Tim Rogasch

Lady Richmond

SE FAIT PLUMER !

TL 90033 1/16

Un jeu d'enchères ultrarapide pour 2 à 5 flambeurs sans vergogne à partir de 8 ans

HABA®

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

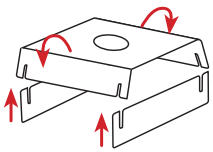
37 cartes objet

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.

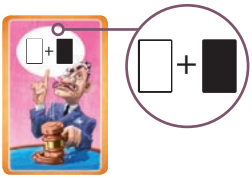
◆ **Changer les cartes faces visibles :** pas assez d'offres, le commissaire-priseur n'est pas content ! Toutes les cartes faces visibles sont aussitôt retirées du plateau de jeu et posées dans la pile de défausse.

- **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