

ÉRIC DUBUS & OLIVIER MELISON

MUSEUM

RÈGLES DU JEU



Illustré par
VINCENT DUTRAIT



HOLY GRAIL
GAMES

CRÉDITS

UN JEU DE

Éric Dubus et Olivier Melison

ILLUSTRÉ PAR

Vincent Dutrait
et Ekaterina Varlamov

ÉDITÉ PAR

Holy Grail Games

DÉVELOPPEMENT

Jamie Johnson

GRAPHISME

Vincent Dutrait
et Quentin Saint-Georges

REMERCIEMENTS

Gaz, Andy, Patrick, Johnny, Georgina,
Raph, Jf, Jonhatan, Owen, Loïc

*ET BIEN SÛR TOUS NOS CONTRIBUTEURS KICKSTARTER
QUI ONT RENDU CE JEU POSSIBLE !*

BIENVENUE DANS MUSEUM !

L'action de Museum se déroule au début du XX^e siècle, à l'Âge d'Or des musées. Le voyage vers les pays lointains devenu réalité, les visiteurs se passionnaient toujours plus pour les expositions d'objets rares et exotiques ! A cette époque de grandes découvertes, vous incarnerez les conservateurs de ces Grands Musées. Votre défi : réunir les plus impressionnantes et vastes collections pour embellir vos galeries et émerveiller vos visiteurs !

Explorez les quatre continents et rassemblez des objets à exposer dans vos Musées. Chaque objet vous fera gagner des points et en fin de la partie vous obtiendrez des points supplémentaires en fonction de l'étendue et de la variété de vos collections ! Cependant l'acquisition d'objets et leur exposition dans vos galeries seront entravées par l'irruption d'événements locaux et internationaux, sans oublier les effets parfois dévastateurs de l'opinion publique.

Votre Musée deviendra-t-il célèbre ? Ou bien disparaîtra-t-il dans les limbes de l'Histoire ?

BUT DU JEU

Dans Museum, les joueurs piochent des cartes Objet des quatre Continents du Plateau Central. Ils les placent ensuite dans leurs Musées sur leurs plateaux personnels pour marquer des points. Ces objets sont "payés" en défaussant d'autres cartes.

Les joueurs peuvent gagner encore plus de points en fin de partie en créant des Collections ! Les Collections sont basées sur la couleur ou l'icône de la carte, et se construisent en plaçant les cartes de manière adjacente sur le plateau personnel. Le joueur avec le plus de points gagne !

MATERIEL

Dans votre boîte de Museum, vous trouverez

- 180 Cartes Objet
- 20 Cartes Opinion Publique
- 27 Cartes de Faveur
- 17 Cartes À la Une
- 27 Cartes Mécène
- 4 Jetons Joueur
- 12 Jetons Opinion Publique
- 32 Jetons Prestige
- 1 Plateau Experts
- 24 Cartes Experts
- 1 Marqueur Embargo
- 1 Marqueur Douane
- 1 Plateau Central
- 4 Plateaux Musées
- 8 Aides de jeu



MISE EN PLACE

MISE EN PLACE DU JEU PRINCIPAL

1. Placez le Plateau Principal au centre de la table.

2. Placez les jetons d'Opinion Publique sur l'emplacement « Photo » du journal sur le Plateau Principal.

3. Mélangez les cartes À la Une et disposez-les sur l'emplacement « Journal » du Plateau Principal.



6. Prenez les jetons Embargo et Douane et placez-les à côté du Plateau Principal.

7. Mélangez les Cartes de Faveur et disposez-les sur l'emplacement « Carnet » du Plateau Principal.

8. Placez le Plateau Experts à côté du Plateau Principal.

4. Préparez les 4 decks Continents en ajoutant dans chacun 4 cartes d'Opinion Publique correspondantes, puis en les mélangeant bien. Vous pouvez ajuster le niveau de difficulté du jeu en insérant plus ou moins de cartes d'Opinion Publique (c.f section « Variantes »). Placez ensuite les decks à côté du Plateau Principal. Nous vous recommandons de placer chaque deck aussi près que possible de son emplacement sur le plateau.

5. Prenez deux cartes de chaque pile et disposez-les sur l'emplacement correspondant du Plateau Principal (les cartes de chaque Continent ont un symbole et une couleur au dos, qui sont reproduits sur le plateau). Si vous tombez sur une Carte d'Opinion Publique, replacez-la au hasard dans son deck, et tirez-en une nouvelle.



9. Placez les jetons Prestige en pile sur l'emplacement « Diplôme » du Plateau Principal.

10. Mélangez le Deck Experts et placez-le à son emplacement sur le plateau Experts. Tirez les trois premières cartes de la pile et placez-les sur les trois premiers emplacements du plateau.

MISE EN PLACE POUR CHAQUE JOUEUR

1. Chaque joueur prend un plateau Musée et le place devant lui.
2. Chaque plateau a une couleur distincte ; prenez le Pion joueur de votre couleur et placez-le sur le 0 de la piste de score (en haut à gauche du Plateau Principal.).
3. Chaque joueur tire 5 cartes : une carte objet dans chacun des quatre continents, plus une carte de Faveur. Si vous tombez sur une Carte d'Opinion Publique, replacez-la au hasard dans son deck, et tirez-en une nouvelle.
4. Si la valeur totale des cartes dans votre main de départ est inférieure à 8, vous pouvez choisir de repiocher votre main une seule fois. Les cartes de votre ancienne main sont replacées au hasard dans leurs piles respectives. Attention : vous devez repiocher votre main dans sa totalité (carte Faveur incluse), pas seulement une partie.
5. 3 Cartes Mécène sont distribuées au hasard à chaque joueur, qui en choisit une et replace les autres dans la boîte sans les révéler. Voir "Fin de Partie - Mécène" pour plus d'informations.
6. Le jeton Premier Joueur est donné au joueur qui aura visité un musée le plus récemment.



C'est parti !

TOUR DE JEU

Le Tour de chaque joueur est divisé en deux phases :

- **LA PHASE D'EXPLORATION**, durant laquelle vous allez pouvoir piocher des cartes objets à ajouter à votre Réserve Personnelle (c'est-à-dire votre Main).
- **LA PHASE D'AMÉLIORATION**, pendant laquelle vous allez pouvoir développer votre établissement !

LA PHASE EXPLORATION

Durant cette première phase du Tour, les joueurs peuvent acquérir des objets pour leurs établissements parmi les cartes disponibles sur le Plateau Principal.

Une carte Objet dans Museum comprend

- 1. Le Nom de l'Artifact**
- 2. La valeur de l'Artifact** : C'est-à-dire son coût, ainsi que le nombre de points de victoire que vous gagnez sur la piste de score en le plaçant dans votre Musée.
- 3. L'icône Chef-d'Oeuvre** : Pour les cartes d'une valeur de 5 uniquement. Un Chef d'Oeuvre vous donne un avantage supplémentaire lorsque vous le placez dans votre Musée.
- 4. La Civilisation** : Illustré par la couleur de la carte. Il y a douze Civilisations dans le jeu ; trois pour chaque Continent. Des Collections de Civilisations vous permettront de gagner des points additionnels à la fin de la partie.
- 5. Le Domaine** : Illustré par une icône. Il existe six Domaines dans le jeu, répartis entre les Continents. Des Collections de Domaine vous permettront de gagner des points additionnels à la fin de la partie.
- 6. L'illustration**

7. Description historique de l'Artifact

Pendant sa phase d'Exploration, le joueur doit prendre 1 Carte Objet parmi celles qui sont disponibles sur le Plateau, à mettre dans sa Réserve Personnelle (c'est-à-dire sa Main). **Cette action est gratuite mais obligatoire pour le joueur actif.**

Ensuite, chaque autre joueur dans l'ordre du tour peut prendre, s'il le souhaite, 1 carte Objet parmi les cartes restantes. **Cette action est gratuite et facultative.**



Toutefois, à chaque fois qu'un autre joueur que le joueur actif décide de prendre une carte, le joueur actif reçoit 1 Jeton de Prestige de la réserve.

Les Jetons de Prestige représentent la monnaie de Museum. Vous pouvez les utiliser pour payer des cartes Objet et des Experts !

Une fois que tous les joueurs ont eu l'opportunité de prendre une carte, passez à la phase d'Amélioration.



LA PHASE D'AMÉLIORATION

Durant cette phase le joueur actif peut réaliser les actions suivantes :

Développer son Musée

ou

Faire un Inventaire

Développer son Musée

Vous pouvez développer votre établissement en exposant des Objets et en recrutant des Experts.

Exposer des Objets

C'est l'heure de remplir vos galeries ! Dans Museum, il existe 3 façons d'exposer des cartes Objets :

- A partir de votre Réserve Personnelle (votre Main)
- A partir de votre Fonds Commun (votre Défausse)
- A partir du Fonds Commun d'un autre Joueur

Exposer des Objets à partir de votre Réserve Personnelle

Le joueur actif peut placer n'importe quelle carte de sa Réserve Personnelle (sa Main) dans son Musée. Pour ce faire, il doit défausser une ou plusieurs cartes d'une valeur égale ou supérieure dans son Fonds Commun (sa Défausse).



Ce qu'il faut retenir :

- Vous pouvez défausser plusieurs cartes pour en payer une seule.
- Vous pouvez défausser une seule carte pour payer plusieurs.
- Vous pouvez payer plus que sa valeur pour placer une carte, mais le jeu ne rend pas la monnaie !
- Vous pouvez défausser plusieurs cartes pour payer plusieurs cartes.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Objet que vous pouvez placer dans votre tour, à condition d'être capable de les payer !

Exemple :

Eric souhaite placer le Vase Ishtar (d'une valeur de 3) et le Bol en Céramique (d'une valeur de 1) dans son Musée. Pour payer ces cartes, il défausse l'épée Tachi (d'une valeur de 4) de sa Réserve Personnelle (sa main) vers son Fonds Commun (sa Défausse).



Vous pouvez utiliser un ou plusieurs jetons Prestige pour acheter un Objet : chaque point de Prestige a une valeur de 1. Ils peuvent venir compléter le paiement d'un Objet avec une carte défaussée, ou être utilisés pour payer la totalité du prix. Les jetons utilisés sont défaussés dans la Réserve Principale.

Exemple :

Olivier veut placer la Statue de Raijin (valeur : 4) dans son Musée. Pour ce faire, il défausse la Fresque de Pompei (valeur : 2) et deux Jetons de Prestige (valeur : 2). Il pourrait également choisir de payer la carte avec 4 Jetons de Prestige.



Le Fonds Commun (votre Défausse)

Lorsque vous défaussez une carte, elle n'est pas perdue ! Votre Fonds Commun est comme l'entrepôt de votre Musée : les objets placés à cet endroit ne sont pas encore exposés, mais peuvent rejoindre vos galeries à tout moment.

Exposer des Objets à partir de votre Fonds Commun (votre Défausse)

Vous pouvez placer les cartes qui se trouvent dans votre Fonds Commun (votre Défausse) dans votre Musée comme si elles étaient dans votre Réserve Personnelle (votre Main) !

Pour ce faire, il suffit tout simplement de les payer en défaussant une ou plusieurs cartes de la même valeur, et/ou en utilisant des points de Prestige. Par contre, les cartes de votre Fonds Commun ne peuvent pas être utilisées pour payer d'autres cartes.

Exemple :

Eric souhaite maintenant récupérer l'épée Tachi (d'une valeur de 4) qu'il a défaussee précédemment dans son Fonds Commun. Il met alors le Masque de Sargon (d'une valeur de 4) dans son Fonds Commun (sa Défausse), et en échange, il peut reprendre l'épée Tachi, qui est alors directement exposée dans son Musée !



Exposer des Objets à partir du Fonds Commun d'un autre joueur

Lorsque vous placez un Objet dans votre Fonds Commun, il devient également accessible aux curateurs concurrents...

Il est possible d'acheter des cartes dans les Fonds Communs (les Défausses) de vos adversaires !

Pour ce faire, l'acheteur doit payer un Point de Prestige par carte achetée (qui va de sa propre réserve à celle du joueur concerné). L'acheteur défausse alors des cartes dans le Fonds Commun (Défausse) du joueur concerné (et non pas dans son propre Fonds Commun comme habituellement) pour acheter la carte. Cette carte est ensuite placée directement dans le Musée de l'acheteur.



Le joueur peut également payer une partie ou la totalité de la valeur de la carte en jetons de Prestige s'il le souhaite, mais ces jetons ne sont pas défaussés, ils iront directement dans la réserve de l'autre joueur!

Exemple :

Jamie souhaite maintenant exposer le Masque de Sargon (valeur : 4) qui se trouve dans le Fonds Commun d'Eric. Il donne alors un Jeton de Prestige à Eric pour obtenir le droit de lui prendre une carte. Ensuite, il défausse son Chariot de Guerre (valeur : 4) dans le Fonds Commun d'Eric, avant de lui prendre le Masque de Sargon, qui est alors directement exposé dans son Musée. Il pourrait également choisir de payer la carte avec 4 Jetons de Prestige supplémentaires, qu'il paierait directement à Eric.



Placer des objets dans son musée

Lorsque vous achetez une carte, vous pouvez la placer n'importe où dans votre Musée. Ces objets peuvent être réorganisés librement pendant la partie, mais à la fin du jeu vous aurez tout intérêt à les réagencer une dernière fois pour créer des Collections et ainsi gagner des points supplémentaires ! (c.f Fin du Jeu) Vous gagnerez également des points supplémentaires si vous remplissez certaines zones de votre plateau, comme la Grande Galerie (c.f. Décompte Final).



Recruter un Expert

Un Musée n'est rien sans son personnel ! Durant son Tour, le Joueur Actif peut également payer pour embaucher un des trois Experts disponibles sur le plateau Experts. Pour ce faire, le joueur doit défausser des cartes (dans son propre Fonds Commun) exactement comme s'il achetait un Objet. Il peut alors prendre la carte de l'Expert et la placer dans l'emplacement sur la gauche de son plateau. Attention, recruter un Expert ne fait pas progresser sur la piste de score.



Ce qu'il faut retenir :

- Vous pouvez embaucher plusieurs Experts durant la partie
- Il est possible d'embaucher plus d'un Expert par Tour.
- Si vous avez plusieurs Experts, leurs effets seront tous actifs à la fois.

Les Experts vous font bénéficier des bonus qui sont montrés sur leurs cartes. (c.f l'Annexe pour plus d'informations).

Lorsque vous embauchez un Expert, glissez les cartes restantes sur le Plateau Experts vers la droite pour combler d'éventuels espaces, avant de tirer une nouvelle carte.

Faire un Inventaire

Si un joueur ne veut pas (ou ne peut pas) développer son Musée pendant son tour, il peut décider de faire un Inventaire. Il peut alors reprendre autant de cartes qu'il le souhaite de son Fonds Commun (sa Défausse) et les mettre dans sa Réserve Personnelle (sa Main) jusqu'à avoir un maximum de 7 cartes en Main (c.f Fin du tour - Taille de la Main).

Rappel :

Si vous faites un Inventaire, vous ne pouvez pas exposer d'Objet dans votre Musée, ni recruter d'Experts.

Jouer une Carte de Faveur

En plus de Développer son Musée OU de faire un Inventaire, le joueur Actif peut jouer une Carte de Faveur.

Les Cartes de Faveur représentent l'influence croissante de votre musée. Au fur et à mesure que le public entendra parler de vos impressionnantes collections, votre célébrité accrue vous permettra de vous attirer des alliés de poids et de puissants contacts, à qui vous pourrez demander des faveurs. Leur aide vous donnera un avantage décisif sur les autres musées !

- Les Cartes de Faveur peuvent être jouées par le Joueur Actif à n'importe quel moment durant son Tour.
- Une seule carte de Faveur peut être jouée par joueur et par Tour. Une fois utilisée, l'effet décrit sur la carte est activé et la carte est défaussée.
- Chaque joueur peut avoir un maximum de 3 Cartes de Faveur dans sa main.
- A chaque fois qu'un joueur passe un multiple de 10 points sur la piste de score, il tire une nouvelle Carte de Faveur (c.f. Marquer des Points dans Museum ci-dessous).

Marquer des Points dans Museum

Dans Museum, le joueur avec le plus grand score à la fin de la partie l'emporte. A chaque fois qu'un joueur place une carte Objet dans son Musée, il gagne sa Valeur (le chiffre indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte) en Points de Victoire. Les joueurs déplacent leurs pions le long de la piste de score à chaque fois qu'ils gagnent des points.

Ce qu'il faut retenir :

- Vous ne marquez pas de points en embauchant des Experts.
- Les valeurs de vos Collections sont prises en compte au moment du décompte final, et non pas pendant la partie.

Chefs-D'œuvres

Les Cartes d'une valeur de 5 (qui ont tous une icône Prestige à côté de leur valeur) sont des Chefs-d'Œuvres. Ces objets exceptionnels vont attirer davantage de visiteurs dans votre établissement ! A chaque fois que vous placez un Chef-d'Œuvre dans votre Musée, vous gagnez automatiquement un Jeton de Prestige.



FIN DU TOUR

Une fois que vous ne pouvez (ou ne voulez) plus rien faire, c'est la fin de votre tour ! Avant de passer au joueur suivant, il faut :

- Vérifier la Taille de sa Main
- Remplacer les cartes Objet des emplacements Continent sur le Plateau Principal

Et à chaque fois qu'on fait un Tour de Table complet (c'est-à-dire lorsque revient le tour du premier joueur), il faut :

- Tirer une Carte A la Une
- Tirer un nouveau Expert

TAILLE DE MAIN

Votre Réserve Personnelle (votre main) ne doit pas dépasser le maximum de 7 cartes à la fin de votre tour.



Si à la fin de votre tour vous avez plus de 7 cartes en main, il faudra défausser des cartes dans votre Fonds Commun pour arriver à 7

Vous pouvez commencer votre tour avec plus de 7 cartes : vous pouvez donc continuer de piocher des cartes pendant les phases Exploration des autres joueurs !

**Votre limite de main n'inclut pas les cartes de Faveur,
mais vous ne pouvez pas en avoir plus de 3 en main.**

REPLACER LES CARTES OBJET

A la fin du tour, les cartes Objet qui ont été prises durant la phase d'Exploration sont remplacées à partir de leurs decks Continent. Pour ce faire, piochez des cartes jusqu'à ce que chaque Continent en ait deux disponibles.

L'Opinion Publique

Lorsqu'on tire de nouvelles cartes Objet pour remplir le Plateau Principal, il est possible de tomber sur une carte Opinion Publique ! Ces cartes signifient que la presse commence à remarquer que certains Continents sont pillés, et que trop peu d'objets sont exposés par les Musées. Cette mauvaise presse peut avoir des conséquences désastreuses pour nos curateurs...



Lorsqu'une Carte Opinion Publique apparaît, elle reste à son emplacement jusqu'à la fin du Tour, et un Jeton Opinion Publique est ajouté sur le Continent concerné.

Ces jetons peuvent vous faire perdre des points à la fin de la partie en fonction des cartes Objet présentes dans votre Fonds Commun (voir Fin de la Partie) !

A la fin du Tour, les Cartes Opinion Publique sont défaussées et remplacées par de nouvelles cartes Objet.



Tirer une nouvelle carte À la Une

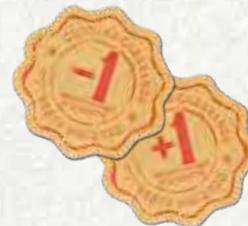
Lorsque tous les joueurs ont joué leur tour et que le jeu revient au 1^{er} joueur, une carte « À la une » est tirée. Les effets de la carte sont automatiquement appliqués dès le début du tour du premier joueur, jusqu'à ce que chaque joueur ait été Joueur Actif. À chaque fois qu'une nouvelle carte À la Une est tirée, cette nouvelle carte annule l'effet de la précédente. L'effet décrit sur la carte affecte tous les joueurs et a préséance sur toutes les règles décrites dans ce livret.



Il n'y a pas d'événement lors du premier tour de jeu.

Les cartes À la Une ont un nombre d'effets différents qui sont expliqués sur la carte (c.f Annexe pour plus de détails).

Si l'effet de la carte diminue ou augmente le nombre de cartes disponibles sur un Continent, placez le Jeton Douane (en exposant la face +1 ou -1 en fonction de l'effet) sur l'emplacement du Continent en guise de rappel.



Si une carte doit être retirée pour être conforme à ces nouvelles limitations, c'est la carte la plus proche du deck À la Une qui est remplacée au dessus de son paquet Continent.

Si l'effet de la carte cite que les cartes ne sont plus disponibles sur un Continent, les cartes actuellement présentes sur l'emplacement Continent sont retirées et placées au dessus de leur deck de Continent. Placez le Jeton Embargo sur l'emplacement du Continent concerné.

Tirer un nouvel Expert

A chaque fois qu'un tour de table complet est effectué, les cartes Expert sont décalées vers la droite : la dernière est défaussée et une nouvelle apparaît au premier emplacement à gauche.



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand un joueur dépasse 50 points sur la piste de score ! Il termine son tour, puis les autres jouent chacun un dernier tour.

RÉORGANISATION DES MUSÉES

Une fois que tous les joueurs ont fini leur dernier tour, chacun a une dernière opportunité pour réorganiser son Musée avant le décompte final.

Les Collections

Il existe trois types de Collection : Les Collections de Civilisation (c'est-à-dire par Couleur), les Collections Domaine (c'est-à-dire par icône) et les Collections de Mécène (mixte).

Les Collections basées sur une Civilisation

Les Collections de Civilisation sont basées sur les 12 Civilisations du jeu :

- Inca 
- Maya 
- Polynésien 
- Grec 
- Romain 
- Celte 
- Phénicien 
- Egyptien 
- Mésopotamien 
- Chinois 
- Indien 
- Japonais 

Une Collection de Civilisation doit être composée d'un minimum de 3 cartes de la même couleur. Vous ne pouvez pas avoir plusieurs collections d'une même Civilisation.

Exemple :

Gaz a 7 cartes Romaines (Rouges) dans son Musée à la fin de la partie. Cela compte comme une Collection de Civilisation de 7 lors du décompte final.



Domaine

Les Collections de Domaines sont basées sur les 6 différents Domaines présents dans Museum:

- Architecture



- Guerre



- Culture



- Navigation



- Agriculture



- Religion



Les Collections de Domaine doivent être composées d'un minimum de 3 cartes ayant la même icône mais de couleurs différentes.

Vous ne pouvez pas avoir plusieurs collections d'un même Domaine.

Exemple :

Andy a 5 cartes avec l'icône Religion dans son Musée. Cependant, deux de ces cartes sont Mésopotamiennes (Orange), et donc l'une d'entre elles ne compte pas dans sa Collection. Il aura donc une Collection de 4 cartes au moment du décompte final.



Mécène

Les Collections Mécène sont des combinaisons de collections basées sur des Civilisations, Domaines ou autre présentes sur les cartes Mécène, qui sont distribuées au début de la partie (voir Mise En Place 4).

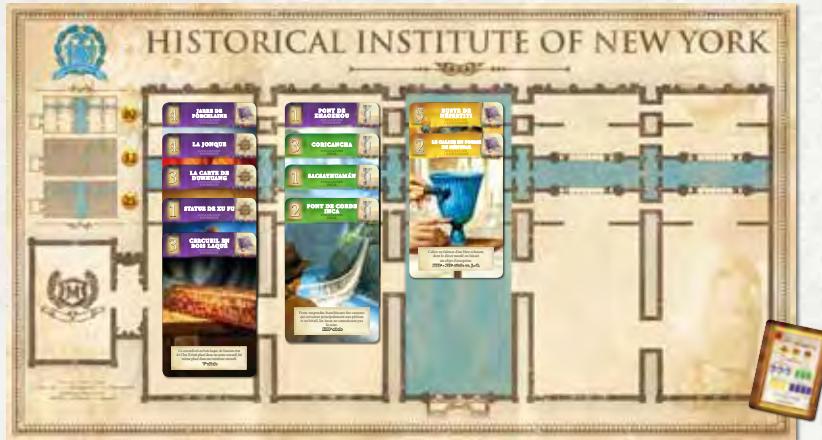


Il s'agit d'un objectif privé que vous pouvez accomplir en partie ou totalement, ce qui vous fera gagner un certain nombre de points à la fin du jeu. Si vous ne pouvez pas compléter votre Collection Mécène ce n'est pas grave, mais elle peut vous faire gagner beaucoup de points !

Pour plus d'informations sur les cartes Mécène, voir l'Annexe.

Exemple :

Patrick a choisi la carte de Collection Mécène « Mythes et Mystères ». A la fin du jeu il a 6 cartes Chinoises, 2 Égyptiennes, 3 Incas et 0 Religion dans son Musée. Il a donc réussi à réunir 2 des collections demandées et gagne 10 points comme indiqué sur la carte Mécène.



Exemple :

Johnny a choisi la carte Collection Mécène « Europe Ancienne ». A la fin du jeu il a 11 cartes du Continent Européen dans son Musée. Il gagne donc 16 points, comme l'indique la carte.



Comment placer ses Collections

Pour pouvoir être incluses dans une Collection, des cartes Objets doivent être placées dans des cases adjacentes de façon orthogonale, que ce soit horizontalement ou verticalement, comme dans les couloirs et galeries d'un vrai Musée ! Tant que les cartes sont les unes à côté des autres, une Collection peut prendre n'importe quelle forme. Elle n'a pas besoin d'être rectiligne; elle peut prendre des virages, serpenter... L'essentiel est qu'elle constitue une suite de cartes adjacentes. Les Collections peuvent également se croiser : une carte peut faire partie de deux Collections différentes.

Exemple :

Dans l'exemple ci-dessous, Olivier a réussi une belle collection Égyptienne de 6 cartes ! Il a également une collection Navigation de 3 cartes. La deuxième carte Navigation Égyptienne ne comptera pas dans sa collection de Domaine, car elle est de la même Civilisation.



DÉCOMpte FINAL

Les Joueurs gagnent des points supplémentaires à la fin de la partie pour chaque Collection complétée. Pour calculer les scores à la fin de la partie, les joueurs procèdent de la manière suivante :

CIVILISATIONS

Un joueur marque des points pour chaque Collection de Civilisation créée pendant la partie.

Les Collections Civilisation sont composées d'au moins 3 cartes de la même couleur.



Le nombre de points gagnés dépend de la taille de la Collection (voir le tableau ci-dessous).

POINTS DE VICTOIRE																
COLLECTION BASEE SUR UNE CIVILISATION																
#CARTE PAR CIVILISATION	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
POINTS DE VICTOIRE	1	3	5	9	13	17	22	28	35	43	52	62	73	85		
COLLECTION BASEE SUR UN DOMAINE (CIVILISATION DIFFERENTE)																
#CARTE PAR DOMAINE	3	4	5	6	7											
POINTS DE VICTOIRE	5	7	11	17	25											

DOMAINES

Un joueur marque des points pour chaque Collection de Domaine créée pendant la partie.

Les Collections de Domaine doivent être composées d'un minimum de 3 cartes ayant la même icône mais d'une Civilisation/couleur différente.

Le nombre de points gagnés dépend de la taille de la Collection (voir le tableau ci-dessus).



MÉCÈNES

Les joueurs gagnent des points supplémentaires s'ils réussissent à répondre aux exigences de leur Mécène.

Le nombre de points gagnés correspondant est décrit sur la Carte Mécène concernée.



PRESTIGE

Chaque Jeton de Prestige restant à la fin de la partie rapporte 1 point.

LA GALERIE

Les joueurs peuvent gagner des points supplémentaires en fonction du nombre d'Objets présents dans leur Musée ainsi que leur disposition.

La Grande Galerie est représentée par la zone colorée sur le plateau joueur. Si le joueur parvient à remplir tous les emplacements colorés avec des cartes d'une même Collection (Domaine ou Civilisation), alors il gagnera des points bonus comme indiqué sur son plateau. Si un joueur parvient à remplir tous les emplacements de son Musée, il gagnera également un bonus. Un bonus supplémentaire l'attend s'il parvient à faire les deux !



OPINION PUBLIQUE

A la fin de la partie, les joueurs peuvent perdre des points en fonction de la provenance des cartes présentes dans leurs Fonds Communs. Si un Continent est affecté par des jetons d'Opinion Publique, les joueurs perdront un point par jeton et par carte de ce Continent présente dans leur défausse. Les joueurs peuvent identifier à quel Continent une carte appartient en regardant le dos de la carte.

Exemple :

A la fin de la partie, Amandine a 4 cartes dans son Fonds Commun. 2 de ces cartes viennent d'Europe, qui est marquée avec 2 Jetons d'Opinion publique. Amandine perd alors 2 points de victoire par carte Européenne dans son Fonds Commun, soit 4 points au total.

Utilisez la piste de score pour compter le score de chaque joueur. Si un joueur excède 100 points, il peut continuer d'avancer sur la piste de score, et rajouter 100 au chiffre final.

Lorsque tous les joueurs ont fini de calculer, celui avec le plus de points gagne !

Exemple :

Vincent termine la partie avec 47 points. Après avoir réorganisé une dernière fois ses galeries, il fait le décompte final :

Il a 2 Collections Civilisation : une de 7 cartes et une de 6 cartes. Donc:
 $11+8 = 19$ points

Il a 3 Collections Domaine : Deux de 3 cartes et une de 5 cartes. Donc :
 $5+5+11 = 21$ points

Sa carte Mécène requiert une Collection Celte, ce qu'il a réussi à faire : 7 cartes. Donc : 10 points

Il lui reste 2 Jetons Prestige : $1+1 = 2$ points

Il n'a pas réussi à remplir complètement son Musée, ni sa Grande Galerie : 0 points

Il lui reste 2 cartes dans sa défausse : Une vient de l'Asie qui a trois jetons d'Opinion Publique et une vient de l'Amérique qui n'en a pas du tout : $-3-0 = -3$ Points

Ce qui lui fait un score total de 96 points ! Bravo Vincent !

POUR UN DÉFI PLUS CORSÉ...

- Rajoutez le maximum de cartes d'Opinion Publique aux decks Continent ! Cela vous obligera à faire beaucoup plus attention aux cartes que vous défaussez si vous ne voulez pas perdre beaucoup de points en fin de partie !
- Tentez les cartes Mécène les plus difficiles. Les cartes Mécènes qui vous obligent à faire des collections de très grande taille d'une seule Civilisation sont les plus difficiles.
- Tentez de remplir votre Grande Galerie et/ou votre Musée complet !
- Tentez les agencements de Musée alternatifs pour augmenter le niveau de difficulté.



VARIANTES

POUR UNE EXPÉRIENCE PLUS FAMILIALE...

Vous jouez pour la première fois, avec des joueurs inexpérimentés, ou vous n'avez tout simplement pas envie de vous prendre la tête ?

Voici comment faire pour simplifier votre partie de Museum :

- Vous pouvez tout à fait jouer sans les cartes Experts, ce sera une chose de moins à considérer ! Il vous suffit de ne pas mettre en place le plateau Experts et d'enlever les Cartes Faveur et À la Une concernant les Experts.
- Mélangez moins de cartes d'Opinion Publique dans les decks Continent, ou alors enlevez-les entièrement du jeu.
- Vous pouvez éviter les mauvaises surprises en jouant sans les cartes À la Une.
- Vous pouvez également choisir de jouer sans les cartes Mécène, ou alors choisir les défis les plus simples, comme les collections multiples.

ANNEXES

LES CARTES DE FAVEUR



Conférence de Presse : La Conférence de presse permet d'annuler l'effet de tous les jetons d'Opinion Publique sur le Continent de votre choix. Cet effet ne s'applique qu'à votre Musée, et non pas ceux de vos adversaires. Pour compter, la carte doit impérativement être jouée pendant la partie. Le joueur choisit quel Continent sera affecté à la fin de la partie, au moment du scoring.



Livraison Express : Vous permet de placer une carte Objet (d'une valeur de 1 à 3) de votre Réserve Personnelle (votre Main) dans votre Musée sans payer son coût.



Nouvelle Équipe Archéologique : Prenez les 2 cartes Objet actuellement disponibles sur l'emplacement Continent de votre choix, et mettez-les au fond de la pile. Tirez alors 4 nouvelles cartes de ce même Continent. Choisissez-en 2 et mettez-les face visible sur l'emplacement Continent, puis mettez les deux cartes restantes au fond de la pile.

Si une des cartes piochées est une carte d'Opinion Publique, cette dernière est défaussée et un jeton d'Opinion Publique est ajouté au Continent concerné. Le Joueur Actif ne peut pas tirer une autre carte pour la remplacer.

Cas particuliers : Cette action n'est pas possible sur un Continent fermé par une carte À la Une. Si le nombre de cartes disponibles a été réduit à 1, prenez 2 cartes au lieu de 4 et choisissez-en une seule.

Si le nombre de cartes disponibles a été augmenté de 1, piochez alors 6 cartes et choisissez-en 3.



Soirée de Charité : Vous permet de placer une carte Objet (d'une valeur de 1 à 3) de n'importe quel Fonds Commun (Défausse) dans votre Musée gratuitement.



Collectionneur Privé : Prenez une carte Objet de votre Réserve Personnelle (votre Main), et retirez-la du jeu définitivement. Vous gagnez alors le même nombre de Jetons de Prestige que la valeur de la carte, plus 1.

Découvertes Archéologiques : Le Joueur Actif pioche d'un Continent autant de cartes que de joueurs, plus une. Il les révèle et en choisit une. Chaque joueur dans l'ordre du tour en prend une, la dernière revenant au Joueur Actif.

Si une des cartes tirées est une carte d'Opinion Publique, cette dernière est défaussée et un jeton d'Opinion Publique est ajouté au Continent concerné. Le Joueur Actif ne peut pas tirer une autre carte pour la remplacer.

Cas particuliers : cette action n'est pas possible sur un Continent fermé par une carte À la Une.

Si le nombre de cartes disponibles a été réduit de 1, alors le nombre de cartes piochées est réduit de 1 aussi. Le Joueur actif ne recevra donc pas de deuxième carte.

De la même manière, si le nombre de cartes disponibles a été augmenté de 1, vous pourrez piocher une carte de plus, et le joueur actif recevra 3 cartes au lieu d'une.



Inventaire : Vous permet de reprendre une ou plusieurs cartes (d'une valeur totale de 5) de votre Fonds Commun (votre Défausse) et les placer dans votre Réserve Personnelle (votre Main).



Prêt Bancaire : Prenez 4 jetons de Prestige.



Recrutement Efficace : Vous permet soit de recruter un Expert gratuitement, soit de défausser les 3 cartes Experts actuelles et de les remplacer par 3 nouvelles.



LES CARTES À LA UNE



L'Afrique/Asie/Europe/Amérique et Pacifique en Guerre : Le Continent concerné est fermé pour ce tour. Les cartes Objet disponibles sont remises sur le haut de la pile Continent. Placez le jeton "Embargo" rectangulaire à l'emplacement en guise de rappel. Les Objets sont remis à leur place lorsque l'effet de la carte prend fin.



Instabilité en Afrique/Asie/Europe/Amérique et Pacifique : Le nombre de cartes disponibles sur le Continent concerné est réduit de 1. Prenez la carte la plus proche de la pile A la Une, et remettez-la sur le haut de la pile Continent. Remplacez cette carte par le Jeton "Douane" en guise de rappel. Cet Objet est remis à sa place lorsque l'effet de la carte prend fin.



Un Mécène en Afrique/Asie/Europe/Amérique et Pacifique : Le nombre de cartes disponibles sur ce Continent est augmenté de 1. Piochez une troisième carte et placez le jeton "Douane" sur sa face +1 en guise de rappel.



Mort mystérieuse ! : Les Experts coûtent +1 à recruter.



Une école au Musée : Les Experts coûtent -1 à recruter.



Déflation : Lorsque le joueur actif expose une carte Objet dans un Musée, il doit payer 1 point de Prestige supplémentaire.



Les Années Folles : Lorsque le joueur actif expose une carte Objet dans un Musée, il reçoit 1 point de Prestige.



Subventions attribuées : Le joueur actif peut prendre 1 carte Objet supplémentaire du même continent durant la phase d'Exploration.

LES EXPERTS



Les cartes avec une Icône Guerre/ Culture/ Agriculture/ Religion/ Architecture/ Navigation : Cet Expert compte comme une carte supplémentaire dans votre Collection Domaine correspondante en fin de partie. Vous pouvez utiliser un Expert pour créer une Collection de Domaine (c'est-à-dire pour passer de 2 Objets à 3).



Les Experts avec une couleur : Cet Expert compte comme une carte supplémentaire dans votre Collection Civilisation correspondante en fin de partie. Vous pouvez utiliser un Expert pour créer une Collection de Civilisation (c'est-à-dire pour passer de 2 Objets à 3).



Patricia Turner : Vous pouvez avoir jusqu'à 10 cartes Objet en main.



Ulf Van der Noot : Les cartes Objet coûtent -1 à exposer.



Balminder Singh : Cet Expert vous permet de gagner 2 points de Prestige au lieu d'1 à chaque fois que vous exposez un Chef-d'Œuvre (c'est-à-dire un Objet d'une valeur de 5)



Richard Bellota : Vous pouvez avoir jusqu'à 5 cartes de Faveur en Main.



Boch and Wilhelm : Vous pouvez ignorer l'effet de la carte À la Une actuelle.

LES MÉCÈNES



Les Quadri-objectifs : Les cartes Mécène de ce type vous demandent de rassembler 4 Collections différentes, de petite taille. Les quadri-objectifs sont parmi les cartes Mécènes les plus simples à réussir.



Les Héritages : Les cartes Mécène de type Héritage vous demandent de rassembler une collection Civilisation de 5, 8 ou 11 cartes. Comme elles vous obligent à vous spécialiser énormément, les Héritages font partie des Mécènes les plus difficiles de Museum.



Les Continents : Les Mécènes de type Continent vous demandent de rassembler un maximum d'Objets provenant d'un même Continent : 6, 10 ou 14. Comme ce type d'Objectif vous accorde un peu de liberté dans les Civilisations et Domaines que vous rassemblez, il s'agit d'un Mécène plutôt simple.



La Collection Parfaite : Ce Mécène vous demande de rassembler une Collection de 5 Objets, composée de cartes avec les valeurs 1, 2, 3, 4, et 5. Vous pouvez accomplir cet Objectif à plusieurs reprises avec différentes Collections, et donc marquer les points plusieurs fois.



Les Chefs-d'Oeuvre : Ce Mécène vous demande de rassembler un certain nombre de Chefs d'Oeuvre dans votre établissement : 4, 6 ou 8.



L'Équipe idéale : Chaque Expert recruté vous fait gagner 5 points de Victoire. Vous pouvez accomplir cet Objectif à plusieurs reprises.



Les Grands Savoirs : Cet Objectif requiert 1, 2 ou 3 Collections de Domaine de 5 cartes.



Brève histoire du passé : Cet objectif requiert une Collection de Civilisation de 7 cartes et une Collection de Domaine de 6 cartes.



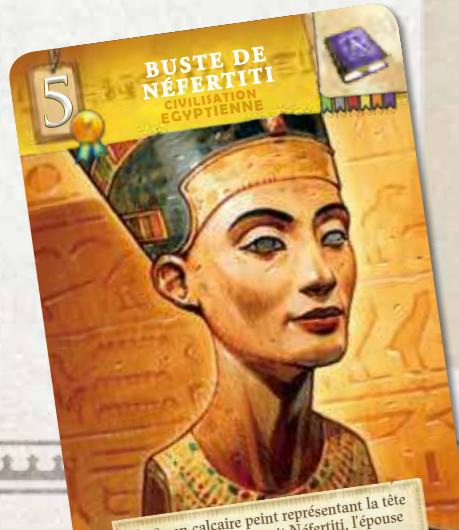
GLOSSAIRE

Réserve Personnelle

Votre Main.

Fonds Commun

Votre Défausse. Votre Fonds Commun est comme le lieu de stockage de votre Musée ; les Objets qui s'y trouvent ne sont pas encore exposés mais peuvent l'être à tout moment. Mais attention, les cartes défaussées peuvent être prises par d'autres joueurs !



Phase d'Exploration

La première phase du Tour, lorsque le Joueur Actif doit piocher une carte. Les autres joueurs peuvent également le faire s'ils le souhaitent, mais s'ils piochent une carte, le Joueur Actif prend un point de Prestige du Plateau Principal.

Phase d'Amélioration

La phase de votre tour pendant laquelle vous pouvez exposer des Objets, recruter des Experts, utiliser une Carte de Faveur ou faire un Inventaire.

Points de Prestige

Les jetons de Prestige sont la monnaie de Museum. Vous pouvez les utiliser pour acheter des Objets ou recruter des Experts.



Carte Mécène

Votre objectif secret qui permet de gagner des points supplémentaires en fin de partie.

Carte Faveur

Prenez une carte Faveur à chaque fois que vous passez des multiples de 10 points sur la piste de score.

L'Opinion Publique

Si vous révélez une carte d'Opinion Publique d'un deck Continent, un jeton d'Opinion Publique est ajouté au Continent. En fin de partie, vous perdrez un point de victoire par jeton et par carte du Continent concerné dans votre défausse.

Domaine

Le type d'Objet. Il s'agit de l'icône se situant en haut à droite de chaque carte Objet.

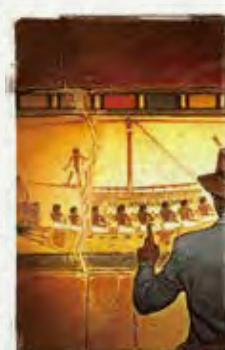
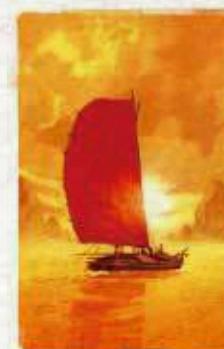
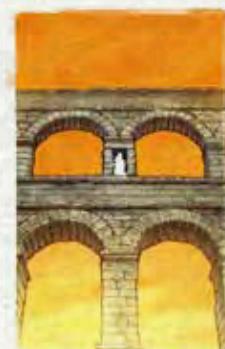
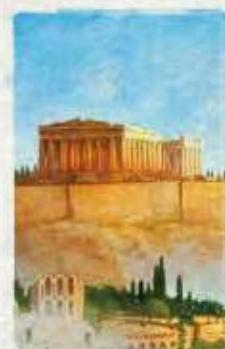
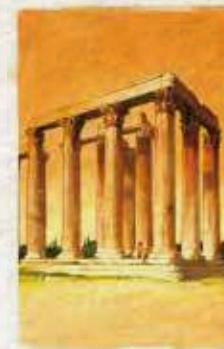
Civilisation

La Civilisation à laquelle appartient un objet est indiqué par la couleur de la carte.

Cartes À la Une

Tirez une carte À la Une à chaque fois que vous revenez au premier Joueur.





MUSEUM

EXTENSION

EXCLUSIVITÉS KS

Salutations les Conservateurs ! Ce livret concerne les règles de tous les contenus des Stretch Goals exclusifs à la campagne Kickstarter de Museum. Nous espérons qu'ils ajouteront beaucoup de plaisir et de rejouabilité à vos parties !

LES CARTES

CARTES À LA UNE

La presse s'insurge ! : Ajouter 1 jeton Opinion Publique sur chaque Continent.

Un escroc est arrêté : Chaque joueur défaisse toutes ses cartes de Faveur.

Il faut faire de la place : Au début de son tour, chaque joueur peut prendre 1 carte (de valeur 1 à 3) de son Fonds Commun (défausse) gratuitement et la mettre dans sa Réserve Personnelle (main).

Réquisition : Chaque joueur doit retirer du jeu de façon permanente une carte de son fonds commun (défausse). Il touche sa valeur en points de Prestige.

CARTES EXPERTS

Les Experts avec un dos de carte Continent : Ces Experts permettent au joueur actif de piocher une carte supplémentaire du Continent correspondant

Arkadin Welles : Lorsqu'il est recruté, cet Expert copie la capacité d'un Expert actuellement recruté par n'importe quel Musée.

CARTES MÉCÈNE

Les Mécènes « Civilisations » rajoutent un défi de taille à vos parties ! Il s'agit d'objectifs très difficiles à atteindre, à réservé aux joueurs expérimentés.

Ces objectifs requièrent l'assemblage de grandes collections de Civilisations, qui contiennent également des Domaines, ainsi qu'une ou plusieurs Collections de Domaines.

Exemple : La carte de mécène « Civilisation Celte » vous demande d'assembler une Collection de Civilisation Celte, avec une ou plusieurs Collections de Domaines : Agriculture, Guerre ou Religion. Les Collections de Domaines peuvent inclure n'importe quelle Civilisation, y compris Celte.

Le niveau 1 requiert 5 cartes de Civilisation Celte ainsi qu'une Collection Domaine de trois cartes soit dans l'Agriculture, la Guerre ou la Religion.

Le niveau 2 requiert 6 cartes de Civilisation Celte et 2 Collections de Domaine de 3 cartes, encore dans l'Agriculture, la Guerre ou la Religion.

Le niveau 3 requiert 7 cartes de Civilisation Celte ainsi que 3 Collections de Domaine de 3 cartes chacune dans les 3 Domaines mentionnés précédemment : l'Agriculture, la Guerre ET la Religion - un vrai défi !

LES CARTES FAVEUR

Prévision : Vous permet de regarder les 5 prochaines cartes A la Une OU Faveur et de les réorganiser dans l'ordre de votre choix.

LES MINI-EXTENSIONS

LA LIGUE DES EXPLORATEURS EXTRAORDINAIRES

La Ligue des Explorateurs Extraordinaires vous permettra d'obtenir et d'exposer des reliques légendaires très puissantes !

Matériel

- 16 cartes de la Ligue des Explorateurs Extraordinaires

Mise en place

Tirez autant de cartes de La Ligue des Explorateurs Extraordinaires qu'il y a de joueurs, et installez-les à côté du plateau central.

Règles

Les joueurs pourront venir chercher les cartes Extraordinaires à n'importe quel moment de la partie, comme s'il s'agissait d'une carte Objet ordinaire.

Cependant, les Objets Extraordinaires sont sujets à certaines règles spéciales :

- Les cartes de la Ligue des Explorateurs Extraordinaires ont une valeur de 8. Au moment de les exposer dans votre Musée, leur valeur doit impérativement être payée en points de Prestige, et non pas en défaussant des cartes, comme pour un Objet ordinaire. Vous marquerez 8 points de victoire au moment d'exposer cette carte.

- Les reliques de la Ligue des Explorateurs Extraordinaires occupent 2 emplacements dans votre Musée : leur format est légèrement supérieur à celui d'une carte Objet normale.

- Il faut impérativement les exposer dans l'emplacement « Grande Galerie » de son Musée.

- Les objets de la Ligue des Explorateurs Extraordinaires n'ont pas de Civilisation, mais ont un Domaine. Ils peuvent s'intégrer à une Collection de cartes du même Domaine mais ne feront pas augmenter la taille de la Collection (pour scorer des points en fin de partie). Cependant, leurs pouvoirs spéciaux compenseront largement cela !

- Même si les cartes de la Ligue des Explorateurs Extraordinaires ne contribuent pas à la taille d'une collection, elles contribuent au remplissage de la Grande Galerie.

Exemple: Georgina expose le Trident de Poséidon au sein d'une Collection Navigation dans sa Grande Galerie. A la fin de la partie, elle possède une Collection Navigation de 8 cartes, incluant le Trident de Poséidon. Comme cette carte occupe 2 emplacements, elle a réussi à remplir complètement les 9 emplacements de sa Grande Galerie. Georgina score donc 10 points supplémentaires pour avoir rempli sa Grande Galerie avec seule collection ! Cependant, comme les cartes de la Ligue des Explorateurs Extraordinaires ne permettent pas scorer des points supplémentaires sur une Collection Domaine, sa Collection Navigation ne lui apportera que 25 points, comme s'il s'agissait d'une Collection de 7 cartes.

LES CRÂNES DE CRISTAL

Selon la légende, douze Crânes de Cristal ont été dispersés sur les quatre Continents. Des collectionneurs privés seraient prêts à dépenser des fortunes pour ces reliques... si vous parvenez à les trouver !

Matériel

- 12 cartes Objet Crânes de Cristal
- 1 plateau Collectionneur (3 par Continent)

Mise en place

Mélangez les 12 cartes Crânes de Cristal dans leurs decks Continent correspondants (3 par Continent). Les Crânes sont répartis en 3 valeurs : 1 Rare (5 points) / 1 inhabituel (3 points) / 1 commun (1 point).

Ces Crânes seront donc disponibles de la même manière que les Objets classiques. Une fois dans votre Main, vous pourrez les vendre au Collectionneur Privé. Mais attention : plus vous en vendez en une seule fois, plus leur valeur augmente !

1 Crâne indépendant : Vous gagnez sa valeur de base en points de Prestige

2 Crânes de la même valeur : Vous gagnez la valeur des Crânes + 2 en points de Prestige

3 Crânes de la même valeur : Vous gagnez la valeur des Crânes X 2 en points de Prestige

4 Crânes de la même valeur : Vous gagnez la valeur des Crânes X 3 en points de Prestige

2 Crânes de valeurs différentes, venant du même Continent : Valeur des Crânes +1 en points de Prestige

3 crânes de valeurs différentes, venant du même Continent : Valeur

des Crânes X 2 en Points de Prestige

Mais ce n'est pas tout : vous pouvez également exposer les Crânes dans vos galeries afin de profiter de leurs propriétés incroyables !

Le Crâne d'Argent : Augmente n'importe quelle Collection Civilisation Europe d'1 carte.

Le Crâne d'Emeraude : Duplique les caractéristiques d'une carte Europe exposée dans n'importe quel musée.

Le Crâne d'Or : Augmente n'importe quelle Collection de Civilisation Amérique Pacifique d'1 carte.

Le Crâne de Rubis : Duplique les caractéristiques d'une carte Amérique Pacifique exposée dans n'importe quel musée.

Le Crâne de Platine : Augmente n'importe quelle Collection de Civilisation Asie d'1 carte.

Le Crâne de Saphir : Duplique les caractéristiques d'une carte Asie exposée dans n'importe quel musée.

Le Crâne de Bronze : Augmente n'importe quelle Collection de Civilisation venant Afrique Moyen-Orient d'1 carte.

Le Crâne de Diamant : Duplique les caractéristiques d'une carte Afrique Moyen-Orient exposée dans n'importe quel musée.

MODE SOLO

Museum peut également être apprécié en mode Solo ! —

En mode Solo, vous jouez contre un conservateur rival : Alphonse LeGros. Alphonse est contrôlé par un système d'IA, mais reste un adversaire très difficile qui ne vous fera pas de cadeaux !

Le mode Solo peut se jouer en Mode Normal ou Avancé

De plus, vous n'êtes pas obligé de jouer tout seul pour utiliser ces règles. Alphonse peut également venir participer lorsque plusieurs joueurs sont de la partie (ex : une partie à 4 avec 3 joueurs et Alphonse). Que vous l'utilisiez tout seul ou avec d'autres joueurs, ses règles de fonctionnement restent les mêmes.

MATÉRIEL

- 12 Cartes Rival
- 17 Cartes Action

MODE NORMAL

Mise en Place —

Une partie solo de Museum est mise en place de la même manière qu'une partie normale à 2 joueurs (bien qu'il soit préférable d'avoir le plateau d'Alphonse à côté de vous afin de faciliter le déroulement de son tour). Mettez en place le Plateau Principal comme pour une partie normale, piochez vos 4 cartes Objet et 1 carte Faveur, puis choisissez votre carte Mécène.

Alphonse commence la partie avec une main de 4 cartes (qui seront

placées face visible sur la table) comme un joueur ordinaire, mais n'a pas de cartes de Faveur. Au lieu d'une carte Mécène, il reçoit une carte Rival. Cette carte Rival définit ses objectifs et l'ordre dans lequel vous tirerez et jouerez des cartes pour lui.

Cette carte définit les priorités de collection d'Alphonse, les cartes qu'il essaiera d'obtenir à son tour.

Ici, nous avons les points bonus qu'Alphonse marquera en fin de partie s'il parvient à créer les bonnes collections, tout comme les cartes Mécène des joueurs.

Cette dernière section correspond aux cartes qui, quand lue de gauche à droite, sont la priorité de défausse et d'échange d'Alphonse. Cette information est à prendre en compte uniquement lorsque vous jouez en Mode Avancé (voir plus bas).

Alphonse a aussi un deck de cartes d'Action, qui est placé dans la zone Expert de son plateau.

Chaque tour se déroule de la façon suivante

Pendant la phase d'Exploration :

- Alphonse prendra toujours une carte, qu'il soit le joueur actif ou non.
- La carte qu'il prend en main est définie par l'ordre de priorité détaillé sur sa carte Rivale. Si sa première priorité n'est pas disponible, il passe à la deuxième, et ainsi de suite. Si aucune d'entre elles n'est disponible, il prendra simplement la carte de la valeur la plus élevée et qui pourra le mieux correspondre à sa main ou aux objets déjà exposés dans son musée.
- Alphonse n'a pas de limite de taille de main.
- Tout comme un joueur ordinaire, lorsqu'il prend une carte à votre tour, vous recevez un point Prestige. Si vous prenez une carte à son tour, il reçoit un point Prestige.

Alphonse ne peut pas utiliser les Points de Prestige pour acheter des Objets, mais chaque jeton en sa possession compte comme un point de victoire à la fin de la partie.

Pendant la phase d>Action :

- Tout d'abord, Piochez une carte Action pour Alphonse. Le chiffre de la carte définit le nombre d'objets qu'il placera dans son Musée à son tour. Ensuite, exposez le nombre de d'objets indiqué dans son Musée.

Le chiffre en grand définit combien de cartes Alphonse exposera ce tour-ci. Le petit chiffre indique la quantité de cartes qu'il défaussera. Cette dernière information est à prendre en compte que lorsque vous jouez en Mode Avancé (voir plus bas).

- Les cartes que vous placez de sa main sont également définies par les priorités de sa carte Rival : si sa première priorité n'est pas disponible, il passe à la deuxième, et ainsi de suite. Si aucune d'entre elles n'est disponible, il placera simplement la carte (ou les cartes) de la valeur la plus élevée. Si Alphonse n'a plus de carte en main, il n'en posera pas.
- Ces cartes sont placées gratuitement : Alphonse n'a pas de Fonds

Commun et il ne peut pas prendre des cartes de votre Fonds Commun non plus. Il marque des points sur la piste de score comme d'habitude pour chaque carte qu'il place. S'il place une carte Chef d'Œuvre (d'une valeur de 5), il gagne également un point Prestige.

Lorsque vous effectuez les actions d'Alphonse, si plusieurs cartes correspondent à une de ses priorités, il faut toujours essayer d'agir le plus logiquement possible. Essayez d'optimiser les actions d'Alphonse pour qu'il marque le maximum de points.

Exemple : Aucune carte dans la main d'Alphonse ne correspond à ses 3 premières priorités. Il doit donc poser une carte du continent Europe de la plus grande valeur. Deux cartes dans sa main correspondent à ces contraintes. Cependant, une de ces cartes est d'un Domaine dont il possède déjà deux cartes. En posant cette carte il lui sera possible de créer une nouvelle collection et de marquer plus de points. Il faut donc jouer cette carte pour lui.

Votre tour se déroulera comme d'habitude : en prenant et en plaçant des cartes pour constituer vos Collections et répondre aux exigences de votre carte de Mécène. A la fin de la partie, Alphonse marquera des points s'il a constitué les collections comme indiqué sur sa carte Rival. Vous marquez des points comme d'habitude et soustrayez les points que vous avez perdus à cause de l'Opinion Publique. Comme Alphonse n'a pas de défausse, il n'est pas affecté par l'Opinion Publique.

Difficulté : Le niveau de difficulté d'Alphonse peut être réduit ou augmenté en réduisant ou en augmentant le nombre de cartes Action d'une certaine valeur dans son deck de cartes d'Action. En réduisant le nombre de cartes « 2 » vous augmentez la difficulté. En réduisant le nombre de cartes « 4 » vous diminuez la difficulté. Plus la valeur des cartes d'action est élevée, plus il exposera de cartes à chaque tour, ce qui peut rendre le jeu très difficile !

MODE AVANCÉ

Dans la variante avancée du mode Solo de Museum, Alphonse LeGros défaussera des cartes, et aura également la possibilité de prendre des cartes de votre Fonds Commun !

Suivez les règles du Mode Normal pour l'installation de la partie. Au tour d'Alphonse, après avoir fini d'exposer ses cartes, vérifiez s'il n'y a pas de carte dans son Fonds Commun et/ou dans le Fonds Commun d'un adversaire susceptible de convenir aux priorités définies par sa carte Rival. Si oui, Alphonse peut alors venir les prendre. Pour ce faire Alphonse suit les règles normales de Museum : pour prendre une carte dans un autre Fonds Commun, il doit payer un point de Prestige au joueur concerné puis payer la valeur de l'Objet en plaçant des cartes dans la défausse de ce joueur. Il payera en priorité avec des cartes selon l'ordre de défausse indiqué sur sa carte Rival. Si Alphonse ne peut pas payer avec des cartes, il paiera avec des points de Prestige. Alphonse n'a pas de limite au nombre de cartes qu'il peut prendre de cette manière, à condition d'être en mesure de les payer.

Bien sûr, Alphonse ne prendra que des cartes susceptibles d'améliorer son Musée (il prendra pas une carte avec un Domaine qu'il possède déjà par exemple).

Vérifiez ensuite sa carte d'Action. S'il y a un deuxième chiffre présent en bas de la carte, Alphonse défaussera une ou plusieurs cartes (selon le chiffre) dans son Fonds Commun. Si Alphonse n'a plus de cartes en main, alors il ne défaussera pas de carte.

L'ordre de défausse d'Alphonse est déterminé par la piste de priorité en bas de sa carte de Rivale. Lisez les symboles de gauche à droite pour voir l'ordre dans lequel Alphonse défaussera ses cartes selon leur Continent. Comme précisé auparavant, veillez à défausser les cartes d'Alphonse de manière logique. Par exemple, Alphonse ne défaussera pas de cartes qui pourraient être ajoutées à une de ses Collections, sauf s'il n'a pas d'autre choix.

Les cartes défaussées par Alphonse peuvent être récupérées de son Fonds Commun par les joueurs selon les règles classiques de Museum.

Malgré le fait qu'il possède un Fonds Commun dans le Mode Avancé, Alphonse n'est toujours pas affecté par l'Opinion Publique en fin de partie.

LES ASSISTANTS

Tout conservateur a besoin d'un bon Assistant ! Cette mini-extension vous permet de recruter un Assistant en début de partie, qui ajoutera une condition de départ asymétrique ainsi qu'un pouvoir en cours de partie.

Matériel

15 Cartes Assistants

Mise en place

Au début de la partie, avant de choisir son Mécène, chaque joueur tire un Assistant au hasard parmi la pile disponible.

Chaque assistant propose une situation de démarrage unique, ainsi qu'un pouvoir utilisable en cours de jeu :

1. Alan Addington : Le joueur démarre avec 2 cartes du continent Africain.

Pouvoir : A chaque fois que le joueur expose une carte d'objet d'Afrique - Moyen orient, il récupère 1 point de prestige de la réserve.

2. Donna Jackman : Le joueur démarre avec 2 cartes du continent américain.

Pouvoir : A chaque fois que le joueur expose une carte d'objet d'Amérique - Pacifique, il récupère 1 point de prestige de la réserve.

3. - Heng Wen : Le joueur démarre avec 2 cartes du continent asiatique.

Pouvoir : A chaque fois que le joueur expose une carte d'objet d'Asie, il récupère 1 point de prestige de la réserve.

4. Adele Mazeau : Le joueur démarre avec 2 cartes du continent européen.

Pouvoir : A chaque fois que le joueur expose une carte d'objet d'Europe, il récupère 1 point de prestige de la réserve.

5. Arnold Gaultier : Le joueur démarre avec 3 points de prestige.

Pouvoir : A chaque fois que le joueur expose un chef d'œuvre, il récupère 2 points de prestige au lieu d'un seul de la réserve.

6. Rania Salhi : Les cartes d'objet d'Afrique et Moyen-Orient coûtent 1 de moins à exposer.

Pouvoir : A chaque fois que le joueur réalise une collection d'Afrique - Moyen-Orient différente, il peut piocher gratuitement une carte du continent Africain (s'il en reste).

7. Leone Giordano : Les cartes d'objet d'Europe coûtent 1 de moins à exposer.

Pouvoir : A chaque fois que le joueur réalise une collection d'Europe différente, il peut piocher gratuitement une carte du continent Européen (s'il en reste).

8. Hiroko Sasaki : Les cartes d'objet d'Asie coûtent 1 de moins pour être exposées.

Pouvoir : A chaque fois que le joueur réalise une collection d'Asie différente, il peut piocher gratuitement une carte du continent Asie (s'il en reste).

9. Hattie Goodman : Les cartes d'objet d'Amériques coûtent 1 de moins pour être exposées.

Pouvoir : A chaque fois que le joueur réalise une collection d'Amériques différente, il peut piocher gratuitement une carte du continent Américain (s'il en reste).

10. Professeur De Silva : Le joueur démarre avec 1 Expert dans son musée parmi les 3 disponibles

Pouvoir : A chaque fois que le joueur engage un Expert, le coût de ce dernier est diminué de 1.

11. Havelock Dalton : Le joueur démarre avec 2 cartes de Faveur

Pouvoir : Une fois par tour, à la place de jouer une carte de Faveur, le joueur peut la défausser pour prendre une carte d'objet de n'importe quel continent.

12. - Javed Singh : Le joueur démarre avec 2 cartes de Faveur.

Pouvoir : Lorsque le joueur doit piocher 1 carte de Faveur, il en pioche 2 et conserve celle de son choix.

13. Connor Brady : Le joueur démarre avec 3 points de prestige

Pouvoir : Quand une Collection de Domaine de ce joueur atteint 4 cartes, ce dernier pioche 2 points de Prestige de la réserve.

14. Professeur Olayinka : Le joueur démarre avec 1 carte d'objet supplémentaire du continent de son choix.

Pouvoir : La taille maximum de sa réserve personnelle (sa main) est de 8 cartes.

15. Andrea von Brandt : Le joueur démarre avec 1 carte d'objet supplémentaire du continent de son choix.

Pouvoir : A chaque fois que le joueur fait un prêt, il pioche 2 points de prestige de la réserve. UTILISABLE UNIQUEMENT AVEC L'EXPOSITION UNIVERSELLE.