



Last Will

Vin d'jau d'aide (<http://www.vindjeu.eu/>)

Max 7 tours, 1 tour =

1. MISE EN PLACE DU TOUR

- 1) Distribuer 1 carte sur chaque espace du plateau (attention au numéro du tour)
- 2) Au 1^{er} tour, chaque joueur choisit et garde 2 cartes de sa main et défausse le reste

2. PLANNING

En commençant par le 1^{er} joueur, puis sens horaire, chaque un place son marqueur sur 1 des sabliers. (cfr p5 pour 2 joueurs) Le choix détermine :

Nombre de cartes à piocher | Nombre de coursiers | Nombre d'actions | + ordre du tour pour le reste du tour (gauche à droite) (le marqueur 1^{er} joueur ne change pas)

- 1) Piocher le bon nombre de cartes des 4 paquets « réguliers » (pas specials) sans les regarder avant de les avoir toutes piochées.
(mélanger la défausse si la pioche est vide)

3. ERRANDS (COURSIER / MESSENGER)

Ordre du planning board :

Placer 1 coursier sur 1 des opportunités libre & l'exécuter immédiatement.

- 1) Offre de cartes : Prendre la carte

A 2/3 joueurs : 2 espaces correspondent à 3 cartes. Le 1^{er} joueur à placer son coursier en choisit une, le second en choisit une autre et la dernière carte est défaussée.

- 2) Extension au plateau de joueur (on peut en avoir autant qu'on veut)

- 3) Property Market : réarranger les 4 tokens

- 4) Cartes inconnues : Piocher 1 cartes d'un des 4 paquets réguliers
Tous les joueurs peuvent choisir cette option mais 1 fois / tour / joueur

- 5) Opéra : Dépenser 2 pounds

4. ACTIONS

Placer son compteur action sur le nombre d'actions dont vous avez droit.

Ordre du planning board : chacun exécuter à son tour toutes les actions dont il a droit.

- 1) Cartes à bord blanc (= expériences)

- Utilisée 1 fois → défausse
- Avec ou sans compagnon(s) (l'ordre n'a pas d'importance) → défausse

- 2) Cartes à bord noir

Déposer :

- Sur 1 espace libre de son plateau perso (Si pas d'espace libre : défausser 1 des cartes (sauf 1 propriété))
- Coût : 1 PA + coût indiqué dans le coin haut gauche
- Propriété : 1 PA + prix en haut à gauche +/- modifier token
Tant qu'on a une propriété :
 - On ne peut pas faire faillite
 - On ne peut pas dépenser plus d'argent que ce qu'on a

Activer :

- Max 1x / tour : les décaler vers le bas
- Exécuter ce qu'il est marqué sur le coin haut droit
- Bonus si compagnon token

Vendre 1 propriété :

- 1 PA + recevoir l'argent +/- modifier token

- 3) Cartes à bord bleu

- Jouée en même temps qu'une carte blanche → défausse
- Sur une carte noire :
 - 1 PA & déposer le token qui y reste définitivement
 - Respecter l'ordre

Le Compagnon Wild Card = Joker

Quand on le défausse → retourne sur le plateau des cartes dispos

5. FIN DU TOUR

- 1) **Défausser jusque 2 cartes max en main**
Max 2 cartes en main
Interdit de garder le « **compagnon wild card** » (= joker) en mains
- 2) **Les propriétés non entretenues se déprécient**
Si la propriété est à sa valeur la plus basse, elle ne se déprécie plus.
- 3) **Remonter les cartes**
- 4) **Nettoyer le plateau des cartes disponibles**
 - Toutes les **cartes** qui restent → défausse
 - Chaque un reprend ses **coursiers** & **marqueur** de planning
- 5) **Descendre le marqueur tour**
- 6) **Donner le marqueur premier joueur au joueur à gauche**

FIN DU JEU

- Quand un joueur n'a **plus d'argent** et **aucune propriété**, il déclare la **faillite** (avec éventuellement des dettes s'il a dépensé plus qu'il n'avait). On **termine le tour** et fin du jeu.
- Si personne n'a déclaré faillite avant la fin du **7^e tour** : fin du jeu
- Le vainqueur =
 - celui avec la **plus grande dette**
 - ou le **moins d'argent & propriété**
Valeur propriétés = valeur + **5 pounds** (helpers cards & modifier tokens ne sont pas applicables)
 - **Egal** : le joueur le plus à gauche dans l'ordre du tour

Training Ground