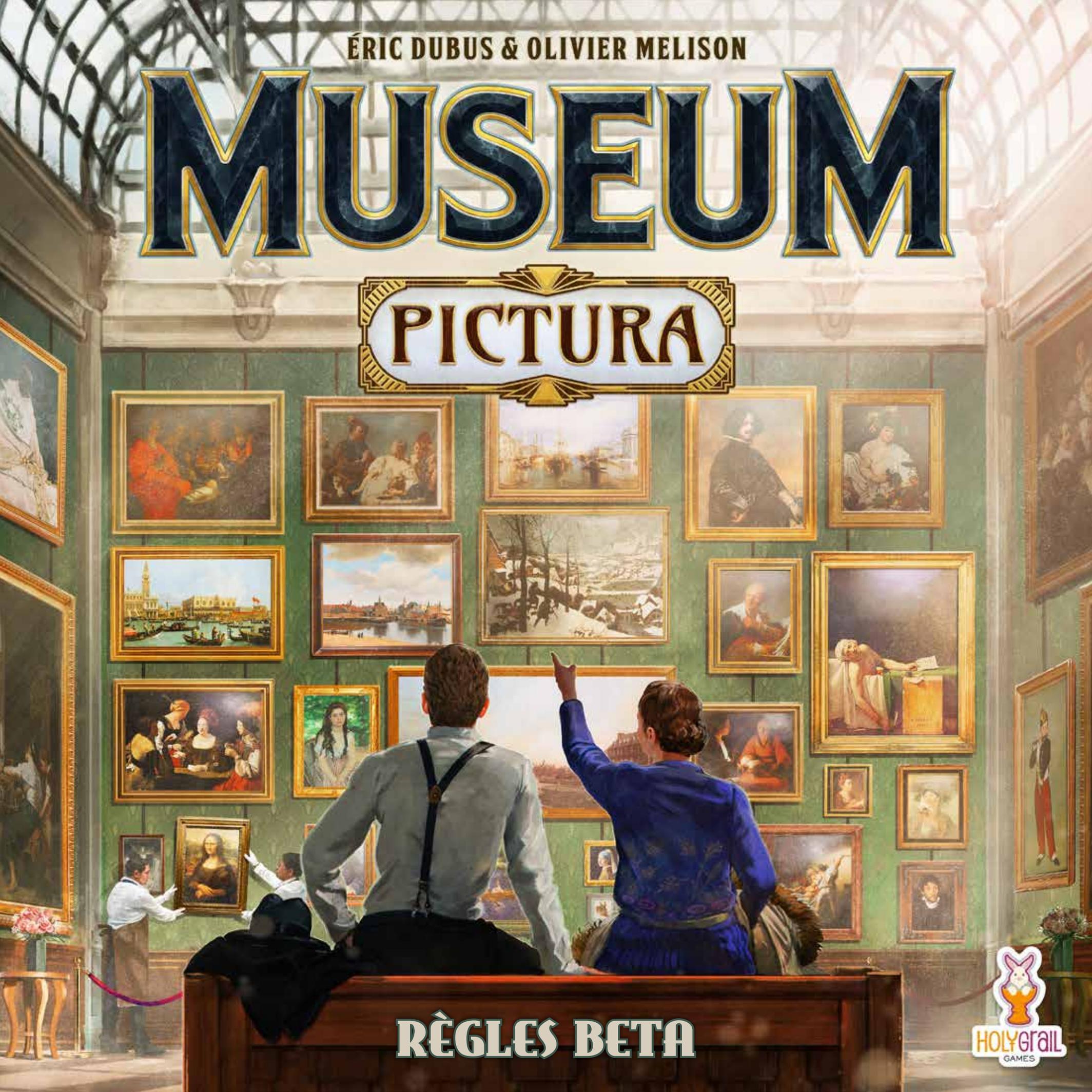


ÉRIC DUBUS & OLIVIER MELISON

# MUSEUM

## PICTURA



RÈGLES BETA





# MUSEUM

## PICTURA

**MUSEUM : PICTURA SE PASSE PENDANT LES ANNÉES FOLLES, UNE PÉRIODE D'ÉLÉGANCE ET D'EXTRAVAGANCE. C'EST AUSSI UNE ÉPOQUE ARTISTIQUE PENDANT LAQUELLE DES FOULES ENTHOUSIASTES ET DES MÉCÈNES INFLUENTS SE RENDENT DANS LES MUSÉES POUR CONTEMPLER LES PLUS GRANDES TOILES. EN TANT QUE CONSERVATEUR D'UN MUSÉE PRESTIGIEUX, VOUS ÊTES CHARGÉ DE RÉUNIR UNE COLLECTION DE TABLEAUX À NULLE AUTRE PAREIL.**

### CONTENU



Cartes Peinture  
x 180



Cartes Faveur  
x 24



Cartes Tendance  
x 30



Jetons Exposition  
x 22



Jetons de  
Score x 4



Aides de jeu  
x 8



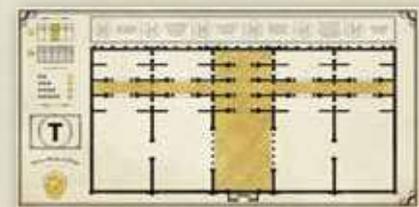
Jetons Faveur  
x 4



Jetons de fin de partie x 1



Jeton Premier  
Joueur x 1



Plateaux Musée  
x 4



Cartes Mécènes  
x 60

Plateau des Expositions  
x 1



Plateau des Mécènes  
x 1

Plateau central  
x 1



# MISE EN PLACE

- 1 Placez le **Plateau Central** au milieu de la table.
- 2 Mélangez les **cartes Tendance** et placez-les, face cachée, sur le Plateau Central.
- 3 Mélangez les **cartes Faveur** et placez-les, face cachée, sur le Plateau Central.
- 4 Tirez une **carte Tendance**, révélez-la, et placez-la à l'endroit prévu à côté de son deck.
- 5 **Mélangez les cartes Tableau** et séparez-les en un ou plusieurs decks pour former le Marché de l'Art. Ces decks sont ensuite placés face cachée sur le plateau de façon à être facilement accessibles à tous les joueurs.
- 6 Pour chacun des quatre Muséums Internationaux sur le Plateau Central, **tirez une carte Tendance**, révélez-la, et placez-la dans le coin en haut à gauche de la zone dédiée à ce Muséum.
- 7 Pour chacun des quatre Muséums Internationaux sur le Plateau Central, **tirez 4 cartes Tableau**. Si une de ces cartes possède une icône, une couleur ou un nombre présent sur la carte Tendance de ce Muséum, révélez-la et placez-la dans la colonne de gauche dans la zone dédiée à ce Muséum. Sinon, révélez-la et placez-la dans la colonne de droite.
- 8 Placez le **jeton de Fin de Partie** sur la case 50 points de la piste des scores.
- 9 Placez le **Plateau des Mécènes** à côté du Plateau Central.
- 10 **Mélangez les cartes Mécène** et placez-les sur le Plateau des Mécènes.
- 11 **Tirez 5 cartes Mécène**, révélez-les, et placez-les dans les emplacements libres du Plateau des Mécènes.
- 12 Placez le **Plateau des Expositions** à côté du Plateau Central.
- 13 Appariez les **jetons d'Exposition** selon leur couleur/icône. Puis, pour chaque paire, mettez le jeton avec l'icône 3 points sur l'autre avant de les placer sur le Plateau des Expositions.
- 14 Chaque joueur prend un **Plateau Musée** de la couleur de son choix ainsi qu'un jeton de score et un jeton de Faveur de la même couleur.
- 15 Chaque joueur tire **5 cartes Tableau** de n'importe quel deck du Marché de l'Art ainsi qu'une **carte Faveur** pour constituer leur Main de départ. Votre Main doit rester secrète.
- 16 Chaque joueur tire **3 cartes Tendance et en choisit une**. Les autres sont remélangées dans leur deck. Les joueurs placent la carte qu'ils ont choisie face cachée sur leur Plateau Musée.
- 17 Placez le **jeton de Faveur** de tous les joueurs sur la case 10 points de la piste des scores.
- 18 Choisissez le jeton de score d'un joueur au hasard. Ce joueur devient le **premier joueur**.
- 19 Placez le jeton de Score du premier joueur sur la case 4 points de la piste des scores. Puis, dans le sens des aiguilles d'une montre, placez le jeton du deuxième joueur sur la case 3 points, du troisième joueur sur la case 2 points et du quatrième joueur sur la case 1 point de la piste des scores.



**Vous êtes maintenant  
prêts à jouer !**

## LE BUT DU JEU

En tant que conservateur d'un Musée prestigieux, votre but est de garnir les galeries de votre établissement des plus belles collections de tableaux. Tout au long de la partie, vous serez amenés à tirer des **cartes Tableau** de périodes artistiques et de domaines variés que vous exposerez sur votre **Plateau Musée**. Plus vous aurez de tableaux d'un même type dans votre collection, plus leur valeur sera grande !

Vous gagnez des points en échangeant vos œuvres d'art avec les Muséums Internationaux, en exposant des tableaux qui suivent les tendances actuelles du monde de l'art et en créant des collections pour attirer de célèbres **Mécènes**.

Vous aurez aussi la possibilité d'améliorer la réputation de votre Musée en organisant des **Expositions Temporaires**. Ce sont des événements exclusifs et éphémères pendant lesquels les visiteurs n'auront accès qu'à une seule de vos collections. Faites le bon choix !

La partie se termine lorsqu'un joueur atteint la case des **50 points de Prestige** sur la piste de score. Une fois le décompte final des points terminé, le joueur avec le plus de points de Prestige est le vainqueur !

## LE TOUR DE JEU

Le tour de chaque joueur est divisé en deux phases :

- 1 **La Phase d'Acquisition**, pendant laquelle vous ajouterez de nouvelles cartes Tableau à votre Main.
- 2 **La Phase d'Action**, pendant laquelle vous aurez le choix entre trois actions.

### LA PHASE D'ACQUISITION

Au début de son tour, le Joueur Actif **tire 2 cartes Tableau** du deck du Marché de l'Art et les ajoute à sa Main.

### LE MARCHÉ DE L'ART

Le Marché de l'Art est le deck (ou les decks, si vous avez choisi de séparer les cartes en plusieurs piles) de cartes Tableau duquel vous tirerez de nouvelles cartes au début de chaque tour ou lorsque vous y êtes invité par l'effet d'une carte.

### CARTES TABLEAU & COLLECTIONS

Les cartes Tableau sont l'élément central de Muséum : Pictura. Le jeu repose sur l'acquisition et l'exposition de ces cartes dans votre musée, ce qui vous rapporte des points de Prestige.



- 1 **Peintre** - Nom et icône numérotée
- 2 **Période artistique du Tableau** - nom et fond coloré
- 3 **Icône de Domaine du Tableau**
- 4 **Titre du Tableau et informations**

Chaque Tableau appartient à une **Période** et à un **Domaine**.

## DOMAINES



Mythologie



Histoire



Religion



Paysage



Nature morte



Portrait

## PÉRIODES



Renaissance



Baroque



Rococo



Romantisme



Impressionisme

Si vous avez au moins 4 cartes appartenant au même Domaine ou à la même Période dans votre Musée, elles peuvent constituer une Collection. (Voir la section Placer ses Cartes) Plus une collection est grande, plus sa valeur en points de Prestige pendant les Expositions Temporaires et à la fin de la partie est grande.

Les cartes sont aussi référencées par Peintre. Celui-ci est représenté par un nombre sur la plupart des éléments du jeu par soucis de simplification. Contrairement aux Domaines et aux Périodes, des cartes d'un même Peintre ne peuvent pas constituer une Collection dans votre Musée. Cependant, les Peintres restent très importants car ils peuvent vous rapporter beaucoup de points de Prestige grâce aux cartes Tendances et aux cartes Mécène.

Ensuite, le Joueur Actif doit échanger une carte Tableau de sa Main avec une carte provenant d'un Muséum International du Plateau Central.



Avant de placer une carte Tableau dans un Muséum International, vous devez au préalable consulter la carte Tendances de ce muséum.

Si vous placez une carte Tableau dont le Domaine, la Période ou le Peintre apparaît sur la carte Tendances active, vous gagnez le nombre de points indiqués.

## CARTES TENDANCES

Les cartes Tendances annoncent quels types de Tableaux sont actuellement les plus demandés. Sur ces cartes, vous trouverez un Domaine, une Période et un Peintre dont les valeurs respectives sont toujours de 1, 2 et 3 points de Prestige. Ces chiffres correspondent au nombre de points de Prestige que vous pourrez soit gagner soit perdre en échangeant ou exposant des cartes Tableau qui satisfont les conditions de la carte Faveur active.



Chacun des Muséums Internationaux du Plateau Central a sa propre carte Tendances tirée au hasard au début de la partie. Celle-ci définit quels types de Tableaux un établissement particulier souhaite acquérir. Cette carte affecte le nombre de points de Prestige que vous gagnerez ou perdrez en échangeant des cartes Tableau avec un Muséum International.

Sur le Plateau Central se trouve aussi une carte Tendances Publique qui change au début de chaque tour et qui correspond au changement de la mode dans le monde de l'art. Cette carte vous permet de gagner des points à chaque fois que vous exposez une carte de ce type dans votre Musée.

Enfin, votre Musée a lui-aussi sa propre carte Tendances que vous choisissez au début de la partie. Cette carte représente votre objectif personnel : vous obtiendrez des points bonus à la fin de la partie si vous avez exposé des Tableaux qui remplissent les conditions indiquées sur votre carte Faveur dans votre Musée.

Quand vous **tirez** une carte Tableau du deck d'un Muséum International, consultez sa carte Tendance. Si vous **tirez** une carte Tableau dont le Domaine, la Période ou le Peintre apparaissent sur la carte Tendance, vous **perdez** le nombre de points de Prestige correspondant.

Si une carte Tableau possède plusieurs des critères indiqués sur la carte Faveur, seul le critère dont la valeur en points de Prestige est la plus élevée s'applique.

*ExEmple : Kayla choisit d'échanger une carte avec le Muséum International de New York. Ce dernier est affecté par la carte Tendance qui suit :*



*Elle déplace Une Scène de l'Opéra des Mendiants de Hogarth de sa main vers la pile du Muséum International.*

*Cette carte possède 2 points communs avec la carte Tendance : son Peintre (Nombre) et son Domaine (Icône). Elle gagne donc 3 points pour le Peintre car il s'agit du critère dont la valeur est la plus élevée.*

*En échange, Kayla prend Le Joueur de Fifre de Manet.*

*Cette carte a un point commun avec la carte Tendance : Sa Période (couleur). Elle perd donc 1 point.*



*Au total, cet échange rapporte donc 2 points à Kayla.*

Si l'effet d'une carte vous oblige à prendre une carte Tableau de la pile d'un Muséum International sans vous obliger à poser l'une des vôtres, vous ne perdez pas de points de Prestige sauf indication contraire. Tirez immédiatement une nouvelle carte Tableau pour remplacer celle que vous venez de prendre et remplacez-la de la façon décrite dans l'étape 7 du guide de Mise en Place.

Une fois que le Joueur Actif a échangé une carte avec un des Muséums Internationaux, les autres joueurs, dans l'ordre normal de rotation des tours, peuvent aussi choisir d'échanger une carte avec l'un des Muséums Internationaux en suivant les mêmes règles.

### ➤ RAPPEL ➤

Comme décrit dans l'étape 7 du guide de Mise en Place, toute carte Tableau qui répond aux critères de la carte Tendance d'un Muséum International est placée dans la colonne de gauche de ce Muséum. Les autres cartes sont placées dans la colonne de droite. Un Muséum International ne peut jamais avoir plus, ou moins, de 4 cartes Tableaux disponibles en même temps.

## ➤ LA PHASE D'ACTION ➤

La Phase d'Action commence après que tous les joueurs ont eu l'occasion d'échanger avec les Muséums Internationaux. Vous devez alors choisir d'effectuer l'une des actions suivantes :

- ➊ **Améliorer votre Musée** en exposant des cartes Tableaux et en formant des Collections.
- ➋ **Organiser une Exposition Temporaire** pour gagner les points d'une de vos Collections.
- ➌ **Faire un Inventaire** pour récupérer les cartes Tableaux que vous avez défaussés.

### ➤ AMÉLIORER VOTRE MUSÉE ➤

*C'est l'heure de remplir vos Galeries !*

Pour exposer une carte Tableau dans votre Musée, vous devez d'abord la payer en défaussant une carte Tableau de votre Main.

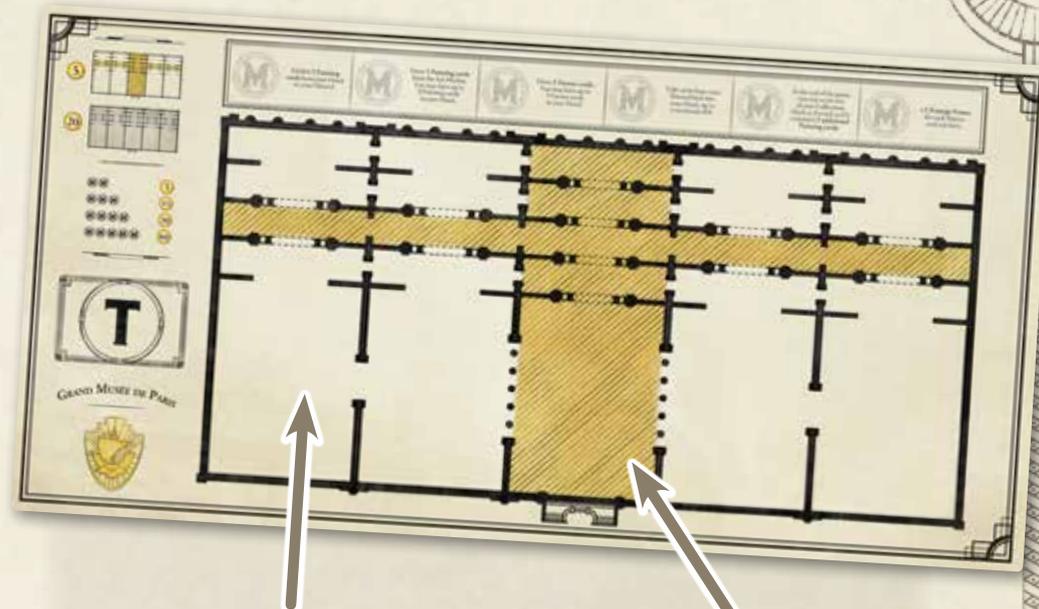
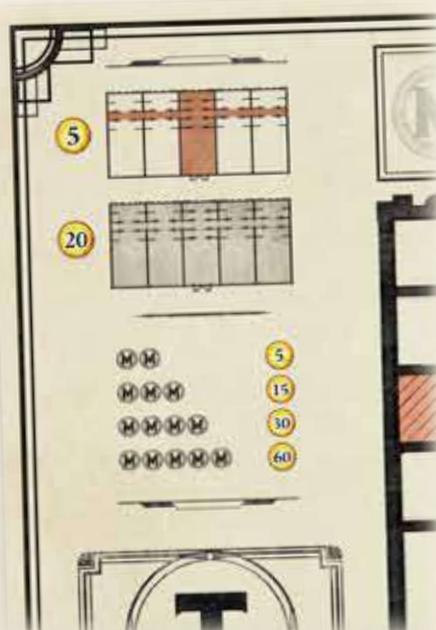
## PILE DE DÉFAUSSE

Votre Défausse est un peu comme l'entrepôt de votre Musée : les œuvres d'art qui s'y trouvent ne sont pas exposées dans votre Musée mais elles peuvent en être sorties en Faisant un Inventaire.

Les cartes défaussées sont placées à côté de votre Plateau Musée. Elles doivent être visibles de tous les autres joueurs et présentées de façon à ce que l'en-tête de chaque carte soit apparente pour permettre aux autres joueurs d'identifier le Peintre, le Domaine et la Période des Tableaux disponibles dans votre Défausse.



*Défausse*



*Exposer une  
carte Tableau*

*Grande Galerie*

Les emplacements colorés de votre Musée représentent votre Grande Galerie. Ceux-ci n'imposent pas de règle particulière pour y placer des cartes. Cependant, si tous les emplacements de votre Grande Galerie sont remplis de cartes du même Domaine ou de la même Période, vous gagnez des points bonus (voir la section Fin de Partie).

Vous êtes libre de placer vos cartes Tableau où vous le souhaitez dans votre Musée. Vous pouvez modifier l'organisation de votre Musée à tout moment de la partie, jusqu'au moment du décompte final des points (voir la section Fin de Partie). This may be done up until final scoring begins (see End of Game).

Seules les cartes qui appartiennent au même Domaine (Icône) ou à la même Période peuvent former une Collection. Pour que la Collection soit considérée valide, il faut que chacune des cartes qui la composent se trouvent les unes à côtés des autres. Une Collection peut prendre toutes les formes tant que toutes les cartes qui la composent sont voisines les unes des autres.

Une carte peut faire partie à la fois d'une Collection de Domaine et d'une Collection de Période si ces deux collections se croisent correctement dans votre Musée.

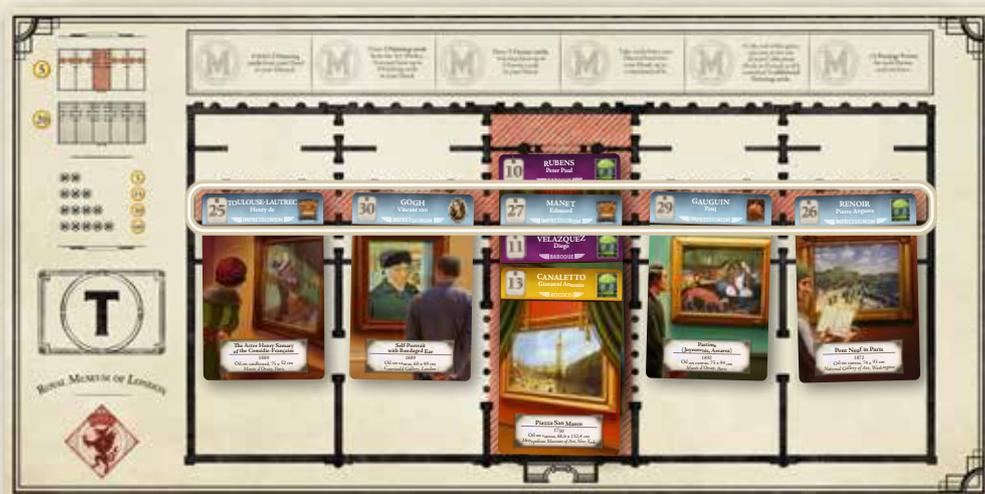
Vous ne pouvez posséder qu'une seule collection par Période ou par Domaine, avoir plus d'une collection par Domaine ou par Période ne vous rapportera pas de points.

Une fois la carte Tableau défaussée, vous pouvez exposer dans votre Musée la carte Tableau de votre Main que vous voulez.

## PLACER SES CARTES & FORMER DES COLLECTIONS

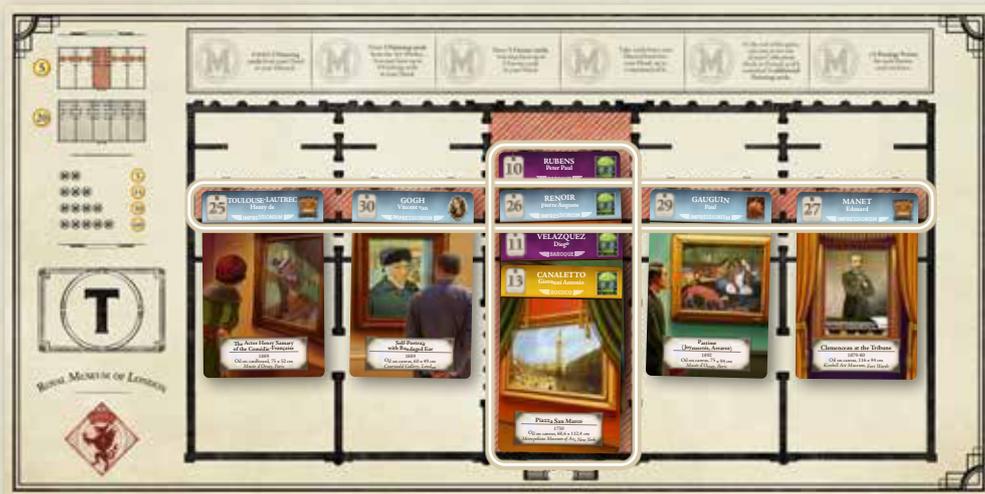
Votre Plateau Musée est composé de 25 emplacements disposés sur une grille de 5 cases par 5. C'est là que vous placerez vos cartes Tableau. Chaque emplacement est prévu pour montrer l'en-tête d'une carte Tableau, cela signifie que vos cartes vont se superposer comme montré plus bas. Chacun de ces emplacements est connecté à ceux qui lui sont immédiatement voisins. Ils ne sont pas connectés en diagonale.

*Exemple: Daniel a organisé les cartes de son Musée de la manière qui suit :*



*Toutes les cartes de sa Collection Impressionniste  sont les unes à côté des autres et lui rapportent donc des points. Cependant, ses quatre cartes Paysage  ne sont pas voisines et ne constituent donc pas une Collection valide.*

*Daniel déplace ses cartes pour les organiser comme suit :*



*Sa Collection Impressionniste est toujours valide et à présent ses cartes Paysage sont reliées entre-elles. Elles forment donc une Collection valide. De plus, la carte centrale appartient à la fois à la Collection Impressionniste et à la Collection Paysage, sa valeur est donc maximisée.*

Il vous est aussi possible d'exposer des cartes Tableau qui proviennent de la Défausse d'un autre joueur. Pour ce faire, il vous suffit de défausser une carte Tableau de votre Main dans la Défausse de l'autre joueur. Vous perdez alors 1 point de Prestige et le joueur ciblé gagne 1 point de Prestige. Vous pouvez ensuite prendre la carte de votre choix dans la Défausse de ce joueur et la placer directement dans votre Musée (mais pas dans votre Main).

- Vous ne pouvez pas exposer de cartes directement depuis votre propre pile de Défausse ! Pour récupérer les cartes Tableau que vous avez défaussées, vous devez Faire un Inventaire.
- Vous pouvez exposer autant de cartes Tableau que vous voulez en un tour tant que vous avez les moyens de les payer.
- Vous pouvez exposer des cartes provenant de votre Main ainsi que de la Défausse des autres joueurs pendant le même tour.

## LA CARTE TENDANCE ACTIVE



À chaque fois que vous exposez une carte Tableau, consultez la **carte Tendance Publique** (la carte révélée à côté du paquet de cartes Tendance). Si vous venez juste d'exposer une carte Tableau dont le Domaine, la Période ou le Peintre se retrouvent sur la carte Tendance, vous **gagnez** le nombre de points de Prestige correspondant. Si la carte Tableau correspond à plusieurs critères de la carte Tendance, vous gagnez la plus haute de ces valeurs en points.

Une nouvelle carte Tendance est tirée au début du deuxième tour (lorsque le Premier joueur joue pour la seconde fois) et au début de chaque tour qui suit. Ces nouvelles cartes sont placées au-dessus de la précédente et en remplacent totalement l'effet.

## PRESTIGE POINTS

Les points de Prestige sont les points de victoire de *Museum : Pictura* mais ils sont aussi la monnaie du jeu. Quand un joueur obtient des points de Prestige, il se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre sur la piste de score située le long du bord du Plateau Central. Quand un joueur perd des points de Prestige, ils se déplacent dans le sens inverse sur la même piste.

3

Prenez l'un des jetons d'Exposition disponibles qui correspond à la Collection dont vous venez d'obtenir les points et placez-le sur l'un des emplacements de récompense sur votre Plateau Musée. Ces récompenses peuvent avoir plusieurs effets : soit un bonus immédiat et à usage unique, soit un bonus permanent, soit un bonus de fin de partie comme décrit sur les Plateaux Musée. Chaque récompense ne peut être obtenue qu'une seule fois.



Si le jeton choisi a une icône 3 points, vous gagnez 3 points de Prestige bonus.

- S'il n'y a plus de jetons disponibles pour un Domaine ou une Période, vous ne pouvez pas Organiser votre Exposition Temporaire pour ce Domaine ou cette Période.
- Un joueur ne peut organiser qu'une seule Exposition Temporaire par Domaine ou Période.
- Chaque joueur peut organiser jusqu'à 5 Expositions Temporaires par partie.

- Vous ne pouvez ni choisir ni être forcé à tomber en dessous de 0 points de Prestige. Si vous choisissez une action qui aurait pour conséquence de vous faire tomber en dessous de 0 points de Prestige, cette action est annulée. Si vous êtes forcé de perdre des points de Prestige par l'effet d'une carte, alors l'effet ne peut pas vous faire tomber en dessous de 0 points de Prestige.
- Si vous obtenez plus de 99 points, retournez votre jeton de score sur la face 100 et continuez de le déplacer le long de la piste de score en ajoutant 100 à la valeur indiquée sur chaque case.

## FAIRE UN INVENTAIRE

Quand vous Organisez une Exposition Temporaire, vous choisissez l'une de vos Collections et obtenez sa valeur en points immédiatement. Référez-vous au guide des scores dans ce manuel ou sur votre Aide de Jeu.

COLLECTION VALUE	
COLLECTIONS BASED ON A PERIOD	
# CARDS	4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
VICTORY POINTS	1 3 5 7 9 12 15 18 22 26 30 35 40 45 51 57 63
COLLECTIONS BASED ON A STYLE	
# CARDS	4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20
VICTORY POINTS	1 4 6 8 11 14 18 22 26 31 36 42 48 54 61 68 76

## FAIRE UN INVENTAIRE

Un Inventaire vous permet de récupérer les cartes de votre défausse et de les remettre dans votre Main. Mais attention : vous ne pouvez pas avoir plus de 8 cartes dans votre Main.

- Quand vous Faites un Inventaire, vous ne pouvez pas prendre de cartes dans la Défausse des autres joueurs.
- Vous ne pouvez pas échanger les cartes de votre Main contre des cartes de votre Défausse.



Tirez ensuite une carte Faveur.

Enfin, si vous le souhaitez, défaussez toutes les cartes Mécènes révélées présentes sur le Plateau des Mécènes et remplacez-les par 5 nouvelles cartes.

## ➤ ACTIONS GRATUITES

### JOUER UNE CARTE FAVEUR

Les cartes Faveur sont des cartes spéciales que vous pouvez utiliser pendant votre tour pour gagner des bonus et des effets additionnels. Une fois par tour, vous pouvez utiliser la capacité spéciale d'une des cartes Faveur de votre Main. Quand vous jouez une carte Faveur, appliquez l'effet décrit sur la carte puis défaussez-la. Pour plus d'informations concernant ces effets, référez-vous à l'Annexe.



- Les cartes Faveur défaussées sont placées, révélées, à côté du deck de cartes Faveur sur le Plateau Central.
- Les cartes de Faveur peuvent être jouées à tout moment de la Phase d'Action sauf indication contraire.
- Si le deck de cartes Faveur est épuisé, mélangez la pile de défausse de cartes Faveur et placez le nouveau deck, face cachée, sur le Plateau Central.

### OBTENIR DE NOUVELLES CARTES FAVEUR



A chaque fois que votre jeton de score rejoint votre jeton de Faveur sur la piste de score, tirez une nouvelle carte Faveur. Votre jeton de Faveur est ensuite immédiatement déplacé 10 cases plus loin (il commence à 10, puis 20, puis 30...) jusqu'à atteindre le maximum de 50. Quand un joueur atteint les 50 points, il peut tirer une nouvelle carte Faveur avant de retirer son jeton de Faveur du plateau.

## OBTENIR UN MÉCÈNE

Si vous jouez bien vos cartes, il se pourrait que vos Collections attirent l'attention d'un Mécène ! Une fois par tour, vous pouvez prendre une des cartes Mécène disponibles. Pour ce faire, vous devez remplir leurs conditions : cela signifie que vous devez avoir exposé dans votre Musée les cartes Tableau qui répondent aux critères indiqués sur la carte Mécène. Il n'est pas nécessaire que ces cartes fassent partie de la même Collection. Pour plus d'informations sur ces conditions, référez-vous à l'Annexe.



Quand vous prenez une carte Mécène, placez-la à côté de votre Plateau Musée. Choisissez ensuite entre les points bonus ou l'effet décrit sur la carte.

- Une carte Mécène peut être prise à tout moment pendant la Phase d'Action sauf indication contraire.
- Vous pouvez posséder autant de Mécènes que vous voulez pendant une partie, mais vous ne pouvez en acquérir qu'un seul par tour.
- Une nouvelle carte Mécène est ensuite tirée pour remplacer celle qui a été prise.



## ➤ FIN DE TOUR

Une fois que le Joueur Actif a effectué tout ce qu'il souhaitait ou pouvait faire, son tour prend fin et le joueur suivant devient le Joueur Actif.

## FIN DE PARTIE

Le premier joueur à atteindre 50 points de Prestige ou plus s'empare du jeton de fin de partie et gagne immédiatement un bonus de 5 points de Prestige. Ce joueur peut ensuite terminer son tour normalement.

Chacun des autres joueurs est alors autorisé à jouer un dernier tour. Les règles s'appliquent normalement (ils tirent une nouvelle carte Tendance au début de leur tour, etc.). Une fois que tous les joueurs ont joué leur dernier tour, la partie se termine et le décompte final commence.

Les joueurs ont alors une dernière chance de réorganiser leur Musée afin de former ou d'optimiser leurs Collections.

Ceci fait, les joueurs ajoutent alors des points de Prestige à leur piste de score comme suit :

### COLLECTIONS

Les joueurs gagnent les points des Collections présentes dans leur Musée en suivant la grille de score qui suit ou celle présente sur leur Guide de Jeu.



#### COLLECTIONS BASED ON A PERIOD

# CARDS	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
VICTORY POINTS	1	3	5	7	9	12	15	18	22	26	30	35	40	45	51	57	63



#### COLLECTIONS BASED ON A STYLE

# CARDS	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
VICTORY POINTS	1	4	6	8	11	14	18	22	26	31	36	42	48	54	61	68	76

### CARTES TENDANCE

Les joueurs révèlent la carte Tendance qu'ils ont choisi au début de la partie. Pour chaque carte Tableau dans leur Musée dont le Domaine, la Période et/ou le Peintre apparaissent sur leur carte Tendance, ils gagnent le nombre de points de Prestige indiqué.

Contrairement au reste de la partie, si une carte Tableau répond à plusieurs des critères de la carte Tendance, vous gagnez tous les points correspondants et pas seulement la plus grande valeur.



### BONUS D'EXPOSITION TEMPORAIRE

Les joueurs gagnent des points selon le nombre d'Expositions Temporaires qu'ils ont organisées pendant la partie :



5PP : 2 Expositions

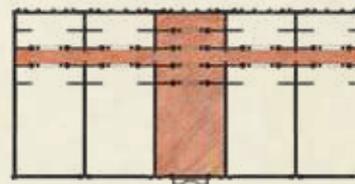
15 PP : 3 Expositions

30PP : 4 Expositions

60PP : 5 Expositions

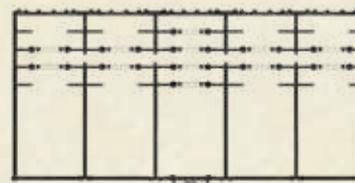


### GRANDE GALERIE



Les joueurs gagnent des points bonus s'ils remplissent tous les emplacements de leur Grande Galerie (la partie colorée de leur Musée) avec des cartes qui forment une même Collection.

### PLEIN MUSÉE



Les joueurs gagnent des points bonus s'ils remplissent tous des emplacements de leur Musée.

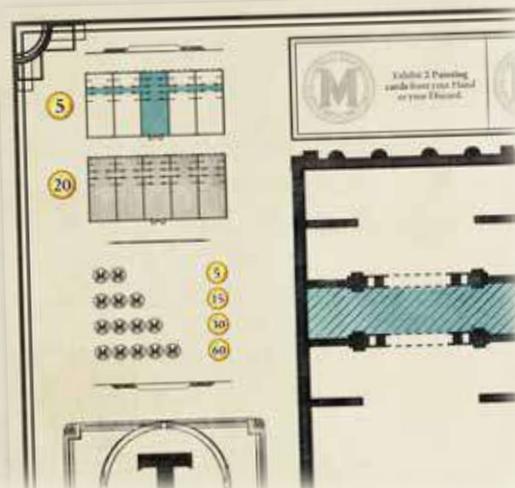
## ➤ RÉCOMPENSES D'EXPOSITION

Si un joueur a choisi une récompense qui ne s'applique qu'à la fin de la partie, elle est comptabilisée à ce moment-là.

## ➤ DÉFAUSSE



*Défausse*



Les joueurs perdent des points selon le nombre de cartes dans leur pile de Défausse :

1-2 = -1PP

3 = -2 PP

4 = -3 PP

5 = -5 PP

6 = -7 PP

7 = -10 PP

-3 PP pour toute carte au-delà de 7.

**Le joueur avec le plus de points de Prestige gagne !**

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de cartes Tableau dans son Musée gagne. En cas d'une autre égalité, c'est le joueur avec le plus de cartes Mécène qui gagne.