



Joueurs : 2 à 5

Âges : 8+

Durée : 20-30 minutes

Dans *Masters Gallery*, les joueurs sont des critiques d'art et des galeristes. Ils ont tous leur artiste préféré dans ce panthéon des illustres.

Les goûts et les opinions sur la valeur de chaque artiste change constamment dans le monde des Maîtres de l'art. Personne ne possède plus d'influence que les joueurs dans ce jeu. Lequel exercera la plus forte influence ? Qui anticipera le mieux ces changements de goûts et d'opinions, et montera ainsi la collection de chefs-d'œuvre la plus prestigieuse ? Les cartes de ce jeu représentent 30 des plus belles œuvres artistiques jamais réalisées par Van Gogh, Renoir, Monet, Degas et Vermeer. Durant 4 manches, les joueurs vont utiliser ces cartes pour établir la valeur relative du travail de chaque artiste.

Matériel :

5 Cartes Artiste (Jan Vermeer, Edgar Degas, Claude Monet, Pierre-Auguste Renoir, Vincent Van Gogh)

95 Cartes Chef-d'œuvre

12 Jetons Valeur (4 de chacune des valeurs 1, 2 et 3)

5 Jetons Récompense

Note : un crayon et une feuille de papier sont nécessaires pour marquer les scores, mais ne sont pas présents dans la boîte.

Préparation :

Aligner les 5 Cartes Artiste dans l'ordre suivant sur la surface de jeu : Vermeer (17), Degas (18), Monet (19), Renoir (20) et Van Gogh (21). Le nombre entre parenthèses indique combien de Cartes Chef-d'œuvre sont disponibles pour chaque artiste. Placer les Jetons de Valeur et les Jetons Récompense d'un côté. Mélanger les Cartes Chefs-d'œuvre et distribuer à chaque joueur une main de 13 de ces cartes.

Former une pioche avec les cartes restantes faces cachées à droite des Cartes Artiste. Révéler une « Carte Supplémentaire » du dessus de la pioche et placer la face visible à droite de celle-ci.

Aperçu :

Le jeu se déroule en 4 manches. À leur tour, les joueurs jouent une Carte Chef-d'œuvre de leur main en la posant sur l'aire de jeu devant eux. Une manche se termine lorsqu'un total cumulé de six (5 à deux joueurs) Cartes Chef-d'œuvre d'un même artiste est atteint (en prenant en compte les cartes jouées par tous les joueurs).

Les joueurs marquent ensuite des points en fonction des Cartes Chefs-d'œuvre qu'ils ont jouées. Plus il y a de Chefs-d'œuvre d'un artiste donné, plus leur valeur sera importante.

Jeu :

Un joueur est désigné pour commencer la première manche et on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de son tour, chaque joueur choisit un Chef-d'œuvre de sa main et le pose face visible devant lui. Les Chefs-d'œuvre doivent être groupés par artiste devant chaque joueur. Si la carte ainsi jouée possède un symbole, il faut suivre les instructions ci-dessous. Puis c'est au joueur suivant dans l'ordre du tour de jouer.



Piocher une carte : de la pioche et ajoutez-la à votre main (il y a un exemplaire de ces cartes par artiste).

Jouer une seconde carte face visible : vous pouvez jouer immédiatement une seconde carte du même artiste. Ignorez alors le symbole de la seconde carte s'il y en a (il y a un exemplaire de ces cartes par artiste).

Jouer une seconde carte face cachée : vous pouvez immédiatement jouer une seconde carte de n'importe quel artiste face cachée devant vous. Ignorez le symbole de cette seconde carte s'il y en a (il y a deux exemplaires de ces cartes par artiste).

Tour simultané : Tous les joueurs choisissent une carte de leur main. Ils les révèlent simultanément et les ajoutent aux cartes déjà jouées devant eux (il y a un exemplaire de ces cartes par artiste).

Placer un Jeton Récompense : prenez un des Jetons Récompense et placez-le sur n'importe laquelle des Cartes Artiste de votre choix (il y a un exemplaire de ces cartes par artiste).

Fin de la manche :

À 3 ou 5 joueurs, une manche prend fin lorsque le 6^e Chef-d'œuvre d'un des artistes a été joué (en additionnant les Chefs-d'œuvre joués par tous les joueurs), incluant la « Carte Supplémentaire » à droite des Cartes Artiste. À 2 joueurs, une manche prend fin lorsque le 5^e Chef-d'œuvre a été joué. Si la carte qui termine la manche possède un symbole, la manche prend fin immédiatement et le symbole est ignoré.

Si un joueur n'a plus de carte dans sa main, il ne participe plus à la manche en cours.

Dans les rares cas où tous les joueurs ont joué l'ensemble de leurs cartes, la manche prend fin.

Score :

Pour marquer les points, les joueurs commencent par révéler les cartes qu'ils ont disposé faces cachées durant la manche. Puis ils les ajoutent aux groupes de Chefs-d'œuvre de leurs artistes respectifs. Puis, ils placent un Jeton de Valeur 3 à côté de la Carte Artiste dont le plus de Chefs-d'œuvre ont été joués, un Jeton de Valeur 2 à côté de la Carte Artiste dont le total de Chefs-d'œuvre joués est le second, et enfin un Jeton de Valeur 1 à côté de la Carte Artiste dont le total de Chef-d'œuvre joués est le troisième.

Les égalités sont tranchées en faveur de l'artiste le moins représenté dans le jeu (se référer au chiffre sur les Cartes Artistes : de 17 à 21).

La valeur de chaque Chef-d'œuvre des trois artistes majoritaires de cette manche est calculée. Pour cela, on additionne tous les Jetons Valeur et Récompense sur et à côté des Cartes Artiste. Les deux artistes restants ne marquent pas de point dans cette manche même s'ils possèdent des Jetons Valeur d'une manche précédente sur leur Carte Artiste.

En commençant par le joueur qui a terminé la manche et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur calcule maintenant la valeur des cartes qu'il a jouées dans cette manche. Le résultat est inscrit sur une feuille. Pour chaque artiste différent dont il a joué un Chef-d'œuvre devant lui, le joueur peut jouer une carte additionnelle de sa main et l'ajouter aux autres Chefs-d'œuvre. Puis il marque des points en fonction de leur valeur. Ces cartes additionnelles peuvent être de n'importe quel artiste et il est possible de jouer plusieurs cartes du même artiste.

Exemple :

Phase de score de la première manche 2 joueurs : Monet (5 cartes jouées en comptant la « Carte Supplémentaire ») rapporte 3 points par carte. Vermeer (3 cartes jouées) a reçu un Jeton de Récompense et rapporte donc $2 + 2 = 4$ points par carte. Degas (2 cartes jouées) rapporte 1 point par carte. Renoir et Van Gogh eux ne rapportent rien.

Le joueur A marque $2 \times 3 = 6$ points pour Monet, $2 \times 4 = 8$ points pour Vermeer soit un total de 14 points.

Le joueur B marque $2 \times 3 = 6$ points pour Monet, $1 \times 4 = 4$ points pour Vermeer et $2 \times 1 = 2$ points pour Degas, soit un total de 12 points.



Après cette phase de score, les trois Jetons de valeur sont placés sur les Cartes Artiste correspondantes et tous les Chefs-d'œuvre joués durant la manche sont défaussés. Avant

de commencer une nouvelle manche, une nouvelle « Carte Supplémentaire » est placée face visible à côté de la pioche. Cette nouvelle « Carte Supplémentaire » comptera dans le total cumulé à atteindre pour mettre fin à la manche.

# of Players =	2	3	4	5
Cards in Round 1	13	13	13	13
Cards in Round 2	6	6	4	2
Cards in Round 3	6	6	4	2
Cards in Round 4	3	0	0	0

Chaque joueur reçoit des Cartes Chef-d'œuvre supplémentaires de la pioche pour renouveler sa main en fonction du tableau ci-contre.

Le jouer à la gauche de celui qui a mis fin à la manche précédente démarre la nouvelle manche.

Lors des prochaines phases de score, les Jetons Valeur et Récompense présents sur les Cartes Artiste compteront dans la valeur que rapportera chaque Chef-d'œuvre joué (à condition que l'artiste en question face partie du top 3 de la manche en cours puisque les deux autres ne rapportent pas de point même s'ils ont des Jetons)

Exemple :

Phase de score de la manche 2 à deux joueurs : Renoir (5 cartes jouées) rapporte 3 points ; Degas (4 cartes jouées) à égalité avec Monet (également 4 cartes jouées) remporte l'égalité grâce au nombre de Chefs-d'œuvre disponible dans le jeu plus faible que celui de Monet (18 contre 19). Degas obtient donc un Jeton Valeur de 2 et rapporte donc $2 + 1 = 3$ points ; Monet obtient le Jeton Valeur 1 et rapporte donc $1 + 3 = 4$ points. Vermeer et Van Gogh ne rapportent rien cette manche-ci.

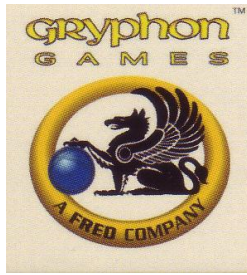
Le joueur A marque $3 \times 3 = 9$ points pour Renoir, $1 \times 3 = 3$ points pour Degas et $3 \times 4 = 12$ points pour Monet, soit un total de 24 points.

Le joueur B marque $1 \times 3 = 3$ points pour Renoir, $3 \times 3 = 9$ points pour Degas et $1 \times 4 = 4$ points pour Monet, soit un total de 16 points.



Fin du jeu :

Le jeu prend fin après la phase de score de la 4^e manche. Le joueur avec le plus haut total de point est le vainqueur.



Crédits :

Reiner Knizia remercie Dieter Hornung pour sa contribution au développement du système de jeu d'Art Moderne. De nombreux remerciements vont à tous les testeurs, en particulier Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Thomas Fruth, Ross Inglis, Kevin Jacklin et Simon Kane. Gryphon souhaite remercier la Bibliothèque d'Art de Bridgeman pour son aide et ses encouragements durant la production de ce jeu.

© Dr. Reiner Knizia. All Rights Reserved
Traduction par sten

www.freddistribution.com