vous avez placée déterminera la nouvelle Demande.

- {R} Mariés par amour véritable. La couleur du Successeur est Favorite.
- {Y} Mariés pour une dot généreuse. La ou les couleurs des Parents sont Favorites.
- {G} Mariés pour la paix. Les couleurs différentes de celles du Successeur **et** des Parents sont Favorites.
- {P} Mariés par la guerre. Aucune couleur n'est Favorite.

Influencer la Famille

Chaque carte possède une capacité Influence. Les capacités Influence modifient la façon dont le rang est utilisé pour déterminer l'Admirateur Favori, ou alors ont un effet immédiat qui peut être utilisé pour manipuler les Membres de la Famille et les Admirateurs.

Pour Influencer la Famille, choisissez une carte de votre main et suivez les instructions dictées par l'icône en bas à droite de la carte pendant l'étape 2 de votre tour.

- Placez la carte sur la pile Influence. La carte au-dessus de la pile Influence dicte la façon dont le rang est utilisé pour déterminer l'Admirateur Favori.
- Utilisez la capacité de la carte, puis placez-la sous la pile Influence. Les cartes situées sous la pile Influence n'ont aucun effet sur le jeu : c'est comme si elles étaient retirées du jeu.
- Placez la carte au-dessus d'une carte spécifique, comme indiqué par la capacité de la carte. Selon votre préférence, la carte remplacée peut être placée sous la pile Influence pour réduire l'encombrement sur le plateau de jeu.

Règles pour deux joueurs

Les règles d'une partie d'Héritage à deux joueurs suivent les règles décrites précédemment, avec les changements suivants.

1. Les joueurs **ne** tirent **pas** de nouvelle carte à la fin de leur tour.
2. La partie se déroule en une série de rounds. Lorsqu'un joueur gagne un round, l'Admirateur du gagnant et le Successeur remplacent les Parents sur le plateau de jeu. Le gagnant de la manche met de côté les Parents qu'il a remplacés afin de pouvoir comptabiliser le nombre de rounds qu'il a gagnés.

L'Admirateur perdant est placé sous la pile Influence. Les joueurs tirent ensuite des cartes de la pioche jusqu'à ce qu'ils aient six cartes en main. Distribuez une carte face visible sur l'emplacement Successeur du plateau de jeu. Il s'agit du Successeur pour le round suivant et représente l'enfant du Successeur du round précédent et de l'Admirateur victorieux. **Laissez toutes les autres cartes là où elles étaient.** Les joueurs passent maintenant à l'étape 4 de la mise en place comme d'habitude.

3. Le jeu se termine lorsqu'un nouveau Successeur ne peut pas être mis en place parce que la pioche est épuisée. Le grand gagnant est le joueur qui a gagné le plus de rounds.

Dans une partie à deux joueurs, il se peut que vous n'ayez plus de cartes en main pendant un tour. Il vous sera alors difficile de faire en sorte que votre Admirateur soit le Favori ! Parfois, il peut être préférable de laisser intentionnellement votre adversaire gagner un round.

Règles pour quatre joueurs

Les règles pour une partie d'Héritage à quatre joueurs suivent les règles décrites précédemment, sauf que vous jouez en deux équipes. Vous et votre coéquipier avez toujours des tours séparés, et ne devez pas vous asseoir l'un à côté de l'autre. Si un joueur d'une équipe gagne, son coéquipier gagne également.

Il est recommandé de jouer en équipe dans une partie à quatre joueurs, mais vous pouvez jouer sans équipe si vous préférez suivre les règles de jeu normales décrites précédemment.

Découvrir Héritage

Jouer une partie rapide avec des règles plus simples peut aider les joueurs à se familiariser avec les bases d'Héritage. Le jeu simplifié suit les règles habituelles, mais retirez les cartes suivantes du jeu : toutes les cartes de couleur vertes et toutes les cartes de rang 9 (général) et 10 (royal).

Crédits

Auteur: Paul Capovilla

Développeurs: Paul Capovilla, Cameron Faulks, Richard Mulchinock

Illustrateur: Cameron Faulks

Traduction Française : Damien Constant

Cartes:

Nom	Capacité
Assassin	Placez un Admirateur sous la pile Influence.
Mendiant	Le rang le plus bas est Favori
Paysan	Le rang le plus proche de celui du Successeur est Favori
Comédien	Remplacez un Admirateur par cette carte
Soldat	Un opposant échange son Admirateur avec un Admirateur secret de sa main
Espion	Échangez votre Admirateur avec une carte de votre main
Ecclésiaste	Remplacez un Membre de la Famille par cette carte
Vizir	Le rang le plus haut est Favori
Général	Échangez votre Admirateur avec un des Parents
Monarque	Remplacez un Admirateur {X} ou un Membre de la Famille {X} par cette carte.

Plateau de jeu :

Bannières :

Une dot généreuse - Les couleurs des Parents sont Favorites

Le véritable amour triomphe - La couleur du Successeur est Favorite.

Une proclamation de paix - Les couleurs absentes sont Favorites.

Une déclaration de guerre – Aucune couleur n'est Favorite.

Parent

Successeur

Influence

Demande

Pioche