10+
2-6
45'

ART GALLERY

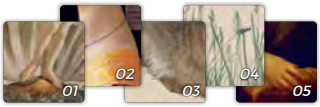
F

Une compétition passionnante autour des tableaux les plus célèbres du monde !
créé par Francesco Frittelli

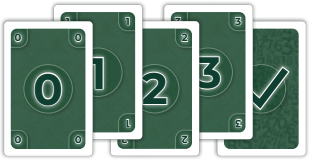
L'illustre ART GALLERY ne se contente pas d'abriter les plus belles œuvres du monde. Elle est également connue pour ses visites guidées de premier ordre qui ravissent les visiteurs. Les préparatifs pour l'ouverture de la nouvelle exposition battent leur plein et c'est à vous de jouer ! Glissez-vous dans la peau des guides et parcourez les salles de long en large pour choisir l'itinéraire et l'enchaînement de tableaux le plus pertinent. La personne qui obtiendra le meilleur résultat sera couverte d'éloges !

MATÉRIEL

48 cartes Tableau



48 tuiles Reproduction

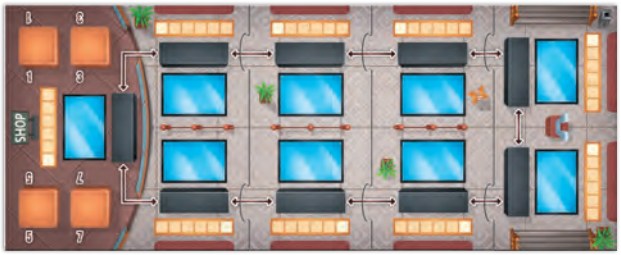


54 cartes Action
(6 sets de 9 cartes d'une valeur de 0 à 8)

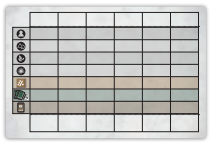
1 carte Premier joueur

6 pions
de 6 couleurs

24 cubes
de 6 couleurs avec 4 cubes par couleur



1 plateau de jeu modulaire
avec 4 parties (A à D)



1 bloc de feuilles de score

1 livret de règles

PRINCIPE DU JEU

Le but est de gagner le plus de points. Vous devrez vous déplacer stratégiquement dans le musée et utiliser vos cartes Action de manière judicieuse pour amasser les souvenirs les plus précieux possibles et constituer de longues séries avec les symboles des cartes Tableau de votre collection.

Jeu Piatnik n° 669491
© 2023 Piatnik, Vienne • Imprimé en Autriche

Piatnik • VIENNA •

piatnik.com

MISE EN

Avant la première partie, détachez avec précaution les

1. En fonction du nombre de joueurs, prenez les **parties du plateau de jeu** adéquates, assemblez-les dans l'ordre indiqué et placez-les au centre de la table :

- Si vous jouez à **deux** ou **trois**, utilisez les parties **A + D**.
- Si vous jouez à **quatre**, utilisez les parties **A + B + D**.
- Si vous jouez à **cinq** ou **six**, utilisez toutes les parties **A + B + C + D**.

2. Mélangez les **cartes Tableau** et placez-en une, **face visible**, sur chacun des emplacements dédiés sur le plateau. Empilez le reste des cartes Tableau, **face cachée**, à côté du plateau.

3. Mélangez toutes les **tuiles Reproduction** et formez quatre piles que vous devez placer sur les cases dédiées de la Boutique (« SHOP ») du plateau, faces visibles vers le haut. Attention : chaque pile a un nombre de tuiles différent :

- Sur la case numérotée « 1 », empilez **18 tuiles**.
- Sur la case numérotée « 3 », empilez **14 tuiles**.
- Sur la case numérotée « 5 », empilez **10 tuiles**.
- Sur la case numérotée « 7 », empilez **6 tuiles**.

Configuration du je

N PLACE

n les éléments en carton prédécoupés de leur support.

4. Chaque joueur prend **1 pion** et les 4 **cubes** de la couleur correspondante. Placez les pions sur le banc noir de la *Boutique*. Posez les cubes devant vous.

5. Chaque joueur prend une **carte Action de chaque** valeur pour avoir 9 cartes en main.

6. Remettez les pions, les cubes et les cartes Action inutilisés dans la boîte.

7. Désignez le joueur qui va commencer. Cette personne reçoit la **carte Premier joueur**.

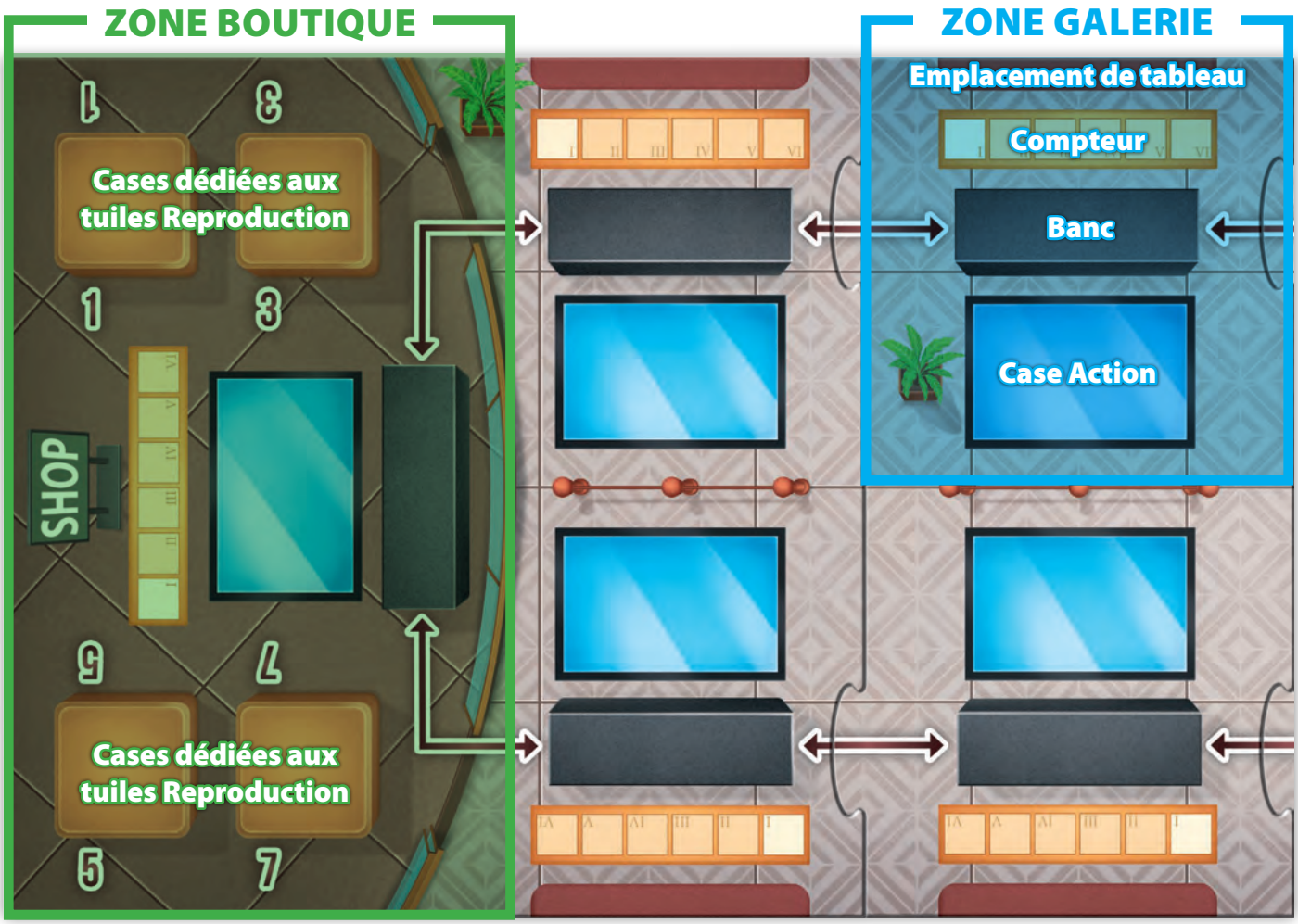
u jeu pour 4 joueurs

PRÉSENTATION DES ZONES DU PLATEAU

Le plateau de jeu se compose toujours d'une ***zone Boutique*** et de **quatre** à ***huit zones Galerie***.

- La ***zone Boutique*** comprend **quatre cases** (numérotées 1, 3, 5 et 7) dédiées aux piles de tuiles Repro duction, ainsi qu'un **compteur** (avec six petites cases numérotées de I à VI), un **banc** et une **case Action**.

- Une ***zone Galerie*** comprend un **emplacement de tableau**, un **compteur** (avec six petites cases numérotées de I à VI), un **banc** et une **case Action**.



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en plusieurs manches.
À chaque manche, tu devras ***jouer quatre fois*** en effectuant les deux ***actions suivantes*** dans l'ordre :

1. Déplacer ton pion

2. Faire une offre

À la fin de chaque manche, les joueurs procèdent à la ***distribution*** des cartes Tableau, des tuiles Reproduction, ainsi que des cartes Action.

1. DÉPLACER TON PION

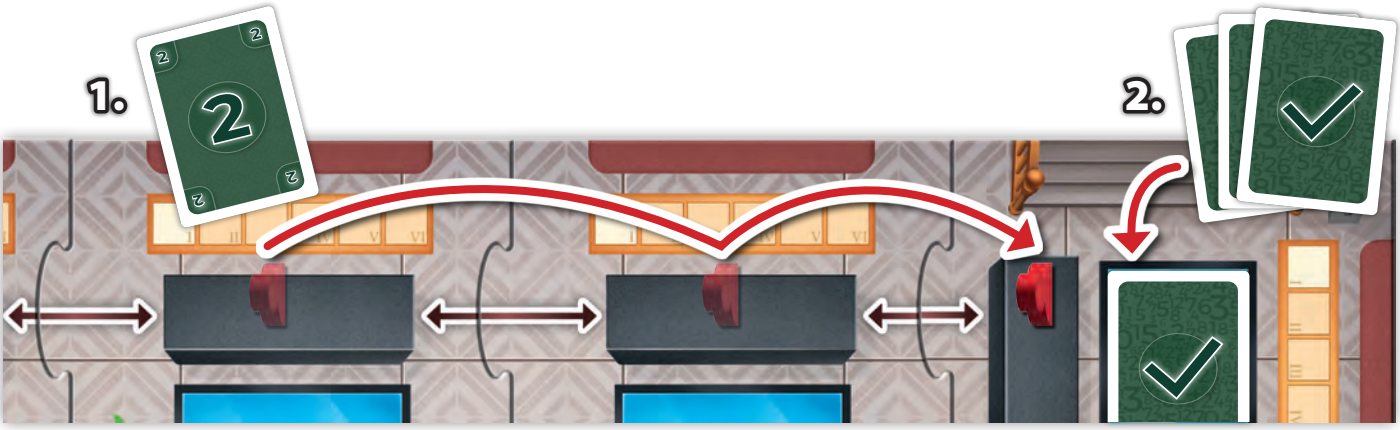
Pose **1 carte Action** de ta main devant toi, **face visible**, et avance ton pion sur le plateau d'autant de bancs que la valeur de la carte. ***Important :*** tu peux déplacer ton pion **dans le sens des aiguilles d'une montre** ou **dans le sens inverse**, mais il est interdit de changer de direction en plein déplacement. Tu dois avancer d'exactement autant de bancs que le chiffre indiqué sur la carte. Il peut y avoir autant de pions que vous le souhaitez sur un banc.

2. FAIRE UNE OFFRE

Pose **1 carte Action** de ta main, **face cachée**, sur la case Action de la zone *Galerie* ou *Boutique* devant laquelle se trouve ton pion. Si d'autres cartes Action se trouvent déjà sur cette case, pose simplement ta carte dessus. Ensuite, place ton cube sur la case avec le chiffre le plus bas encore visible du compteur de cette zone.
Remarque : il faut toujours placer le premier cube sur la case claire numérotée « I ». Un compteur peut accueillir six cubes maximums.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Effectuez ces actions **trois fois** de plus à tour de rôle, jusqu'à ce que tout le monde ait joué quatre fois et posé **8 cartes Action**.
Comparez maintenant la **valeur de la dernière carte Action de chaque joueur**. La personne avec le chiffre le plus élevé reçoit la *carte Premier joueur*. En cas d'égalité, la carte Premier joueur est attribuée à la personne qui, dans le sens des aiguilles d'une montre, est assise le plus près de l'ancien possesseur de la carte Premier joueur.



Procédez ensuite à la **DISTRIBUTION** des tuiles Reproduction et des cartes Tableau exposées, ainsi que des cartes Action jouées. *Important :* commencez **toujours** la distribution dans la *zone Boutique*, puis traitez chaque *zone Galerie* une par une, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tuiles Reproduction de la Boutique :

1. Retournez toutes les **cartes Action** posées sur la case Action de la *Boutique*, face visible, sans en changer l'ordre.
   Remarque : les cubes positionnés sur le compteur indiquent l'ordre des cartes Action jouées. La carte en dessous de la pile correspond donc au cube placé sur la case « I » du compteur.

2. Le joueur qui a posé son cube sur la case avec le chiffre le plus bas commence : il prend **1** ou **2 tuiles Reproduction** des quatre piles. La **valeur** de la carte Action correspondante indique le numéro de la ou des **cases** où il pourra prendre la première tuile de la pile. La valeur de la carte peut également être répartie sur deux cases différentes. Il est **interdit** de prendre 2 tuiles dans une même pile ! Les valeurs excédentaires de la carte sont perdues.
   Ensuite, le joueur dont le cube se trouve sur la case « II » du compteur peut choisir la prochaine tuile Reproduction, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait pris des tuiles Reproduction.
   Remarque : tout joueur ayant placé plusieurs cubes (et cartes Action) dans la *Boutique* prend le nombre adéquat de tuiles Reproduction pour chaque cube. Il est **interdit** d'additionner la valeur de plusieurs cartes Action.

3. Après les tuiles Reproduction, distribuez les **cartes Action** jouées : le joueur qui a posé son cube sur la case avec le chiffre le plus bas du compteur peut choisir **1 carte Action** et l'ajouter à sa main. Ensuite, cette personne retire son **cube** du compteur et le pose devant elle.
   C'est ensuite au tour du joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes Action aient été distribuées et tous les cubes récupérés. Tout le monde obtient ainsi **1 carte Action** par **cube utilisé**.

Exemple :

Nina a joué une carte Action qui vaut 6. Plusieurs possibilités s'offrent à elle :

- *Elle peut prendre la première tuile de la pile placée sur la case 1, 3 ou 5, les valeurs excédentaires étant perdues.*
- *Elle peut prendre la première tuile des piles placées sur les cases 1 et 3, les valeurs excédentaires étant perdues.*
- *Elle peut prendre la première tuile des piles placées sur les cases 1 et 5.*

Cartes Tableau des Galeries

1. Vous devez traiter chaque *Galerie* une à une.
   Retournez toutes les **cartes Action** posées sur la case Action de la Galerie concernée, sans en changer l'ordre.
   Remarque : les cubes positionnés sur le compteur indiquent l'ordre des cartes Action jouées. La carte en dessous de la pile correspond donc au cube placé sur la case «1»

2. Le joueur qui a posé la carte Action avec **la valeur la plus élevée** peut prendre la carte Tableau exposée de la zone et la placer face visible devant lui dans sa ***collection***.
   Important : si un joueur a posé **plus d'un cube** (et donc plusieurs cartes Action), les valeurs des cartes **s'additionnent** ! En cas d'égalité, la personne possédant la même tuile Reproduction reçoit la carte Tableau. Si personne ne possède cette tuile Reproduction, la carte Tableau est attribuée au joueur dont le cube se trouve sur la case avec le chiffre **le plus bas** du compteur.

Attention : Si un joueur a joué 2 cartes Action ou plus et que l'une d'entre elles est un „0", alors celle-ci compte pour une valeur de „10".

Exemple : *Nina a joué les cartes Action „3" et „0", il en résulte donc une valeur globale de „13".*

3. Après les cartes Tableau, les **cartes Action** jouées sont réparties : le joueur dont le cube se trouve sur la case avec le chiffre le plus bas du compteur peut choisir **1 carte Action** et l'ajouter à sa main. Ensuite, cette personne retire son **cube** du compteur et le pose devant elle.
   C'est ensuite au tour du joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes Action aient été distribuées et tous les cubes récupérés. Chaque joueur obtient donc **1 carte Action** par **cube utilisé**.

Comment ranger correctement les tableaux que tu as récupérés :

- Place toujours les cartes Tableau de ta *collection* **face visible** devant toi.
- Si tu possèdes déjà des cartes Tableau, place toute nouvelle carte à droite en les faisant se chevaucher (voir illustration)
- ***Important :*** l'ordre des tableaux collectés ne peut être modifié **à aucun moment** !

FIN DE LA MANCHE

- Prenez des **cartes Tableau** de la pile et placez-les sur les emplacements de tableau vides.

- Les **pions** restent sur les bancs où ils se trouvent.

- Reprends toutes les **cartes Action** posées devant toi qui ont servi à déplacer ton pion et à déterminer qui reçoit la carte Premier joueur. Vérifie que tu as bien **9 cartes** en main. ***Remarque :*** il est possible que les cartes de ta main aient maintenant des valeurs différentes.

- Le joueur qui possède la **carte Premier joueur** commence la nouvelle manche.

FIN DU JEU ET SCORE

Le jeu se termine dès qu'à la *fin d'une manche:*

a) **il n'y a plus assez de cartes Tableau** dans la pile pour remplir tous les emplacements de tableau vides, ou

b) dans la *zone Boutique*,

2 piles si vous jouez à **deux** ou **trois**
3 piles si vous jouez à **quatre, cinq** ou **six**

de tuiles Reproduction de n'importe quelle case sont épuisées.

Prenez maintenant le bloc de feuilles de score pour compter vos points :

1. *Suites de symboles des cartes Tableau :* Évaluez chacune des différentes rangées de symboles de votre collection. Trouvez, pour chaque rangée, la **suite de symboles identiques qui vaut le plus de points**. Cette suite ne doit pas être interrompue par un symbole manquant sur une carte ! Additionnez ensuite les chiffres indiqués à côté des symboles concernés : ajoutez le résultat obtenu à vos points.

2. *Souvenirs :* chaque tuile Reproduction en votre possession qui correspond à une carte Tableau de votre collection (= même numéro) vous rapporte **3 points**. Chaque tuile Reproduction qui ne correspond à aucune carte Tableau de votre *collection* vous rapporte **1 point**.

3. *Cartes Action :* additionnez la valeur des cartes de votre main et divisez le total par 4. Ajoutez le résultat (arrondi au nombre inférieur) à vos points.

4. *Carte Premier joueur : la personne en possession de la* **carte Premier joueur** *gagne* **3 points**.

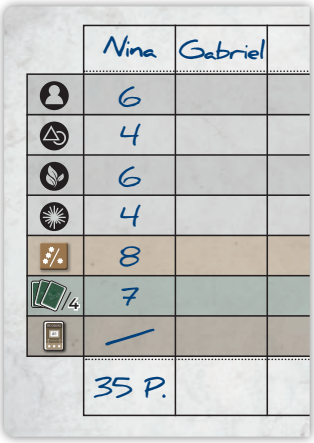
Le joueur qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, la personne ayant le plus de tuiles Reproduction gagne. S'il y a toujours égalité, tous les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple de calcul des points :
Nina a gagné **35 points**.

= 7 points
(29/4 = 7,25)

= 6 points =

= 2 points



	Nina	Gabriel	
	6		
	4		
	6		
	4		
	8		
	7		
	—		
	35 P.		

Remerciements de l'auteur :
Pour leurs conseils, leur soutien et les nombreux tests auxquels ils se sont prêtés, je remercie mes filles Silvia et Laura, ma femme Mariella, ma chère amie Enrica ainsi que Francesco, Aldo, Mauro, Paolo, Jürgen, Gianni, Federico, Leo, Piero, Alberto et Filippo.

Glossaire :

01. Sandro Botticelli : *La Naissance de Vénus* (vers 1485/86), Uffizi (Galerie des Offices) de Florence, 172,5 x 278,5 cm.
02. Domenico Ghirlandaio : *Portrait de Giovanna Tornabuoni* (1489-90), musée Thyssen-Bornemisza de Madrid, 77 x 49 cm.
03. Albrecht Dürer : *Le Lièvre* (1502), l'Albertina de Vienne, 25,1 x 22,6 cm.
04. Albrecht Dürer : *La Grande Touffe d'herbes* (1503), l'Albertina de Vienne, 40,8 x 31,5 cm.
05. Léonard de Vinci : *La Joconde* (1503-06), musée du Louvre de Paris, 77 x 53 cm.
06. Raphaël : *La Vierge au chardonneret* (1506-07), Uffizi (Galerie des Offices) de Florence, 107 x 77,2 cm.
07. Albrecht Altdorfer : *La Bataille d'Alexandre* (1528-29), Alte Pinakothek (Ancienne Pinacothèque) de Munich, 158 x 120 cm.
08. Hans Holbein le Jeune : *Portrait de Henri VIII d'Angleterre* (1536/37), musée Thyssen-Bornemisza de Madrid, 28 x 20 cm.
09. Giuseppe Arcimboldo : *L'été (1563), Kunsthistorisches Museum* (Musée de l'histoire de l'art) de Vienne, 78 x 63,5 cm.
10. Pieter Bruegel l'Ancien : *La Tour de Babel* (version viennoise, 1563), Kunsthistorisches Museum (Musée de l'histoire de l'art) de Vienne, 114 x 155 cm.
11. Pieter Bruegel l'Ancien : *Les Chasseurs dans la neige* (1565), Kunsthistorisches Museum (Musée de l'histoire de l'art) de Vienne, 117 x 162 cm.
12. Le Caravage : *Bacchus* (vers 1598), Uffizi (Galerie des Offices) de Florence, 95 x 85 cm.
13. Rembrandt : *Le Christ dans la tempête sur la mer de Galilée* (1633), volé, 160 x 128 cm.

14. Diego Velázquez : *Les Ménines* (1656), musée du Prado de Madrid, 318 x 276 cm.
15. Johannes Vermeer : *La Jeune Fille à la perle* (1665), musée Mauritshuis de la Haye, 45 x 40 cm.
16. Johannes Vermeer : *L'Art de la peinture* (vers 1666-68), Kunsthistorisches Museum (Musée de l'histoire de l'art) de Vienne, 120 x 100 cm.
17. Antoine Watteau : *Pierrot* (ancien titre : Gille) (1718-19), musée du Louvre de Paris, 184,5 x 149 cm.
18. Antoine Watteau : *Mezzetin* (1718-20), Metropolitan Museum of Art de New York, 55,2 x 43,2 cm.
19. Jean-Étienne Liotard : *La Belle Chocolatière* (1743-45), Gemäldegalerie Alte Meister de Dresde, 83 x 53 cm.
20. Jean-Honoré Fragonard : *Les Hasards heureux de l'escarpolette* (1767-68), Wallace Collection de London, 81 x 64 cm.
21. Francisco de Goya : *El quitasol* (« Le Parasol » ou « L'Ombrelle ») (1777), musée du Prado de Madrid, 104 x 152 cm.
22. Joseph Turner : *Pêcheurs en mer* (1796), Tate Gallery de Londres, 91 x 122 cm.
23. Caspar David Friedrich : *Le Moine au bord de la mer* (1808-10), Alte Nationalgalerie de Berlin, 110 x 171,5 cm.
24. Caspar David Friedrich : *Falaises de craie sur l'île de Rügen* (1818), Kunst Museum Winterthur / Reinhart am Stadtgarten, 90,5 x 71 cm.
25. Caspar David Friedrich : *Le Voyageur contemplant une mer de nuages* (vers 1818), Kunsthalle de Hambourg, 94,8 x 74,8 cm.
26. Katsushika Hokusai : *La Grande Vague de Kanagawa* (1830-32), Musée national de Tokyo, 25 x 37 cm.
27. Carl Spitzweg : *Le Pauvre Poète* (1839), Neue Pinakothek (Nouvelle Pinacothèque) de Munich, 36,2 x 44,6 cm.
28. Édouard Manet : *Le Balcon* (1868-69), musée d'Orsay de Paris, 169 x 125 cm.
29. Édouard Manet : *Le Déjeuner sur l'herbe* (1863), musée d'Orsay de Paris, 208 x 264,5 cm.
30. Édouard Manet : *Le Chemin de fer* (1872/73), National Gallery of Art de Washington D.C., 93,3 x 111,5 cm.
31. Edgar Degas : *La Classe de danse* (1873-76), musée d'Orsay de Paris, 85 x 75 cm.
32. Claude Monet : *Impression, soleil levant* (1872), musée Marmottan Monet de Paris, 48 x 63 cm.
33. Auguste Renoir : *Le Déjeuner des canotiers* (1880-81), Philips Collection de Washington D.C., 130 x 173 cm.
34. Auguste Renoir : *Les Deux Sœurs ou Sur la Terrasse* (1881), Art Institute de Chicago, 101 x 81 cm.
35. Georges Seurat : *Un dimanche après-midi à l'île de la Grande Jatte* (1884-86), Art Institute de Chicago, 208 x 308 cm.
36. Vincent van Gogh : *Nuit étoilée sur le Rhône (1888), musée d'Orsay de Paris*, 72,5 x 92 cm.
37. Vincent van Gogh: *La Nuit étoilée* (1889), Museum of Modern Art de New York, 73,7 x 92,1 cm.
38. Vincent van Gogh : *Terrasse du café le soir* (1888), musée Kröller-Müller d'Otterlo, 81 x 65 cm.
39. Paul Gauguin : *Quand te maries-tu ?* (1892), collection privée, 101 x 77 cm.
40. Edvard Munch : *Le Cri* (1893), Nasjonalgalleriet (Galerie nationale) d'Oslo, 91 x 73,5 cm.
41. Paul Cézanne : *La Montagne Sainte-Victoire vue de Bellevue (1885)*, Barnes Foundation de Philadelphie, 73 x 92 cm.
42. Gustav Klimt : *Le Baiser (1907-08), Österreichische Galerie Belvedere de Vienne*, 180 x 180 cm.
43. Gustav Klimt : *La Vie et la Mort* (1910-16), musée Leopold de Vienne, 178 x 198 cm.
44. Franz Marc : *Cheval bleu I* (1911), Städtische Galerie im Lenbachhaus und Kunstbau de Munich, 112 x 84,5 cm.
45. Franz Marc : *Les Renards* (1913), collection privée, 79,5 x 66 cm.
46. August Macke : *Ballet russe I* (1912), Kunsthalle de Brême, 103 x 81 cm.
47. Egon Schiele : *Femme assise à la jambe repliée* (1917), Musée national de Prague, 46 x 30,5 cm.
48. Wassily Kandinsky : *Composition 8* (1923), Musée Solomon R. Guggenheim de New York, 140 x 201 cm.

Illustrations et design : Fiore GmbH

Pour toute question ou suggestion concernant « Art Gallery », contactez-nous à l'adresse suivante :

Piatnik
Hütteldorfer Straße 229-231
A-1140 Wien
ou sur info@piatnik.com

FR DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

0-3
Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Contient de petits éléments pouvant être ingérés. Risque d'étouffement. Adresse à conserver

Retrouvez-nous aussi ici :
/WilsonJeux
/WilsonJeux
/WilsonJeux