

IDÉE DU JEU

Une partie des Trésors de Théodore vous plonge dans les collections du Musée Calbet. Vous y incarnez des artistes-scénographes qui devront réaliser des expositions au cours d'une saison culturelle pour montrer la diversité et la richesse des objets du musée, et attirer le public à venir à sa rencontre.

À l'issue de 3 expositions et d'un catalogue retraçant la saison, où chacun pourra faire preuve de son sens de l'observation et de son imagination, on saura lequel d'entre vous aura su faire venir le plus de visiteurs et deviendra l'artiste-scénographe de l'année.

LE MATÉRIEL

— 165 CARTES —



1 carte de premier joueur



4 cartes Idée

142 cartes Objet (de 9 collections)



9 cartes Expo



9 cartes Ami.e artiste

1 BLOC DE MARQUE... ET CE LIVRET DE RÈGLES

MISE EN PLACE

Le jeu se déroule en 3 manches (expositions).

1 Mélangez puis séparez les deux paquets de cartes *Objet* et *Expo* en deux pioches distinctes, face cachée.

2 Retournez la première carte *Expo*, visible de tous. C'est l'objectif commun des joueurs pour la première exposition.

3 Retournez autant de cartes *Objet* que de joueurs + 1 (3 cartes à 2 joueurs, 4 cartes à 3 joueurs, 5 cartes à 4 joueurs) au centre de la table. Elles constituent les objets visibles du Musée. La pioche *Objet* constitue la Réserve du musée.

4 Distribuez 3 cartes *Objet* de la Réserve à chaque joueur qu'il prend en main. Ces cartes constituent sa réserve personnelle.

5 Distribuez 1 carte *Idée* à chaque joueur qu'il pose devant lui, face *Penseur* visible.

6 Le plus jeune joueur est désigné premier joueur de cette manche, il prend le marqueur "Musée Calbet". Le bloc de marque avec un crayon (non fourni) sont donnés à un autre joueur. La partie peut commencer, à partir du premier joueur et en sens horaire.

*Pour vos premières parties, nous vous conseillons de laisser dans la boîte les 9 cartes **Ami.e artiste** de l'extension "Duo d'artistes".*

Elles ne serviront pas. Quand vous serez familiarisés avec le jeu de base, vous pourrez intégrer cette extension à vos parties.

Reportez-vous alors à la page 10 de ce livret.



Exemple de mise en place à 3 joueurs



LES CARTES

CARTE DE PREMIER JOUEUR

COLLECTIONS DU MUSÉE

-  Archéologie
-  Artisanat, Agriculture & Industrie
-  Vie domestique
-  Sciences & Techniques
-  Costumes & Accessoires
-  Jeux & Loisirs
-  Coutumes & Croyances
-  Peinture & Arts graphiques
-  Archives Papier & Photo

CARTE EXPO

Nombre de cartes
à poser
au minimum,
et en main
au maximum



Nombre de visiteurs
par carte Objet
de cette collection

Nombre de visiteurs
par carte Objet
dans le thème
défini par le joueur



Pictogramme
et couleur
de la collection
avec intitulé
et datation
de l'objet

CARTE OBJET

Visiteurs
supplémentaires
pour l'exposition
de cet objet

CARTE IDÉE

Voir page 6.



CARTE AMLE ARTISTE

Ces cartes sont utilisées dans
une extension du jeu de base.
Voir page 10.

TOUR DE JEU

À votre tour, réalisez **une action** parmi les suivantes :

- **Piocher 2 cartes *Objet de la Réserve***,
en gardant une dans sa main et posant la seconde face visible au Musée,
- **Échanger 1 carte *Objet de sa main* contre 1 carte *Objet du Musée***,
- **Exposer devant soi des cartes *Objet* issues d'une seule collection**,
suivant la demande de la carte *Expo* de la manche
ou correspondant à son idée de thème d'expo (voir page 6).

Si un joueur expose devant lui un nombre de cartes *Objet* égal ou supérieur à l'objectif de la carte *Expo*, la manche s'arrête à la fin du tour du dernier joueur.

LES ACTIONS

PIOCHER

Prenez les 2 cartes *Objet* supérieures de la Réserve, sélectionnez-en une que vous ajoutez à votre main et posez la seconde face visible avec les autres cartes *Objet* du Musée.

Attention : cette action n'est possible que si vous ne dépassez pas à la fin de votre tour le nombre de cartes *Objet* en main indiqué sur la carte *Expo* en cours.

ÉCHANGER

Prenez 1 carte *Objet* du musée et ajoutez-la à votre main, et en échange, posez 1 carte *Objet* de votre main avec les autres cartes *Objet* visibles du musée.

EXPOSER

Posez devant vous face visible une ou plusieurs cartes *Objet* répondant à une collection (et une seule !) demandée sur la carte *Expo* de la manche en cours.

Si vous avez déjà annoncé le thème de votre exposition et donc retourné votre carte *Idée* sur sa face *Label Idée* (voir page 6), vous pouvez poser devant vous une ou plusieurs cartes *Objet* d'une autre collection que celle(s) indiquée(s) sur la carte *Expo*, tout en respectant la règle d'une collection unique pour la pose.

Au cours de la manche : si le Musée propose 5 objets issus d'une même collection, les cartes *Objet* visibles de cette collection sont défaussées et placées sous la Réserve.

UNE EXPO À VOTRE IDÉE

Au début de chaque manche, votre **carte Idée** est posée devant vous, face *Penseur* visible.
La carte *Idée* a **deux fonctions au choix, mais une seule réalisable au cours de la manche** :

CARTE IDÉE



Face Label Idée

➤ **Au début de votre tour, annoncez le thème de votre exposition.**

Puis retournez la carte, côté *Label Idée*.

Le thème de l'exposition est écrit sur la feuille de marque. Vous ne pouvez plus en changer.

Vous pourrez désormais exposer des cartes *Objet* issues d'autres collections que celles représentées sur la carte *Expo* de la manche, qui entrent dans votre thème.

Pour être validée en fin de manche, votre idée de thème devra se retrouver dans 3 cartes *Objet* au minimum, dont 1 au moins issue d'une collection indiquée sur la carte *Expo* et 1 au moins issue d'une autre collection.

➤ **Au début de votre tour, regardez secrètement la carte *Expo* de la manche suivante** et remplacez-la face cachée sur le haut de la pile des cartes *Expo*. Puis retournez votre carte *Idée*, côté *Label Idée*.

Vous renoncez alors à exprimer votre créativité et ne pourrez poser de cartes *Objet* issues de collections autres que celles demandées sur la carte *Expo* en cours.

Cette option n'est valable qu'au cours des manches 1 et 2 de la partie.

FIN DE MANCHE

Quand un joueur expose devant lui un nombre d'objets égal ou supérieur à l'objectif de la carte *Expo*, la manche s'arrête à l'issue du tour en cours. Chaque joueur réalise donc le même nombre d'actions dans une manche.

 = 100 visiteurs

Pour chaque joueur, on compte les visiteurs attirés par son exposition.

Une carte *Objet* peut compter deux fois si l'objet fait partie des collections demandées sur la carte *Expo* et si elle entre dans le thème annoncé par le joueur.

Les bonus de visiteurs indiqués en bas de certaines cartes ne sont comptés qu'une fois.

Rappel : pour gagner des visiteurs avec votre *Idée*, il vous faut au moins 3 cartes *Objet* dont 1 issue d'une collection indiquée sur la carte *Expo* et 1 issue d'une autre collection.

Une fois les visiteurs comptés, chaque joueur met de côté ses cartes *Objet* exposées. Elles seront consultables à tout moment et utilisées en fin de partie pour la réalisation des catalogues d'expos.

... ET MANCHE SUIVANTE

Chaque joueur peut garder jusqu'à 3 cartes *Objet* restantes de sa main pour la manche suivante et défausser les autres cartes. Ces cartes sont mélangées avec les cartes *Objet* du Musée et les cartes *Objet* de la Réserve pour constituer une nouvelle pioche (Réserve).

Comme pour la mise en place du début de partie, retournez la première carte *Expo* de la pile et autant de cartes *Objet* que de joueurs + 1 (3 cartes à 2 joueurs, 4 cartes à 3 joueurs, 5 cartes à 4 joueurs).

Pour compléter leur main à 3 cartes, distribuez des cartes *Objet* de la Réserve à chaque joueur.

Chaque joueur retourne sa carte *Idée*, face *Penseur* visible.

Le joueur le plus en retard sur la feuille de marque est désigné premier joueur de cette manche, il prend la carte *Musée Calbet*. En cas d'égalité à la dernière place, le premier joueur de la nouvelle manche est le plus jeune.

IDÉE ORIGINALE OBLIGATOIRE !

Un thème peut être trouvé dans de nombreux univers (matières, concepts, formes, métiers, associations d'idées, représentations...).

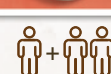
Un thème déjà annoncé par n'importe quel joueur au cours de la partie, quelle que soit la manche, ne peut être repris par un autre joueur.

Les noms des collections ne peuvent pas apparaître dans un thème.

Au moment du décompte de l'expo, le joueur explique pourquoi ses cartes *Objet* entrent dans son thème... Soyez indulgents avec les autres joueurs et gardez l'esprit ouvert : vous êtes des artistes, libres et créatifs !



Exemple : pour cette expo, il faut des objets des collections "Costumes & Accessoires" et "Sciences & Techniques". Ivan a réussi à poser 6 cartes *Objet* et trouvé le thème "**Ça tourne !**" pour 4 de ses cartes, dont 2 issues d'autres collections. Soit un joli total de 13  !



Les aiguilles de la montre tournent !



Les roues du vélo tournent !



Les roulettes du petit cheval tournent !
+ Bonus de la carte



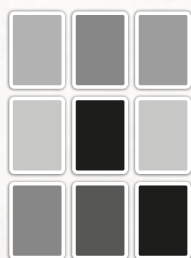
Les roues des vélos tournent !

FIN DE PARTIE ET CATALOGUE D'EXPOS

À l'issue de la troisième et dernière manche et du décompte, les joueurs réalisent leur **Catalogue d'expos** pour démontrer la richesse et la diversité des objets exposés au cours de la saison culturelle, attirant de nouveaux visiteurs curieux de découvrir le Musée Calbet.

Après avoir défaussé les cartes *Objet* restant dans sa main, chaque joueur reprend toutes ses cartes *Objet* exposées au cours de la partie et tente de les **assembler en pages de 9 objets**. Chaque page qu'il présente, en fonction de son montage, apporte au joueur des visiteurs en plus.

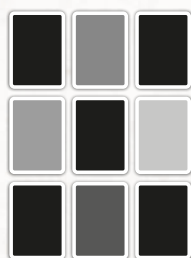
CATALOGUE : ASSEMBLEZ VOS PAGES !



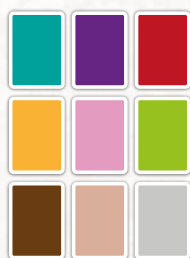
9 objets
quelles que soient
les collections



3 collections
de 3 objets



5 objets
d'une même collection
+ 4 objets
issus de 4 collections
différentes



9 objets issus
de 9 collections
différentes



Le joueur ayant cumulé le plus grand nombre de visiteurs est déclaré artiste-scénographe de l'année pour avoir si bien mis en valeur les collections du musée.

En cas d'égalité, est déclaré vainqueur le joueur ayant déployé le plus d'idées nouvelles (soit 3 maxi) pour exposer les objets du Musée Calbet.

En cas de nouvelle égalité, rejouez avec les Trésors de Théodore !

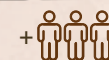
EXEMPLE DE FIN DE PARTIE

À 2 JOUEURS

À l'issue des 3 manches, la partie est très serrée entre Ivan et Mélanie :
31 contre 32...



Avec les 19 cartes *Objet* exposées au cours des 3 manches, Ivan réalise un catalogue de 2 pages, la dernière carte n'est pas utilisée. Sa première page est composée de 9 objets de 9 collections différentes, sa deuxième page propose une sélection simple de 9 objets. Soit un total de +6.



Mélanie n'ayant exposé que 17 cartes *Objet* au cours des 3 manches, elle ne peut composer qu'une seule page avec une collection de 5 objets. Il lui reste 8 cartes *Objet* qu'elle ne peut utiliser. Son catalogue lui rapporte +3.

Grâce à son Catalogue d'expos, Ivan dépasse Mélanie et remporte la partie !



Artiste-scénographe	IVAN	MÉLANIE	
EXPO 1	🏆 Ça tourne ! 13	🏆 L'habit ne fait pas le moine 11	🏆
EXPO 2	🏆 La grande librairie 9	🏆 Sur un air de guinguette 12	🏆
EXPO 3	🏆 Cuisine du monde 9	🏆 Plat et dessert 9	🏆
CATALOGUE	6	3	
SAISON (TOTAL)	37	35	

Artiste-scénographe			
EXPO 1	🏆	🏆	🏆
	2	2	2

