

OLIVIER MELISON & ERIC DUBUS

MUSEUM

RÈGLES DU JEU



PROTOTYPE

Illustrated by
VINCENT DUTRAIT



HOLYGRAIL
GAMES

OLIVIER MELISON & ERIC DUBUS

MUSEUM

Illustrated by
VINCENT DUTRAIT

Bienvenue dans Museum !

Le jeu prend place au début du XXème siècle, à l'âge d'or des musées.
Le voyage dans des pays lointains devenait une réalité
et le public demandait toujours plus d'expositions d'objets rares et exotiques !

A cette époque de découvertes, vous incarnez le conservateur d'un de ces Grands Musées.

Votre défi :

assembler les plus vastes et impressionnantes collections pour emplir vos galeries et émerveiller vos visiteurs !

Explorez les quatre continents et récoltez des reliques à exposer dans votre Musée.
Chaque objet vous fera gagner des points et à la fin de la partie vous récolterez des points supplémentaires
en fonction de l'étendue et de la variété de vos collections !

Cependant l'acquisition d'artefacts et leur exposition dans vos galeries seront contrariées par l'apparition d'événements mondiaux,
et les effets parfois dévastateurs de l'opinion publique.

Votre Musée deviendra-il célèbre ? Ou bien sombrera-t-il dans l'obscurité ?

MATERIEL

- 180 Cartes Objet
- 20 Cartes Opinion Publique
- 24 Cartes de Notoriété
- 13 Cartes A la Une
- 22 Cartes Mécène
- 4 Jetons Joueur
- 12 Jetons Opinion Publique
- 42 Jetons Prestige
- 1 Plateau Personnalités
- 18 Cartes Personnalités
- 1 Marqueur Embargo
- 1 Marqueur Douane
- 1 Jeton 1er Joueur
- 1 Plateau Central
- 4 Plateaux Musées



1. BUT DU JEU

Dans Museum, les Joueurs piochent des cartes Objet des quatre continents du plateau central. Ils les placent ensuite dans les 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 font en plaçant les cartes de manière adjacente sur le plateau personnel.

Le joueur avec le plus de points gagne!

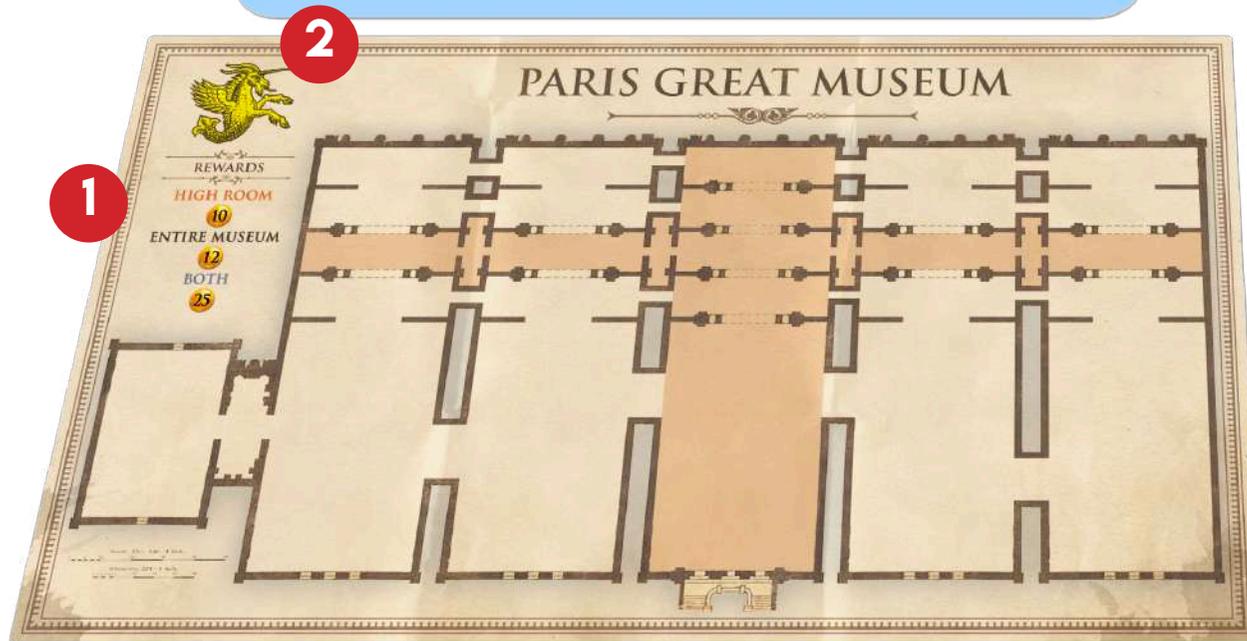
2. MISE EN PLACE

MISE EN PLACE DU PLATEAU



1. Placez le plateau au centre de la table.
2. Préparez les 4 piles Continents en ajoutant 5 cartes Opinion Publique correspondantes et en les mélangeant bien.
Vous pouvez moduler le niveau de difficulté du jeu en ajustant le nombre de cartes Opinion Publique (cf. « Variantes »).
3. Révélez deux cartes de chaque pile et disposez-les sur les emplacements correspondant pour créer le Marché des Objets Archéologiques (chaque Continent a un symbole et une couleur qui sont reproduits sur le plateau).
Si vous révéléz une carte Opinion Publique, remplacez-la au hasard dans sa pile et piochez une nouvelle carte.
4. Placez les Jetons Opinion Publique sur la photo du journal.
5. Mélangez les cartes A la Une et disposez-les sur le journal.
6. Placez les jetons Prestige sur le diplôme.
7. Mélangez les Cartes de Notoriété et disposez-les sur le carnet de Notoriété.
8. Placez le plateau Personnalités à côté du plateau principal.
9. Placez la pile de cartes Personnalités sur l'emplacement à gauche du plateau. Piochez les trois premières cartes et disposez-les sur les trois emplacements du milieu.
10. Placez les jetons Embargo (« Closed ») et Douane (« -1 ») à proximité du plateau.

ZONE DE FONDS COMMUN
DU 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 pioche 5 cartes : une carte objet de chacune des quatre piles Continents, plus une carte de Notoriété. Si vous piochez une carte Opinion Publique, remplacez-la au hasard dans sa pile et piochez une nouvelle carte.
4. 3 cartes Mécénat sont distribuées au hasard à chaque joueur qui en choisit une et range les autres face cachée dans la boîte de jeu.
5. Le jeton premier joueur est donné au joueur qui aura visité un musée récemment.

3. TOUR DE JEU

Le Tour de chaque joueur est divisé en deux phases :

- I. Phase d'**IMPORTATION**, durant laquelle vous allez piocher des cartes Objet à ajouter à votre Réserve Personnelle (c'est-à-dire à votre Main)
- II. Phase d'**AMÉLIORATION**, durant laquelle vous aller développer votre Musée !

*Les archéologues sont de retour d'expédition et présentent leurs découvertes aux conservateurs !
Quels artefacts choisirez-vous pour votre Musée ?*

I. PHASE D'IMPORTATION

Durant cette première phase du tour de jeu, les joueurs importent des objets dans leurs musées parmi les cartes disponibles.

ANATOMIE D'UNE CARTE OBJET

Les cartes Objet sont composées comme suit :

1. Nom

2. Valeur :

le nombre de points de victoire gagnés sur la piste de score en l'exposant dans votre Musée.

3. Domaine :

Le domaine dans lequel l'artefact s'inscrit.
Il existe 6 Domaines différents dans le jeu qui, assemblés en Collections, permettent d'obtenir des points supplémentaires en fin de partie.



4. Macaron Chef d'Œuvre

5. Civilisation :

Il y a 12 Civilisations dans le jeu (12 couleurs différentes) ; trois civilisations par Continent. Des Collections de Civilisations (par couleur) permettront d'obtenir des points additionnels en fin de partie.

6. Illustration et description historique

Le joueur actif commence en choisissant 1 carte Objet parmi celles disponibles sur le plateau et la prend en main, dans sa Réserve Personnelle.

Cette action est gratuite et 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.

A chaque fois qu'un autre joueur que le joueur actif décide de prendre une carte Objet, le joueur actif reçoit 1 point de Prestige de la réserve.

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



Une fois que chaque joueur a pris une carte (ou a décidé de ne pas en prendre), le joueur actif passe à la phase d'AMÉLIORATION !



II. PHASE D'AMÉLIORATION

Le joueur actif peut réaliser les actions suivantes :

DÉVELOPPER SON MUSÉE

OU

FAIRE UN INVENTAIRE

DÉVELOPPER SON MUSÉE (Exposer des cartes Objet dans son Musée)

C'est l'heure de remplir vos galeries !

Dans Museum, il existe 3 façons d'exposer des cartes Objets :

- A. **A partir de votre Réserve Personnelle (votre main)**
- B. **A partir de votre Fonds Commun (votre défausse)**
- C. **A partir du Fonds Commun d'un autre joueur**

A. Exposer des Objets à partir de sa Réserve Personnelle (sa main)

Le joueur actif peut placer n'importe quelle carte Objet de sa **Réserve Personnelle** (sa main) dans son Musée.

Pour ce faire, il doit défausser une ou plusieurs cartes Objet **d'une valeur égale ou supérieure** dans sa zone de **Fonds Commun** (sa défausse).

Vous pouvez défausser plusieurs cartes pour n'en payer qu'une seule.

Vous pouvez défausser une seule carte pour payer le placement de plusieurs.

Vous pouvez payer le placement d'une carte plus que sa valeur, mais vous perdrez l'excédant !

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Objet que vous pouvez placer pendant 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 acquérir un Objet :**

ils peuvent venir compléter le paiement d'un Objet avec une carte défaussée, ou être utilisés pour en payer la totalité du prix.

Les jetons utilisés sont défaussés dans la Réserve sur le plateau.

Exemple

Oliver souhaite placer la Statue de Raijin (d'une valeur de 4) dans son Musée. Pour ce faire, il défausse la Fresque de Pompeii (d'une valeur de 2) et 2 Jetons Prestige de valeur 1.

Il pourrait également choisir de payer la carte avec 4 points en Jetons Prestige s'il en avait suffisamment.

Le Fonds Commun :

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 être exposés dans vos galeries pendant votre tour.

B. Exposer des Objets à partir de son Fonds Commun (sa défausse)

Vous pouvez placer les cartes qui se trouvent dans votre **Fonds Commun** (votre défausse) dans votre Musée de la même manière que pour celles de votre **Réserve Personnelle** (votre main) ! En revanche, 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 défaussée précédemment dans son Fonds Commun. Il met alors le Masque de Sargon (d'une valeur de 4) dans son Fonds Commun et en échange, il peut reprendre l'épée Tachi, qui est alors directement exposée dans son Musée !

C. Exposer des Objets à partir du Fonds Commun d'un autre joueur (sa défausse)

Lorsque vous placez un Objet dans votre Fonds Commun, il devient alors accessible aux conservateurs concurrents... Il est donc possible d'acheter des cartes dans les Fonds Communs de vos adversaires !

Pour ce faire, l'acheteur doit payer **1 Point de Prestige** au joueur propriétaire par carte achetée (qui va de leur propre réserve à la réserve du joueur concerné). L'acheteur défausse alors des cartes **dans le Fonds Commun du joueur concerné** pour acheter la carte (et non dans son propre Fonds Commun comme habituellement). La carte achetée est ensuite placée directement dans le Musée de l'acheteur.

Si vous utilisez des Points de Prestige pour payer le joueur concerné, **ces jetons lui sont directement donnés** et non défaussés dans la réserve.

Lorsque vous exposez une carte Objet, vous pouvez la placer où vous voulez dans votre Musée.

Les objets peuvent être réorganisés 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 (cf. Fin de la partie) !

Vous gagnerez également des points supplémentaires si vous remplissez certaines zones de votre plateau, comme la Grande Galerie (cf. Décompte Final).

Recruter une personnalité :

Un Musée n'est rien sans son personnel !

Durant son Tour, le joueur Actif peut également recruter une des trois Personnalités disponibles sur le plateau Personnalités.

Le joueur doit défausser des cartes (dans son propre Fonds Commun) exactement comme s'il achetait un Objet en payant la valeur indiquée sur la carte Personnalité. Il peut alors prendre la Personnalité et la placer sur l'emplacement réservé à gauche de son plateau.

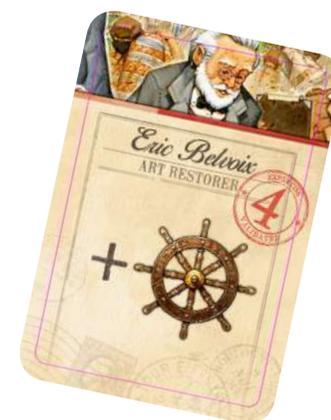
Vous pouvez recruter plusieurs Personnalités durant la partie.

Il est possible de recruter plus d'une Personnalité pendant son tour.

Si vous avez plusieurs Personnalités, leurs effets seront cummulés.

Les Personnalités vous font bénéficier des bonus qui sont présentés sur leurs cartes.

Lorsque vous recrutez une Personnalité, glissez vers la droite les cartes restantes et piochez une ou plusieurs nouvelles cartes pour combler les espaces vides.



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 en main autant de cartes qu'il le souhaite de son **Fonds Commun**.

Rappel : si vous faites un Inventaire, vous ne pouvez pas placer de cartes **Objet** dans votre Musée, ni Recruter une **Personnalité**.



Cartes de Notoriété :

En plus de **Développer son Musée** ou de faire un **Inventaire**, le joueur Actif peut jouer une **carte de Notoriété**.

Les cartes de Notoriété peuvent être jouées par le joueur actif à n'importe quel moment durant son tour.

Une seule carte de Notoriété peut être jouée par joueur et par tour.

Une fois jouée, l'effet décrit sur la carte est appliqué et la carte est défaussée.

Chaque joueur peut avoir un maximum de 3 cartes de Notoriété en main.

A chaque fois qu'un joueur passe un **multiple de 10 points sur la piste de score**, il pioche une nouvelle carte de Notoriété.



Dans Museum, le joueur avec le plus de points gagne la partie !

A chaque fois qu'un joueur expose une carte **Objet dans son Musée, il gagne la Valeur de l'objet en Points de Victoire.**

Le joueur déplace alors son pion sur la piste de score.

Note: Le joueur ne marque pas de points en recrutant une ou des Personnalités pendant son tour.



Chefs d'Œuvres

Les Cartes d'une valeur de 5 (qui ont tous un macaron **Préste** à côté de leur valeur) sont des **Chefs d'Œuvres**.

Ces objets exceptionnels vont attirer d'avantage de visiteurs dans votre musée !

A chaque fois que vous placez un **Chef d'Œuvre** dans votre Musée, vous gagnez 1 **Point de Préste**.

4. 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 ça revient au tour du premier joueur, il faut :

- » Révéler une Carte A la Une
- » Piocher une nouvelle Personnalité

» TAILLE DE MAIN

Vous devez avoir impérativement un maximum de 7 cartes dans votre Réserve Personnelle à la fin de votre tour.

Si à la fin de votre tour vous avez plus de 7 cartes en main, défaussez autant de cartes de votre choix vers votre Fonds Commun pour ne pas dépasser 7 cartes. Les cartes Notoriété ne sont pas prises en compte dans la taille de la main.

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

» REMPLACER LES CARTES OBJET

À la fin du tour, les cartes Objet qui ont été prises durant la phase Importation sont remplacées à partir des decks Continent, pour en avoir 2 sur chaque emplacement.

L'Opinion Publique :

Lorsque l'on pioche de nouvelles cartes Objet, une carte Opinion Publique peut être révélée !

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 conservateurs...

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 Du Jeu)!

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

» REVELER UNE CARTE A LA UNE

Lorsque tous les joueurs ont joué leur tour et que le jeu revient au 1er joueur, une carte « A la une » est révélée.

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. L'effet de la carte s'applique à tous les joueurs et passe avant toutes les autres règles du jeu.

Note : on ne révèle pas de carte A la Une lors du premier tour de jeu !

Lorsqu'une carte « ferme » un continent ou « augmente/diminue » le nombre de cartes disponibles, utilisez les marqueurs **Embargo** ou **Douane** en guise de rappel en les plaçant sur les espaces Continents.

» PIOCHER UNE NOUVELLE CARTE PERSONNALITÉ

Les cartes Personnalité sont décalées vers la droite : la dernière est défaussée et une nouvelle est révélée sur le premier emplacement à gauche.



5. FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand un joueur dépasse 50 points sur la piste de score.

Il termine son tour puis les autres jouent chacun un dernier tour.

Tous les joueurs ont alors une dernière opportunité de réorganiser leurs Musées avant le décompte final.

LES COLLECTIONS

CIVILISATIONS

Les Collections de Civilisation sont basées sur les 12 Civilisations du jeu: Inca, Maya, Polynésien, Grecque, Romain, Celte, Phénicien, Egyptien, Mésopotamien, Chinois, Indien et Japonais. Une Collection 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 Civilisation de 7 lors du décompte final.*

DOMAINES

Les Collections de Domaines sont basées sur les 6 différents Domaines présents dans Museum: Architecture, Culture, Agriculture, Guerre, Navigation et Théologie. Les Collections de Domaine doivent être composées d'un minimum de 3 cartes ayant la même icône mais d'une couleur (Civilisation) différente.

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

Exemple

Andy a 5 cartes avec l'icône Théologie 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.

MÉCÈNES

Les joueurs gagnent des points supplémentaires s'ils réussissent à répondre aux exigences de leur carte 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. Un Mécène vous a demandé de remplir votre Musée d'une certaine manière : si vous parvenez à le satisfaire, il sera plus que généreux!

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 de la partie. Si vous ne pouvez pas compléter votre Collection Mécène ce n'est pas grave, mais elle peut vous faire gagner beaucoup de points !



Exemple

Patrick a choisi la carte de Collection Mécène « Mythes et Mystères ». A la fin de la partie il a 6 cartes Chinoises, 2 Egyptiennes, 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.

Exemple

Johnny a choisi la carte Collection Mécène « Europe ». 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 COMPOSER SES COLLECTIONS

Pour pouvoir être incluses dans une Collection, les 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

Olivier a réussi une belle collection Egyptienne de 6 cartes !

Il a également une collection Navigation de 3 cartes.

La deuxième carte Navigation Egyptienne ne comptera pas dans sa collection, car elle est de la même Civilisation.



6. DÉCOMPTE FINAL

Grâce aux Civilisations, aux Domaines et aux Mécènes, les Joueurs gagnent des points supplémentaires à la fin de la partie pour chaque Collection rassemblée pendant la partie. Pour calculer les scores, les joueurs procèdent de la manière suivante :

1. CIVILISATIONS

Les joueurs gagnent des points pour chaque Collection différente.

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).

VICTORY POINTS TABLE																
COLLECTION BASED ON A CIVILIZATION																
#CARDS PER CIVILIZATION	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
VICTORY POINTS	1	3	5	9	13	17	22	28	35	43	52	62	73	85		
COLLECTION BASED ON A DOMAIN																
#CARDS PER DOMAIN	3	4	5	6	7											
VICTORY POINTS	5	7	11	17	25											

2. DOMAINES

Les joueurs gagnent des points pour chaque type de Collection Domaine rassemblée.

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

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

3. MÉCENES

Les joueurs gagnent des points supplémentaires s'ils réussissent à répondre aux exigences de leur carte Mécène.
Le nombre de points correspondant est décrit sur la Carte Mécène concernée.

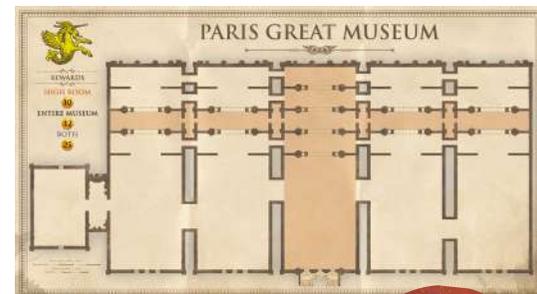
4. PRESTIGE

Chaque Jeton Prestige restant en possession des jours à la fin de la partie rapporte **1 point**.



5. GALERIES

Les joueurs peuvent gagner des points supplémentaires en fonction du nombre d'Objets présents dans leur Musée ainsi que de leur disposition. La Grande Galerie est représentée par la **zone rouge** sur le plateau joueur. Si le joueur parvient à remplir **tous les emplacements rouges 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 aussi un bonus. Il gagnera un **bonus additionnel** s'il parvient à réussir les deux !



6. 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 Opinion Publique, les joueurs perdront **1 point par jeton et par carte de ce Continent présente dans leur Fonds Commun**.



Note : Les joueurs peuvent identifier à quel Continent une carte Objet appartient en se référant à son dos.

Exemples

A la fin de la partie, Amandine a 4 cartes dans son Fonds Commun.

2 de ses cartes viennent d'Europe qui est marquée avec 2 Jetons Opinion Publique.

Amandine perd alors 2 points de victoire par carte européenne dans son Fonds Commun, soit 4 points perdus au total.

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 d'Asie qui a trois jetons Opinion Publique et une vient d'Amérique qui n'en a pas du tout : $3+0 = -3$ Points

Ce qui lui fait un score total de 96 points !

Lorsque tous les joueurs ont fini les calculs de points, le joueurs avec le plus de points l'emporte !

7. VARIANTES

A venir...