

MUSÉES EN JEU

Un jeu d'Anna Vila et Guillem Coll

Illustrations de Roser Matas



8-99



2-4



20 min

Jeu pour 4 joueurs

Extensible à 5 en obtenant la carte supplémentaire gratuite en visitant les autres musées du Réseau.

COMPOSANTS DU JEU

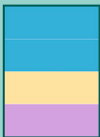
Le jeu contient 102 cartes



78 cartes
d'œuvre
œuvres ou
antiquités
pour votre
exposition
personnelle



4 cartes de
score de zone
Pour compter
les points



11 cartes
objectif
Indiquent
quelles
œuvres
aident à
gagner



4 cartes
de zone
Indiquent
où se trouve
chaque musée



4 cartes
d'aide
Avec des
informations
utiles pour
jouer



1 carte
de ticket
Pour savoir
qui commence
le tour

OBJECTIF DU JEU

Chaque joueur essaye d'obtenir les meilleures œuvres pour créer une exposition muséale et obtenir le maximum de points.

- La partie se termine lorsque chaque joueur possède 16 œuvres dans son exposition personnelle
- Le gagnant est celui qui a le plus de points.

Chaque carte d'œuvre a deux caractéristiques :

- **Couleur du cadre** : il y a 4 couleurs, qui indiquent de quel musée provient l'œuvre (le territoire où il se trouve).
- **Symbole**: il y a 5 types de symboles, selon la typologie du musée:



Patrimoine



Archéologie



Art



Industrie et
artisanat



Sciences
sociales et
naturelles

PRÉPARATION DU JEU

1. Mélangez les cartes d'œuvre et placez-les en une pile face cachée au centre de la table.
2. Retournez autant de cartes que de joueurs + 1 (ex : si vous êtes 4 joueurs, placez 5 cartes visibles). Cela constitue le marché.
3. Disposez les cartes de score de zone en ligne.
4. Mélangez les cartes de zone et placez-en une au hasard sur chaque carte de score.
5. Distribuez 2 cartes objectif et 1 carte d'aide à chaque joueur.
6. Le joueur ayant visité le plus de musées le mois dernier commence et reçoit la carte de ticket.
7. Une fois que le premier joueur a choisi une carte pour son exposition personnelle, c'est au tour du joueur à sa gauche.

Concernant les cartes objectif

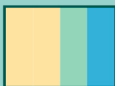
Exemples de séquences valides pour une même carte objectif:



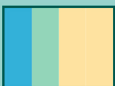
Verticalement
bleu-vert-jaune-jaune



Verticalement
jaune-jaune-vert-bleu



Horizontalement
jaune-jaune-vert-bleu



Horizontalement
bleu-vert-jaune-jaune

DÉROULEMENT DU JEU

La partie dure 16 tours. À chaque tour, chaque joueur :

1. Prends une carte du marché et la place dans son exposition personnelle.
2. Lorsque tous ont pris une carte, la carte restante est défaussée (c'est la dernière du marché).
3. Le marché est ensuite réapprovisionné avec de nouvelles cartes.
4. La carte de ticket est passée au joueur à gauche (il commencera le prochain tour).

Après 16 tours,
les points sont
comptabilisés.

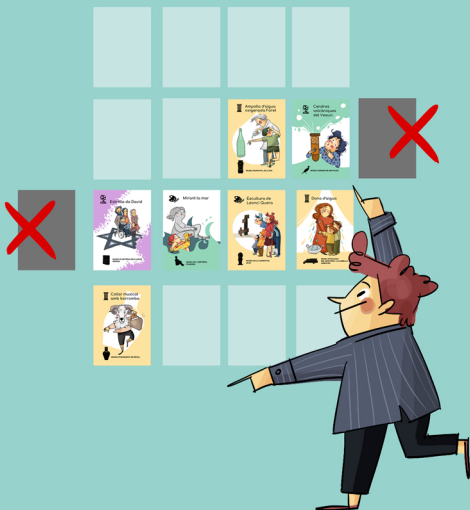


PLACEMENT DES CARTES DANS L'EXPOSITION PERSONNELLE

- Chaque joueur dispose d'un espace de 4x4 cartes (comme un plateau).
- La première carte peut être placée n'importe où dans l'exposition personnelle.
- Une fois placée, une carte ne peut plus être changée de place.
- Chaque carte suivante doit toucher une autre carte par un côté (haut, bas, gauche ou droite).

Les cartes ne peuvent pas être placées en diagonale.

- Il est interdit de placer une carte hors des limites 4x4.



ATTRIBUTION DES POINTS

À la fin des 16 tours, les points sont comptabilisés de trois manières différentes :

1 Points pour les objectifs personnels

- Au début de la partie, chaque joueur reçoit deux cartes d'objectif avec une séquence de 4 couleurs.
- Si, à la fin du jeu, une ligne ou une colonne suit l'ordre des couleurs, vous marquez :

12 points
si vous complétez
les deux objectifs.
5 points
si vous complétez
un seul objectif.
0 points
si aucun objectif
n'est complété.



- Vous pouvez retourner votre carte objectif pour mieux l'adapter.

2 Points pour les symboles

- 4 points pour chaque ligne ou colonne sans symboles répétés.

3 Points pour les zones de couleur

- Chaque zone de couleur a une valeur en points.
- Pour qu'un groupe soit comptabilisé, les cartes doivent se toucher par un côté (pas en diagonale).
- Le joueur ayant le plus grand groupe de cartes d'une même couleur remporte les points attribués à cette zone.
- En cas d'égalité, les joueurs concernés remportent tous les points.

Exemple de score final



Un joueur
peut obtenir
les points
suivants

- 
- 12 points pour les objectifs personnels.
 - 16 points pour des lignes et colonnes sans symboles répétés.
 - 9 points pour les zones de couleur.

TOTAL: 37 points

Le gagnant
est celui qui a
le plus de
points.



En cas d'égalité, le gagnant est celui qui possède la carte de score de zone la plus élevée.

