

MUSEUM

L'EXPOSITION UNIVERSELLE

Destinée à exposer les plus grands atouts de chaque pays, l'Exposition Universelle est un évènement international aussi émerveillant que prestigieux. Votre musée a été appelé pour participer et face aux curateurs des autres pays, vous allez lutter pour impressionner le public avec vos reliques les plus fabuleux et les plus rares !

« L'Exposition Universelle » est une extension du jeu MUSEUM qui vous propose des stratégies supplémentaires pour scorer des points, tout en s'appuyant sur les mêmes principes de règles de la version de base du jeu.

L'Exposition Universelle repose sur l'ajout de deux nouvelles mécaniques : Les Pavillons et les Prêts.

NB :

- Les Pavillons et les Prêts sont deux principes différents. Vous pouvez les jouer en même temps, ou décider de ne jouer qu'avec un seul.
- Cette extension requiert la boîte de base de MUSEUM et ne peut donc être jouée de manière indépendante.

MATÉRIEL

- 3 Plateaux Pavillon
- 3 Cartes Experts
- 40 Clips Joueurs (10 par couleur)
- 3 Cartes Faveur
- 20 Cartes Collection
- 5 Cartes A la Une

LE PRINCIPE DES PAVILLONS

Le principe des Pavillons repose sur l'ajout dans le jeu de Pavillons indépendants communs à tous les joueurs. Il s'agit de grandes expositions avec de nombreux participants : vous allez devoir choisir vos Objets astucieusement si vous désirez que vos contributions sortent du lot ! Les joueurs vont venir y placer leurs Objets (au lieu de les intégrer à leur propre musée) pour les y exposer et recevoir ainsi des points de Prestige et de Victoire.

Cette extension met l'accent sur l'interaction entre les joueurs, le but étant d'être celui qui a placé la majorité des 5 Objets requis dans les Pavillons de l'Exposition Universelle.

Préparation

Placer un nombre de PAVILLONS égal au nombre de joueurs -1 à côté du jeu (1 si vous êtes 2 joueurs, 2 si vous êtes trois joueurs, etc.).

Tirer au hasard pour chaque Pavillon une carte COLLECTION, qui va déterminer la nature des 5 Objets à placer selon des critères précis (de Valeur, de Civilisation...) et un ordre précis qui doit être impérativement respecté.

Pose d'un Objet dans un Pavillon

Durant la phase d'Amélioration de son tour, le joueur actif peut poser un ou plusieurs Objets dans un ou plusieurs Pavillons, selon les principes suivants :

- Vous devez payer la valeur de l'Objet posé en défaussant des cartes de votre Réserve Personnelle (votre main) votre Fonds Commun (votre défausse), selon le principe de base de MUSEUM.

- Vous devez respecter l'ordre de pose des Objets dicté par la carte Collection.

- Vous ne scorez pas la valeur des Objets posés dans un Pavillon car ils ne sont pas intégrés à votre Musée. Placer un Objet dans un Pavillon ne vous fait donc pas avancer sur la piste de score. Cependant, il touche la récompense indiquée sous chaque Objet en points de Prestige.

- Vous ne pouvez pas sortir, échanger ou récupérer un Objet placé dans un Pavillon. Il y reste jusqu'à la fin du jeu.

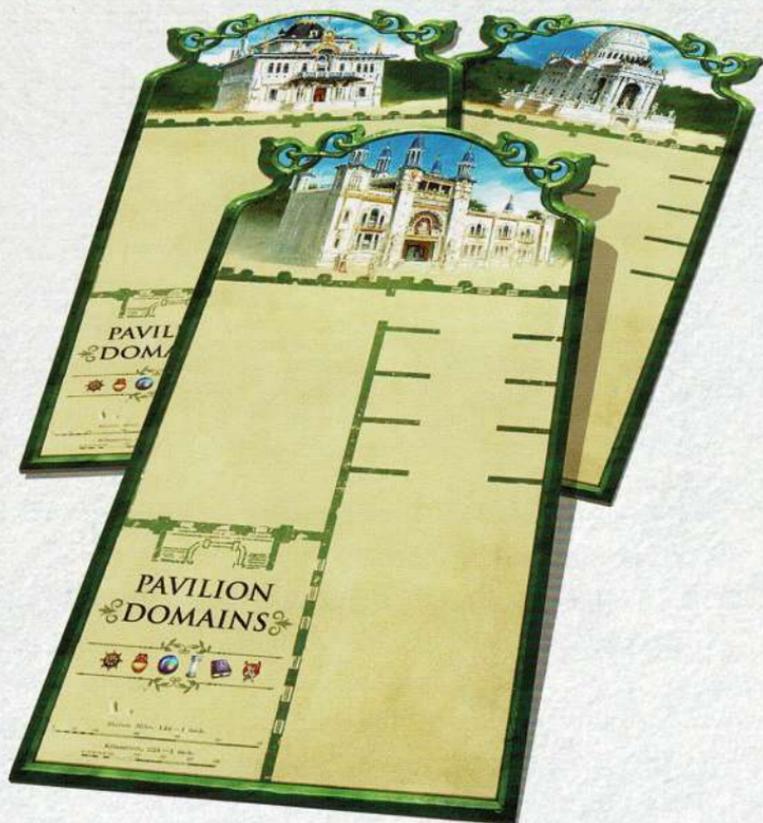
- Chaque Objet que vous placez dans un Pavillon sera identifié grâce à un clips de votre couleur.

***Exemple :** Jamie veut poser les 2 premiers Objets dans le Pavillon consacré à la Collection de « La Porte des Etoiles » : une carte du Domaine Religion puis une carte de Civilisation Polynésienne. Il va d'abord poser une carte Religion de valeur 2 de la Civilisation Maya de sa main, en défaussant dans son Fonds Commun une carte Celtique de valeur 2. Il place alors sa carte Religion Maya dans le Pavillon et touche la récompense indiquée en points de Prestige (3 en l'occurrence). Ensuite, il va placer une carte Polynésienne qu'il décide de payer avec 2 points de Prestige. Il la place dans le Pavillon et touche la récompense en points de Prestige prévue (2 en l'occurrence). Il a posé 2 Objets dans le Pavillon (sur lesquels il a mis son clip de couleur) mais n'a pas avancé sur la piste de score, car ils ne sont pas placés dans son musée.*

Décompte des points

Un Pavillon ne rapporte des points en fin de partie que s'il est complété dans son intégralité. Tout Pavillon partiellement complété ne rapportera donc aucun point !

En revanche, quand le Pavillon est complété, il est ouvert au public et rapporte donc des points aux joueurs selon le principe suivant :



Le joueur qui détient la majorité des Objets dans le Pavillon score le bonus maximal (ici 13 points de victoire). En cas d'égalité, le 1er joueur à avoir posé dans le Pavillon est considéré comme majoritaire.

Le joueur minoritaire touche quant à lui le bonus secondaire (ici 6 points). En cas d'égalité, le principe est le même que pour le 1er joueur.

Si un joueur a réussi à placer ses 5 Objets dans le Pavillon sans la contribution d'un autre joueur, il score la totalité des points bonus à savoir ici 13 + 6 donc 19 points de victoire !

***Exemple :** En fin de partie, Raphaël a posé 3 Objets dans le Pavillon avec la carte Collection « La Porte des Etoiles », Olivier et Jean-François un seul chacun. Raphaël va scorer 13 points supplémentaires et Jean-François ayant placé l'Objet 2 et Olivier l'Objet 3, c'est Jean-François qui va scorer 6 points et Olivier zéro.*

Et maintenant ? _____

À vous de jouer ! Voici quelques astuces à retenir :

- Prenez bien garde aux Objets que vous placez dans les Pavillons. Placer des Objets coûteux (de valeur 4 ou 5) est difficile et peu rentable, car cela ne vous fera pas avancer sur la piste de score. Par contre, comme un Pavillon n'a d'intérêt que s'il est terminé, cela peut parfois s'avérer nécessaire.

- En plaçant un Objet dans le Pavillon, vous pouvez espérer toucher le bonus secondaire mais vous aidez votre adversaire à le terminer ...le choix n'est pas toujours facile à faire !

Amusez-vous bien !

LE PRINCIPE DES PRÊTS

NB : Les Prêts ne peuvent être joués qu'à 3 joueurs ou plus.

Les Prêts vous permettent d'exposer des Objets qui vous appartiennent au sein du musée et des collections d'un autre joueur ! Les Prêts fonctionnent selon les règles de base de MUSEUM. Ils sont compatibles avec les autres extensions de MUSEUM et apportent un degré de complexité supplémentaire, tout en offrant un nouveau levier pour remporter la victoire.

Comment prêter un Objet ? _____

Comme pour tout Objet dans MUSEUM, vous devez payer sa valeur soit en défaussant la valeur correspondante de votre Réserve Personnelle (votre main) dans votre Fonds Commun (votre défausse), en payant avec des points de Prestige, ou bien en utilisant une carte de Faveur appropriée. Lorsque vous prêtez un Objet au Musée d'un autre joueur, vous marquez la valeur de la carte sur la piste de score car, bien que l'Objet ne soit pas exposé dans votre établissement, il vous appartient toujours !

Afin de vous permettre de reconnaître facilement un Objet prêté, vous placez sur la carte prêtée un clips à la couleur de votre musée.

Quel intérêt de prêter un Objet à un autre musée ? _____

Evidemment, enrichir la collection d'un concurrent et lui permettre de marquer plus de points peut paraître très étrange dans l'univers de MUSEUM et pourtant ... ce système de prêt repose sur l'idée d'un scoring différentiel. Cela signifie qu'en améliorant la collection d'un joueur, vous lui faites gagner plus de points, mais vous en gagnez aussi de la manière suivante :

- Le joueur qui a reçu l'Objet score ses Collections de manière normale et optimale.

- Le joueur qui a fait le Prêt score quant à lui la différence entre le score total de la Collection et ce que la Collection aurait rapporté sans ses prêts.

Exemple : Georgina a en fin de partie une Collection Indienne de 11 cartes dans laquelle figurent 2 Objets prêtés par Éric et 1 prêté par Jamie (7 cartes Georgina, 2 Éric, 1 Jamie et 1 Expert). Georgina marque donc 28 points pour ses 11 cartes. Éric score quant à lui 28 - 19 (la taille de la Collection sans ses Objets) et marque donc 9 points. Enfin, Jamie score 5 points (28-23) pour l'Objet qu'il a prêté.

NB : Le principe est exactement le même dans une Collection de domaines :

Exemple 2 : Jamie possède une Collection de 7 navigations (6 + Expert) mais 2 cartes ont été prêtées par Georgina. Au final, Jamie score 25 points

et Georgina score 14 points pour ses 2 cartes (25 - 11) ! Cela fait un gros différentiel sur un éventuel 3ème ou 4ème joueur ...

À retenir :

- On ne peut refuser une carte prêtée à son musée ni la remplacer (par exemple dans une Collection de domaines).

***Exemple :** Olivier a reçu en prêt de la part d'Éric une carte Navigation grecque qui complète sa Collection. S'il met par la suite une carte Navigation grecque, Éric scorera quand même la valeur de sa carte dans le domaine car elle a été placée avant.*

- Dans la même logique, si une carte n'améliore pas la valeur d'une collection, elle ne peut pas être prêtée.

***Exemple :** Éric veut prêter une carte à Olivier pour contribuer à sa collection de Navigation. Cependant, la carte d'Éric est une carte de Navigation Grecque. Si Olivier possède déjà une carte de navigation Grecque, Éric ne peut donc pas prêter son objet ; il va devoir trouver autre chose !*

- Certaines cartes Mécènes, Evènements, Faveur et Experts sont spécifiques aux Prêts.

- Cette extension est compatible avec les autres extensions MUSEUM mais on ne peut bien sûr pas prêter d'Objet dans un Pavillon, car il s'agit d'un objectif commun.

ANNEXES

Cartes de Collection

ICONE CIVILISATION : Vous pouvez placer n'importe quelle carte de la couleur (Civilisation) correspondante.

ICONE DOMAINE : Vous pouvez placer n'importe quelle carte du Domaine correspondant.

ICONE VALEUR : Vous pouvez placer n'importe quelle carte de la valeur correspondante.

ICONE CONTINENT : Vous pouvez placer n'importe quelle carte du Continent correspondant.

Cartes Expert

AMANDINE BOURDAIS : Recevez 1 point de Prestige lorsque vous placez un Objet dans un Pavillon.