



JOUEURS : 2-4

DURÉE : 30-60 MIN

ÂGE : 10+



ART SOCIETY

MITCH WALLACE



LIVRET DE RÈGLES

Tutoriels et infos



MATÉRIEL

Fin connaisseur d'art, vous cherchez à épater vos collègues en rassemblant la collection la plus en vogue !

Rempportez aux enchères les œuvres les plus prisées et faites de votre salon une galerie aussi savante qu'élégante, propre à attiser l'envie des amateurs d'art des environs.

Mais la mode est changeante et la tendance imprévisible. Les tableaux délaissés par les collectionneurs obtiennent une place au musée, altérant le prestige de vos acquisitions ?

Qui aura la galerie la plus réputée ?



116 tuiles Tableau



108 tuiles Décor



4 cartes Enchère de départ



80 cartes Enchère (20 par joueur)



4 marqueurs Prestige
(1 par genre pictural)



1 marteau de Commissaire-priseur



7 jetons Estimation (de 3 à 9)



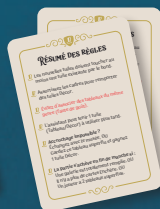
8 marqueurs de score (2 par joueur)



4 jetons Bonus de galerie complète
(1 par joueur)



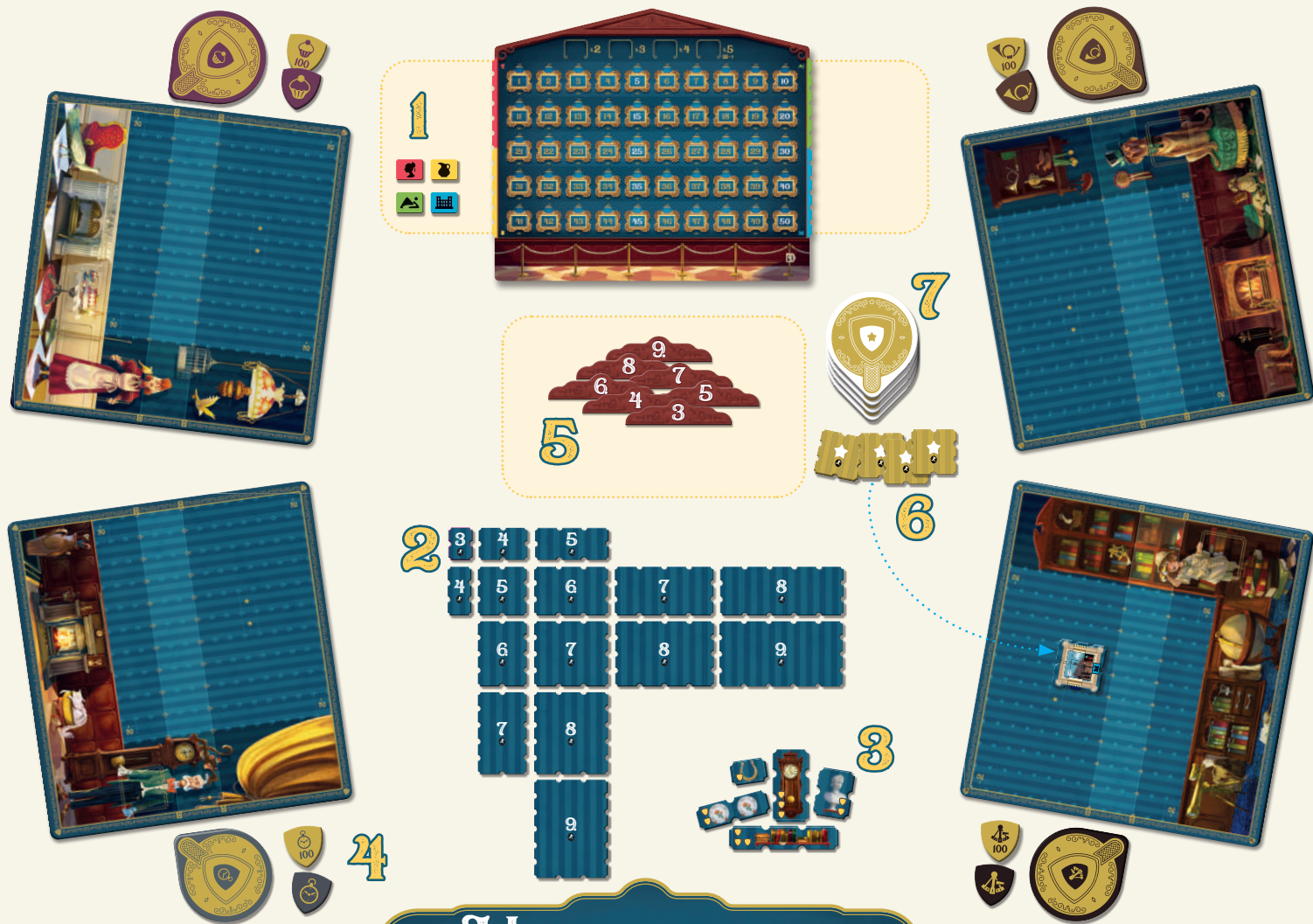
1 plateau Musée



4 aides de jeu



4 plateaux Galerie
(1 par joueur)



MISE EN PLACE

- 1. Plateau Musée** – Disposez le plateau Musée au centre de la table en laissant assez d'espace de part et d'autre pour les tableaux invendus. Placez les 4 marqueurs Prestige à proximité.
- 2. Tuiles Tableau** – Triez tous les tableaux en fonction de leurs dimensions et répartissez-les face cachée sur la table ou dans la boîte.
- 3. Tuiles Décor** – Empilez les tuiles Décor à portée de main de tous les joueurs.
- 4. Matériel des joueurs** – Les joueurs sélectionnent chacun un plateau Galerie et récupèrent les 20 cartes Enchère et 2 marqueurs de score correspondants (en se référant à l'icône au dos de leur plateau). Ils placent ensuite leurs marqueurs près du plateau Musée (ils ne serviront qu'en fin de partie). Chacun commence avec ses 20 cartes Enchère en main.
- 5. Salle des ventes** – Déposez les jetons Estimation dans la « Salle des ventes », sous le plateau Musée.
- 6. Tableaux de départ** – Mélangez les tuiles Tableau de départ (tuiles 2x3 à dos doré, marquées d'une ★) et distribuez-en 1 à chaque joueur. Chacun doit la placer face visible dans sa galerie, de façon à recouvrir 1 ou 2 des cases ★ au centre. **Tout tableau de départ restant est retiré de la partie.**
- 7. Enchères de départ** – Mélangez les 4 cartes Enchère de départ (les cartes blanches marquées d'une ★) et déposez-en 1 face visible devant chaque joueur. Celui dont la carte Enchère de départ affiche la valeur la plus basse s'empare du marteau et devient le premier Commissaire-priseur. Les joueurs laissent leur carte face visible pour commencer leur pile d'enchères.



APERÇU

La partie se joue en plusieurs manches composées des 5 étapes détaillées ci-dessous.

1. **PRÉPARER LES LOTS** : le Commissaire-priseur (détenteur du marteau) sélectionne autant de tuiles Tableau que le nombre de joueurs +1 et les présente face visible dans la Salle des ventes. Ce sont les lots ouverts aux enchères.
2. **ENCHÉRIR ET ACQUÉRIR DES TABLEAUX** : simultanément, les joueurs choisissent 1 carte Enchère chacun pour participer à la vente. De l'enchère la plus haute à la plus basse, chacun sélectionne ensuite un tableau.
3. **ACCROCHER DES TUILES** : les joueurs placent les tuiles qu'ils viennent d'obtenir leurs plateaux Galerie respectifs.
4. **ACCROÎTRE LE PRESTIGE** : le tableau délaissé par les joueurs rejoint le plateau Musée. Le prestige du genre pictural correspondant augmente.
5. **FIN DE MANCHE** : le marteau de Commissaire-priseur passe au joueur suivant dans le sens horaire et une nouvelle manche commence.

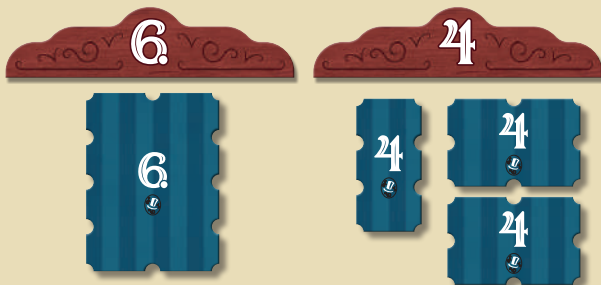
La partie prend fin lorsque n'importe quel joueur n'a plus d'espace vide dans sa galerie, ou dès qu'un joueur accumule 2 tableaux superflus (cf. page 6, Manquer d'espace), ou encore lorsque tous les joueurs ont utilisé toutes leurs cartes Enchère (cf. page 7, Fin de partie).



1. PRÉPARER LES LOTS

Au début de chaque manche, le Commissaire-priseur sélectionne dans la réserve **autant de tuiles Tableau que le nombre de joueurs +1**, sans regarder leur face. Il peut choisir plusieurs tuiles de même valeur.

Une fois sa sélection terminée, le Commissaire-priseur récupère les **jetons Estimation** qui correspondent aux valeurs imprimées au dos des tuiles choisies, les installe dans la Salle des ventes et dispose chaque tuile sous le jeton adéquat (cf. ci-dessous).



Dans une partie à 3 joueurs, le Commissaire-priseur sélectionne 4 tableaux.

Il peut maintenant retourner les tableaux pour lancer les enchères.



2. ENCHÉRIR ET ACQUÉRIR DES TABLEAUX

Une fois les lots préparés, les joueurs (y compris le Commissaire-priseur) choisissent **simultanément 1 carte Enchère** de leur main et la posent devant eux, **face cachée, au-dessus de leur enchère précédente** (ou de leur carte Enchère de départ, s'il s'agit de la première manche). Lorsque tout le monde est prêt, les joueurs retournent tous leur carte pour révéler sa valeur.

De l'enchère la plus haute à la plus basse, chaque joueur sélectionne 1 tuile Tableau de la Salle des ventes et la place dans sa galerie en suivant les **règles d'accrochage** (cf. page 5). Il peut prendre autant de temps qu'il le souhaite et peut en « essayer » sur son mur avant d'arrêter son choix. Tant qu'il n'a pas confirmé sa sélection, le joueur suivant ne peut pas prendre de tableau.

Si deux joueurs ou plus ont la **même carte Enchère**, ils se départagent en révélant la carte précédemment jouée sur leur pile d'enchères respective, puis la suivante s'il y a encore égalité, et ainsi de suite (*la carte Enchère de départ est considérée comme la première carte jouée*). Le reste du temps, les joueurs ne sont pas autorisés à consulter la pile d'enchères de leurs adversaires.



Les dimensions et la valeur affichée au dos d'un tableau ne reflètent pas les points qu'il rapporte en fin de partie. Tous les tableaux d'un même genre pictural accordent le même nombre de points, quelle que soit leur taille (cf. page 8).

3. ACCROCHER DES TUILES

Dès qu'un joueur acquiert une nouvelle tuile **Tableau** ou **Décor**, il peut soit l'accrocher au mur de sa galerie (en suivant les règles ci-dessous), soit la confier à son assistant pour s'en servir plus tard.

RÈGLES D'ACCROCHAGE

Toute tuile **Tableau** ou **Décor** accrochée par un joueur au mur de sa galerie doit :

- * ne pas dépasser de la grille ;
- * être orthogonalement adjacente à au moins 1 autre tuile (bords en contact, les coins ne comptent pas) ;
- * être correctement orientée, avec son cartel en bas.



Parmi les 5 accrochages ci-dessus, un seul est autorisé. Les 4 autres sont interdits.

Vous pouvez déplacer librement votre nouvelle tuile dans votre galerie jusqu'à la fin de la manche. Le Commissaire-priseur doit attendre que tous les tableaux aient trouvé leur place définitive avant de révéler les prochains lots mis aux enchères. Dès qu'il l'a fait, vous ne pouvez plus modifier votre accrochage. La bande claire sur le mur correspond à la **ligne de vue** : les tableaux placés dans cette zone accordent des points supplémentaires en fin de partie (cf. page 8, Score final).

ASSORTIR LES CADRES ET RECEVOIR DES TUILES DÉCOR

Lorsque le cadre d'un tableau nouvellement accroché est **assorti** à celui d'un ou plusieurs tableaux adjacents, le joueur reçoit une **tuile Décor**, qui lui rapportera des points en fin de partie. Il doit immédiatement en choisir une et la placer dans sa galerie en suivant les **règles d'accrochage habituelles**, ou la confier à son assistant (cf. page 6, Solliciter votre assistant).

La valeur de la tuile Décor sélectionnée (déterminée par le nombre de boucliers) doit être inférieure ou égale au nombre de cadres adjacents assortis à celui du nouveau tableau. S'il y en a **4 ou plus**, le joueur choisit n'importe quelle combinaison de tuiles Décor dont la valeur totale est égale à ce nombre (sans comptabiliser le nouveau tableau).

Si vous êtes censé remporter une tuile Décor pendant la manche où vous complétez votre galerie, vous ne gagnez ni la tuile ni ses points ; elle n'est pas non plus considérée comme un tableau superflu (cf. page 8, Score final).





Les tuiles Décor permettent de remplir des espaces du mur où aucun tableau ne tiendrait. En effet, il n'existe aucun Tableau 1×1, 2×1 ou 3×1 dans le jeu.



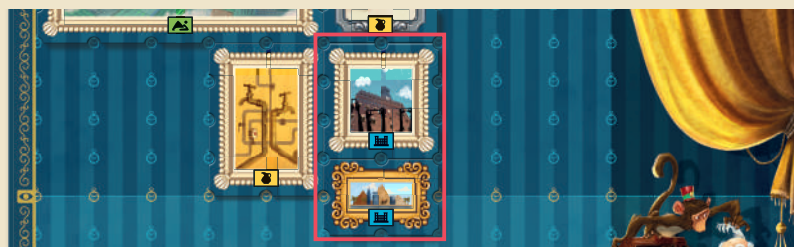
Le tableau encadré en jaune est adjacent à 2 cadres assortis au sien : ce joueur peut donc prendre et accrocher une tuile Décor d'une valeur inférieure ou égale à 2.

Dans la rare éventualité où toutes les tuiles Décor d'une certaine valeur auraient déjà été prises, les joueurs doivent si possible échanger leurs tuiles Décor adjacentes entre elles contre des tuiles de la réserve. Par exemple, s'il n'y a plus de tuiles 1×1 et qu'un joueur en a 3 adjacentes dans sa galerie, il peut les remettre dans la réserve pour les remplacer par une seule tuile 3×1.

ÉVITER LA FAUTE DE GOÛT

Les tableaux peuvent appartenir à 4 genres picturaux différents : Scène urbaine , Portrait , Nature morte  et Paysage .

Si un joueur accroche un nouveau tableau de façon adjacente à un ou plusieurs tableaux du même genre, il a commis une faute de goût ! Ces tableaux ne lui rapporteront aucun point de prestige, mais pourront participer au bonus de ligne de vue (cf. page 8, Score final).



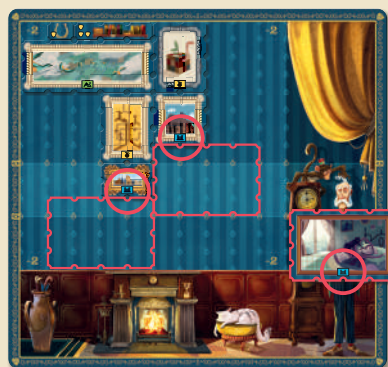
Ces 2 Scènes urbaines ne rapporteront aucun point de prestige.

SOLLICITER VOTRE ASSISTANT

Si un joueur ne peut ou ne veut pas accrocher une œuvre dans sa galerie, il est autorisé à la confier à son assistant, qui peut en conserver 1 à la fois (tuile Tableau ou Décor).

Au moment d'accrocher une nouvelle tuile, le joueur peut choisir de placer également l'œuvre tenue par son assistant – soit avant, soit après. Ainsi, il peut par exemple placer d'abord la tuile de l'assistant, puis lui confier la nouvelle.

En fin de partie, si l'assistant d'un joueur tient encore une tuile, celle-ci ne rapporte aucun point. Elle ne compte toutefois pas comme un tableau superflu. Une fois confié à l'assistant, un tableau ne peut être placé que dans la galerie et ne peut pas être échangé contre une œuvre du musée (cf. Manquer d'espace, ci-dessous).



Pour éviter une faute de goût, ce joueur confie cette Scène urbaine à son assistant.



Durant la manche suivante, il décide d'accrocher 1. le tableau gagné aux enchères puis 2. celui tenu par son assistant.

MANQUER D'ESPACE

Si un joueur prend un tableau dont les dimensions ne coïncident avec aucun espace libre de sa galerie, il doit immédiatement résoudre les étapes suivantes :

1. Il peut confier le tableau à son assistant (cf. ci-dessus).
2. S'il ne souhaite pas le confier à son assistant (ou si celui-ci porte déjà un tableau qui ne tient pas non plus sur le mur), il peut l'échanger contre un autre du même genre (ex. : Paysage contre Paysage) figurant dans les collections du musée (cf. page 7, Accroître le prestige). Il peut alors accrocher ce tableau selon les règles habituelles. Cet échange n'affecte pas le prestige du genre pictural en question sur le plateau Musée.
3. S'il n'échange pas avec le musée (par exemple si celui-ci ne possède pas de tableau du même genre aux bonnes dimensions), le joueur doit conserver ce tableau superflu à côté de son plateau. Il prend ensuite une tuile Décor 1x1 et la place normalement. À la fin de la partie, chaque tableau superflu fait perdre 2 points à son propriétaire. Lorsqu'un joueur récupère un second tableau superflu, il déclenche la fin de partie (cf. page 7, Fin de partie).

Ce joueur a été forcé de prendre un Paysage trop grand pour sa galerie !

Heureusement, il peut l'échanger contre un Paysage plus petit issu des collections du musée, évitant ainsi de conserver un tableau superflu.



4. ACCROÎTRE LE PRESTIGE

Pendant la partie, le marqueur Prestige de chaque genre pictural progresse sur la piste du plateau Musée afin de rendre compte de l'estime que lui porte la communauté artistique. En fin de partie, les 4 genres picturaux sont classés selon leurs scores : plus le prestige d'un genre pictural est élevé, plus les tableaux de cette catégorie rapportent de points (cf. Niveaux de prestige, ci-contre).



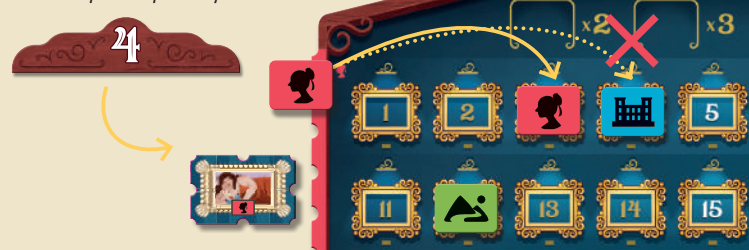
La communauté artistique tient actuellement les Paysages en très haute estime.

Après chaque vente aux enchères, un tableau reste invendu. Son acquisition par le musée accroît le prestige du genre pictural auquel il appartient. Placez-le près du plateau Musée, du côté correspondant à la couleur de son genre. Les tableaux invendus réunis dans ces 4 zones forment les collections du musée.

Consultez la **valeur du tableau invendu** (imprimée au dos de la tuile et sur le jeton Estimation correspondant) et faites progresser le marqueur Prestige d'autant de cases sur la piste du plateau Musée.

Les marqueurs Prestige **ne peuvent jamais être à égalité**. Si un marqueur doit arriver sur la même case qu'un autre, il recule jusqu'à la première case libre (cf. ci-dessous). L'**échange** de tableaux avec le musée **n'affecte pas le prestige** de leur genre pictural. Si un marqueur Prestige dépasse 50 sur la piste, retournez-le face noire visible et poursuivez sa progression à partir de la case 1. Le score indiqué par un marqueur noir est augmenté de 50 points.

Après les enchères, un Portrait d'une valeur de 4 reste invendu. Le marqueur Portrait (rouge) avance donc de 4 cases et atterrit sur le marqueur Scène urbaine (bleu) : il recule de 1 case (il s'arrête sur la case 3). En fin de partie, si le marqueur Prestige du genre Scène urbaine devance toujours celui du Portrait, les Scènes urbaines vaudront plus de points que les Portraits.



5. FIN DE MANCHE

En fin de manche, le Commissaire-priseur confie son marteau au joueur situé à sa gauche, qui endosse ce rôle à son tour et lance la manche suivante en sélectionnant les nouveaux lots mis aux enchères.

FIN DE PARTIE

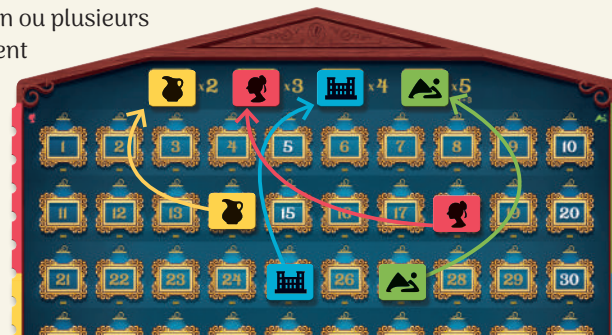
La fin de partie se déclenche si au moins l'une de ces conditions est remplie :

- * un joueur n'a plus d'espace libre dans sa galerie ; *ou*
- * un joueur récupère un deuxième tableau superflu ; *ou*
- * les joueurs n'ont plus aucune carte Enchère en main.

Terminez la manche en cours, puis calculez les scores (cf. page 8, Score final). Le joueur dont le score est le plus élevé remporte la partie.

NIVEAUX DE PRESTIGE

Avant de calculer les scores individuels des joueurs, déterminez le classement final des 4 genres picturaux en fonction de leur progression sur la piste. Positionnez les marqueurs Prestige sur le podium en haut du plateau Musée : le genre le plus prestigieux (le plus avancé sur la piste) est posé sur la case « x5 », le suivant sur la case « x4 », et ainsi de suite. Dans la rare éventualité où un ou plusieurs genres ne seraient pas entrés au musée, chacun vaudra « x2 ».



SCORE FINAL

Avant de calculer son score, chaque joueur vérifie que son voisin de gauche n'a commis aucune faute de goût dans sa galerie. Chacun compte ensuite ses points en suivant les étapes ci-dessous et en déplaçant son marqueur de score individuel sur la piste du plateau Musée.

- Points de prestige** : pour chaque genre, le joueur compte le nombre de tableaux et le multiplie par le niveau de prestige indiqué sur le podium. Les tableaux impliqués dans une faute de goût (adjacents à des tableaux du même genre) ne sont pas comptés.

Reconnu	2 points par tableau
Admiré	3 points par tableau
Adulé	4 points par tableau
Encensé	5 points par tableau

- Bonus de décor** : le joueur ajoute à son score la valeur (nombre de boucliers) indiquée sur chacune des tuiles Décor accrochées à son mur.
- Bonus de ligne de vue** : le joueur remporte 3 points supplémentaires pour chaque tableau appartenant au genre le plus prestigieux ($\times 5$) et dont tout ou partie figure sur la zone de la galerie comprise entre les deux icônes d'yeux. Tous les tableaux du genre en question sont comptabilisés, y compris s'ils commettent une faute de goût.
- Bonus de galerie complète** : le joueur remporte 5 points supplémentaires si sa galerie ne dispose plus d'aucun espace libre.
- Coins nus** : le joueur perd 2 points pour chaque coin de mur vide dans sa galerie.
- Tableaux superflus** : le joueur perd 2 points pour chacun de ses tableaux superflus (sans compter celui tenu par l'assistant, le cas échéant).

CRÉDITS

Créé par MITCH WALLACE

Direction de projet, direction artistique et conception : MARK ASHA

Illustrations : GIAGOMO VIGHI, SOFIA ROSSI, VERONIGA GRASSI,

ANGELICA REGNI, DORIS SHERMADHI, MAX KOSEK

Graphismes : MAX KOSEK ET MARK ASHA

Développé par MIGHTY BOARDS

Gestion de projet : DAVID GIBGOP

Édition du livret : JEFF FRASER

Marketing : GVELINE FOUBERT

Responsable testeurs : Aphrodite Andreou. Testeurs : Emma Wallace, Felipe Sanchez, Matt Wolfe, Andy North, David Marron, Ed Shubert, Quentin Burleson, Mark McGee, Tawn Curtis, Emily Zucker, Clarence Simpson, Bob Schall, Susan Lupton, Joel Salda, Jeremy Baker, Jonah Klever, Wesley Tolliver, Anne Lupton, Juli Bierwirth, Elaine Wallace, Chris Wallace

Édition française par LUCKY DUCK GAMES

Traducteur et responsable éditorial : ELRIG ROZET

Relecture : GLODIE NELOW Maquette : MAREK BARANOWSKI

DÉPARTAGER UNE ÉGALITÉ

Si deux joueurs ou plus sont à égalité, c'est celui dont la main totalise la plus haute valeur de cartes Enchère qui l'emporte. Si une égalité persiste, la victoire est partagée.

EXEMPLE DE SCORE



Dans l'exemple ci-dessus, le joueur obtient les points suivants :

Nature morte : 4 tableaux \times 2 prestige = 8 points

Portrait : 3 tableaux \times 3 prestige = 9 points

Scène urbaine : 4 tableaux \times 4 prestige = 16 points

Paysage : 3 tableaux \times 5 prestige = 15 points

2 Paysages adjacents (encadrés en rouge) commettent une faute de goût ; ils ne rapportent aucun point à cette étape.

Bonus de décor : 11 boucliers = 11 points

Bonus de ligne de vue (zone comprise entre les pointillés jaunes) :

les Paysages ont le plus de prestige : 3 Paysages \times 3 points = 9 points

Les 2 Paysages coupables d'une faute de goût rapportent quand même des points à cette étape.

Bonus de galerie complète : 0 point

Coins nus : 1 coin \times -2 points = -2 points

Tableaux superflus : 1 tableau \times -2 points = -2 points **TOTAL = 64 points**



© 2023 Mighty Boards Ltd.,
28/3 Nael Court, Kosbor street,
Żebbuġ, ZBG1743, Malte.
Tous droits réservés.
www.mighty-boards.com



Édition française par
Lucky Duck Games,
ul. Zielińskiego 11,
30-320 Cracovie, Pologne.
www.luckyduckgames.com/fr

