

Till F. Teenck

Artline

LOUVRE



REGLAS EN ESPAÑOL



OBJETIVO DEL JUEGO

El prestigioso Museo del Louvre tiene pensado organizar una exposición excepcional para finales de año.

Para la ocasión, una ala entera del museo se dedicará a las obras maestras más insignes de los grandes exponentes de la pintura. Y, por si esto fuera poco, el Louvre ha decidido encomendar la organización de dicha exposición a sus jóvenes talentos, de los que tú formas parte.

Aprovecha esta oportunidad para demostrar tu gran sensibilidad artística, distribuyendo las Salas de manera congruente y creando Galerías temáticas. Por supuesto, también deberás mostrar tu valía y convencer al conservador de que eres el candidato idóneo para diseñar esta exposición.

¡El primer jugador en colocar todas sus cartas en el museo gana la partida!



 8+

 2-6

 15'

MATERIAL



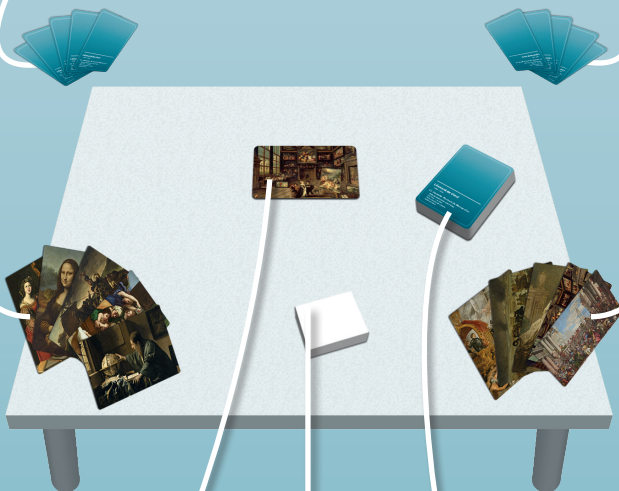
112 cartas



1 libreta

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Reparte **5 cartas dispuestas boca abajo** a cada jugador.



Luego, coloca **1 carta boca arriba** en el centro de la mesa, la cual será el punto de partida de la exposición.

Coloca todas las cartas que sobran en **un montón dispuesto boca abajo** al alcance de la mano de todos los jugadores.

Pon la libreta y un lápiz (no incluido en la caja) al alcance de todos los jugadores.

La última persona en haber visitado el Louvre inicia el juego. Si fueron varias personas las que lo visitaron al mismo tiempo, empieza la más joven de ellas.

RONDA DE

Por turnos y en sentido de las manecillas del reloj, los jugadores deberán esc

A. Crear una nueva Sala.

Las cartas colocadas en una misma **línea o columna** forman una **Sala**. Cuando se crea una **Sala**, se deberá anotar el tema en una hoja de la libreta y ponerla al final de la línea o columna que corresponda, para recordarlo.

B. Agregar una carta a una Sala existente.

El jugador pone una carta en una línea o columna ya creada.

C. Agregar una carta en la intersección de dos Salas.

Se deberá respetar y/o crear 2 temas en esas 2 Salas. Al hacer esto, se creará una **Galería**.

D. Descartarse de una carta. Dicha carta no podrá utilizarse más durante la partida.

Al final de cada turno, cada jugador deberá coger 1 carta del montón.

Excepto si el jugador ha creado una **Galería** en dicha ronda, es decir, si ha puesto una carta en la intersección de 2 Salas.

En este caso, el jugador no cogerá ninguna carta.

Sombrero

Sa
«Som

Gale
Nuev
+ Nuev

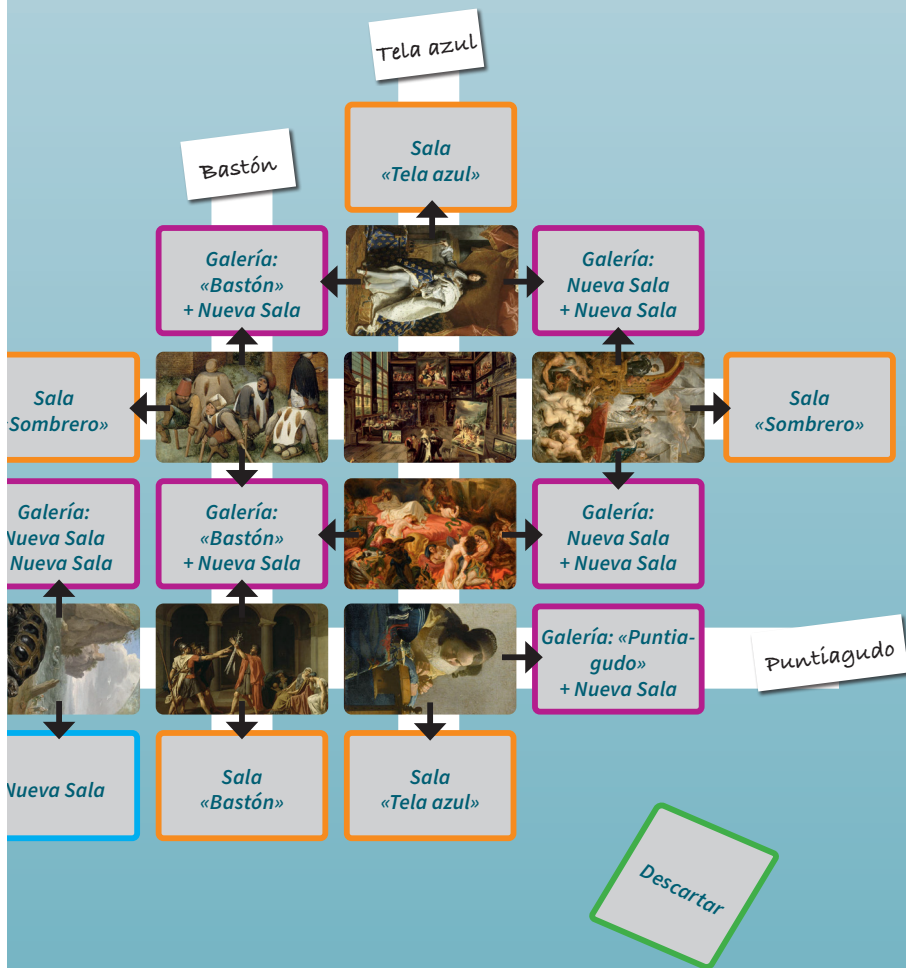
Sala
«Puntiagudo»



Nuev

DE JUEGO

Escoger una de sus cartas y jugarla de **una de las 4 maneras siguientes.**



CÓMO COLOCAR LAS CARTAS

- ✓ Las cartas deberán **colocarse**:
 - de manera **adyacente** a otra carta
 - y en posición **horizontal**.
- ✓ Se podrán colocar **al lado, por encima o por debajo** de otra carta, pero nunca en diagonal, y siempre en el mismo sentido que las cartas adyacentes.
- ✓ La carta tiene que **corresponder con el tema de la Sala**.
En caso de que varias **Salas** se crucen, se deberán tener en cuenta ambos temas.
- ✗ Las cartas que ya se hayan jugado no podrán cambiarse durante la partida.
- ✗ No se pueden colocar cartas encima de otras.



EL TEMA DE UNA SALA

Cuando se **crea una nueva Sala**, hay que **atribuirle un nuevo tema**. Las cartas que más adelante se coloquen en dicha Sala deberán respetar el tema propuesto. Si un jugador crea dos Salas en el mismo turno, tendrá que proponer dos temas diferentes, uno por cada Sala. Cuando un jugador coloca una carta que coincide con el tema de la línea y de la columna respectivamente, se crea una Galería.

El tema:

- ✓ puede **referirse a un elemento** presente en la imagen: «**un sable**», «**un sombrero**», «**una mujer**».
- ✓ puede ser una **combinación de varios elementos**: «**un puente de piedra**».
- ✓ **debe ser comprensible para todos los jugadores**. Si no es el caso, el jugador que juegue su turno deberá elegir otro tema o cambiar de carta.
- ✗ **no puede ser genérico**: «**un paisaje**», «**varios objetos**».
- ✗ **no puede ser una interpretación** que el jugador haga de los elementos.
- ✗ **no puede ser el mismo que otro tema ya enunciado**.
- ✗ **no puede referirse a las características técnicas de la obra** presente en la carta: autor, fecha, corriente artística, etc. Estos elementos están indicados con fines informativos y no forman parte del juego en sí.
- ✗ no puede **referirse a elementos** que **no se vean** en la imagen: «**cuadro de Delacroix**», «**pintura al óleo**», «**naturaleza muerta**».

¡Truco!

Cuanto más específico y preciso sea el tema de la Sala, más difícil será colocar cartas después.

Por ejemplo:

«*ángel sosteniendo una partitura*» en lugar de «*ángel*»;
«*contrabajo*» en lugar de «*instrumento musical*».



FINAL DE LA PARTIDA

El **juego se acaba** cuando un jugador **crea una Galería con su última carta**.

Llegado el caso, los demás jugadores disputarán **una última ronda**.

Todos aquellos jugadores que consigan quedarse sin cartas ganan la partida y comparten la victoria.

También se acaba la partida si se terminan las cartas del montón.

En ese caso, el o los jugadores que tengan menos cartas en la mano gana/n la partida.

¡Importante! Si un jugador coloca la última carta que le queda, pero no consigue crear una Galería, deberá seguir jugando y coger una carta del montón.



CRÉDITOS

Todas las obras de este juego forman parte de las colecciones del Museo del Louvre de París.

Concepción del juego

Autor: **Till F. Teenck**

Desarrollo: Petr Tyulenev Pavel Ilyin • Jefe de proyecto: Nikolay Pegasov

Editorial: HOBBY WORLD • Director general: Mikhail Akulov • Director de producción: Ivan Popov

Editor en jefe: Alexander Kiselev • Internacional: Pavel Safonov, Julia Klokova

Agradecimientos especiales a Ilya Karpinsky

Edición de la versión francesa hecha por L'Équipe Ludique © 2022

Grafismo: Alexis Vanmeerbeeck • Reglas: Ann Pichot

Traducción: Stéphanie Bourdin

Revisión de la traducción: Manuel Ríos Bonilla