

Till F. Teenck

Artline

LOUVRE



RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

Le prestigieux musée du Louvre prévoit pour la fin d'année l'installation d'une exposition exceptionnelle.

Un hall entier du musée sera consacré aux plus célèbres chefs-d'œuvre des grands maîtres de la peinture. Et chose encore plus exceptionnelle, c'est à ses jeunes talents que le musée du Louvre a choisi de confier l'organisation de cette exposition.

Vous êtes l'un de ces jeunes talents. À vous de faire preuve d'un sens artistique sans faille pour harmoniser l'agencement des Salles et créer des Galeries thématiques. Mais sachez aussi faire preuve d'efficacité, afin de montrer au conservateur que vous êtes le mieux placé pour diriger cette exposition.

Le premier joueur à placer toutes ses cartes dans le musée remporte la partie !



 8+

 2-6

 15'

MATÉRIEL



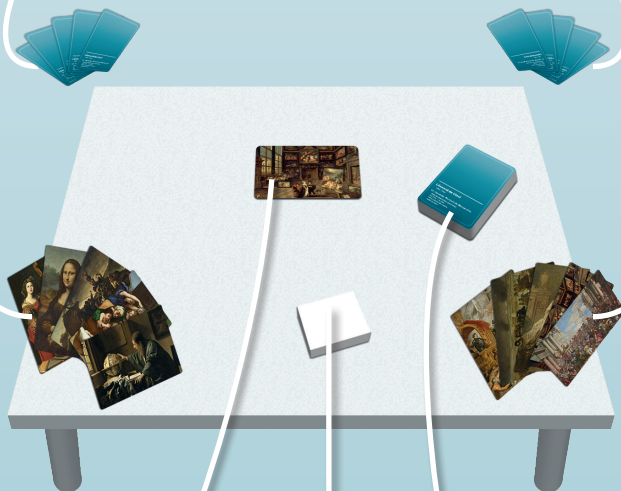
112 cartes



1 bloc-notes

MISE EN PLACE

Distribuer 5 cartes face cachée à chaque joueur.
Cela constitue la main de cartes.



Placer ensuite **1 carte face visible** au milieu de la table.
L'ensemble des cartes sur la table constitueront le musée.

Toutes les cartes restantes sont placées en **une pioche face cachée** à portée de main de tous les joueurs.

Placer le petit carnet à portée de main des joueurs.
Penser à prendre aussi un crayon, non fourni dans la boîte.

*La dernière personne à avoir visité le Louvre commence la partie.
Si plusieurs personnes ont visité en même temps,
c'est la plus jeune qui commence.*

TOUR D

Chacun à son tour et dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur sélé

A. Créer une nouvelle Salle.

Plusieurs cartes d'une même **ligne ou colonne** constituent une **Salle**.

Lorsqu'une **Salle** est créée, noter le thème sur une feuille du bloc-notes et la placer au bout de la ligne ou de la colonne correspondante en guise de mémo.

B. Ajouter une carte à une Salle existante.

Une carte est simplement ajoutée à une ligne ou colonne contenant déjà plusieurs cartes.

C. Ajouter une carte à l'intersection de 2 Salles.

Il faut respecter et/ou créer les 2 thèmes de ces 2 Salles. Une **Galerie** est ainsi créée.

D. Se débarrasser d'une carte.

Celle-ci ne pourra plus être utilisée au cours de la partie.

À la fin de son tour, le joueur doit prendre 1 carte de la pioche et l'ajouter à sa main.

Sauf s'il a créé une **Galerie** ce tour-ci.
(En ayant placé sa carte à l'intersection de 2 Salles)
Il ne pioche pas de carte à la fin de son tour.

Chapeau

Sa
« Chap

Gale
Nouvel
+ Nouve

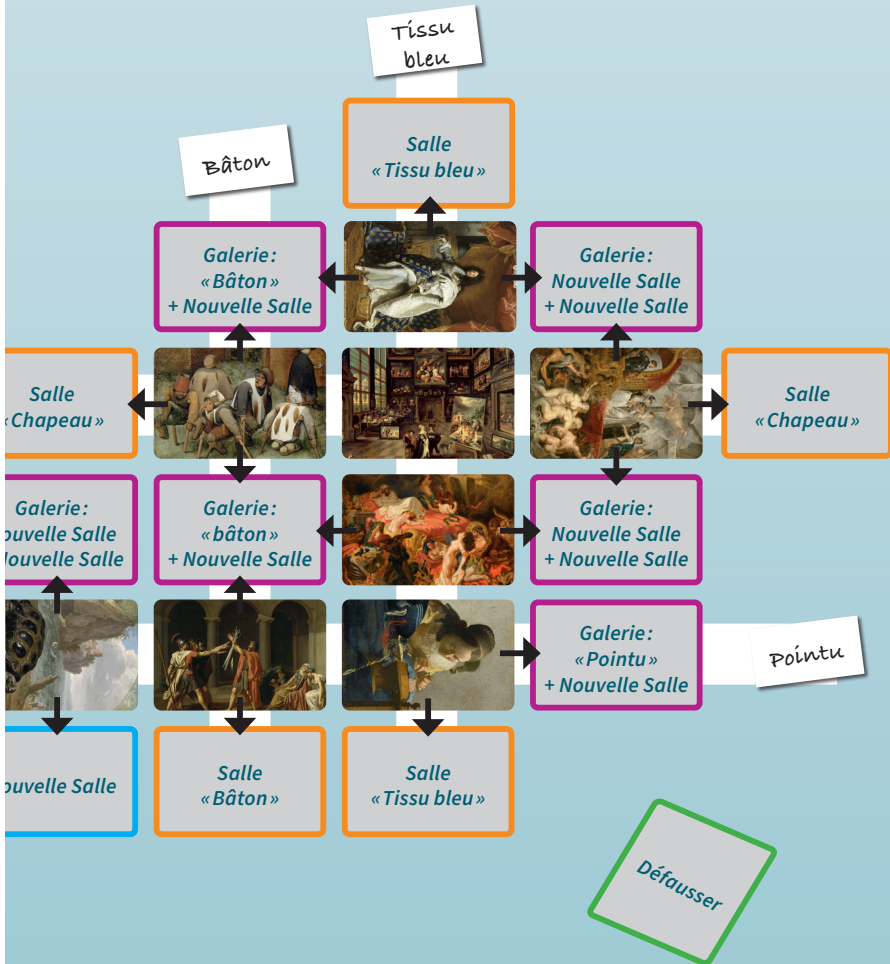
Salle
« Pointu »



Nouvel

DE JEU

sélectionne une des cartes de sa main et la joue de **l'une de ces 4 façons**.



RÈGLE DE PLACEMENT

- ✓ Une carte **doit être placée**
 - de manière **adjacente** à une autre carte
 - tout en conservant son **orientation paysage**.
- ✓ Une carte doit être placée **orthogonalement** (les diagonales ne comptent pas). Au moins un petit ou grand côté doit correspondre parfaitement à une autre carte.
- ✓ La carte doit **correspondre au thème de la Salle**.
S'il y a plusieurs Salles qui se croisent, la carte doit prendre en compte les différents thèmes.
- ✗ Une fois qu'une carte a été jouée, elle **ne peut pas être déplacée**.
- ✗ La carte ne peut **pas recouvrir une autre carte**.



LE THÈME D'UNE SALLE

Lorsque le joueur actif **ouvre une nouvelle Salle**, il doit lui **choisir un nouveau thème**.

Les futures cartes jouées à la suite de celle-ci devront y correspondre.

Si un joueur ouvre deux Salles au même tour, il doit alors énoncer deux thèmes différents, un pour chaque Salle.

Lorsqu'un joueur joue une carte qui correspond au thème d'une ligne ET d'une colonne, on dit qu'il ouvre une Galerie.

Le thème :

- ✓ Peut faire **référence à un élément** existant dans l'illustration :
« **Un sabre** », « **Un chapeau** », « **Une femme** ».
- ✓ Peut-être une **combinaison de différents éléments** :
« **Un pont en pierre** ».
- ✓ Doit être **compris par l'ensemble des joueurs**. Si ce n'est pas le cas, le joueur actif doit en choisir un autre ou changer de carte.
- ✗ Ne doit **pas être générique** :
« **Un paysage** », « **Divers objets** ».
- ✗ Ne doit **pas être une interprétation** des éléments.
- ✗ Ne peut **pas utiliser un thème déjà énoncé** pour ouvrir une autre Salle.
- ✗ Ne peut **pas faire référence aux caractéristiques techniques de l'oeuvre** de la carte :
Auteur, date, courant artistique, etc. Ces éléments sont donnés pour votre information et ne constituent pas une caractéristique en soi pour le jeu.
- ✗ Il est **interdit de faire référence** à des **éléments** qui ne sont **pas visibles** dans l'illustration :
« **Tableau de Delacroix** », « **Peinture à l'huile** », « **Nature morte** ».

Astuce !

Plus le thème choisi pour ouvrir une Salle est spécifique et précis, plus il sera difficile d'y ajouter des cartes par la suite.

Exemple : « **Ange** » ou « **Ange tenant une partition** »

« **Instrument de musique** » ou « **Contrebasse** »



FIN DE PARTIE

Le **jeu se termine** lorsqu'un joueur **ouvre une Galerie avec sa dernière carte**.

Tous les autres joueurs font alors un **dernier tour de table**.

Les joueurs qui ont réussi à poser toutes leurs cartes remportent la partie et se partagent la victoire.

Le **jeu se termine également si la pioche de cartes est vide**.

Le ou les joueurs avec le moins de cartes en main remporte(nt) la partie.

Attention, si un joueur joue sa dernière carte mais qu'il n'ouvre pas de Galerie, le jeu se poursuit normalement car il pioche une nouvelle carte à la fin de son tour.



CRÉDITS

Toutes les œuvres font partie des collections du musée du Louvre à Paris.

Création du jeu

Auteur: **Till F. Teenck**

Développement: Petr Tyulenev Pavel Ilyin • Chef de projet: Nikolay Pegasov

Éditeur: HOBBY WORLD • Directeur Général: Mikhail Akulov • Directeur de production: Ivan Popov

Éditeur en chef: Alexander Kiselev • International: Pavel Safonov, Julia Klokova

Remerciements particuliers à Ilya Karpinsky

Édition de la version française par l'équipe Ludique. © 2022

Graphismes: Alexis Vanmeerbeeck • Règles: Ann Pichot