

MUSEUM

EXTENSION

LES ARCHÉOLOGUES

Avec cette extension, MUSEUM vous propose de faire entrer le jeu dans une nouvelle dimension, plus experte, en intégrant des acteurs essentiels à la construction de vos collections : les Archéologues. Sans eux, les musées seraient restés désespérément vides ...

MATÉRIEL

- 1 Plateau Archéologues
- 40 Marqueurs Archéologues (10x4 couleurs)
- 6 cartes Experts
- 6 Cartes de Faveur
- 3 Cartes A la Une
- Règles de jeu

LE PRINCIPE DES ARCHÉOLOGUES

Si le principe général de MUSEUM est conservé, une subtilité stratégique vient en modifier substantiellement l'équilibre du jeu. En tant que directeur de musée, vous allez devoir engager des Archéologues pour sillonner les 4 coins du monde, afin de rapporter les trésors dont vous avez besoin. Vous ne pourrez donc piocher des cartes que dans les Continents ouverts par vos Archéologues. Si vous n'avez pas d'agent sur place, les Archéologues de vos concurrents pourront peut-être vous aider, contre rémunération !

Cette extension incorpore également une mécanique de course contre la montre : le premier joueur à compléter son réseau d'Archéologues sur un Continent obtient des bonus supplémentaires !

Mise en place

Au début de votre partie, placez le plateau «ARCHEOLOGUES» à côté du jeu et prenez chacun vos meeples Archéologues de votre couleur. Avant de commencer la partie, chaque joueur place 1 de ses Archéologues gratuitement pour s'ouvrir l'accès à l'un des 4 Continents (voir ci-dessous). C'est parti!



Utiliser les Archéologues

Vos Archéologues sont les agents de votre musée, qui vous permettent donc d'accéder aux objets des différents Continents et d'en prendre le contrôle pour en tirer des avantages.

Donc, sans Archéologue présent, vous ne pouvez pas prendre de carte d'un Continent, que vous soyez le joueur actif ou non. Pourtant, si un Archéologue mandaté par un autre joueur est présent, vous pouvez piocher 1 carte mais vous devrez payer 1 point de Prestige au propriétaire de l'Archéologue. Si plusieurs joueurs ont des agents sur place, vous pouvez choisir à quel joueur vous donnez le point de Prestige.

Pour poser un Archéologue, on applique le principe de base de MUSEUM : payer les sommes réclamées en défaussant des objets de votre Réserve Personnelle (main) vers votre Fonds Commun (défausse) ou en payant des points de Prestige.

NB : Il est possible de placer plusieurs Archéologues dans le même tour, à condition d'être capable de les payer !

- Une fois placé, vous ne pouvez pas déplacer un Archéologue.
- Chaque case sur le plateau ne peut être occupé par plus d'un Archéologue.
- S'il ne vous reste plus de Marqueurs Archéologue, vous ne pouvez plus déployer d'Archéologues.
- Vous ne pouvez pas déployer d'Archéologues si vous choisissez de faire un Inventaire au moment de votre tour.

Pour 2 points dépensés :

- Vous pouvez placer 1 de vos pions Archéologues sur le premier emplacement du Continent choisi, ce qui vous permettra de piocher une carte issue de ce Continent à votre tour.
- Vous vous ouvrez la possibilité de placer 1 Archéologue sur l'emplacement suivant (de valeur 4).

Pour 4 points dépensés :

- Vous pouvez placer 1 de vos pions Archéologues sur une des cases du deuxième emplacement d'un Continent (pour ce faire, vous devez impérativement avoir un Archéologue présent sur le premier emplacement de ce Continent). Chaque case confère un avantage différent (voir aide de jeu). Votre jeton ne pourra plus être changé de case par la suite.
- Vous vous ouvrez la possibilité de placer 1 Archéologue au degré suivant (de valeur 6)



Vous piochez une carte de Faveur à chaque fois que vous prenez 1 carte de ce Continent en tant que joueur actif.



Vous gagnez 1 point de Prestige à chaque fois que vous prenez 1 carte de ce Continent en tant que joueur actif.



Vous pouvez piocher des cartes de ce Continent même s'il est fermé ou inaccessible.

Pour 6 points dépensés :

- Vous pouvez placer 1 de vos pions Archéologues sur l'un des 2 cases de l'emplacement final d'un Continent (pour ce faire, vous devez impérativement avoir des Archéologues présents sur les deux premiers emplacements de ce Continent), en choisissant l'avantage que vous souhaitez obtenir (voir aide de jeu).

- Si vous êtes le 1er joueur à placer un Archéologue à cet endroit, vous prenez le contrôle du Continent : placez 1 jeton Archéologue sur le +15 points de victoire. Si vous êtes le 2ème, placez-le sur le + 7 points de victoire car vous n'avez qu'une participation mineure dans ce Continent. Ces points seront à ajouter au décompte de fin de partie.



Vous gagnez 4 points de victoire en fin de partie.



Vous gagnez immédiatement 3 points de Prestige.

GLOSSAIRE

Cartes Experts

Léopold M'Boke : A la fin de la partie, gagnez 2 Points de Victoire par Archéologue sur le Continent AFRIQUE

Yo Ah Lee : À la fin de la partie, gagnez 2 Points de Victoire par Archéologue sur le Continent ASIE

Ida Imeskäya : À la fin de la partie, gagnez 2 Points de Victoire par Archéologue sur le Continent EUROPE

Johnny Turp : À la fin de la partie, gagnez 2 Points de Victoire par Archéologue sur le Continent AMERIQUE PACIFIQUE

Juliana Corbula : Payez 1 de moins pour déployer 1 Archéologue sur n'importe quelle zone

Nathaniel Ikons : Recevez 1 point de Prestige à chaque fois que vous déployez un Archéologue sur n'importe quelle zone

Cartes de Faveur

Nouveau Site de Fouilles : Vous pouvez placer gratuitement un Archéologue sur un Continent.

La Belle Equipe : Vous gagnez 1 point de Prestige pour chacun de vos Archéologues sur le plateau.

Cartes À la Une

Décisions politiques : Aucun Archéologue ne peut être déployé ce tour.

Pénurie de main d'œuvre : Pour chaque Archéologue déployé ce tour, le joueur actif doit payer 1 point de prestige supplémentaire

Relais dans la presse : Pour chaque Archéologue déployé ce tour, le joueur actif reçoit 1 point de Prestige.