

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Pastiche

de Sean D. MacDonald



45-60
MIN

Un monde de couleurs magnifiques s'éveille alors que les joueurs remplissent des contrats représentant quelques-unes des plus belles œuvres de l'art européen et américain des six derniers siècles. Le mot **pastiche** est utilisé, en littérature et dans les beaux-arts, pour désigner une œuvre imitant ou recréant un chef-d'œuvre antérieur. Dans ce jeu, les joueurs réalisent des pastiches en mélangeant des couleurs et en assemblant les couleurs des palettes utilisées pour créer les peintures des maîtres. Découvrez les peintures, les palettes et les artistes dans ce jeu unique et stimulant pour toute la famille.

TABLE DES MATIÈRES

Matériel.....	pages 1–2
But du jeu.....	page 2
Mise en place du jeu.....	page 3
Comment jouer.....	pages 4–6
Fin de la partie et décompte.....	pages 6–7
Annexe 1 : Exemples de mélanges de couleurs.....	pages 8–9
Annexe 2 : À propos des couleurs.....	pages 10–11

MATÉRIEL

1 livre de règles.

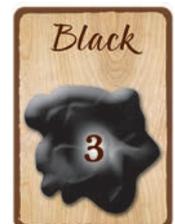
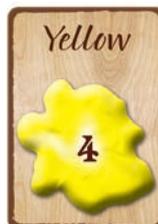
34 cartes de contrat. Réussir un contrat est le principal moyen pour les joueurs de marquer des points. Les cartes de contrats représentent 34 peintures célèbres différentes (17 artistes sont chacun représentés par 2 œuvres). Chaque carte de contrat comporte les informations suivantes :

- 1 informations sur l'œuvre (nom, galerie, dates, artiste, nationalité...)
- 2 valeur du contrat (c'est-à-dire les points marqués en réussissant ce contrat ; de 8 à 16 points)
- 3 bonus d'artiste (les points marqués en réussissant les deux contrats de cet artiste)
- 4 une palette de 2 à 7 taches de couleur (les couleurs requises pour réussir ce contrat)

131 cartes de palette. Les cartes de palette sont utilisées pour réussir les contrats et marquer des points de contrat. Chaque carte de palette représente une couleur et son nom, ainsi que le nombre de points qu'elle apporte à un contrat (ou le nombre de points qu'elle peut rapporter à la fin de la partie).

Les cartes de palette sont réparties ainsi :

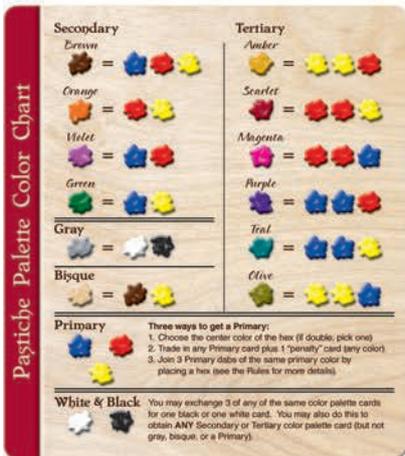
- Couleurs primaires : rouge, jaune, bleu (4 points ; 8 de chaque couleur)
- Couleurs secondaires : orange, vert, violet, marron (1 point ; 12 de chaque couleur)
- Couleurs tertiaires : ambre, vermillon, olive, turquoise, magenta, indigo (2 points ; 6 de chaque couleur)
- Teintes : blanc, noir (3 points ; 6 de chaque couleur) et gris (6 points ; 6 cartes)
- Ocre (5 points ; 5 cartes)



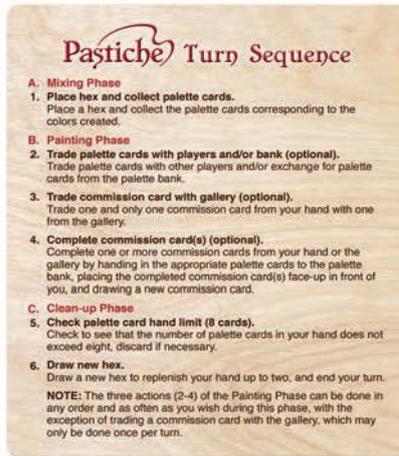


1 carte de premier joueur. Cette carte est utilisée pour désigner le premier joueur et s'en souvenir.

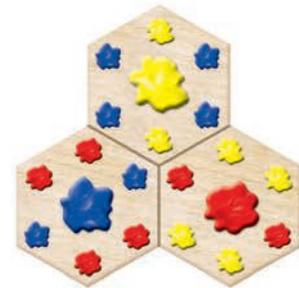
1 plateau de palette. Ce plateau est utilisé pour entreposer les cartes de palette qui sont à la disposition des joueurs pendant la partie.



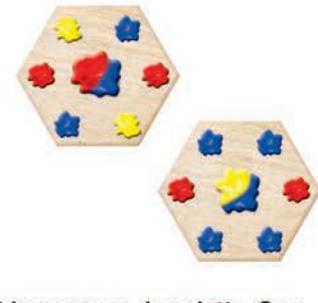
4 aides de jeu. Ces cartes recto-verso rappellent toutes les combinaisons de couleur d'un côté, et le déroulement d'un tour de jeu de l'autre côté.



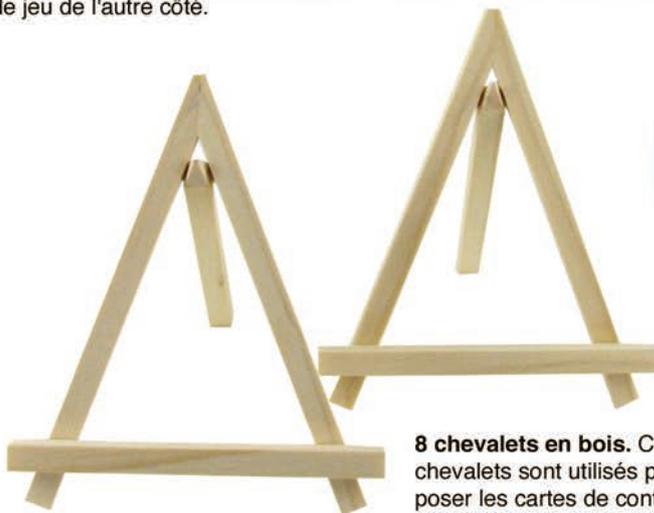
Une version française de cette carte peut être téléchargée à l'adresse www.eaglegrypion.com/pastiche



1 pièce de départ (composée de 3 hexagones). Cette pièce est utilisée au début de la partie pour commencer le placement des hexagones.



54 hexagones de palette. Ces hexagones sont placés pour mélanger des couleurs et obtenir des cartes de palette. Chacun représente une ou deux couleurs primaires (au centre de l'hexagone), et 6 taches dans différentes combinaisons de couleurs primaires (aux sommets de l'hexagone).



8 chevalets en bois. Ces chevalets sont utilisés pour poser les cartes de contrats.

BUT DU JEU

Le but est de marquer le plus grand nombre de points. Ceux-ci sont marqués en réussissant des contrats, ce qui se fait en rassemblant les cartes de palette nécessaires. Les scores sont calculés à la fin du tour de jeu pendant lequel un joueur a atteint un certain nombre de points de cartes de contrats (cf. *Fin de la partie et décompte*). Le joueur qui obtient le plus de points avec les contrats réalisés, les cartes de palette en main utilisables, et les points de bonus d'artiste est déclaré vainqueur.

MISE EN PLACE DU JEU

Mise en place générale

1. **Pièce de départ (composée de 3 hexagones)** : Placez la pièce de départ au centre de la zone de jeu, en laissant assez de place de tous les côtés pour permettre de placer des hexagones au cours du jeu.
2. **Plateau et cartes de palette** : Placez le plateau de palette d'un côté de la zone de jeu, si possible à portée de tous les joueurs. Empilez les cartes de palette, face visible, sur leurs emplacements respectifs du plateau. Les cartes de palette disposées sur le plateau constituent la *réserve*.
3. **Hexagones de palette** : Placez tous les hexagones de palette, face cachée, de l'autre côté de la zone de jeu, idéalement à portée de tous les joueurs.
4. **Cartes de contrats** : Mélangez les cartes de contrats et placez quatre d'entre elles, face visible, à côté de la zone de jeu. Ces 4 cartes de contrats constituent la *galerie*. Les cartes de contrats restantes sont empilées, face cachée, à côté de la galerie.

Mise en place pour chaque joueur

Déterminez aléatoirement un premier joueur et donnez-lui la carte de premier joueur. Comme le jeu se termine à la fin d'un tour, chaque joueur jouera le même nombre de fois (cf. *Fin de la partie et décompte*). Au début de la partie, chaque joueur reçoit :

1. Deux cartes de contrats de la pile, et deux chevalets pour les placer
2. Deux hexagones de palette
3. Une carte de palette de chaque couleur secondaire (vert, violet, orange et marron)
4. Une aide de jeu

Les cartes de contrats (placées sur les chevalets), les hexagones de palette, et les cartes de palette qu'un joueur a en main sont tenus cachés, même si les joueurs peuvent les laisser visibles lors d'une partie d'apprentissage, ou d'un commun accord.

L'illustration ci-dessous est un exemple de mise en place pour une partie à 4 joueurs.

Mise en place du jeu



COMMENT JOUER

Lors d'un tour de jeu, tous les joueurs jouent, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour de chaque joueur consiste en trois phases, présentées ainsi sur l'aide de jeu :

A. Phase de Mélange

1 Placer un hexagone et prendre des cartes de palette

B. Phase de Peinture

2 Échanger des cartes de palette avec les autres joueurs et/ou la réserve (facultatif)

3 Échanger une carte de contrat avec la galerie (facultatif – l'ordre est libre, mais au plus une fois par phase)

4 Remplir un contrat (facultatif)

C. Phase de Nettoyage

5 Vérifier la limite de cartes de palette en main (8 cartes)

6 Piocher un nouvel hexagone de palette

Phase de Mélange

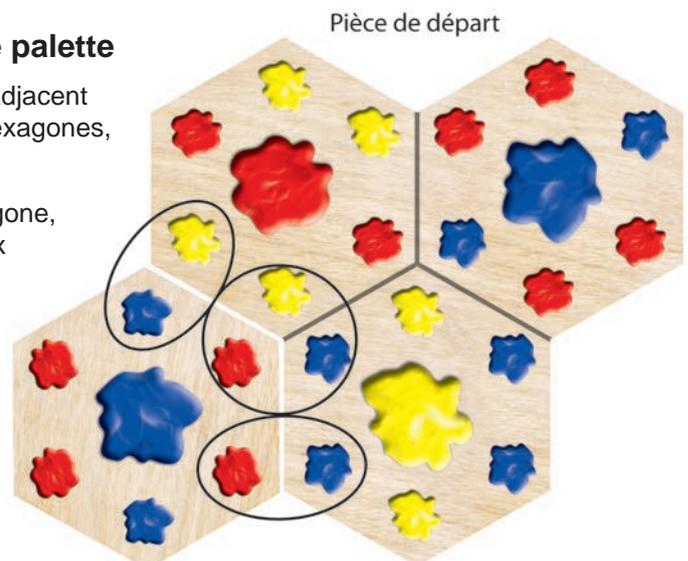
1 Placer un hexagone et prendre des cartes de palette

Placer un hexagone : Placez l'un de vos deux hexagones adjacent par au moins un côté à la pièce de départ composée de 3 hexagones, ou à un hexagone précédemment placé.

Prendre des cartes de palette : Après avoir placé un hexagone, vous pouvez prendre des cartes de palette de l'une des deux manières suivantes (et une seule) :

1. **Mélanger les petites taches aux sommets de l'hexagone.** Les couleurs aux sommets de l'hexagone que vous venez de placer sont mélangées aux couleurs aux sommets des hexagones adjacents pour créer de nouvelles couleurs. La table des couleurs sur votre aide de jeu indique quelles couleurs sont créées par les combinaisons de deux ou trois couleurs primaires ; collectez les cartes correspondantes de la réserve. Il n'est pas possible de prendre une carte de palette d'une couleur primaire en combinant seulement deux taches de cette couleur – une carte de palette d'une couleur primaire ne peut être prise de cette manière qu'en combinant trois taches identiques.

2. **Prendre la grande tache au centre de l'hexagone.** Chaque hexagone de palette a une grande tache d'une ou deux couleurs primaires en son centre. Plutôt que de prendre les cartes de palettes créées en combinant les taches situées aux sommets de l'hexagone, vous pouvez prendre une carte d'une couleur primaire (rouge, jaune ou bleu) présente au centre de l'hexagone que vous venez de placer. S'il s'agit d'un hexagone avec deux couleurs primaires en son centre, *vous ne recevez pas les deux couleurs*, mais vous pouvez choisir laquelle des deux couleurs primaires vous prenez.



		: Vert
		: Marron
		: Violet



L'annexe 1 à la fin des règles présente plusieurs exemples de placements d'hexagones et de créations de couleurs.

Conseil stratégique – le placement des hexagones : Lorsque vous placez un hexagone, essayez d'accomplir au moins l'un des objectifs suivants :

- Prenez le plus grand nombre possible de cartes de palette ;
- Mélangez des couleurs spécifiques pour obtenir une ou plusieurs couleurs dont vous avez besoin pour vos contrats ;
- Opposez-vous aux plans de vos adversaires en plaçant judicieusement votre hexagone ; en particulier, évitez de placer un hexagone qui permettrait au joueur suivant de mélanger trois taches de la même couleur pour obtenir facilement plusieurs cartes de palette, dont une couleur primaire.



Phase de Peinture

Au cours de la phase de peinture, le joueur peut échanger des cartes de palette avec les autres joueurs et/ou la réserve, échanger une carte de contrat avec la galerie, et remplir un (ou plusieurs) contrat(s). Ces trois actions peuvent être faites dans un ordre quelconque et à volonté ; la seule exception est l'échange d'une carte de contrat avec la galerie, qui ne peut avoir lieu qu'une seule fois par tour.

2 Échanger des cartes de palette avec les autres joueurs et/ou la réserve (facultatif)

Échanger avec les autres joueurs : Pendant cette phase, vous pouvez échanger librement vos cartes de palette (mais pas vos cartes de contrats) avec les autres joueurs, selon des conditions acceptables pour les deux joueurs. Le joueur dont c'est le tour doit être impliqué dans tous les échanges faits lors de son tour.

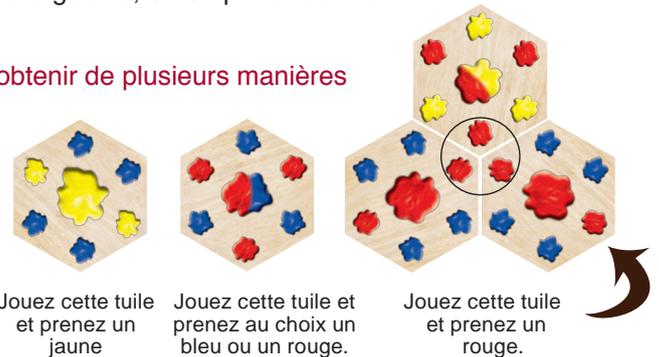
Échanger avec la réserve : Vous pouvez échanger les cartes de palette de votre main avec la réserve selon les règles suivantes :

- trois cartes de palette de la même couleur contre un blanc, un noir ou une couleur secondaire ou tertiaire (attention : il est **impossible** d'obtenir des couleurs primaires, de l'ocre ou du gris ainsi)
- un jaune et un marron contre un ocre
- un blanc et un noir contre un gris
- une couleur primaire et une carte de palette quelconque contre une autre couleur primaire

Les cartes de palette échangées sont replacées à l'emplacement approprié dans la réserve. Échanger avec les autres joueurs ou la réserve, échanger une carte de contrat avec la galerie, et remplir un contrat peuvent être faits dans un ordre quelconque.

Conseil stratégique – les couleurs primaires : Vous pouvez obtenir de plusieurs manières une couleur primaire spécifique dont vous avez besoin pour remplir un contrat :

- En plaçant un hexagone et en prenant une carte de palette de la couleur de la tache centrale (ou, s'il y en a deux, de l'une des deux couleurs)
- En plaçant un hexagone et en mélangeant trois petites taches de la même couleur aux sommets d'hexagones adjacents
- En échangeant avec la réserve une carte d'une autre couleur primaire plus une autre carte de palette quelconque
- En échangeant avec un autre joueur (rarement, parce que les joueurs vont en général collecter uniquement les couleurs primaires dont ils ont besoin pour leurs propres contrats)



Jouez cette tuile et prenez un jaune

Jouez cette tuile et prenez au choix un bleu ou un rouge.

Jouez cette tuile et prenez un rouge.

3 Échanger une carte de contrat avec la galerie (facultatif)

Vous pouvez échanger une carte de contrat (et une seule) de votre main avec l'une des quatre cartes de la galerie. Il est interdit d'échanger des cartes de contrat avec les autres joueurs.

4 Remplir un contrat (facultatif)

Vous pouvez remplir un (ou plusieurs) contrat(s) en dépensant les cartes de palette correspondant aux couleurs de palette indiquées sur une carte de contrat de votre main ou de la galerie.

Placez la carte de contrat correspondante face visible devant vous (visible de tous les joueurs jusqu'à la fin de la partie), montrez aux autres joueurs les cartes de palette correspondantes dans votre main, et remplacez-les dans la réserve.

Prenez immédiatement une nouvelle carte de contrat de la pile pour remplacer le contrat rempli ; les joueurs doivent toujours avoir 2 cartes de contrat en main, et il doit toujours y avoir 4 cartes de contrat dans la galerie.



Phase de Nettoyage

5 Vérifier la limite de cartes de palette en main (8 cartes)

Vous ne pouvez pas conserver plus de 8 cartes de palette en main à la fin de votre tour. Le joueur dont c'est le tour choisit lesquelles de ses cartes en excès sont défaussées et replacées dans la réserve. Cette limite n'est vérifiée qu'à la fin de votre propre tour ; vous pouvez donc avoir plus de 8 cartes en main à d'autres moments, par exemple après un échange avec un autre joueur pendant son tour.

Conseil stratégique – la gestion de sa main : Essayez de gérer vos cartes de palette de manière à ne pas devoir en défausser. Pour ce faire, vous pouvez échanger des cartes pour obtenir du noir, du blanc ou du gris, et éviter de prendre des cartes de palette pour trop de contrats à la fois. Si vous pensez que la partie peut s'arrêter avant votre prochain tour, assurez-vous que vos cartes en main correspondent à vos contrats, pour marquer des points supplémentaires (cf. *Fin de la partie et décompte* ci-dessous).

6 Piocher un nouvel hexagone de palette

A la fin de votre tour, piochez un nouvel hexagone pour en avoir à nouveau deux. C'est maintenant le tour du joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE

Fin de la partie

La fin de la partie est déclenchée lorsqu'un joueur a rempli des contrats dont la valeur totale (sans compter les bonus d'artiste) atteint ou dépasse la valeur suivante :

- à 4 joueurs : 35 points
- à 3 joueurs : 40 points
- à 2 joueurs : 45 points

Lorsqu'un joueur atteint ou dépasse ce total, la partie continue jusqu'à la fin de ce tour de jeu, de manière à ce que tous les joueurs aient joué le même nombre de tours.

Calcul des scores

Le vainqueur est le joueur dont le total de points est le plus élevé, en prenant en compte :

- les contrats remplis
- les cartes de palette utilisables
- les bonus d'artiste

Les contrats remplis sont les cartes des contrats remplis par les joueurs au cours de la partie.

Les cartes de palette utilisables sont les cartes de palette dans les mains des joueurs à la fin de la partie qui peuvent être utilisées pour les contrats qu'ils ont en main (mais pas les contrats de la galerie). Chaque carte de palette ne peut être comptée qu'une seule fois (par exemple, si vos deux contrats en main demandent du vert, vous devez avoir deux cartes de vert en main pour marquer deux fois un point).

Les bonus d'artiste sont les points obtenus lorsqu'un joueur a rempli les deux contrats d'un même artiste. Leur valeur est indiquée sur les cartes de contrat, et a été déterminée comme suit : 3 points pour des contrats valant au total entre 15 et 17 points ; 4 points pour des contrats valant entre 18 et 22 points ; 5 points pour des contrats valant entre 23 et 27 points ; et 6 points pour des contrats valant entre 28 et 31 points. Ce bonus est attribué une seule fois pour chaque **paire** de contrats, et non pas pour chaque contrat séparément.

En cas d'égalité, les critères de départage suivants sont utilisés, dans cet ordre, pour déterminer le vainqueur :

1. plus grand nombre de contrats remplis ;
2. plus grand nombre de points en cartes de palette utilisables ;
3. plus grand nombre de points en bonus d'artiste.

Les exemples ci-contre détaillent le décompte.

Dans l'exemple ci-contre pour une partie à 4 joueurs, Joanne a déclenché la fin de la partie en remplissant le contrat pour *Le Fifre*, qui lui a donné un total de contrats remplis supérieur à la valeur de 35 points. La partie s'est prolongée jusqu'à la fin du tour, puis les scores ont été calculés en additionnant les valeurs des contrats remplis, les points pour les cartes de palette utilisables pour les contrats en main, et les bonus d'artiste. Joanne l'emporte avec 44 points ;

Genny et Alex sont ex-aequo avec 40 points (ils ont également rempli le même nombre de contrats, mais Genny a le plus grand nombre de points en cartes de palette utilisables, donc elle gagne le départage). Paul est dernier, mais il a lui aussi passé un bon moment !



Décompte de fin de partie

Genny

Cartes de contrats remplis

Cartes de palette utilisables en main

13 + 13 + 9 + 5 = 40 points

Paul

Cartes de contrats remplis

Bonus d'artiste (Homer)

9 + 8 + 16 + 3 = 36 points

Joanne

Cartes de contrats remplis

Cartes de palette utilisables en main

16 + 15 + 9 + 4 = 44 points

Alex

Cartes de contrats remplis

Bonus d'artiste (Van Gogh)

13 + 14 + 8 + 5 = 40 points

ANNEXE 1 : EXEMPLES DE MÉLANGES DE COULEURS

1er tour de jeu

pièce de départ

1. Genny

- 1 Vert
- 1 Marron
- 1 Violet

Green, Brown, Purple

1. Genny

- 1 Vert
- 1 Marron
- 1 Violet

2. Paul

- 1 Vert
- 1 Orange

Green, Orange

1. Genny

- 1 Vert
- 1 Marron
- 1 Violet

2. Paul

- 1 Vert
- 1 Orange

3. Joanne

- 1 Violet
- 1 Marron
- 1 Turquoise
- 1 Violet

Purple, Brown, Turquoise, Purple

1. Genny

- 1 Vert
- 1 Marron
- 1 Violet

2. Paul

- 1 Vert
- 1 Orange

3. Joanne

- 1 Violet
- 1 Marron
- 1 Turquoise
- 1 Violet

4. Alex

- 1 Vert
- 1 Vermillon
- 1 Violet

Green, Yellow, Red, Purple

2ème tour de jeu

5. Genny

- : Vert
- : Indigo
- : Ambre
- : Violet

Green Purple Yellow Purple

6. Paul

Choix entre Bleu et Jaune

5. Genny

- : Vert
- : Indigo
- : Ambre
- : Violet

Green Purple Yellow Purple

6. Paul

Choix entre Bleu et Jaune

7. Joanne

- : Orange
- : Magenta
- : Turquoise
- : Ø

Orange Magenta Turquoise

5. Genny

- : Vert
- : Indigo
- : Ambre
- : Violet

Green Purple Yellow Purple

6. Paul

Choix entre Bleu et Jaune

7. Joanne

- : Orange
- : Magenta
- : Turquoise
- : Ø

Orange Magenta Turquoise

8. Alex

- : Vert
- : Rouge
- : Orange

Green Red Orange

5. Genny

- : Vert
- : Indigo
- : Ambre
- : Violet

Green Purple Yellow Purple

ANNEXE 2 : À PROPOS DES COULEURS

UNE INTRODUCTION À LA COULEUR

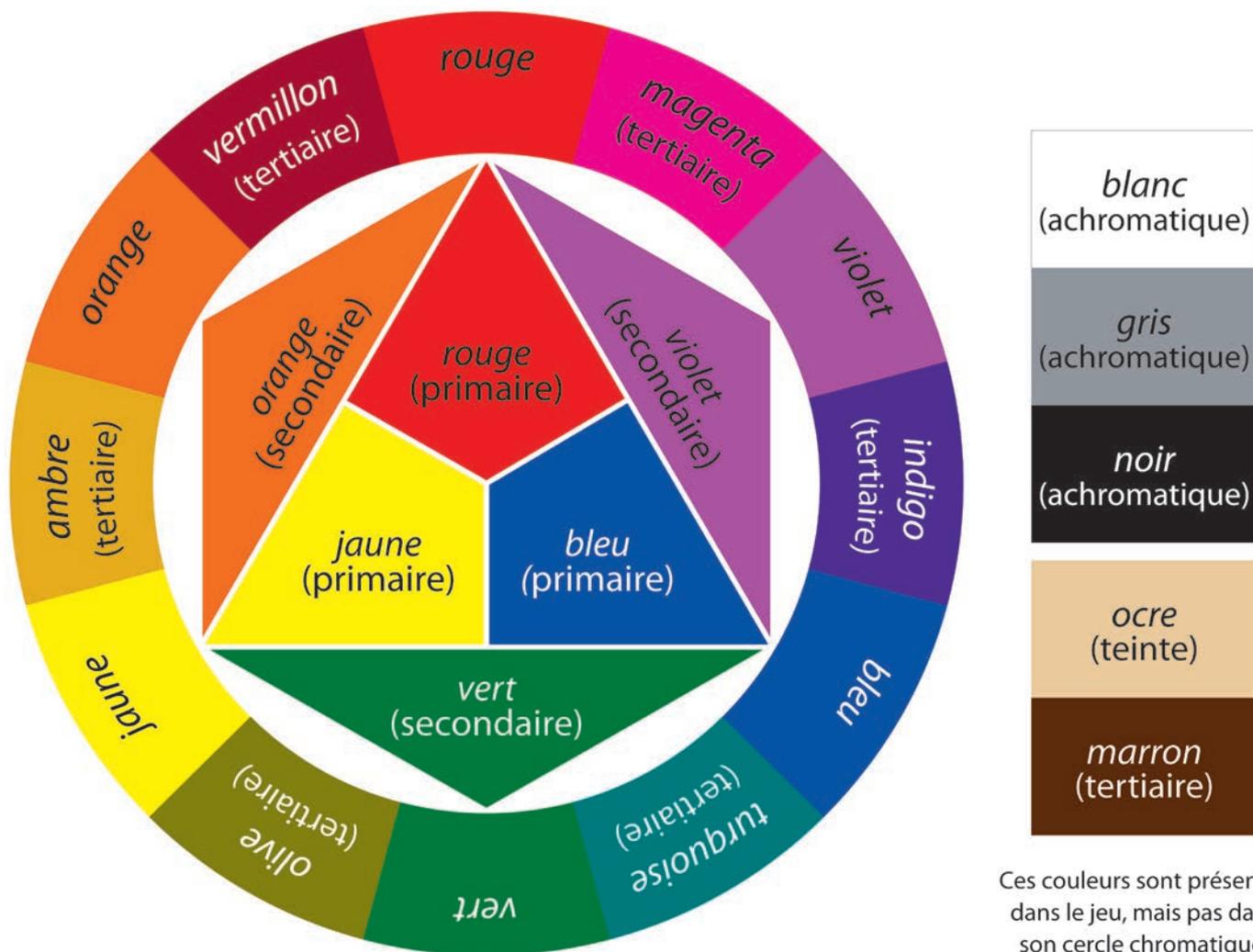
Le jeu *Pastiche* est inspiré par les tableaux célèbres des maîtres et par un amour de la couleur. Cette annexe est fournie dans un but éducatif et pour que vous puissiez mieux apprécier certains des concepts liés au mélange des couleurs dans le jeu, mais il n'est pas nécessaire de la lire pour jouer au jeu.

Le mot **pastiche** est utilisé, en littérature et dans les beaux-arts, pour désigner une œuvre imitant ou recréant un chef-d'œuvre antérieur. Dans ce jeu, les joueurs réalisent des pastiches en mélangeant des couleurs et en assemblant les couleurs des palettes utilisées pour créer les peintures des maîtres.

Le **cercle chromatique** est couramment utilisé pour organiser les couleurs de manière à montrer les relations qui existent entre elles. Utilisé tant par des artistes que par des scientifiques, il aide à comprendre l'usage des couleurs. La théorie élémentaire des couleurs – comme les concepts de couleurs froides et chaudes, ou de couleurs complémentaires – a des applications pratiques dans l'art et le design.

Le cercle chromatique est habituellement attribué à Sir Isaac Newton en 1666. Des artistes et des scientifiques ont depuis proposé divers modèles de théorie de la couleur, certains basés sur le spectre lumineux, d'autres sur les mélanges de pigments. Pour *Pastiche*, nous avons créé notre propre version du cercle chromatique.

Le Cercle Chromatique dans *Pastiche*



La plupart des cercles chromatiques utilisés par les artistes sont divisés en douze parties :

Les couleurs primaires (rouge, jaune et bleu) sont les couleurs de base à partir desquelles on peut créer toutes les autres.

Les couleurs secondaires (vert, orange et violet) sont obtenues en mélangeant les couleurs primaires.

Les couleurs tertiaires (rouge-orange, rouge-violet, jaune-orange, jaune-vert, bleu-violet et bleu-vert) sont obtenues en mélangeant une couleur primaire et une couleur secondaire.

La théorie de la couleur traditionnelle en art (et en particulier en peinture) utilise le **modèle RJB** (rouge-jaune-bleu ; en anglais RYB pour red-yellow-blue) présenté ci-dessus. Il utilise rouge, jaune et bleu comme couleurs primaires, qui sont les trois couleurs utilisées depuis longtemps par les peintres pour créer d'autres couleurs sur leurs palettes.

D'autres cercles chromatiques sont utilisés pour représenter d'autres modèles de la couleur. Le **modèle RVB** (rouge-vert-bleu ; en anglais RGB pour red-green-blue) applique ces principes à la lumière, et utilise rouge, vert et bleu comme couleurs primaires pour créer un spectre de couleurs. La théorie des couleurs scientifique moderne appliquée à l'imprimerie utilise le **modèle CMYK** de la quadrichromie (cyan-magenta-jaune-noir, c'est-à-dire cyan-magenta-jaune-noir) utilise cyan, magenta et jaune comme les trois couleurs primaires (ainsi que le noir) nécessaires pour créer avec de l'encre toute la gamme des couleurs.

Est-ce que le mélange de rouge et bleu donne du violet, du mauve ou de l'indigo ? Les choix des noms de couleurs font l'objet de débats sans fin. C'est en partie une conséquence des multiples modèles de mélanges de couleurs, qui proviennent du fait que la lumière, l'encre et les pigments ne se mélangent pas de la même manière. Le résultat du mélange dépend de la nature de ce qui est mélangé. Par exemple, une combinaison de lumière rouge et de lumière verte produira un résultat très différent de la combinaison de peintures rouge et verte. En d'autres termes, la couleur est un sujet bien plus complexe qu'il paraît au premier abord. Qui plus est, notre vocabulaire quotidien de la couleur n'est ni adéquat, ni standard – et les nuances des mots dépendent également de la langue. Le vocabulaire français courant utilise violet ou mauve de manière à peu près interchangeable, et indigo ou lilas désignent des couleurs également proches. En anglais, *violet* et *purple* sont encore plus proches, et *purple* peut désigner à peu près toute couleur intermédiaire entre le bleu et le rouge. Dans le jeu, violet a été choisi pour la couleur secondaire obtenue en mélangeant bleu et rouge ; indigo tire un peu plus vers le bleu ; et magenta a été choisi pour le mélange entre le violet et le rouge. Il n'existe pas de convention pour les noms des couleurs tertiaires – les noms choisis pour ces couleurs dans le jeu ne doivent donc pas être considérés comme officiels.

Et le marron ? Même si le marron n'est pas techniquement une couleur secondaire sur le cercle chromatique, le jeu le considère comme tel. En réalité, on peut l'obtenir en mélangeant du rouge et du vert (lui-même créé par le mélange de bleu et de jaune), donc le jeu traduit bien le fait que le marron est obtenu par un mélange des trois couleurs primaires.

Selon la théorie de la couleur, les couleurs affectent nos émotions et notre psychologie de différentes manières, et une composition de couleurs peut créer une ambiance ou une atmosphère. Le cercle chromatique est un outil utile pour combiner et choisir des couleurs dans ce but. On distingue ainsi les couleurs chaudes (rouge, orange, jaune), vives et énergiques, des couleurs froides (vert, bleu, violet), calmes et apaisantes ; blanc, noir et gris sont neutres. Des couleurs opposées sur le cercle chromatique sont dites complémentaires, tandis que trois couleurs adjacentes sur ce cercle sont dites analogues. Ces concepts sont utilisés par les artistes pour créer toutes sortes d'effets dans leurs œuvres.

Pastiche

recréez les plus grands chefs-d'œuvre du monde



Une note de l'auteur
"Je voudrais remercier mon épouse Lisa, Traci Bennett, John Williams et James Warner pour leur soutien et leurs encouragements. Merci également à mes confrères de la Board Game Designers Guild of Utah pour les heures de tests, leur perspicacité et leur amitié."
~Sean D. MacDonald



CRÉDITS

Création du jeu d'origine, mise en page et règles : Sean D. MacDonald

Développement du jeu et des règles : Rick Soued, Gryphon Games

Édition des règles et texte de l'Annexe 2 : Richard Pot

Graphisme et production : Pixel Productions, Inc.

Art utilisé avec l'autorisation de la Bridgeman Art Library de New York

Traduction française : William Attia

Gryphon Games propose de nombreux autres jeux familiaux, parmi lesquels :

