

AUNT MILLIE'S MILLIONS

The Frenzied Game of Family Fortune
3 to 6 players ✦ Ages 10 to adult

RULES OF PLAY

Note: This game plays best when everyone gets into character.

OVERVIEW

Play the role of one of Aunt Millie's heirs out to get her fortune. Use speed, strategy and persuasion to claim the highest valued items. Be the first to claim one item in each of the five colors. The player with the highest total value wins.

CONTENTS

- 100 Estate cards:
 - 90 Items (18 each in 5 colors)
 - 5 Steal
 - 5 Reappraise
- 12 Appraisal cards
- 8 character playing pieces with stands
- 1 vault

SET UP

- ✦ The first time you play, punch out the character pieces and place them into the stands.
- ✦ Each player chooses a character playing piece. (Place the rest back in the box.) You'll be role-playing this character throughout the game, so take a moment to "get acquainted" with him or her. Try to imagine what he or she acts and sounds like as well as his or her relationship to Aunt Millie. When everyone is ready, take turns introducing yourselves in character and, in one sentence, state your relation to Aunt Millie. For example, "Hi, I'm Bernice and I was Aunt Millie's best friend for 50 years."
- ✦ Thoroughly shuffle the Estate deck and, without looking, put one card into the vault and place the vault off to the side. Make sure no one sees the card.
- ✦ Deal 10 Estate cards face down to each player and place the rest of the deck out of play. Stack your cards in a face down pile in front of you without looking at them.
- ✦ Shuffle the Appraisal cards and stack them face down within reach of all players.

HOW TO PLAY

Aunt Millie's Millions is played in rounds. To start a round, one player says, "One, Two, Three...Flip!" Then all players simultaneously turn over the top card from their piles face up into the center playing area and, without taking turns, race to place their character pieces on top of one of the cards. Up to two characters may land on an Item card. Only one character may land on a Steal or Reappraise card. Everyone must place their characters on a card.

- ✦ Use one hand to turn over your top card and the other to place your character on a card.
- ✦ Be sure to turn over cards away from you so that everyone sees them at the same time.
- ✦ You may not move your character piece once you've placed it on a card, so think before you claim!

CLAIMING ITEM CARDS

If your character is the only one on an Item card, take the card and place it face down in front of you to form a row.

- ✦ You may look at your won cards as often as you wish.
- ✦ For a more competitive game, keep won Item cards face up in your row.

If two characters are on an Item card, they enter into a "Squabble." (See below.)



CARDS WITH \$? VALUE

Some Item cards have a "?" in place of a dollar value. If you win one of these cards, randomly select a card from the Appraisal deck, secretly look at it, and place it face down under the Item card in your row. This becomes the value of that item.

ONE ITEM CARD PER COLOR

You may only have one Item card of a color at a time in your row. If you win an item in a color that matches one you already have, you must discard the card in your row and keep the new one. Place the previous card in a "Charity" pile out of play.

STEAL

If your character lands on a Steal card, you can take any Item card from any player that was claimed in a previous round. Without looking, choose one face down card from an opponent's row, reveal it to the group, and then add it face down to your row.

- ✦ If the card's color matches one that you already have, you must discard the Item card from your row and keep the one you stole.
- ✦ If the card that you stole is paired with an Appraisal card, take the Appraisal card along with the Item card but do not reveal its value to the other players.
- ✦ If multiple Steal cards appear in the same round, they cancel each other out and all players must put their characters on other cards.
- ✦ Items may be stolen again by any player in a subsequent round.



REAPPRAISE

If your character lands on a Reappraise card, you may reappraise any item in your row. First, show the item you are going to reappraise to the other players, and then randomly select a card from the Appraisal deck. Without revealing the new value, look at the card and place it face down under the Item card you reappraised. This new value stays with this card, even if it gets stolen. An item can be reappraised more than once, and when this is done, the first Appraisal card is returned to the middle of the Appraisal deck. Appraisal cards range in value from \$0—\$2,500.



SQUABBLE

When two characters land on the same Item card, they enter into a squabble for that item. The character whose name is closer to "A" chooses any player not involved in the squabble to act as the judge for the squabble. Then, starting with that character, each player has 30 seconds to make up a story about why he/she deserves the item in question. For example, Claire might say, "I have the fondest memories of having tea with Aunt Millie every Sunday afternoon, so I deserve the tea set." The judge may then ask each character one question related to his/her story and then awards the item to the player who gave the more convincing argument. The judge's word is final!



every Sunday afternoon, so I deserve the tea set." The judge may then ask each character one question related to his/her story and then awards the item to the player who gave the more convincing argument. The judge's word is final!

- ✦ Be creative in making up your story – this is your chance to showcase your character!
- ✦ Judges should not act in character during a squabble.
- ✦ If the same two characters get into another squabble during the game, they alternate who selects the judge and goes first.

SEQUENCE OF ACTIONS

When a combination of the above actions occurs in a single round: A steal goes first, followed by individuals claiming a single item, followed by a reappraisal, followed by a squabble.

STARTING A NEW ROUND

Place unclaimed cards along with any Steal or Reappraisal cards into a "Charity" pile out of play. Start a new round by simultaneously turning over the next top cards.

ENDING THE GAME

The game ends at the end of any round when one player has collected an Item card in each of the five colors. The player who achieves this gets a \$500 bonus. (If more than one player achieves this at the same time, they both get the bonus.)



Each player adds up the values of all cards collected and compares totals. The player with lowest total inherits the item in the vault as a bonus. (Note: In this case, it's ok if the vault Item card color matches one already in your row.) If the vault contains a Reappraise card, you can reappraise one of your items as described above. If it contains a Steal card, you may steal the highest valued Item card from one player's row, according to the rules above.

Total up final dollar amounts including bonuses. The player with the highest total value wins.

FOR LONGER PLAY

Set a certain number of games before playing (suggested three). Write down each player's total at the end of each game. The player with the highest total at the end of the last game wins.

A WORD FROM GAMEWRIGHT

Who was Aunt Millie and how did she get her millions? Ah, if only we had the time and space to tell her illustrious story... Suffice it to say that she had a penchant for playing games. Speaking of telling stories and playing games, this game is the perfect venue for the creative story-teller in you. We encourage you to thoroughly get into character and create the most imaginative stories possible. The more detail you can give, the more you increase your chances of winning. Make Aunt Millie proud!

Game by Joyce Johnson and Colleen McCarthy-Evans
Illustrations by Bruce MacPherson



GAMEWRIGHT®
Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-969-1758
e-mail: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2007 Gamewright, a trademark of Ceaco
All worldwide rights reserved.

Los Millones de la Tía Millie

Un Juego Frenético de Fortuna Familiar

3 a 6 jugadores ♣ Edades: De 10 años hasta adultos

REGLAS DEL JUEGO

Nota: Este juego será más divertido si todos adoptan la personalidad de su personaje.

INFORMACIÓN GENERAL

Desarrolle el personaje de uno de los herederos de la tía Millie para así ganar su fortuna. Use rapidez, desarrolle estrategias, y sea persuasivo para así obtener los objetos de mayor valor. Sea el primero en reclamar un objeto en cada uno de cinco colores para terminar el juego. El jugador con la suma de valores mas alto ganara.

CONTENIDO

- 100 Cartas de propiedad:
 - 90 Cartas de objetos (Son 5 colores, 18 objetos de cada color)
 - 5 Cartas para robar
 - 5 Cartas de reevaluación
- 12 Cartas de tasación
- 8 Personajes, cada uno con su montura
- 1 Caja fuerte

ESTABLECIENDO EL JUEGO

- ♣ La primera vez que juegue, arme las fichas de los personajes poniéndolos en sus monturas.
- ♣ Cada jugador escogerá un personaje. (Guarde el resto en la caja.) Usted estará jugando como este personajes durante la duración del juego, así es que tome un momento para "conocer" a su personaje. Trate de imaginar que diría su personaje, y cual era su relación con la tía Millie. Cuando todos estén listos, tomen turnos presentándose al resto del grupo como su personaje, y en una oración explique cual era su relación con la tía Millie. Por ejemplo, "Hola, soy Bernice, y por 50 años fui la mejor amiga de la tía Millie."
- ♣ Baraje las cartas de propiedad, y sin mirar, ponga una carta en la caja fuerte y ponga esta a un lado. Asegurese de que nadie vea esta carta.
- ♣ Reparta 10 cartas de propiedad, mirando hacia abajo, a cada jugador, y ponga el resto de la baraja fuera del juego. Haga un montón con sus cartas, enfrente suyo, mirando hacia abajo.
- ♣ Baraje las cartas de tasación y haga un montón con ellas, mirando hacia abajo, al alcance de todos los jugadores.

COMO JUGAR

Los Millones de la Tía Millie se juega en rondas. Para empezar una ronda, un jugador dirá "¡Uno, Dos, Tres – Volteen su carta!" Simultáneamente todos los jugadores voltearan la carta de propiedad que este encima del montón hacia el centro del área de juego. Sin tomar turnos, corra a poner su personaje sobre una de las cartas. Uno o dos personajes pueden caer sobre una carta de objeto. Pero solo un personaje puede caer sobre una carta para robar o de reevaluación. Todos deberán poner a su personaje sobre una carta.

- ♣ Use una mano para voltear su carta, y la otra para poner a su personaje sobre una carta.
- ♣ Asegurese de voltear las cartas hacia los demás jugadores para que así todos la puedan ver al mismo tiempo.
- ♣ ¡Una vez haya puesto a su personaje sobre una carta, no puede cambiarlo, así es que piense antes de reclamar una carta!

RECLAMANDO SUS CARTAS

Si usted es el único personaje sobre una carta de objeto, tome la carta y pongala mirando hacia abajo, formando una file enfrente suyo. Si dos personajes caen sobre una misma carta, estos entraran en una disputa sobre el objeto en cuestión.

- ♣ Usted puede mirar las cartas en su fila cada vez que quiera.
- ♣ Para un juego más competitivo, mantenga las cartas de objetos en su fila mirando hacia arriba.



CARTAS CON VALOR DE \$?

Algunas cartas de objeto tiene "?" en vez de un valor monetario. Si usted gana una de estas cartas, al azar, tome una carta del montón de tasación. Secretamente mire la carta, y pongala mirando hacia abajo, debajo de la carta de objeto en su fila.

UNA CARTA DE OBJETO DE CADA COLOR

Usted podrá tener solo una carta de objeto de cada color en su fila. Si gana una carta en un color que ya tiene, debe descartar la carta en su fila, y guardar solo la carta nueva. Ponga la carta por descartar en un montón para donar a la caridad. Estas cartas quedaran fuera del juego.

ROBANDO

Si su personaje cae sobre una carta de robo, usted podrá tomar una carta de objeto que otro jugador haya reclamado anteriormente. Sin mirar, escoja una de las cartas que estén mirando hacia abajo en la fila del otro jugador, muéstresela al grupo, y luego agréguela a su fila, mirando hacia abajo.



- ♣ Si la carta que acaba de robar es del mismo color de una carta que ya tiene, debe descartar la carta vieja y guardar solo la carta que acabo de robar.
- ♣ Si la carta que robo viene con una carta de tasación, tome la carta de tasación junto con la carta de objeto, pero no revele el valor de esta a los demás jugadores.
- ♣ Si varias cartas de robo aparecen en una misma ronda, estas se cancelaran mutuamente, y todos los jugadores deberán poner a su personaje sobre alguna de las otras cartas.
- ♣ Las cartas de objeto pueden ser robadas por cualquier jugador durante otra ronda.

REEVALUACIÓN

Si su personaje cae sobre una carta de reevaluación, usted puede reevaluar cualquier objeto de su fila. Primero, muéstresela a los demás jugadores el objeto que desea reevaluar y luego, al azar, tome una carta del montón de cartas de reevaluación. Este valor nuevo permanecerá con esta carta, así sea robada mas tarde. Un objeto puede ser reevaluado más de una vez, y cuando esto suceda, la primera carta de reevaluación volverá al montón de reevaluación, y permanecerá solo la carta mas reciente. Las cartas de reevaluación cubren un rango de valores entre \$0 y \$2.500.



DISPUTA

Cuando dos personajes caigan sobre una misma carta de objeto, estos entraran en una disputa por este objeto. El personaje cuyo nombre este mas cerca al inicio del alfabeto, escogerá a otro jugador que no este involucrado en la disputa para que sirva como juez. Empezando con este personaje (el que acaba



de escoger al juez), cada jugador tendrá un minuto para inventarse una historia de por que merece el objeto en cuestión. Por ejemplo, Claire podría decir, "Tengo memorias muy gratas de cuando la tía Millie y yo tomábamos juntas el té los domingos por las tardes, así es que yo merezco este juego de té." El juez puede hacer una pregunta a los jugadores involucrados en la disputa, en relación con su historia sobre el objeto en cuestión, y finalmente decidirá quien se queda con el objeto, basándose en quien tubo la historia mas convincente. ¡La respuesta del juez no se puede discutir!

- ♣ Sea creativo al inventar su historia – aquí esta su oportunidad para exhibir su personaje.
- ♣ El juez no debe actuar como su personaje mientras sirva de mediador a la disputa.
- ♣ Si los mismos dos jugadores vuelven a entrar en disputa mas adelante, estos se alternaran escogiendo al juez y quien contara su historia primero.

Cuando una combinación de las acciones anteriormente mencionadas ocurren en una sola ronda: El robo va primero, luego jugadores individuales podrán hacer reclamos sobre un objeto, luego se hará el reevaluó, y finalmente se resolverá la disputa.

EMPEZANDO UNA NUEVA RONDA

Ponga las cartas sin reclamar, junto a las cartas de robo o las cartas de reevaluación en un montón para regalar a la caridad. Estas cartas quedaran fuera el juego. Empezee una ronda nueva al simultáneamente voltear la siguiente carta de su montón.

TERMINANDO EL JUEGO

El juego terminara al final de la ronda cuando un jugador haya reclamado una carta de objeto de cada uno de cinco colores. El jugador que logre esto también tendrá un bono de \$500. (Si más de un jugador logra esto a la misma vez, ambos tendrán el bono.)



Todos los jugadores revelaran sus cartas y sumaran el valor de las cartas que han obtenido. El jugador con el valor más pequeño, heredara todas las cartas

de la caja fuerte como bono. (Nota: En este caso, no importa si las cartas de objeto de la caja fuerte son de un color repetido con las cartas que ya tiene.) Si la caja fuerte tiene una carta de reevaluación, usted podrá reevaluar como se explico anteriormente. Si contiene una carta de robo, usted puede robar la carta de mayor valor de uno de los otros jugadores, acordé a las reglas que se explicaron anteriormente.



Sume el valor monetario final, incluyendo los bonos. El jugador con el valor más alto ganara.

PARA UN JUEGO MAS LARGO

Antes de empezar, determine una cantidad de rondas a jugar (sugerimos tres). Al final de cada ronda apunte el valor acumulado de cada jugador. El jugador con el valor acumulado mas alto, al final de la ultima ronda será el ganador.

UNA NOTA DE GAMEWRIGHT

¿Quien era realmente la tía Millie, y como obtuvo sus millones? Ah, si solo tuviéramos tiempo y espacio suficiente para contarles su ilustre historia... Bastara con decir que ella siempre tuvo una inclinación por los juegos. Hablando de contar historias y jugar juegos, este juego es el vehículo perfecto para su cuentero creativo. Lo animamos a realmente adoptar su personaje y así crear las historias más imaginativas. Entre más detalles de, más aumentaran sus posibilidades de ganar. ¡Asegurese de que la tía Millie se enorgullezca de sus historias!

Juego de Joyce Johnson y Colleen McCarthy-Evans
Ilustraciones de Bruce MacPherson