

Spanning ten top in veilinghuis Wetherby. Nadat Lady Richmond plots en onverwachts stierf in de armen van haar jonge minnaar Jacques Monetaire, komt de hele familie bij elkaar om de erfenis te bemachtigen. Helaas heeft de eerbare Lady Richmond geen testament nagelaten. De potentiële erfgenamen raken het er maar niet over eens hoe de collectie kunstwerken, antiques en alle rommel verdeeld moeten worden. De advocaat en curator van de familie, meester Harmsworth, vindt er niets beters op dan elk voorwerp uit de omvangrijke verzameling onder de erfgenamen te veilen. Dat verloopt echter niet van een leien dakje: in het veilinghuis Wetherby is een vrij explosieve groep samengekomen.



Fiona Smith-Richmond: Fiona Smith-Richmond: Fiona, de dochter van Lady Richmond, is een meer dan zelfbewuste trut. Ze is verwend, opvliegend en gewetenloos. Dankzij het vermogen van haar moeder heeft ze altijd genomen wat ze wilde. Onderschat haar niet: omdat haar vader geen lord was en zij daarom niet, net als haar moeder, de titel 'lady' mag dragen, vreest ze altijd te worden benadeeld.



Sir Harvey Devenport: De neef van Lady Richmond is niet echt een groot licht. Als nakomeling van een oud, adellijk geslacht heeft hij veel meer belangstelling voor de culinaire geneugten van het leven dan voor het harde zakenleven. Laat je echter niet misleiden door zijn goedmoedige uitstraling: hij weet exact hoeveel gevulde kwartelpasteitjes je voor elk voorwerp van de veiling krijgt.



Sir Arthur Richmond IV: De broer van Lady Richmond heeft op financieel gebied de erfenis van zijn zus absoluut niet nodig. Zijn familietrots laat echter niet toe dat de waardevolle kunstvoorwerpen in vreemde handen zouden komen. Enkele stukken zijn tenslotte al generaties lang familiebezit. Deze gentleman van de oude stempel wordt zo een onverbiddelijke en berekende zakenman.



Lady Esther Richmond-Devenport: De jongste zus van Lady Richmond en moeder van Sir Harvey Devenport is eigenlijk een vriendelijke, oude dame. Door haar leeftijd ziet ze niet meer zo goed en is ze al een stukje gekrompen. Ze is veel bescheidener dan haar overleden zus, maar uiteraard wil ze ook een deel van de koek.



Jacques Monetaire: Enkele jaren geleden bracht Lady Richmond, na een verblijf in Parijs, een jonge, aantrekkelijke minnaar mee als souvenir: de vleierende Jacques Monetaire. Jacques beweert een grote Franse dichter te zijn, die in Lady Richmond zijn muze en zielsverwant heeft gevonden. In werkelijkheid heeft hij enkel oog voor haar erfenis. Sinds het overlijden van Lady Richmond hoeft hij zijn arrogante houding en zijn ware bedoelingen niet meer te verbergen.

INHOUD VAN HET SPEL



1 spelbord



15 bedrogkaartjes



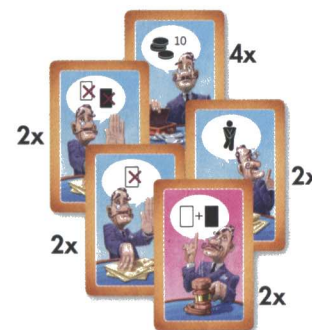
50 munten



1 geldkistje



1 veilingsteen



12 veilingmeesterkaarten



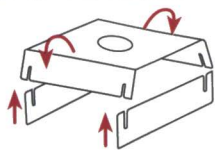
37 voorwerpkaarten

Tijdens de woelige veiling proberen de erfgenamen de beste stukken uit de nalatenschap op te kopen en de waardeloze rommel aan hun concurrenten te geven. Ze spelen het spel niet altijd eerlijk: ze spelen vals, verwisselen en lenen ongevraagd geld bij een andere bidder.

Wie in de drukte van de veiling het overzicht kan behouden en zijn geld doordacht inzet, slaagt erin de beste stukken te verkrijgen en het turbulente gokspel om de erfenis van Lady Richmond te winnen.

OPBOUW VAN HET SPEL

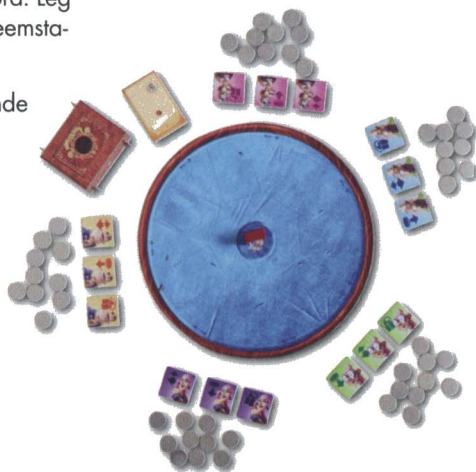
Leg het spelbord in het midden van de tafel. Zet het driedelige geldkistje in elkaar en zet het naast het spelbord. Schud alle speelkaarten met de afbeelding naar beneden en maak er een afneemstapel van. Laat plaats open voor een aflegstapel.



Plaats de veilingsteen in het midden van het spelbord. Leg op elk veld van het spelbord een kaart van de afneemstapel, met de afbeelding naar beneden.

Elke speler kiest een karakter en legt de bijbehorende 3 bedrogkaartjes (vals spelen, verwisselen, lenen) open voor zich. Bovendien krijgt elke speler een persoonlijke voorraad met 10 munten. De resterende munten en bedrogkaartjes worden weer in de doos gelegd.

Tip: Tijdens het spel kun je je eigen muntvoorraad het best geheim houden. Wie heeft er nu graag dat er iemand anders in zijn portemonnee neust?



VERLOOP VAN HET SPEL

Er wordt om de beurt gespeeld met de wijzers van de klok mee. De oudste speler begint en draait een willekeurige kaart op het spelbord om, zodat iedereen die goed kan zien.

Telkens als een kaart op het spelbord wordt omgedraaid, kan **elke speler** beslissen of hij een veiling wil starten. Daartoe moet hij de veilingsteen nemen. Op alle **open kaarten** wordt een bod gedaan.

Wil niemand een veiling starten? De volgende speler (met de wijzers van de klok mee) draait nu de volgende kaart om, zodat iedereen die goed ziet. Ga verder tot een speler met een veiling start.

VEILING

◆ Veilingsteen nemen:

Om een veiling te starten, moet je als eerste de veilingsteen nemen.

◆ Openingsbod uitbrengen:

Daarna moet je jouw openingsbod uitbrengen en evenveel van je munten voor je op tafel leggen. Je biedt op alle open kaarten op het spelbord.

◆ Verhogen of passen

Na het openingsbod kan de speler links van jou je bod met minstens één of meerdere munten verhogen en zoveel munten voor zich leggen. Als hij niet mee wil bieden, kan hij passen. Om beurten met de klok mee kunnen zo alle spelers bieden door telkens het laatste bod met minstens één of meerdere munten te verhogen (en evenveel munten voor zich te leggen) of door te passen. Wie gepast heeft, mag in deze veilingronde niet meer bieden.

◆ Toewijzing

Er wordt geboden tot geen enkele speler het bod wil verhogen. De speler met het hoogste bod krijgt de toewijzing. Hij gooit het geboden aantal munten in het geldkistje en neemt alle open kaarten op het spelbord als verborgen stapel. De andere spelers mogen hun geboden munten weer bij hun voorraad leggen.

De speler die de toewijzing heeft gekregen, draait de volgende kaart op het spelbord om.

Belangrijke regels bij de veiling:

◆ **Opgelet!** Heb je de veilingsteen genomen en kun je geen openingsbod doen omdat je geen munten hebt? Schud dan je al geveilde kaarten (met de afbeelding naar beneden), haal er een willekeurige kaart uit en leg deze als straf op de aflegstapel.

◆ **Eerlijk kaarten omdraaien:** Ook als het er bij de veiling druk aan toegaat, moet je de nieuwe kaart altijd zo omdraaien dat alle medespelers deze tegelijk kunnen zien. Dat betekent: neem de kaart vast aan de kant die het verst van jou verwijderd is en draai de kaart snel om. Dat lukt het beste als je voordien het spelbord zo draait dat de kaart vlak voor je ligt.

VEILINGMEESTERKAARTEN

Net als bij een echte veiling, grijpt de veilingmeester steeds opnieuw in. Als een van de **blauwe** veilingmeesterkaarten wordt omgedraaid, volgen jullie meteen de instructie op. Jullie mogen **geen** veiling starten en dus ook de veilingsteen niet nemen!



◆ **Pauze:** De veilingmeester last een pauze in. Op dat moment gebeurt er niets en is de volgende speler aan zet.



◆ **Open kaarten afleggen:** De veilingmeester is niet tevreden omdat er geen biedingen zijn. Daarom worden alle **open** kaarten onmiddellijk van het spelbord genomen en op de aflegstapel gelegd.



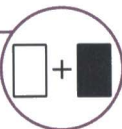
- ◆ **Alle kaarten afleggen:** „Mijn veiling, mijn regels“. De veilingmeester laat alle kaarten van het spelbord opruimen en op de aflegstapel leggen. Daarna worden meteen 7 nieuwe kaarten, met de afbeelding naar beneden, van de afneemstapel genomen en op het spelbord gelegd.



- ◆ **Betalingsdag:** De bank belt jullie op om jullie rekening te vereffenen. Open het geldkistje. Spelers die minder dan 10 munten in hun eigen voorraad hebben, mogen deze weer tot 10 munten aanvullen. Voordien moeten spelers, die op dat moment zelfs 11 munten bezitten (zie bedrogkaartje ‚lenen‘), de overvloedige munten afgeven.

Als de instructie van de veilingmeester is uitgevoerd, draait de volgende speler de volgende kaart om.

Als de **rode** veilingmeesterkaart ‚uitverkoop‘ wordt omgedraaid, gebeurt het volgende:



- ◆ **Uitverkoop:** De veilingmeester is erg goed gezind. Daarom brengt hij **alle open en verborgen kaarten** op het spelbord nu onder de hamer. Neemt een speler de veilingsteen? Dan begint de veiling van alle kaarten.

Neemt geen enkele speler de veilingsteen? Dan draait de volgende speler de volgende kaart op het spelbord om en vervalt de veiling ‚uitverkoop‘.

Het kan gebeuren dat bij een latere veiling nog een veilingmeesterkaart ‚pauze‘, ‚betalingsdag‘ of ‚uitverkoop‘ open op het spelbord ligt. In dat geval neemt diegene die de toewijzing krijgt, ook die kaart.

BEDROGKAARTJES

Elke speler die bij de veiling aan de beurt is, kan **steeds vóór** hij een bod doet of past, een of meerdere bedrogkaartjes uitspelen om de andere spelers het leven zuur te maken:



- ◆ **Vals spelen:** Wat komt er nog aan? Bekijk in het geheim twee willekeurige kaarten (met verborgen afbeelding) op het spelbord. Leg ze daarna weer met de afbeelding naar beneden terug.



- ◆ **Verwisselen:** Met dit bedrogkaartje kun je een van je al geveilde kaarten met een kaart op het spelbord wisselen. Als je een open kaart van het spelbord neemt, moet je jouw kaart ook **open** op het vrijgekomen veld leggen. Als je een **verborgen** kaart van het spelbord neemt, leg je ook jouw kaart verborgen op het vrijgekomen veld.

- ◆ **Opgelet!** Als je een veilingmeesterkaart open terug op het spelbord legt, wordt die daar niet weer actief! Als je deze weer verborgen op het spelbord legt, wordt de instructie weer gespeeld als de kaart wordt omgedraaid.

- ◆ **Belangrijk!** Het huidige bod blijft geldig, ook als een kostbare oldtimer bijvoorbeeld een lelijke pot ingemaakte eieren geworden is



- ◆ **Lenen:** Als je krap bij kas zit, kun je een munt ‚lenen‘. Die blijft toch in de familie ... Kies een speler die jou een munt uit zijn eigen voorraad moet geven. Als de desbetreffende speler geen munten meer heeft, heb je pech gehad en blijf je met lege handen achter.

Als je een bedrogkaartje hebt uitgespeeld, draai je het om en mag je het later in het spel niet meer gebruiken.

Als alle kaarten op het spelbord zijn geveild, neem je 7 nieuwe kaarten en leg je die met de afbeelding naar beneden op het spelbord. Als een speler de laatste kaart op het spelbord heeft omgedraaid en geen enkele speler de veiling wil starten, worden alle resterende kaarten opgeruimd en op de aflegstapel gelegd. Vervolgens neem je 7 nieuwe kaarten en leg je die met de afbeelding naar beneden op het spelbord. Daarna draait de speler die aan de beurt is, een kaart om en gaat het spel voort, zoals beschreven.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als alle kaarten zijn geveild of op de aflegstapel zijn gelegd en de afneemstapel leeg is.

Tel nu de punten op jullie voorwerpkaarten op en trek negatieve punten af. De speler met de meeste punten wint de jacht op de erfenis van Lady Richmond. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste voorwerpen uit dezelfde categorie (bijv. de grootste verzameling pluchen dieren).

Auteur & Redactie: Tim Rogasch
Illustraties: Christian Effenberger

KORTE HANDLEIDING

DOEL VAN HET SPEL

Waardevolle erfstukken veilen om de meeste punten te verzamelen

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- ◆ Spelbord klaarleggen, veilingsteen in het midden van het spelbord.
- ◆ Speelkaarten schudden, als verdeckte afneemstapel klaarleggen, op elk veld een kaart van de afneemstapel met de afbeelding naar beneden leggen.
- ◆ Geldkistje maken.
- ◆ Elke speler krijgt: 3 bedrogkaartjes van een karakter en 10 munten.

VERLOOP VAN HET SPEL

Kaart van het spelbord omdraaien

- Niemand wil een bod doen? → Volgende kaart omdraaien
- Een speler wil een bod doen? → Veilingsteen nemen
- Veiling: veilingsteen nemen /→ openingsbod uitbrengen /→ om de beurt verhogen medespelers het bod of passen ze /→ iedereen behalve één speler past? Diegene met het hoogste bod gooit het geboden aantal munten in het geldkistje en neemt de kaarten
- Volgende kaart omdraaien

Zijn alle 7 kaarten van de uitlegplaats geveild/opgeruimd of omgedraaid en wil niemand een bod doen? Leg dan 7 nieuwe kaarten van de afneemstapel met afbeelding naar beneden.

BLAUWE VEILINGMEESTERKAARTEN

- ◆ Pauze: geen bod toegestaan.
- ◆ Open kaarten afleggen: open kaarten onmiddellijk op de aflegstapel leggen.
- ◆ Alle kaarten afleggen: alle open kaarten op de aflegstapel leggen, 7 nieuwe kaarten van de afneemstapel met de afbeelding naar beneden leggen.
- ◆ Betalingsdag: geldkistje openen, geldvoorraad tot 10 munten aanvullen of verminderen.

RODE KAART 'UITVERKOOP':

- ◆ **Uitverkoop:** Alle kaarten op de uitlegplaats (open en verborgen) kunnen geveild worden.

BEDROGKAARTJES:

Kunnen telkens eenmaal uitgespeeld worden (enkel vóór de speler zelf biedt of past), daarna omdraaien.

- ◆ **Vals spelen:** speler mag twee verborgen kaarten op het spelbord bekijken.
- ◆ **Verwisselen:** al geveilde kaart wisselen met een kaart op het spelbord.
- ◆ **Lenen:** munt van een medespeler nemen.

EINDE VAN HET SPEL

Afneemstapel leeg en spelbord leeg = einde van het spel

Meeste punten = winnaar

Gelijkspel: speler met hoogste aantal voorwerpkaarten van een categorie = winnaar

La tension est à son comble dans l'hôtel des ventes Wetherby. Lady Richmond est brusquement décédée dans les bras de son jeune amant, Jacques Monétaire. Le clan familial au grand complet est maintenant réuni et se dispute le riche héritage. Malheureusement, la fort respectable Lady Richmond n'a laissé aucun testament et les héritiers potentiels se disputent pour répartir sa collection d'œuvres d'art et d'antiquités et même les bibelots sans valeur qu'elle avait accumulés. L'avocat de la famille, Mr. Harmsworth, qui gère la succession, n'a d'autre choix que de mettre ces différents objets aux enchères parmi les héritiers. Mais ce n'est pas une mince affaire. Finalement, ils se réunissent tous, très tendus, à l'hôtel des ventes Wetherby :



Fiona Smith-Richmond : la fille de Lady Richmond, Fiona, est une mégère imbue d'elle-même. Cette femme capricieuse, irritable et sans scrupules a toujours obtenu ce qu'elle voulait jusqu'à présent en usant du patrimoine de sa mère ! Méfiez-vous d'elle : son père n'étant pas un Lord, elle ne peut prétendre au titre de Lady de sa mère, et elle craint d'être lésée par tous les autres.



Sir Harvey Devenport : le neveu de Lady Richmond n'est pas vraiment une lumière. Descendant de la haute noblesse, il s'intéresse bien plus aux plaisirs gastronomiques que lui offre son existence privilégiée qu'au dur monde des affaires. Mais ne vous laissez pas tromper par son air débonnaire, car il sait précisément combien de pâtés en croûte bien garnis on obtient en échange de chaque objet mis aux enchères.



Sir Arthur Richmond IV : financièrement, le frère de Lady Richmond ne dépend en aucun cas de la succession de sa sœur. Mais son sens de l'honneur ne lui permet pas de laisser les précieux objets d'art de la famille disparaître entre les mains d'étrangers. En effet, certaines des pièces font partie du patrimoine familial depuis des générations. C'est pour cette raison que ce gentleman de la vieille école se révèle être un homme d'affaires et un calculateur cynique.



Lady Esther Richmond-Devenport : la sœur cadette de Lady Richmond et mère de Sir Harvey Devenport est en fait une gentille dame âgée. En raison de son âge avancé, elle n'y voit plus très clair et a aussi beaucoup rapetissé. Elle est bien plus modeste que sa défunte sœur, mais aimerait bien sûr aussi arracher une part du gâteau.



Jacques Monétaire : d'un voyage à Paris, il y a quelques années, Lady Richmond a ramené dans ses valises un jeune amant séduisant : Jacques Monétaire, le flatteur. Jacques prétend être un grand poète français qui aurait trouvé en Lady Richmond sa muse et son âme sœur. Mais en réalité, il était bien plus intéressé par son héritage ! Depuis que Lady Richmond a quitté ce bas monde, plus rien ne l'oblige à dissimuler son arrogance et ses véritables intentions.

CONTENU DU JEU



1 plateau de jeu



15 tuiles d'escroquerie



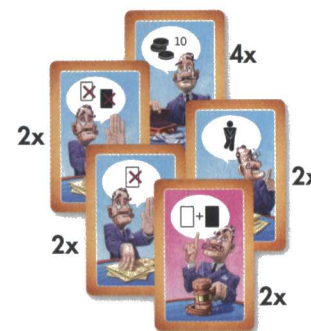
50 pièces



1 cassette



1 pavé d'enchères



12 cartes commissaire-priseur



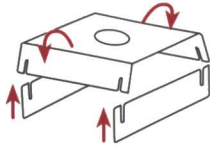
37 cartes objet

Au cours d'une vente aux enchères mouvementée, les héritiers tentent d'acquérir les meilleurs lots de la succession et de laisser à leurs rivaux les objets sans intérêt. Pour y parvenir, aucun fairplay : ils trichent, ils intervertissent des lots, et il leur arrive même d'emprunter de l'argent à un autre héritier.

Celui qui parviendra à s'y retrouver dans ces enchères mouvementées, en misant son argent intelligemment, réussira finalement à s'octroyer les plus belles pièces et sortira vainqueur de ces tumultueuses et folles enchères.

DÉROULEMENT DU JEU

Posez le plateau de jeu au milieu de la table. Assemblez les trois parties de la cassette et placez-la à côté du plateau. Mélangez toutes les cartes faces cachées puis formez la pile de pioche. Laissez de la place à côté pour la pile de défausse.



Le pavé d'enchères est placé au centre du plateau de jeu. Sur chacune des cases du plateau de jeu, posez face cachée une carte tirée dans la pile de pioche.

Chaque joueur choisit un personnage et pose les 3 tuiles d'escroquerie à son image (triche, échange, emprunt) faces visibles devant lui. Chaque joueur reçoit également 10 pièces pour sa réserve personnelle. Les pièces et tuiles d'escroquerie restantes sont replacées dans la boîte.



Conseil : vous avez intérêt à garder votre réserve de pièce à l'abri des regards indiscrets pendant la partie. En effet, qui a envie que quelqu'un vienne fourrer son nez dans son porte-monnaie ?

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus âgé commence et retourne une carte au choix sur le plateau de jeu de manière à ce que tout le monde puisse bien la voir.

Chaque fois qu'une carte est retournée sur le plateau de jeu, **chacun des joueurs** peut choisir d'ouvrir une enchère. Pour ce faire, il doit s'emparer du pavé d'enchères. Toutes les cartes **faces visibles** sont englobées dans l'offre.

Si personne ne veut faire d'enchère, le joueur à qui vient le tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, retourne la carte suivante afin qu'elle soit bien visible de tous. On continue jusqu'à ce qu'un joueur fasse une enchère :

VENTE AUX ENCHÈRES

◆ S'emparer du pavé d'enchères :

pour faire une première enchère, récupère le pavé d'enchères en premier.

◆ Faire une première offre :

tu annonces ensuite ton offre de départ et poses le nombre de pièces correspondant devant toi sur la table. Ton offre porte sur toutes les cartes faces visibles présentées sur le plateau de jeu.

◆ Renchérir ou passer :

Après l'offre de départ, chaque joueur à ta gauche peut renchérir d'une ou plusieurs pièces et poser le nombre de pièces correspondant devant lui. S'il ne souhaite pas renchérir, il peut passer. Ainsi, tous les joueurs peuvent enchérir à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, d'une pièce ou plus (en plaçant des pièces en nombre correspondant devant eux) ou passer. Un joueur qui a passé ne peut plus enchérir au prochain tour de cette enchère.

◆ Remporter le lot :

L'enchère dure jusqu'à ce qu'aucun joueur ne veuille plus renchérir. Le joueur qui a fait l'offre la plus élevée gagne le lot. Il dépose le nombre de pièces correspondant à son offre dans la cassette et prend toutes les cartes faces visibles présentées sur le plateau de jeu pour former une pile face cachée devant lui. Les autres joueurs replacent les pièces de leur mise dans leur réserve.

Le joueur qui a remporté cette mise retourne la carte suivante sur le plateau de jeu.

Règles importantes concernant les enchères :

◆ **Attention !** Tu as saisi le pavé d'enchères alors que tu n'as pas assez de pièces pour proposer une enchère ? Comme pénalité, tu dois alors mélanger les cartes faces cachées déjà acquises aux enchères, en tirer une au hasard et la poser dans la pile de défausse.

◆ **Retourner les cartes loyalement :** tu dois toujours retourner la nouvelle carte de façon à ce que tous les joueurs la voient en même temps. C'est-à-dire : lorsque tu retournes la carte, saisis-la du côté le plus éloigné de toi et tourne-la rapidement. Le plus simple est de faire tourner le plateau de jeu pour que la carte se trouve devant toi.

CARTES COMMISSAIRE-PRISEUR

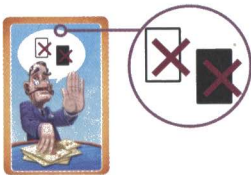
Comme lors d'une véritable vente aux enchères, le commissaire-priseur intervient constamment dans le déroulement des ventes. Lorsqu'une carte **bleue** de commissaire-priseur est retournée, vous devez aussitôt suivre les instructions qu'elle donne. Vous ne pouvez **pas** proposer d'enchères et donc **pas** non plus vous saisir du pavé d'enchères !



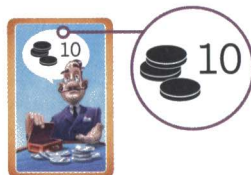
◆ **Pause :** le commissaire-priseur ordonne une pause. Il n'y a alors rien à faire, et c'est au tour du joueur suivant.



◆ **Changer les cartes faces visibles :** pas assez d'offres, le commissaire-priseur n'est pas content ! Toutes les cartes faces visibles sont aussitôt retirées du plateau de jeu et posées dans la pile de défausse.



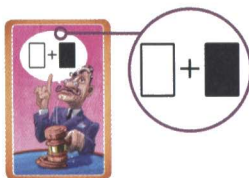
- ◆ **Changer toutes les cartes** : « Ma vente aux enchères, mes règles ». Le commissaire-priseur fait changer toutes les cartes présentées sur le plateau de jeu, qui rejoignent la pile de défausse. Ensuite, 7 nouvelles cartes de la pile de pioche sont posées faces cachées sur le plateau de jeu.



- ◆ **Jour de paie** : vous recevez un appel téléphonique de votre banque qui vous demande d'approvisionner votre compte. Ouvrez la cassette. Les joueurs avec moins de 10 pièces dans leur réserve personnelle reconstituent leur réserve jusqu'à 10 pièces. Avant cela, les joueurs qui ont 11 pièces à ce moment-là (voir tuile d'escroquerie « emprunt ») doivent rendre leur excédent de pièces.

Une fois l'ordre du commissaire-priseur exécuté, le joueur à qui vient le tour retourne la carte suivante.

Lorsque la carte commissaire-priseur **rouge** est retournée :



- ◆ **Liquidation** : le commissaire-priseur est d'excellente humeur, il décide que **toutes les cartes faces visibles** et cachées du plateau de jeu font partie du lot du moment. Un joueur s'empare-t-il du pavé d'enchères ? Il propose alors une enchère portant sur l'ensemble des cartes.

Aucun joueur ne s'en saisit ? Ensuite, le joueur à qui vient le tour retourne la carte suivante sur le plateau de jeu, ce qui met fin à l'action de la carte « liquidation ».

Il est tout à fait possible qu'une carte commissaire-priseur « pause », « jour de paie » ou « liquidation » se trouve sur le plateau de jeu lors d'une enchère ultérieure. Dans ce cas, celui qui remporte l'adjudication les prend aussi.

LES TUILES D'ESCROQUERIE

Chaque joueur peut **toujours, avant** de faire une offre ou de passer, jouer une ou plusieurs tuiles d'escroquerie pour compliquer la tâche aux autres :



- ◆ **Tricher** : tu regardes en secret deux cartes de ton choix l'une après l'autre parmi celles qui se trouvent faces cachées sur le plateau de jeu. Replace-les ensuite faces cachées.



- ◆ **Échanger** : cette tuile te permet d'échanger une des cartes que tu as déjà acquises aux enchères contre une carte du plateau de jeu. Lorsque tu prends une carte **face visible** sur le plateau de jeu, tu poses ensuite ta carte également face visible sur la case qui s'est libérée. Lorsque tu prends une carte **face cachée** sur le plateau de jeu, tu poses alors ta carte face cachée sur la case disponible.

Attention ! Lorsque tu reposes une carte commissaire-priseur **face visible** sur le plateau de jeu, celle-ci ne redevient **pas** active ! Si tu la reposes face cachée sur le plateau de jeu, l'instruction est alors de nouveau jouée dès que la carte est retournée.

Important ! L'offre en cours est maintenue, même si, par exemple, un dentier prend la place d'une voiture de collection grand luxe.



- ◆ **Emprunter** : tes poches sont vides ? Tu peux « emprunter » une pièce. Ça reste en famille, en quelque sorte. Choisis un joueur qui te donnera une pièce de sa réserve personnelle. Si le joueur sélectionné n'a plus de pièces, tu joues de malchance et repars bredouille.

Une fois que tu as joué une tuile d'escroquerie, retourne-la. Tu ne pourras plus la jouer au cours de cette partie.

Lorsque toutes les cartes présentes sur le plateau de jeu ont été mises aux enchères, tirez 7 nouvelles cartes et posez-les faces cachées sur le plateau de jeu. Lorsqu'un joueur a retourné la dernière carte du plateau de jeu et qu'aucun joueur ne souhaite faire d'offre, enlevez toutes les cartes et posez-les sur la pile de défausse. Ensuite, vous piochez 7 nouvelles cartes que vous posez faces cachées sur le plateau de jeu. Ensuite, le joueur à qui vient le tour retourne une carte et le jeu se poursuit comme décrit ci-dessus.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève lorsque toutes les cartes ont été mises aux enchères ou posées dans la pile de défausse et lorsque la pile de pioche est vide.

Comptez maintenant les points de vos cartes objets en soustrayant les points négatifs. Le joueur qui a le plus de points remporte la plus grande part de l'héritage de Lady Richmond. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus d'objets d'une seule catégorie (par exemple la plus grande collection d'animaux en peluche) sera déclaré gagnant.

Auteur & Rédaction : Tim Rogasch
Illustration: Christian Effenberger

© HABA-Spiele Bad Rodach 2016, Art.-Nr. 302356

RÉSUMÉ DES RÈGLES

OBJECTIF DU JEU

Acquérir avec des enchères de précieux objets de l'héritage pour avoir le plus de points à la fin de la partie.

PRÉPARATION DU JEU

- ◆ Installer le plateau de jeu, poser le pavé d'enchères au milieu du plateau, mélanger les cartes, les empiler faces cachées en pile de pioche, poser sur chaque case une carte face cachée tirée de la pile de pioche.
- ◆ Assembler la cassette.
- ◆ Chaque joueur reçoit : 3 tuiles d'escroquerie d'un personnage et 10 pièces

DÉROULEMENT DU JEU

Retourner une carte du plateau de jeu

- Personne ne veut faire d'enchères ? → Retourner la carte suivante
- Un des joueurs souhaite faire une enchère ? → S'emparer du pavé d'enchères
- Vente aux enchères : Prendre le pavé d'enchères / → Faire une première offre / → Les autres joueurs peuvent passer ou renchérir à tour de rôle / → Tout le monde passe sauf un joueur ? Ce joueur dépose le nombre de pièces correspondant dans la cassette et prend les cartes.
- Retourner la carte suivante

L'ensemble des 7 cartes présentées ont été mises aux enchères/changées ou retournées et personne ne veut faire d'enchère ? Poser 7 nouvelles cartes de la pile de pioche faces cachées.

CARTES COMMISSAIRE-PRISEUR BLEUES :

- ◆ Pause : aucune enchère ne peut être faite.
- ◆ Changer les cartes faces visibles : les cartes faces visibles rejoignent aussitôt la pile de défausse.
- ◆ Changer toutes les cartes : toutes les cartes du plateau de jeu rejoignent la pile de défausse, 7 nouvelles cartes sont tirées de la pile de pioche et posées faces cachées.
- ◆ Jour de paie : ouvrir la cassette, augmenter ou réduire la réserve pour atteindre 10 pièces.

CARTE ROUGE « LIQUIDATION » :

- ◆ **Liquidation** : toutes les cartes présentées sur le plateau de jeu (faces visibles ou cachées) sont mises aux enchères.

TUILES D'ESCROQUERIE :

elles peuvent être jouées une seule fois (mais uniquement avant de renchérir ou de passer soi-même), puis elles sont retournées.

- ◆ **Tricher** : le joueur peut regarder deux cartes présentées faces cachées.
- ◆ **Échanger** : échanger une carte préalablement acquise aux enchères contre une carte présente sur le plateau de jeu.
- ◆ **Emprunter** : prendre une pièce à un autre joueur.

FIN DE LA PARTIE

La pile de pioche est vide et le plateau de jeu est vide = fin de la partie.
Compter les points, soustraire les points négatifs.

Le plus de points = gagnant

Égalité : le joueur qui a le plus de cartes objet d'une catégorie = gagnant