

2-5
13+
45-75

Last Will

Vladimír Suchý

· B · U · R · E · A · U ·



**ENFIN
VIBÉ!**

Les avocats ont fini par dénicher une clause cachée dans le testament de votre oncle.
Dépenser de l'argent plus vite que vos proches ne sera pas suffisant.
Pour hériter de la fortune de votre oncle, vous devez également perdre votre emploi.

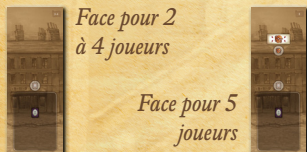
Matériel

- un nouveau plateau Planification



Face pour 2 ou 5 joueurs Face pour 3 ou 4 joueurs

- un plateau Opportunités supplémentaires



- 16 tuiles Sablier (réversibles)



- 50 nouvelles cartes



cartes Emploi un set de nouvelles cartes Spéciales des Événements supplémentaires



un Extra supplémentaire de nouvelles Propriétés de nouvelles cartes Testament

- 1 pion Coursier supplémentaire par joueur



- des jetons Blâme



- des jetons Argent



Présentation

Cette extension contient différents modules. Ils sont conçus pour fonctionner ensemble mais il est tout à fait possible d'en utiliser certains et pas d'autres. Nous vous suggérons quelques variantes en page 7.

Emploi

- 20 cartes Emploi
- 10 nouvelles cartes Testament
- 20 jetons Blâme

Un emploi, c'est bien, mais dans votre situation c'est surtout un nouvel obstacle à franchir : vous devez être ruiné ! Vous ne pouvez pas hériter avant d'avoir perdu votre job. Et comme si la situation n'était déjà pas assez catastrophique, votre emploi vous rapporte un salaire.

Nouveaux Projets

- Un nouveau plateau Planification
- Un plateau Opportunités supplémentaires
- 16 tuiles Sablier (réversibles)
- 1 pion Coursier supplémentaire par joueur

Ces nouveaux projets vous permettent d'ajouter de la diversité à vos parties.

Nouvelles Cartes

- Un set de 7 nouvelles cartes Spéciales
- 6 Propriétés supplémentaires
- 6 cartes Événement concernant vos noces imminentes
- 1 Extra supplémentaire

Nous avons ajouté un set de nouvelles cartes Spéciales que vos Coursiers pourront récupérer en ville. La plupart des autres types de cartes bénéficient également de nouvelles options. Et désormais, vous avez même la possibilité de vous marier.

Mise en place

La préparation du jeu subit quelques changements.

Matériel inutilisé

Laissez les éléments suivants dans la boîte du jeu :

- ▶ Le plateau Planification du jeu original
- ▶ Les cartes Testament du jeu original

Vous n'en aurez pas besoin pour jouer avec cette extension.

Matériel des joueurs

Chaque joueur prend 3 pions Coursier au lieu de 2.

Plateaux de jeu

Préparez les différents plateaux comme ceci :

1. Utilisez le plateau Planification de cette extension (oui, celui qui n'a aucun Sablier). Les chiffres inscrits dans le parchemin en haut à droite vous indiquent la face à utiliser. Choisissez celle correspondant au nombre de joueurs.

2. Préparez le plateau Opportunités (et éventuellement le plateau Opportunités supplémentaires original) comme dans le jeu de base, en fonction du nombre de joueurs. Ajoutez ensuite le plateau Opportunités supplémentaires de cette extension. La face à utiliser dépend du nombre de joueurs.

3. Mélangez les tuiles Sablier et piochez-les aléatoirement, une par une. Chaque tuile indique :

- ▶ Où elle doit être placée
- ▶ Le nombre de joueur pour lequel elle est prévue

Exemple



Si la tuile piochée ne correspond pas au nombre de joueurs ou si l'emplacement indiqué est déjà occupé, écartez-la et piochez une nouvelle tuile. Sinon, placez la tuile sur l'emplacement spécifié, la face visible est choisie aléatoirement. Lorsque les 8 positions sont remplies, le plateau est prêt. Les tuiles non utilisées sont replacées dans la boîte, elles ne seront pas utiles pour cette partie.

Les paquets de cartes

Cartes Standards

Ajoutez le nouvel Extra, les nouvelles Propriétés et les nouvelles cartes Événement aux paquets correspondants. Mélangez les 4 paquets standards et placez-les à côté du plateau.

Cartes Spéciales

Ne mélangez pas les nouvelles cartes Spéciales avec celles du jeu de base. Préparez le paquet de cartes Spéciales original comme d'habitude.

Les nouvelles cartes Spéciales disposent d'1 ou 2 couronnes sur leur dos. Séparez les cartes ayant 1 couronne de celles en ayant 2 et mélangez-les séparément. Placez les cartes ayant 1 couronne sur celles en ayant 2 pour former une pioche unique (face cachée).

Cartes Testament

Elles remplacent les cartes Testament du jeu de base. Choisissez-en une convenant à tous les joueurs ou mélangez-les et piochez-en une au hasard. Placez les autres cartes dans la boîte.



Cette carte vous indique la somme d'argent avec laquelle vous débutez la partie. Elles précisent également le paquet de carte Emploi à utiliser.

Cartes Emploi

Il y a deux types de cartes Emploi : celles disposant de 4 lignes de revenu et celles en ayant 5. Utilisez le paquet indiqué par la carte Testament piochée.

Mélangez les cartes Emploi du type indiqué et distribuez-en aléatoirement une à chaque joueur. Les cartes restantes sont placées dans la boîte du jeu.

Emploi

Vous commencez la partie avec une carte Emploi aléatoire qui indique votre salaire. A chaque tour, vous pourrez réduire ce salaire en gagnant des blâmes. Vous ne pouvez jamais gagner plus d'un blâme par tour. Lorsque vous cumulez suffisamment de blâmes pour ne plus toucher de salaire, vous êtes viré.

Salaire

Lorsque votre oncle a réussi à convaincre ses partenaires de vous donner ce job, vous trouviez ça génial. Mais vous réalisez maintenant que vous êtes grassement surpayé.

Au début de chaque tour (lors de la Préparation), vous touchez votre salaire. Additionnez les chiffres indiqués sur toutes les lignes de votre carte Emploi et recevez cette somme d'argent de la banque.

Cela s'applique même au premier tour de la partie. Chaque joueur commence donc la partie en recevant une même somme d'argent : 11 livres (11 £) ou 7 livres (7£), en fonction du paquet de cartes Emploi utilisé.

Aux tours suivants, certaines lignes pourront être recouvertes par des jetons Blâme. Ces lignes ne sont pas prises en compte lors du calcul de votre salaire, qui s'en retrouvera donc réduit.

Exemple



Ce joueur reçoit un salaire de 4 livres (4 £) au début de son tour.

Blâmes

Ce n'est pas chose aisée que de persuader votre employeur de vous mettre à la porte. Quand vous ne venez pas, il se montre charitable car il aimait bien votre oncle et qu'il est vraiment désolé pour vous de la perte de cet être cher. Pour le mettre en colère, il vous faudra être pris sur le fait en train de faire tout sauf votre travail. Il ne vous verra pas tout de suite, certes, mais au moins, il baissera votre salaire.

Pour vous débarrasser de votre salaire, il vous faudra cumuler des jetons Blâme. **Vous ne pouvez pas gagner plus d'un jeton Blâme par tour.** Et pour cela, vous avez deux solutions :

1. Jouer une carte adéquate

Chaque ligne de salaire dispose d'un symbole. Vous pouvez placer un jeton Blâme sur une ligne si vous jouez une carte ayant le symbole correspondant (coin supérieur gauche).

Cartes à bords blancs




Pour les cartes à bords blancs, c'est assez simple. Vous pouvez placer un jeton Blâme sur une ligne de salaire lorsque vous jouez une carte à bords blancs possédant, dans son coin supérieur gauche, le symbole de cette ligne.



Cartes à bords noirs



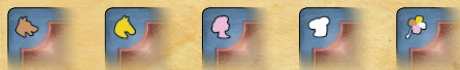
Une carte à bords noirs peut vous permettre de gagner un jeton Blâme uniquement lorsque vous la placez sur votre plateau individuel. Vous ne gagnez pas de jeton Blâme lorsque vous activez des cartes que vous avez déjà jouées, ni lorsque vous utilisez le privilège octroyé par un Assistant.

Dans le cas d'une Propriété, cela signifie que vous ne pouvez gagner un Blâme que lorsque vous l'achetez. Vous ne pouvez en gagner ni lorsque vous la vendez, ni lorsque vous l'entretenez, ni quand elle est dépréciée.


Pour les Propriétés, la couleur du symbole est importante. Par exemple, un symbole  correspond uniquement à une Villa et non aux Manoirs ou autres Hôtels Particuliers.


Seul le symbole indiqué dans le coin supérieur gauche est important. C'est important de se souvenir de ce point pour certains Assistants. Par exemple, le Cocher correspond au symbole  et non au symbole .

Companions



Les compagnons vous permettent de gagner des Blâmes lorsqu'ils sont joués avec une carte à bords blancs ou lorsqu'ils sont utilisés pour placer un jeton sur une carte à bords noirs.

La carte Joker fonctionne comme une carte Compagnon normale. Par exemple, vous pouvez placer un jeton Blâme sur une ligne ayant le symbole  si vous jouez la carte Joker comme une carte Chien (mais pas si vous l'utilisez comme un autre type de Compagnon).

La carte Joker est la seule carte qui correspond au symbole . Une carte Compagnon normale ne permet pas de placer un Blâme sur une ligne disposant de ce symbole.

Remarque : la Foire des Éleveurs (une carte spéciale à bords blancs) ne dispose d'aucun symbole. Elle ne correspond donc à aucune ligne de votre carte Emploi et ne peut pas vous permettre de gagner un jeton Blâme.

Rappel : Vous ne pouvez jamais gagner plus d'un jeton Blâme par tour. Même si vous jouez des cartes correspondant à plusieurs lignes, vous ne pourrez recouvrir que l'une d'elles (et vous ne pourrez en recouvrir aucune si vous avez déjà gagné un jeton Blâme avec un Coursier lors de ce tour).

2. Envoyer un Coursier

Certains opportunités des nouveaux plateaux vous offre une chance de gagner un Blâme.





Cet emplacement vous permet de placer un jeton Blâme sur n'importe quelle ligne de votre carte Emploi. Vous ne pouvez pas placer de Coursier ici si vous êtes déjà viré.



Votre Coursier sur cet emplacement vous permet soit de prendre une extension de plateau individuel, soit de placer un jeton Blâme sur n'importe quelle ligne

de votre carte Emploi. Lors d'une partie à 5 joueurs, vous pouvez utiliser cet emplacement pour gagner un jeton Blâme uniquement si les autres emplacements permettant de gagner ces jetons sont déjà occupés. Il en est de même pour prendre une extension de plateau individuel : vous pouvez utiliser cet emplacement uniquement si les autres emplacements vous permettant d'obtenir une extension sont déjà occupés..



Lorsque vous allez à l'Opéra, en plus de dépenser 2 livres (2 £), vous gagnez un jeton Blâme à placer sur une ligne disposant du symbole  (exactement comme si vous jouiez une carte ayant le symbole .

Être viré

Même votre adorable patron a ses limites.

Lorsque vous avez cumulé suffisamment de jetons Blâme pour annuler chacune des lignes de votre salaire, défaussez votre carte Emploi. Félicitations : Vous êtes viré ! Voilà une bonne chose de faite pour remporter la partie.

Fin de la Partie

Le but reste le même que celui du jeu de base : vous débarrasser de tout votre argent et de vos Propriété – mais désormais, vous devez également vous faire virer.

Avoir une carte Emploi est similaire au fait de posséder une Propriété. Vous ne pouvez pas vous déclarer ruiné ou accumuler des dettes tant que vous n'êtes pas licencié.

Une fois que vous vous êtes débarrassé de votre Propriété et de votre Emploi, vous pouvez vous déclarer ruiné et accumuler des dettes, comme dans le jeu de base.

Les règles pour déterminer le gagnant restent les mêmes, à une exception près : à la fin du dernier tour de la partie (à la fin du tour 7 ou du tour où l'un des joueurs s'est déclaré ruiné), tous les joueurs touchent leur salaire une dernière fois avant de décompter leur argent final.

Remarque : Comme les joueurs ne peuvent annuler qu'une ligne de salaire à chaque tour, la partie durera un minimum de quatre ou cinq tours, selon les cartes Emploi utilisées.

Nouveaux Sabliers

Avec cette extension, chaque partie bénéficie d'un plateau Planification différent.

Mise en place des options de Planification

Lors de la mise en place des plateaux de jeu, vous choisissez aléatoirement 8 tuiles Sablier qui seront utilisées pour cette partie. Voir page 3 pour plus de détails.

Choisir un Sablier

Vous choisissez vos Sabliers en suivant les mêmes règles que dans le jeu de base. Le Sablier le plus à droite sera plus avantageux mais celui le plus à gauche vous permettra de placer vos Coursiers en premier.



Certains Sabliers vous permettent de placer 3 Coursiers. Les joueurs le choisissant placeront leur troisième Coursier après que tous les autres joueurs ont placé leurs deux premiers Coursier, selon les règles habituelles.

Nouvelles Cartes

Cette extension inclut plusieurs nouvelles cartes. Ces cartes sont détaillées en annexe (dernière page du livret).

Set de nouvelles cartes Spéciales



Le nouveau plateau Opportunités supplémentaires dispose d'emplacements pour ces nouvelles cartes Spéciales. Vous ne pouvez récupérer ces cartes qu'en envoyant l'un de vos Coursiers sur ces emplacements.

Les cartes Spéciales originelles sont toujours disponibles sur le plateau Opportunités principal, comme dans le jeu de base.

Nouvelles Propriétés




Mélangez-les dans le paquet de cartes Propriété.

Cartes Noces



Un mariage, quelle façon romantique de claquer des montagnes d'argent en quelques heures.

Cette extension vous propose 8 cartes Noces, possédant un symbole  dans leur coin supérieur gauche. Mélangez les 6 cartes à bords blancs dans le paquet de cartes Événement. Les 2 autres cartes Noces sont dans le paquet de nouvelles cartes Spéciales.

Ces cartes ont quatre noms : Bague de Fiançailles, Mariage, Cadeau de Mariage et Enterrement de Vie de Célibataire. Une carte Noces peut être jouée comme une carte Événement normale : utilisez une action et dépensez l'argent correspondant. Mais vous pouvez également jouer un ensemble de 2, 3 voire même 4 cartes Noces ensemble en ne dépensant qu'une seule action, à condition que ces cartes aient des noms différents.

Exemple

Si vous avez 2 Bagues de Fiançailles et 1 Cadeau de Mariage, vous pouvez jouer 1 Bague de Fiançailles et 1 Cadeau de Mariage en n'utilisant qu'une seule action. Vous pouvez jouer l'autre Bague de Fiançailles en utilisant une autre action. Vous ne pouvez pas jouer les 3 Événements en une seule action car les 2 Bagues de Fiançailles ont le même nom.

Vous pouvez jouer des cartes Noces même si vous déjà joué de telles cartes plus tôt dans la partie. Non, bien sûr que vous n'allez pas faire des demandes en mariage à plusieurs jeunes femmes. Vous n'êtes pas un goujat. Voyez plutôt ces cartes comme une nouvelle bague, un

petit cadeau supplémentaire ou un anniversaire de mariage que vous offrez à votre bien aimée. Rassurez-vous, elle sera d'accord.

Organisateur de Mariage



Placez ce nouvel Assistant dans le paquet de cartes Extra. Son Privilège est expliqué dans l'annexe, à la fin de ce livret.

Variantes

Les composants de cette extension sont conçus pour fonctionner ensemble. Néanmoins, vous pouvez en laisser certains de côté.

Sans emploi

Utilisez les cartes Testament du jeu de base.

Lors de la phase Coursiers, ignorez l'emplacement vous permettant de gagner un Blâme (l'autre emplacement vous permet toujours de gagner une extension de plateau individuel).

Emploi handicapant

Les emplois rendent le jeu plus difficile. Vous pouvez handicaper les joueurs les plus expérimentés en leur donnant chacun une carte Emploi. Les autres joueurs débutent alors la partie avec d'avantage d'argent : 15 livres (15 £) si vous utilisez les cartes Emploi ayant 4 lignes, ou 30 livres (30 £) pour les cartes à 5 lignes.

Sabliers originels

Si vous préférez jouer avec les Sabliers du jeu de base, laissez les tuiles Sabliers dans la boîte. Placez simplement le plateau Planification du jeu de base en dessous du nouveau plateau en laissant dépasser les Sabliers originels.

Résumé des changements

Mise en place de la Partie

- Utilisez le nouveau plateau Planification à la place de celui d'origine.
- Utilisez le nouveau Plateau Opportunités supplémentaires (pour les parties à 3 ou 5 joueurs, vous utiliserez également le plateau Opportunités supplémentaires du jeu de base).
- Utilisez les nouvelles cartes Spéciales en plus des cartes Spéciales originelles (mais conservez-les en deux paquets séparés).
- Choisissez les Sabliers aléatoirement.
- Utilisez les nouvelles cartes Testament pour déterminer la somme d'argent de départ et le type de cartes Emploi.
- Chaque joueur dispose de 3 pions Coursier.
- Ajoutez les nouvelles cartes aux paquets correspondants.

Tour de jeu

- Au début de chaque tour, vous percevez un salaire pour chaque ligne de votre carte Emploi qui n'est pas encore recouverte par un jeton Blâme.
- Le plateau Opportunités supplémentaires vous propose une nouvelle carte Spéciale (en plus des cartes Spéciales présentes sur le plateau Opportunités du jeu de base).
- Le nouveau plateau dispose de nouveaux emplacements :
 - ▷ 1. Placez un jeton Blâme sur la ligne de votre choix.
 - ▷ 2. Placez un jeton Blâme sur la ligne de votre choix, **OU** prenez une extension de plateau individuel.

Remarque : Cet emplacement possède une règle particulière pour les parties à 5 joueurs.

► Vous pouvez placer un jeton Blâme sur une ligne de votre carte Emploi en jouant une carte disposant du symbole adéquat (aller à l'Opéra est équivalent à jouer une carte ayant un symbole Masque).

► **Vous ne pouvez jamais gagner plus d'un jeton Blâme par tour.**

Fin de la Partie

Un joueur ayant une carte Emploi ne peut pas se déclarer ruiné ni avoir de dettes.

Après le dernier tour, tous les joueurs ayant encore un emploi perçoivent une dernière fois leur salaire.

Propriétés



Cette Propriété peut être de l'un des 2 types indiqués. Vous choisissez son type lorsque vous l'achetez et vous pouvez changer de type quand vous le souhaitez. Elle est toujours du type qui vous est le plus favorable.

Elle ne peut en revanche pas être des deux types à la fois. C'est-à-dire que vous ne pouvez pas bénéficier deux fois du bonus du Jardinier avec une seule carte Jardinier.

Si vous souhaitez gagner un jeton Blâme lors de son achat, vous devez appliquer le modificateur de prix correspondant à la ligne que vous recouvrez.



Vous pouvez ajouter un jeton Compagnon en suivant les règles normales. Si un jeton Compagnon est placé sur cet emplacement, la Propriété se déprécie de 2 cases (au lieu d'1) à la fin de chaque tour où vous ne l'avez pas entretenue.



Vous pouvez ajouter un jeton Cheval ou Chien sur cet emplacement. C'est vous qui choisissez. Si la Ferme possède plusieurs emplacements de ce type, vous choisissez chaque Compagnon individuellement.



Cette Ferme arrive avec un jeton Cheval gratuit. Placez-le sur la Propriété. Vous n'avez pas à jouer de carte Compagnon ni utiliser d'action supplémentaire pour placer ce jeton. Ce jeton Cheval ne vous permet pas de gagner un jeton Blâme (mais jouer la Ferme peut vous faire gagner un jeton Blâme normalement).

Événements



Vous pouvez jouer plusieurs cartes Événement ayant ce symbole en ne dépensant qu'une seule action, à condition que ces cartes aient des noms différents. Vous pouvez donc jouer jusqu'à 4 cartes en utilisant une seule action.



Vous pouvez défausser autant de cartes ayant le symbole Heaume ou Flûte que vous le souhaitez. Pour chaque carte ainsi défaussée, dépensez 1 livre (1 £) supplémentaire. Le bonus du Loup de mer ne s'applique pas aux cartes défaussées. Ces cartes ne vous permettent pas de gagner de jeton Blâme.



Cette carte possède 4 symboles dans son coin supérieur gauche. Les bonus du Serveur, du Cocher, du Loup de mer et de l'Organisateur de Mariage s'appliquent lorsque vous jouez cette carte (vous pouvez même cumuler les bonus de plusieurs Assistants). Elle vous permet de gagner un jeton Blâme pour une ligne possédant l'un de ces symboles.

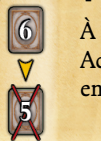


Vous pouvez vendre une Propriété (sans dépenser une autre action). Ignorez les jetons Ajustement pour cette vente.

Assistants



Lorsque vous jouez une carte avec le symbole Noces (Bague de Fiançailles, Mariage, Cadeau de Mariage ou Enterrement de Vie de Célibataire), vous pouvez dépenser 1 livre (1 £) supplémentaire. Si vous jouez un groupe de cartes, vous gagnez 1 livre (1 £) supplémentaire pour chaque carte de ce set.



À tout moment, lors de votre phase Actions, vous pouvez piocher 6 cartes et en conserver 1 (défaussez les 5 autres).

© 2013 Czech Games Edition
© 2013 IELLO pour l'édition française
IELLO - 309 BD des Technologies, 54710 Ludres.

Auteur : Vladimír Suchý
Illustrations principales : Tomáš Kučerovský
Illustrations des cartes : Václav Šlajch
Conception graphique : František Horálek
Règles du jeu : Vít Vodička
Traduction : MeepleRules.fr
Édition française, adaptation et relecture : IELLO

Testeurs en chef : Petr Murmak, Vít Vodička
Testeurs : ma femme Katka, Rychlík, Vodka, Tuko, Marcela, Vlaada, ekp, dilli, Roneth, Dundé, vytick, Jája, Pidgin, Radka, Honza, Pogo et beaucoup d'autres.

Remerciements spéciaux à Paul Grogan et les membres de The Gathering of Friends.

Suivez-nous sur

