

Important : Tu ne peux pas, pendant le même tour, piocher une nouvelle carte Piège et en jouer une autre que tu avais déjà.

- Si tu as déjà la carte correspondante ou une carte « Joker » lorsque tu tombes sur une case « Piège », tu peux jouer ta carte et actionner le piège.
- Si tu pioches une carte « Détective » à la place d'une carte « Piège » ou d'une carte « Joker » lorsque vous tombez sur une case « Piège », déplace alors le pion « Détective » d'une case vers la porte du château et mets la carte « Détective » dans la défausse. Pioche ensuite une autre carte « Piège ».
- Important : Si le pion du détective atteint la case « Game Over », la partie se termine aussitôt. On ne peut plus jouer aucune carte (voir paragraphe « Le gagnant de la partie »).
- Si la pioche des cartes « Piège » est épuisée, mélange la pile des cartes « Piège » de la défausse et poursuis le jeu.

DÉPLACEMENT & DÉCLENCHEMENT DES PIÈGES

Tu ne peux actionner un piège pour éliminer un pion que si ce pion est arrivé sur une case « Piège » pendant ton tour.

Exemple : Au début de son tour, David remarque que le pion de l'un des adversaires est déjà sur la case « Piège » de la bibliothèque.

Bien que David ait une carte « Piège » bibliothèque, il ne peut pas la jouer pour actionner le piège parce qu'il n'a pas déplacé le pion durant le même tour. Mais il peut choisir de déplacer ce pion pour laisser à un autre joueur possédant cette carte la possibilité de remettre le pion sur la case « Piège » et actionner le piège.

« PIONS » ÉLIMINÉS

Si ton piège a fonctionné, une nouvelle victime est à déplorer et le personnage est automatiquement hors-jeu. Remets le piège en place pour la prochaine utilisation. Le joueur qui possède le pion éliminé doit se débarrasser de la carte « Personnage » correspondante en la posant face visible dans la défausse (A). Le pion éliminé doit être déposé dans le caveau familial (B). Pendant la partie, si le portrait d'un des personnages éliminés apparaît dans le cadre, enlève-le et place-le dans la défausse.

Attention : n'essaie pas de retirer les cartes Portrait des défunts avant qu'elles n'apparaissent !

Si tu perds ta dernière carte personnage, tu es éliminé et dois placer toutes tes cartes « Piège » dans la défausse.

BLUFFER

Comme tu ne souhaites pas que les autres joueurs sachent quels pions sont les tiens, tu peux bluffer en déplaçant les pions de tes adversaires en direction de la porte de sortie du château.

Bluffer sur les cases « Piège » : Tu peux également bluffer en déplaçant tes propres pions sur des cases « Piège ». Ensuite, même si tu as une carte « Piège » ou une carte « Joker » correspondante, pioche une autre carte « Piège ». Si elle correspond au piège sur lequel se trouve ton pion, ne l'utilise pas ! Au contraire, fais comme si ce n'était pas la bonne carte et garde-la pour éliminer tes adversaires.

LE GAGNANT DE LA PARTIE

Pour gagner, ton pion doit quitter le château et s'arrêter sur la case « Game Over » pendant que son portrait apparaît dans le cadre accroché au mur (tu n'es pas obligé d'effectuer tous les déplacements indiqués par le dé pour t'arrêter sur la case « Game Over »). Tu peux également gagner la partie si ton pion est le dernier survivant ou si le portrait correspondant à ton personnage est accroché au mur lorsque le détective atteint la case « Game Over ».

RANGEMENT DU JEU (A FAIRE AVEC L'AIDE D'UN ADULTE)

Pour démonter le jeu, suivez les étapes de montage à l'envers.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.

Attention. Ne pas lancer d'objets autres que le projectile fourni avec ce jouet.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier. Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.



Lansay

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr

Réf. 75053

LA COURSE À L'HÉRITAGE

RÈGLES DU JEU

Tante Agatha, célèbre milliardaire, vient tout juste de rendre l'âme. N'ayant pas de famille, ni de descendant, sa fortune attire toutes les convoitises. Ses 12 amis et employés attendent tous avec impatience la lecture de son testament : son jardinier, son médecin ou encore sa meilleure amie. Et pourtant, une seule personne héritera de sa richesse... Serez-vous l'heureux élu ?

Il est difficile de rester vivant dans le château de la Tante Agatha... il est truffé de pièges contre les imprudents qui oseraient s'y aventurer (une statue en déséquilibre, un lustre branlant et bien d'autres embûches).

Il vous faudra déclencher quelques-uns de ces pièges pour éliminer tous vos adversaires et faire preuve de stratégie et de réflexion pour gagner la partie... mais attention au détective, qui arrive à grands pas !

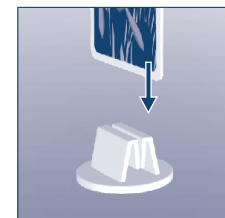
CONTENU :

1 plateau horizontal « Intérieur »
1 plateau horizontal « Jardin »
1 plateau vertical « Mur »
5 pièges (dont 2 avec inserts en carton)
1 cadre
13 pions « personnages »
13 supports en plastique
55 cartes : 30 cartes « Piège », 13 cartes « Portrait », 12 cartes « Personnage »
2 dés
2 élastiques

INSTRUCTIONS DE MONTAGE

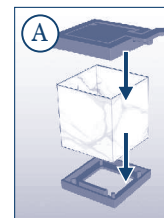
(A FAIRE AVEC L'AIDE D'UN ADULTE) :

PIONS « PERSONNAGES »

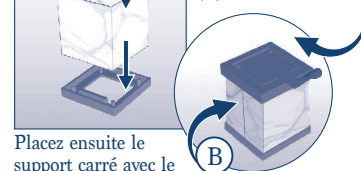


Insérez les 13 pions dans les supports en plastique.

COLONNE DE LA STATUE COCHON

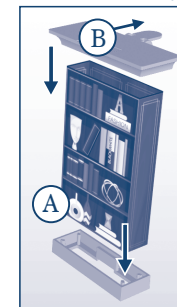


Pliez la carte marbrée de la colonne de la statue et insérez-la dans sa base (A).



Placez ensuite le support carré avec le levier au-dessus de la carte marbrée : il faut que la pliure soit à l'opposé du sens du levier (B).

LA BIBLIOTHÈQUE



Pliez la carte Bibliothèque et insérez-la dans la base rectangulaire (A).

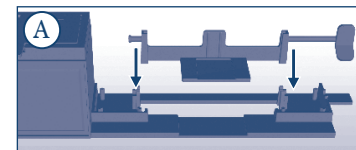
Placez ensuite sur le dessus le support rectangulaire (B) ; le levier doit être placé à l'arrière de la Bibliothèque, du côté de la pliure.

L'ESCALIER



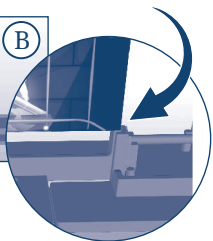
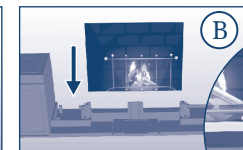
Insérez le support rectangulaire avec le levier en haut de l'escalier. Il faut que le levier soit du côté des marches de l'Escalier.

LA CHEMINÉE



Insérez la pièce du levier dans les encoches de la base de la cheminée jusqu'au « clic » (A).

Faites ensuite glisser la carte Cheminée dans les fentes de la base (B).

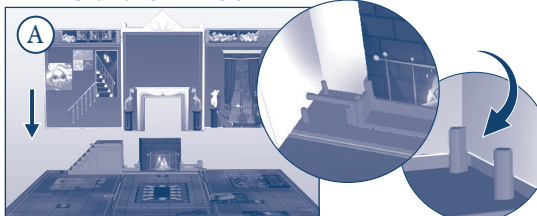


MONTAGE DU JEU

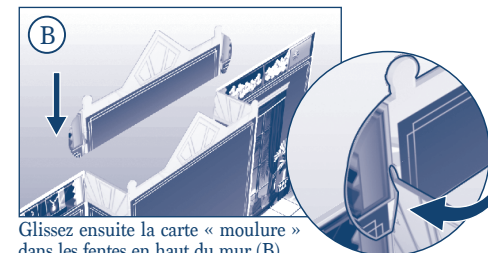
PLATEAU HORIZONTAL « INTÉRIEUR »

Dépliez le plateau horizontal « Intérieur » et positionnez-le au centre de la table.

PLATEAU VERTICAL « MUR »



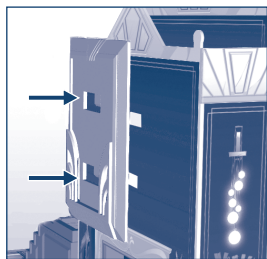
Pliez le mur du château pour qu'il puisse s'insérer correctement dans les encoches de l'Escalier/Cheminée (A).



Glissez ensuite la carte « mouldure » dans les fentes en haut du mur (B).

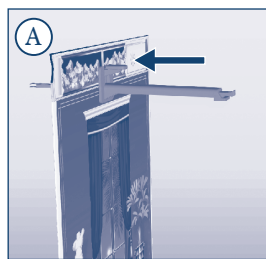


CADRE



Faites glisser le cadre dans les 2 encoches dédiées du plateau vertical « Mur », au-dessus de la Cheminée.

LUSTRE



Insérez la poutre du lustre dans l'encoche du plateau vertical « Mur » au-dessus de la fenêtre (A). Faites glisser l'attache du lustre vers le bas, au dos (B). Ajoutez ensuite un élastique (inclus) entre les deux tiges derrière le mur et faites 2 tours (C). Glissez ensuite le lustre dans l'encoche au bout de la poutre (D).

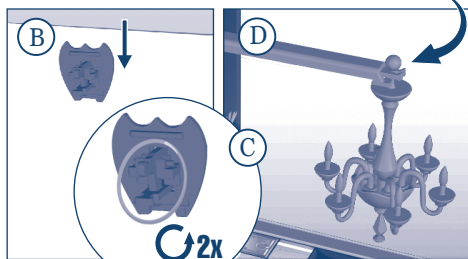
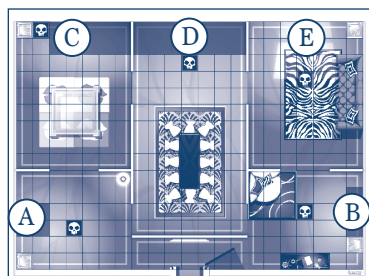
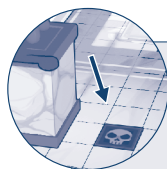


SCHÉMA DES PIÈGES



A. Statue Cochon
B. Bibliothèque
C. Escalier
D. Cheminée
E. Lustre

PRÉCISIONS SUR LA MISE EN PLACE



Le levier de la colonne de la Statue Cochon doit être en face de la case « tête de mort ». Placez ensuite la Statue Cochon au-dessus de la colonne.

Posez le haut de l'échelle dans son emplacement dédié sur le haut de la Bibliothèque.



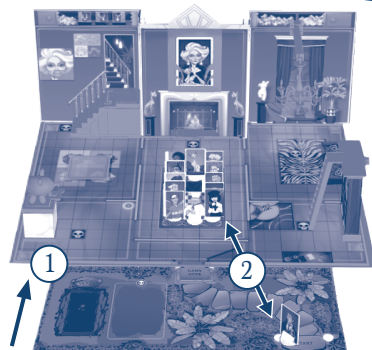
MISE EN PLACE DU JEU

1. Les plateaux de jeu : assemble les 2 plateaux horizontaux ensemble de sorte à ce que la case « Game Over » soit alignée avec la porte d'entrée du château.

2. Les pions : place le pion « Détective » sur la case « Start ». Pose ensuite chacun des autres personnages sur les chaises blanches autour de la table de réception dans l'ordre de ton choix.

3. Sépare les cartes en 3 paquets avec :

- Un paquet de cartes « Piège » (30 cartes)
- Un paquet de cartes « Portrait » (13 cartes)
- Un paquet de cartes « Personnage » (12 cartes)



CARTES « PIÈGE » (A) : Il existe trois types de cartes Piège : les cartes « Piège », les cartes « Joker » et les cartes « Détective ». Mélange-les et place-les face cachée à côté du plateau.

CARTES « PORTRAIT » (B) : Enlève le portrait de tante Agatha et mets-le de côté. Mélange les cartes et empile-les face cachée. Glisse la carte « Portrait » de Tante Agatha face cachée sous la pile et retourne le paquet : tu vois maintenant le « portrait » de Tante Agatha. Tu ne dois pas regarder l'ordre des cartes ! Mets les 13 cartes dans le cadre des portraits.

CARTES « PERSONNAGE » (C) : Mélange les 12 cartes « Personnage » et distribue-les équitablement à chaque joueur.

Si vous êtes 5 joueurs, distribue les cartes une par une dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes. Une fois tes cartes en main, tu peux les regarder mais ne les montre pas à tes adversaires. Tout au long de la partie, tu devras protéger les pions qui correspondent à tes cartes.

BUT DE JEU

Il y a 3 manières de gagner l'héritage de la tante Agatha :

1. Ton personnage est le dernier en vie.

OU

2. Le portrait de ton personnage est encadré quand le détective franchit la porte.

OU

3. Ton personnage arrive à passer la porte quand son portrait est accroché au mur.

DÉROULEMENT DU JEU

Commence par ôter le « portrait » de Tante Agatha du cadre et place-le dans l'espace dédié aux personnages décédés (voir paragraphe « Pions éliminés »). Le portrait qui apparaît dans le cadre pourrait être celui du personnage qui héritera de l'immense fortune. Pour gagner, le joueur qui possède le pion correspondant doit tenter de sortir du château par la porte d'entrée sans se faire éliminer ! Un pion est éliminé s'il se retrouve pris dans un piège.

Remarque : Au cours du jeu, plusieurs « portraits » de personnages apparaîtront successivement. Tu as donc intérêt à planifier ta sortie du château au moment où un de tes « portraits » sera accroché au mur.

Pour commencer le jeu, chaque joueur lance les 2 dés. Le joueur qui obtient le plus de points commence. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

A TON TOUR DE JOUER

Lance les 2 dés et déplace 2 pions différents, un pour chaque dé. Chaque pion doit toujours se déplacer du même nombre de cases que le nombre de points indiqué sur les dés. Par exemple, si tu obtiens un 4 et un 6, déplace un des pions de 4 cases et l'autre de 6 cases. Voir la règle des déplacements plus loin.

IMPORTANT

Tu peux déplacer n'importe quel pion du plateau de jeu et pas seulement les tiens. Ne dévoile pas les pions que tu possèdes afin de pouvoir t'échapper plus facilement lorsque le portrait de ton personnage apparaîtra dans le cadre. Tu peux également déplacer les pions de tes adversaires sur les cases « Piège » pour les éliminer.

FAIRE UN DOUBLE

Si tu fais un double, tu peux cumuler les actions suivantes :

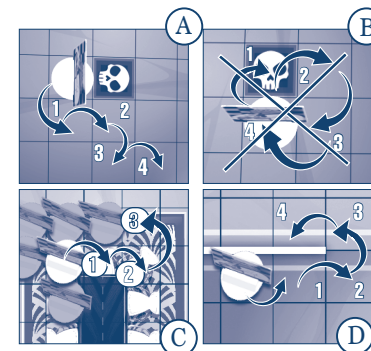
*Tu peux déplacer un seul pion du nombre total indiqué par la somme des 2 dés ou bien déplacer 2 pions.

ET

*Si tu le souhaites (tu n'as pas d'obligation), tu peux changer le portrait qui apparaît dans le cadre. Ôte-le et place-le à la fin de la pile. Un autre portrait apparaîtra.

RÈGLES DE DÉPLACEMENT DES PIONS

- Chaque carré du plateau de jeu compte pour une case. Les pions peuvent se déplacer verticalement, horizontalement mais pas en diagonale (A).
- Tous les pions doivent avoir quitté leur chaise blanche de départ avant que l'un d'entre eux puisse être déplacé une deuxième fois ou atteindre une case piège.
- Pendant un même tour, un pion n'a pas le droit de s'arrêter ou de repasser deux fois sur la même case, y compris la case sur laquelle il se trouvait au début de son tour (B).
- Les pions ne peuvent ni s'arrêter ni passer sur une case déjà occupée par un autre pion ou sur le mobilier dessiné sur le plateau de jeu (tel que les tables, canapés, chaises, le bureau, la statue ou un cadre).
- Exception : il est possible de déplacer un pion sur les chaises blanches, uniquement s'il est bloqué par d'autres pions (C).
- Les pions peuvent se déplacer sur les tapis.
- Les pions ne peuvent pas passer au travers des murs du plateau de jeu (D).
- Ton tour est terminé lorsque tu as déplacé deux pions (ou un seul, voir paragraphe « faire un double »).



CASES « PASSAGE SECRET »

Il existe 4 cases « Passage Secret », chacune marquée d'une trappe en or. Tu peux utiliser les cases « Passage Secret » pour déplacer les pions de tes adversaires près des cases « Piège » pour lesquelles tu possèdes des cartes « Piège » correspondantes.

Tu peux déplacer n'importe quel pion d'une case « Passage Secret » à une autre case « Passage Secret » ; cela compte pour 1 déplacement. Tu peux ensuite poursuivre tes déplacements avec les points qui te restent.

Exemple : tu as obtenu 4 avec ton dé. Déplace ton pion de 2 cases pour atteindre une case « Passage Secret », puis fais sauter ton pion sur une autre case « Passage Secret ». Cela compte pour 1 dans ton déplacement. Puis avance d'une case pour terminer ton déplacement de 4 (E).



LES CASES « PIÈGE »

Il existe 5 cases « Piège », chacune indiquée par une tête de mort. Utilise ces cases pour éliminer les pions de tes adversaires.

Tu peux déplacer n'importe quel pion sur une case « Piège », à condition d'avoir effectué le nombre exact de déplacements indiqués par le dé (F). Tu peux déplacer un pion adverse (ou l'un des tiens) pour le placer sur une case « Piège » (surtout lorsque tu souhaites bluffer en faisant croire que ce n'est pas ton pion - voir paragraphe « Bluffer »). Si tu as placé un pion sur une case « Piège », tu auras besoin de la carte « Piège » correspondante pour actionner le piège.



LES CARTES « PIÈGE »



Au début de la partie, dès que tu tombes sur une case « Piège », pioche une carte « Piège » de la pile sans la montrer à tes adversaires. Si elle correspond à la case sur laquelle se trouve le pion que tu as déplacé, tu peux jouer la carte. Pour cela, place la carte « Piège » face visible dans la défausse sur la pelouse et actionne le piège (voir paragraphe « Comment actionner un piège »). Tu peux également garder la carte « Piège » et l'utiliser plus tard dans le jeu.

- Si tu pioches une carte « Joker », tu peux actionner n'importe quel piège tout de suite après l'avoir piochée.

- Si ta carte « Piège » ne correspond pas à la case « Piège », tu ne peux pas actionner le piège. Annonce que tu n'as pas la bonne carte et garde-la pour l'utiliser lors d'un prochain tour.

- Si, lors d'un autre tour, tu tombes à nouveau sur une case « Piège » et que tu n'as ni la carte correspondante ni une carte « Joker », tu as le droit de piocher une nouvelle carte « Piège ». Si elle correspond à la case, tu peux actionner le piège.