

MUSEUM

EXTENSION

LE MARCHÉ NOIR

Bienvenue dans le monde souterrain du Marché Noir, où tout peut être obtenu... si vous pouvez en payer le prix ! Prenez possession de reliques d'origine douteuse et sollicitez des faveurs pour mettre des bâtons dans les roues de vos collègues conservateurs. Mais attention, si vous vous livrez à trop d'activités douteuses, la réputation de votre Musée en souffrira !

MATÉRIEL

- 1 Plateau du Marché Noir
- 2 Cartes Expert
- 30 Cartes Objet du Marché Noir
- 3 Cartes À la Une
- 30 Cartes Faveur du Marché Noir

PRINCIPE

Le Marché Noir vous offre une nouvelle façon d'obtenir des cartes Objet et Faveur ! Les cartes Objet disponibles sur le Marché Noir vous aident à compléter vos Collections, alors que les cartes Favoris vous permettent de jouer des tours à vos adversaires ! Plus un objet restera longtemps sur le marché, moins il sera cher. Mais attention : si vous attendez trop longtemps, un autre conservateur risque de le prendre à votre place !

MISE EN PLACE

Après avoir mis en place le Plateau Principal, placez le Plateau du Marché Noir à côté de celui-ci. Mélangez les 30 cartes Objet et les 30 cartes Faveur du Marché Noir et placez la pile obtenue à l'emplacement approprié. Tirez les 5 premières cartes du jeu et placez 1 carte à chacun des 5 emplacements disponibles. Ensuite, terminez la mise en place du jeu comme d'habitude.

RÈGLES

Les cartes disponibles sur le Marché Noir peuvent être achetées selon les règles de base de Museum, avec une seule différence : le prix de la carte Objet ou Faveur varie en fonction de son emplacement sur le tableau du Marché Noir : de sa valeur pleine jusqu'à sa valeur -2.

CARTES OBJET DU MARCHÉ NOIR

Les cartes Objet du Marché Noir diffèrent légèrement des cartes Objet ordinaires de Museum : chaque Objet est rattaché soit à un Domaine, soit à une Civilisation, jamais les deux. Cela signifie qu'ils ne peuvent faire partie que d'une seule collection à la fois.

Une carte Objet achetée sur le Plateau Marché Noir est placée directement dans le Musée de l'acheteur et non dans sa Réserve Personnelle (main).

Les Objets du Marché Noir face visible sur le Marché ne peuvent pas être pris gratuitement pendant la phase d'Exploration d'un joueur à la manière d'une carte Objet ordinaire, ils doivent être achetés pour être obtenus.

CARTES DE FAVEUR DU MARCHÉ NOIR

Les cartes Faveur achetées sur le Plateau Marché Noir sont placées dans votre main pour être jouées au moment de votre choix. Vous pouvez jouer autant de cartes Faveur du Marché Noir que vous le souhaitez pendant votre tour.

Les cartes Faveur du Marché Noir ne peuvent être jouées que lorsque vous êtes le joueur actif, sauf indication contraire.

Les cartes Faveur du Marché Noir qui sont face visible sur le Plateau Marché Noir ne peuvent pas être prises gratuitement à chaque fois qu'un joueur passe un multiple de 10 sur la piste de score (comme pour une carte Faveur ordinaire) : elles doivent impérativement être achetées.

À chaque fois que vous jouez une carte Faveur du Marché Noir, elle n'est défaussée ni dans la pile de défausse des cartes Faveur ordinaires, ni dans celle du Marché Noir. Au lieu de cela, placez-la à côté de votre propre Fonds commun (pile de défausse), car elle vous fera potentiellement perdre des points à la fin de la partie (voir Fin de la partie).

Réapprovisionnement du Marché Noir : Lorsqu'une carte est achetée sur le Marché Noir, glissez les cartes restantes le long de la piste pour combler l'espace, puis tirez une nouvelle carte de la pile pour l'ajouter à la fin de la ligne.

PRENDRE UNE CARTE DE FAVEUR

Dans une partie ordinaire de Museum, le joueur actif pioche une carte Faveur à chaque fois qu'il franchit un multiple de 10 sur la piste de score. Dans l'extension du Marché Noir, il peut choisir de prendre soit une Carte Faveur ordinaire, soit une carte du deck de cartes Marché Noir. Cette carte

(qu'il s'agisse d'une carte Objet ou d'une carte Faveur) est ajoutée à sa Réserve Personnelle (sa main).

FIN DU TOUR DE CHAQUE JOUEUR

Les cartes sur le Plateau du Marché Noir sont rafraîchies à la fin du tour de chaque joueur. Avant le début du tour du joueur suivant, défaussez la carte au bout de la piste du Marché Noir, glissez les cartes restantes le long de la piste pour combler l'espace, puis tirez une nouvelle carte du jeu pour l'ajouter à la fin de la ligne.

FIN DE LA PARTIE

À la fin du jeu, chaque joueur doit compter le nombre de cartes Faveur du Marché Noir qu'il a utilisées pendant la partie, ainsi que le nombre de cartes d'objets du Marché Noir exposées dans son musée ou présentes dans son Fonds commun (pile de défausse).

Si un joueur a joué 4 cartes du Marché Noir ou plus pendant la partie, sa réputation est entachée, lui faisant perdre des points de la manière suivante :

- 1 point par carte Faveur du Marché Noir utilisée pendant le jeu.
- 1 point par carte Objet du Marché Noir exposée dans son musée.
- La valeur de chaque carte Objet du Marché Noir présente dans son Fonds Commun (défausse).

Exemple :

A la fin du jeu, Jamie a utilisé 2 cartes Faveur du Marché Noir. Il a aussi le buste de Jules César (valeur 5) exposé dans son musée, et le Strigil romain (valeur 3) dans son Fonds Commun (défausse). Jamie perd $2 + 1 + 3 = -6$ points au total.

Les cartes du Marché Noir restantes dans la Réserve personnelle (main) du joueur n'ont aucun effet.

GLOSSAIRE

Cartes Expert

Katrina Rakovic : Les cartes Marché Noir vous coûtent 1 de moins à acheter.

Gareth McDubs : Gagnez 1 point de Prestige à chaque fois que vous achetez une carte Marché Noir.

Cartes A la Une

Démantèlement de la filière : Aucune carte ne peut être achetée au Marché Noir.

Un nouveau réseau : Toutes les cartes du Marché noir sont défaussées, puis remplacées par de nouvelles.

Taux de change : Les cartes au Marché Noir coûtent -1.

Cartes Faveur

Contrefaçon : Payez la valeur d'un Objet exposé dans le Musée d'un autre joueur. Retournez cet Objet dans la pile Continent qui est ensuite mélangée.

Campagne diffamatoire : Vous faites monter l'Opinion Publique de 1 sur le Continent de votre choix, en la faisant diminuer de 1 sur un autre.

Fermeture administrative : Le joueur ciblé par cette carte ne peut poser aucun objet dans aucun Musée ce tour.

Don Forcé : Vous pouvez déplacer 1 carte de votre Fonds Commun dans celui d'un adversaire.

Vol : Vous pouvez prendre un Objet exposé dans le Musée d'un adversaire en payant son coût dans son Fonds Commun. Cet Objet est alors exposé dans votre Musée.

Scandale : Vous choisissez un Expert engagé dans le Musée d'un adversaire pour l'obliger à la démission. La carte de l'Expert est mélangée dans la pile.

Appui politique : Cette carte annule l'effet d'une carte Marché Noir dont vous êtes la cible.

Inondation des sous-sols : Le joueur ciblé doit défausser jusqu'à 2 cartes Objet de sa Réserve Personnelle (sa main) dans son Fonds Commun (sa défausse).

Diplomatie : Vous n'êtes pas affecté par la carte A la Une active.

Contrebande : Vous pouvez vendre un objet de votre Réserve Personnelle (votre main) à des contrebandiers d'objets d'art. Cette carte est retirée du jeu et vous recevez sa valeur +2 en jetons de Prestige.