

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





CURATORS

COLLECTION CONUNDRUM DE JACOB WESTERLUND



Worldshapers

BIENVENUE CHEZ CURATORS

Dans Curators, vous tenez le rôle d'un conservateur de musée. Votre travail est de répartir efficacement le personnel du musée afin de créer des expositions intéressantes, remplir des contrats de prêt et attirer des visiteurs. Si vous réussissez, votre musée pourrait mériter le prestigieux titre de "Musée de l'année" !

CONTENU DE LA BOÎTE

4 Livrets de règles (EN,FR,IT,DE)



1 Plateau vente aux enchères



1 Jeton fin de partie



1 Jeton premier joueur



4 Plateau entrée du musée



4 x 5 ensembles de jetons employé



26 Tuiles pavillon



70 Jetons objet (3 couleurs)



36 Jetons visiteur



25 Jetons 1000 \$



25 Jetons 5000 \$



14 Cartes contrats standard



14 Cartes contrats difficiles



4 Cartes de règle avancée
(Optionnel)



APERÇU

Dans Curators, chaque joueur tient le rôle d'un conservateur de musée. Tout au long du jeu, vous devez répartir vos employés qui sont représentés par les jetons employés.



Vous devez utiliser le Charpentier  pour construire des pavillons où les Restaurateurs  exposeront les objets amassés par l'Archéologue  et le Collectionneur . Cela vous permettra ainsi d'attirer des visiteurs et de compléter vos contrats. Directeur financier  vous permettra de récupérer les droits d'entrée payés par les visiteurs, ce qui vous permettra de financer vos autres projets.



Prenez soin de planifier vos actions à l'avance, car lorsque toutes les tuiles pavillons auront été écoulees, la fin du jeu sera proche.

BUT DU JEU

Lorsque le dernier pavillon est pioché par un joueur, la partie continue pendant encore deux tours. Ensuite, les **POINTS VISITEURS (PV)**  sont comptabilisés et le joueur ayant amassé le plus de PV est déclaré vainqueur.

Vous gagnez des PV pour :

- Le nombre d'**OBJETS** exposés



- Le nombre de **PAVILLONS** complets avec des PV



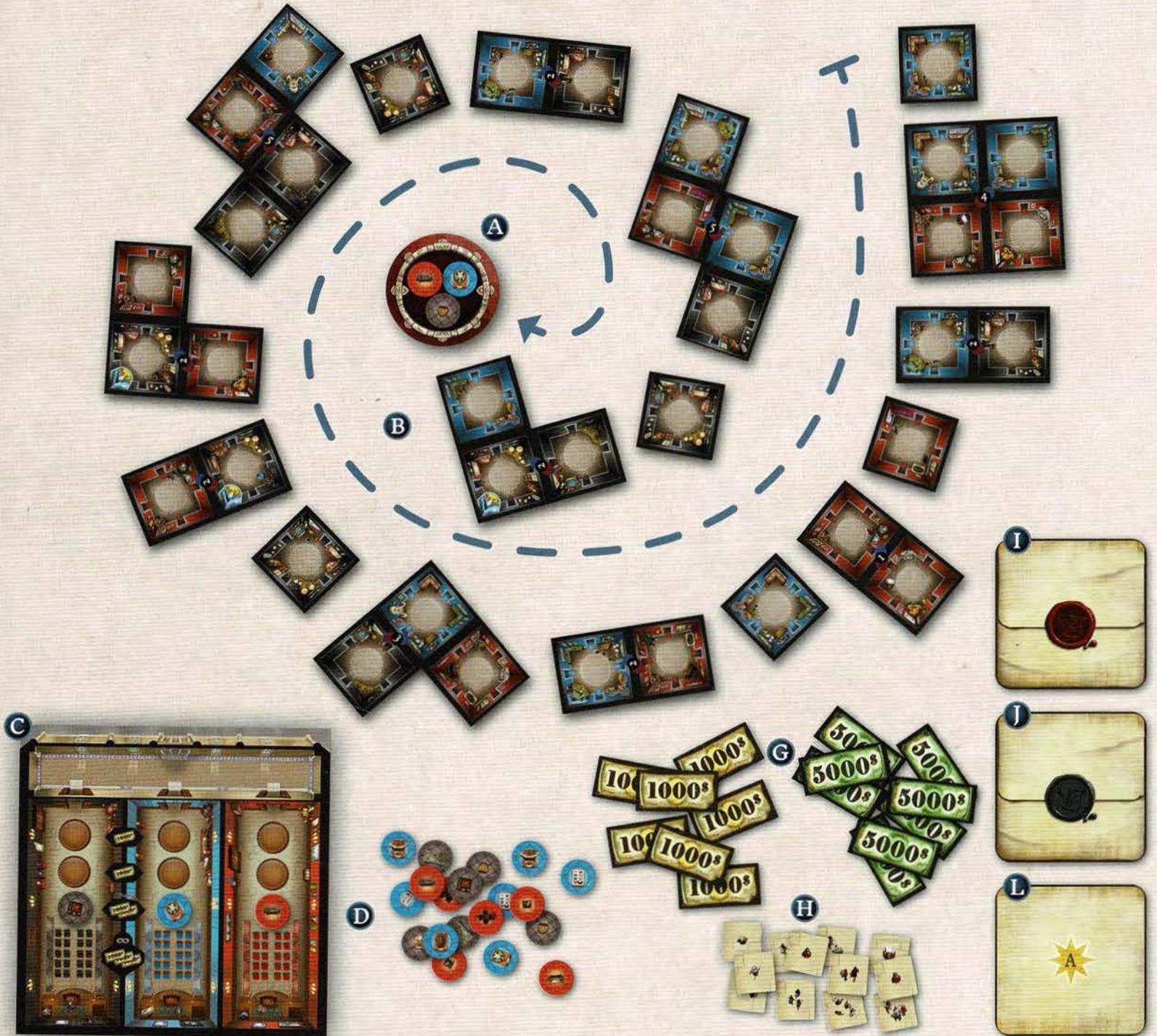
- Le nombre de **CONTRATS** complétés



- L'**ARGENT** non dépensé



MISE EN PLACE



Pour deux (2) joueurs



ZONE JOUEURS



1. Placer le **JETON FIN DE PARTIE A** face vers le bas, au milieu de la table.
2. Prendre le nombre de **pavillons B** tel qu'indiqué dans l'encadré ci-dessous et les placer aléatoirement de façon à former une spirale avec le jeton fin de partie comme point central. Ceci représente les pavillons disponibles.

4 JOUEURS: Tous les pavillons (26)

3 JOUEURS: Retirer 5 pavillons (21)

2 JOUEURS: Retirer 9 pavillons (17)

3. Placer le **PLATEAU VENTE AUX ENCHÈRES C** là où tous les joueurs peuvent le voir.
4. Placer un **JETON OBJET D** de chaque couleur sur les espaces au bas du plateau vente aux enchères et sur le jeton fin de partie. Les objets restants sont déposés près du plateau vente aux enchères – ceci représente le **SITE DE FOUILLES ARCHÉOLOGIQUES**.
5. Donner à chaque joueur l'ensemble de **JETONS EMPLOYÉS E** correspondant à leur couleur. Placer chaque jeton côté rouge visible.
6. Donner à chaque joueur une **ENTRÉE POUR LE MUSÉE F**.
7. Donner à chaque joueur 4000 \$. Laisser le reste de **L'ARGENT G** à proximité.
8. Donner à chaque joueur un **JETON VISITEUR H**. Laisser le reste des jetons visiteurs à proximité.
9. Mélanger les cartes de **CONTRATS STANDARDS I** et de **CONTRATS DIFFICILES J** séparément. Distribuer une carte de chaque catégorie, face cachée, à tous les joueurs, sans les montrer aux autres joueurs.
10. Choisir le premier joueur et lui remettre le **JETON PREMIER JOUEUR K**.

OPTIONNEL: Si vous jouez à la version avancée, mélangez les **CARTES RÈGLES AVANCÉES L** et piochez une ou plusieurs cartes supplémentaires. Lisez les nouvelles règles indiquées sur la carte et assurez-vous que tous les joueurs comprennent bien les nouvelles règles avant de commencer la partie.

VOTRE TOUR

En tant que responsable des Conservateurs, votre tâche est de diriger le travail effectuée dans le musée, c'est-à-dire, affecter les employés à diverses tâches, créer des équipes de collaborateurs et acquérir de nouveaux contrats.

À votre tour, vous devez effectuer une affectation simple ou double, et effectuer les actions correspondantes.

AFFECTER UN EMPLOYÉ

Lorsque vous affectez un employé à une tâche, vous **DEVEZ** :

1. Sélectionner un jeton employé pour réaliser l'action visible.
2. Retourner le jeton employé sur l'autre face après avoir effectué l'action.

DOUBLE AFFECTATION D'UN EMPLOYÉ

Si deux jetons employé montrent des symboles identiques sur leur face, vous pouvez affecter ces deux employés en même temps dans une double affectation. Retournez les deux jetons employés sur l'autre face après avoir effectué l'action deux fois.



IMPORTANT: Lorsque vous effectuez une double affectation, vous **DEVEZ** toujours effectuer l'action deux fois. Si cela est impossible, vous ne pouvez pas effectuer de double affectation.

EXEMPLE: À son premier tour, Jacob retourne le jeton du Charpentier ✓.



Lorsque c'est de nouveau à son tour, les deux Directeurs financiers de Jacob peuvent être affectés. Il retourne les deux jetons sur l'autre face, en même temps, ce qui lui permettra d'effectuer la même action deux fois.



ACTIONS DES EMPLOYÉS

Chaque face du jeton employé correspond à une action que cet employé peut effectuer:

-  **CHARPENTIER** - Ajouter des pavillons à votre musée.
-  **ARCHÉOLOGUE** - Ajouter des objets au plateau vente aux enchères et dans votre réserve.
-  **COLLECTIONNEUR** - Acheter des objets exposés sur le plateau vente aux enchères.

 **RESTAURATEUR** - Exposer les objets et attirer des visiteurs.

 **DIRECTEUR FINANCIER** - Collecter l'argent.

Toutes les actions des employés se retrouvent aussi au dos de ce livre de règles, pour référence rapide.

CHARPENTIER

Le travail du Charpentier est de construire de nouveaux lieux d'exposition passionnants où les objets pourront être exposés.

Lorsqu'il est AFFECTÉ :

1. Choisissez un pavillon parmi les pavillons disponibles.
2. Payez le coût demandé pour le pavillon choisi.
3. Placez le pavillon dans votre musée.

Le coût d'un pavillon est basé sur sa position dans la spirale au début du tour. Le pavillon situé à l'extrémité de la spirale est toujours gratuit, et par la suite, le coût de chaque pavillon augmente de 1000 \$ plus on se rapproche du centre. Vous pouvez prendre n'importe quel pavillon disponible, tant que vous avez les moyens de l'acheter.



Lorsque vous placez un pavillon, celui-ci doit absolument être placé porte-contre-porte avec un pavillon déjà disposé dans votre musée ou contre l'entrée du musée. Si vous retournez le pavillon, vous obtiendrez une version miroir de celui-ci. Une fois vos pavillons disposés, vous ne pouvez plus les déplacer.



Le joueur qui récupère le dernier pavillon disponible retourne le jeton fin de partie et place l'un des 3 objets disponibles sur celui-ci dans sa réserve. La phase menant à la fin de la partie a maintenant commencé et vous ne pouvez plus acheter de pavillons. Vous pouvez cependant affecter votre Charpentier pour recevoir 1000 \$ au lieu de récupérer un pavillon.

Lors d'une DOUBLE AFFECTATION :

Vous **DEVEZ** payer pour les pavillons en fonction de leur position initiale dans la spirale.

EXEMPLE : Malva décide d'affecter son Charpentier en double afin de construire un premier pavillon qu'elle récupère à l'extrémité de la spirale ainsi que la suivante. Elle paie 0 \$ pour le premier pavillon et 1000 \$ pour le second pavillon.

ARCHÉOLOGUE

Les Archeologues étudient le passé en effectuant des fouilles leur permettant de trouver des objets sur des sites historiques. Pour financer leurs fouilles, ils doivent parfois vendre aux enchères à d'autres musées certains des objets qu'ils ont trouvés.

Lorsqu'il est AFFECTÉ :

1. Prenez un (1) objet de n'importe quelle couleur du site de fouilles et mettez-le dans votre **RÉSERVE**.
2. Prenez un objet de la **MÊME** couleur et déposez-le sur le plateau vente aux enchères.

Le plateau vente aux enchères doit toujours être rempli à partir du bas, avec un objet par emplacement disponible.



Ne déposez un objet sur le plateau de ventes aux enchères que s'il y a de la place.

Si, à n'importe quel moment, il y a plus de 6 objets dans votre réserve, vous devez en défausser pour atteindre un maximum de 6 objets. Vous choisissez quels objets vous souhaitez garder. Les objets défaussés sont placés sur le plateau vente aux enchères.

Lors d'une DOUBLE AFFECTATION :

Vous **POUVEZ** prendre des objets de couleurs **DIFFÉRENTES**.

🔨 COLLECTIONNEUR

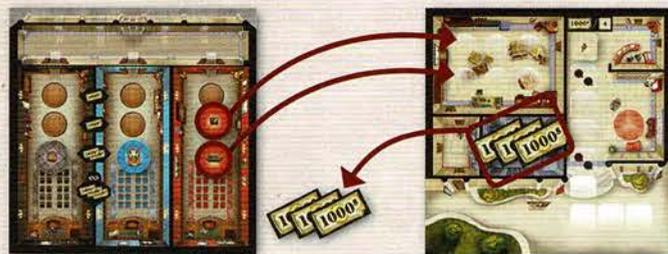
Le Collectionneur est responsable de l'acquisition d'objets provenant d'autres musées ou d'autres collectionneurs.

Lorsqu'il est AFFECTÉ :

1. Prenez un ou plusieurs objets de la **MÊME** couleur disponible sur le plateau vente aux enchères.
2. Payez le coût demandé pour chaque objet choisi.
3. Placez les objets dans votre musée.

Le prix d'un objet est indiqué à côté de la case où il se trouve sur le plateau de vente aux enchères.

EXEMPLE : Hanna achète deux objets rouges, elle paie 1000 \$ pour le premier et 2000 \$ pour le deuxième, pour un total de 3000 \$.



Il n'y a pas de limites au nombre d'objets que vous pouvez acheter dans la première ligne du plateau de vente aux enchères. Prenez des objets du site de fouilles lorsque vous achetez à partir de cet espace.

Si, à n'importe quel moment, plus de six objets se trouvent dans votre réserve, vous devez en défausser pour atteindre un maximum de 6 objets. Vous choisissez quels objets vous souhaitez garder. Les objets défaussés sont replacés sur le plateau de vente aux enchères.

Lors d'une DOUBLE AFFECTATION :

Vous **DEVEZ** prendre des objets de couleurs **DIFFÉRENTES**.

🔍 RESTAURATEUR

Le rôle du Restaurateur est de découvrir la provenance des objets du musée et de préparer une exposition pour les présenter. Lorsque le Restaurateur a terminé la préparation d'une nouvelle exposition, une grande inauguration a lieu, attirant ainsi des visiteurs au musée.

Lorsqu'il est AFFECTÉ :

1. Prenez un ou plusieurs objets de la **MÊME** couleur dans votre réserve.
2. Placez les objets dans n'importe quelle exposition de la **MÊME** couleur.
3. Pour chaque pavillon que vous remplissez pendant cette action, placez un visiteur sur votre piste visiteurs. Placez toujours les nouveaux visiteurs sur l'espace suivant disponible sur la piste.



4. Si votre visiteur occupe un espace de votre piste comportant un sceau de cire, piochez une carte contrat de chaque type et choisissez celle vous souhaitez garder.



IMPORTANT : Les objets ne peuvent plus être déplacés lorsqu'ils ont été placés dans une exposition.

IMPORTANT : Il ne peut y avoir plus de 9 visiteurs sur votre piste visiteurs.

LORS d'une DOUBLE AFFECTATION :

Vous **DEVEZ** exposer des objets de deux couleurs **DIFFÉRENTES**.



DIRECTEUR FINANCIER

Le rôle du directeur financier du musée est d'obtenir des subventions et de recueillir l'argent dépensé par les visiteurs

Lorsqu'il est AFFECTÉ :

1. Recevez 1000 \$ pour chaque jeton visiteur sur votre piste visiteurs.

EXEMPLE : Lilja a trois jetons visiteurs sur sa piste visiteur. Lorsqu'elle affecte le Directeur financier, elle reçoit 3000 \$.



Lors d'une DOUBLE AFFECTATION :

Recevez 2000 \$ pour chaque jeton visiteur sur votre piste visiteurs.

COMPLÉTER DES CONTRATS

Comme les musées à travers le monde peinent à attirer des visiteurs, certains d'entre eux ont pris la décision de prêter certains de leurs plus précieux objets à d'autres musées. Les contrats de prêt sont généralement soumis à des règles complexes qui garantissent que les objets prêtés seront exposés de façon appropriée.

Les contrats représentent une excellente manière d'amasser un nombre de points significatifs à la fin de la partie. Vous débutez la partie avec deux contrats mais, vous pourrez vous en procurer d'autres si vous réussissez à attirer des visiteurs dans votre musée.

POUR REMPLIR UN CONTRAT :

1. Construisez des pavillons et disposez les dans votre musée afin de répondre aux demandes du contrat.
2. Remplissez chaque salle d'exposition d'objets.

La forme peut être placée n'importe où dans votre musée, quelle que soit son orientation. Les espaces vides sur les contrats peuvent être complétés par la construction d'autres pavillons ou peuvent tout simplement être laissés vides.

Les cartes comportant des jokers peuvent être complétées à l'aide d'objets de n'importe quelle couleur.

Les contrats peuvent se superposer, ce qui signifie qu'une exposition peut être utilisée plusieurs fois pour plusieurs contrats.



EXEMPLE : Alexandre a complété le contrat à droite (retourné), en utilisant la salle d'exposition de couleur noire. Cela lui permettra d'accumuler 5 PV à la fin de la partie.



FIN DE LA PARTIE

Chaque année, les conservateurs se mesurent pour le titre de musée le plus visité au monde. La compétition est serrée mais ceux qui sont assez chanceux pour gagner amassent prestige et argent.

La fin de la partie se déclenche lorsque le dernier pavillon est acheté. Le tour en cours se termine, suivi par deux autres tours complets. La partie prend fin après ces deux tours.

Lorsque le dernier pavillon est acheté, le joueur actif :

- Choisit un des 3 **OBJETS** placés sur le jeton fin de partie et le met dans sa réserve.
- Retourne le jeton fin de partie.



Lorsque le dernier pavillon a été construit, vous ne pouvez plus construire de pavillons. Vous pouvez toujours affecter votre Charpentier mais, au lieu de construire un pavillon, vous recevrez 1000 \$.

CLARIFICATION : Si le dernier pavillon est acheté en tant que première action d'une double affectation du Charpentier, le joueur recevra 1000 \$ en guise de seconde action.

DÉCOMPTE DES POINTS

Lorsque la partie se termine, chaque joueur reçoit des PV en fonction des éléments indiqués ci-dessous :

- Pour chaque tranche de **4000 \$** accumulés, le joueur reçoit 1 PV.
- Pour chaque **CONTRAT COMPLÉTÉ**, le joueur reçoit le nombre de PV alloué au contrat.
- Pour chaque **PAVILLON CONSTRUIT** indiquant une valeur, le joueur reçoit le nombre de PV indiqué si la collection d'objet de ce pavillon est complète.
- Pour chaque **OBJET DISPOSÉ** sur un pavillon, le joueur reçoit 1 PV.
- Si vous jouez en mode avancé, le joueur reçoit les PV pour chaque objectif avancé complété.

Le joueur avec le plus de PV remporte la partie. S'il y a égalité, le joueur avec le plus d'argent gagne.

EXEMPLE : À la fin de la partie, Per possède : 9000 \$, 2 contrats complétés valant 4 et 5 PV, 3 pavillons complétés valant respectivement 0, 2 et 4 PV, et 11 objets placés dans les différents pavillons.



Ceci lui vaudra les PV suivant :

- Argent : $9/4 = 2$ PV
- Contrats : $4 + 5 = 9$ PV
- Pavillons : $0 + 2 + 4 = 6$ PV
- Objets : $11 = 11$ PV

Pour un total de :
 $2 + 9 + 6 + 11 = 28$ PV

GLOSSAIRE

RÈGLE AVANCÉE :



p. 4, 9

EXPOSITION :



p. 6, 7, 8

AFFECTATION : Retourner un jeton employé et effectuer son action.

p. 5

OBJET EXPOSÉ :



p. 7, 8, 9

RÉSERVE :



p. 6, 7, 9

SITE DE FOUILLES : l'espace à côté du plateau vente aux enchères où les objets sont conservés.

p. 4, 6

VENTE AUX ENCHÈRES :



p. 6, 7

ENTRÉE DE MUSÉE :



p. 6

PAVILLONS DISPONIBLES : Pavillons dans la spirale.

p. 6

OBJET :



p. 6, 7, 8, 9

CONTRATS COMPLÉTÉS : Un de vos contrats dont la forme des expositions est disposée dans votre musée et où chaque exposition a été remplie.

p. 8, 9

JETON FIN DE PARTIE :



p. 9

PAVILLON COMPLÉTÉ : Pavillon avec des objets exposés dans tous les emplacements.



p. 7

VISITEUR :



p. 7, 8

CONTRAT DIFFICILE :



p. 7, 8

POINT VISITEUR (PV) :



p. 8, 9

CONTRAT :



p. 7, 8

PISTE VISITEUR :



p. 7, 8

DOUBLE AFFECTATION : Retourner deux jetons d'employés du même type, en effectuant leur action deux fois.

p. 5

JOKER :



p. 8

JETON EMPLOYÉ :



p. 5

PAVILLON :

p. 6, 7, 8, 9

JEU EN SOLO

Après avoir étudié pendant plusieurs années, vous souhaitez ardemment devenir le meilleur Conservateur au monde. Mais rechercher un premier emploi s'est avéré plus difficile que vous ne le pensiez. Les musées les plus renommés au monde n'ont pas cru bon de répondre à vos demandes d'emploi. Vous devrez démontrer vos capacités avant de pouvoir accéder à l'un de ces emplois de qualité. Heureusement, vous avez entendu dire qu'un musée local souhaite vous donner votre première chance, ce qui vous permettra d'accumuler de l'expérience.

Dans la version solo de Curators, vous avancerez dans votre carrière en accomplissant diverses missions pour plusieurs musées différents. Vous aurez 18 tours pour compléter tous les objectifs de votre mission.

CHANGEMENT DANS LES RÈGLES

Mise en place

CONTRATS DE DÉPART :

Si la mission indique que vous devez compléter certains contrats, prenez les dans les cartes de contrats. Sinon, jouez sans contrat.

MISE EN PLACE DES PAVILLONS DISPONIBLES :

Prenez toutes les tuiles de pavillons et séparez-les en 4 colonnes de 1, 2, 3 ou 4 expositions, le tout dépendant de la taille des pavillons.

Votre tour

Vous ne piochez pas de nouveaux contrats lorsque vous placez des visiteurs. Vous pouvez suivre le nombre de tours de jeu que vous effectuez en utilisant le dos d'un autre plateau Entrée du musée.

Actions des employés

LORSQUE VOUS AFFECTEZ LE CHARPENTIER :

1. Choisissez un pavillon (n'importe lequel).
2. Payez 0 \$, 1000 \$, 2000 \$ ou 3000 \$, selon sa taille.



Fin de la partie

LA FIN DE LA PARTIE s'active à la fin du 18^e tour. Si vous n'avez pas complété les objectifs à ce moment, vous devrez recommencer cette mission.

Étoiles

Vous recevrez vos points finaux sous forme d'étoiles en fonction du nombre de PV que vous aurez accumulés.

Seuls les meilleurs conservateurs pourront compléter toutes les missions avec 3 étoiles.

MISSIONS

La version solo du jeu Curators vous offre un lot de défis de plus en plus difficiles. Pour passer d'une mission à l'autre, vous devrez compléter tous les objectifs de la mission, avec un nombre de tours prédéterminé.

Lorsque vous effectuez une mission en solo pour laquelle l'objectif est de compléter des contrats spécifiques, vous devrez débiter votre mission avec ces contrats en main.

MUSÉE LOCAL

Le musée local n'a pas particulièrement attiré l'attention au cours des dernières années. Heureusement qu'il possède encore un peu d'argent afin de se reinventer. En tant que nouveau Conservateur, vous devrez frapper un grand coup afin de remettre sur pieds le musée.



OBJECTIF :

- Marquer 17 PV pour le musée.

MUSÉE D'ÉTAT

Après avoir permis au musée local de gagner une certaine notoriété, le musée d'État vous a offert le poste de Conservateur. Le musée éprouve des difficultés financières et cherche à reprendre du poil de la bête.



OBJECTIFS :

- Marquer 25PV pour le musée.
- À la fin du 5^e tour, payer 5000 \$.
- À la fin du 10^e tour, payer 5000 \$.
- À la fin du 15^e tour, payer 5000 \$.

CARTE DE RÈGLE AVANCÉE : "La plus grande collection".

MUSÉE LVR-LANDES, BONN, ALLEMAGNE

Le LVR-LANDES est le musée de la Rhénanie. Il a été fondé en 1820 et abrite une collection de plus de 4 millions d'objets, allant de découvertes archéologiques à l'art moderne. Son exposition permanente présente un voyage de 300 000 ans autour de l'histoire culturelle de la région, de l'époque de l'homme du Néandertal à nos jours.

PROJET DE RESTAURATION

Le musée vous a proposé un poste par intérim. Vous superviserez la restauration de certains des plus importants objets de la collection du musée.



OBJECTIFS :

- Compléter le contrat "The Neanderthal man".
- Compléter le contrat "Fritzdorf gold beaker".
- Compléter le contrat "The dicetower of a Roman soldier".

DR IZABELA



Compte tenu de votre succès lors de la mission précédente, le musée vous a demandé d'aider la nouvelle archéologue, Dr Izabela Christoforou.



OBJECTIFS :

- Construire un pavillon dédié à l'âge de pierre, d'une dimension de 2x4, de couleur noire.
- Tous les pavillons doivent être complets.

ACTION SPÉCIALE : Une fois au cours de la mission, lorsque vous affectez l'archéologue, déposez deux objets de la couleur de votre choix au lieu d'un sur le plateau vente aux enchères.

RIJKSMUSEUM, AMSTERDAM, PAYS-BAS

Le Rijksmuseum est le plus important musée des Pays-Bas. Il a été renoué pour une ouverture au public en 2013. Les visiteurs profitent désormais d'un bâtiment magnifique, d'un design intérieur incroyable, d'expositions fantastiques, d'événements live et de nombreuses et belles prestations pour petits et grands.

TRAVAUX D'AGRANDISSEMENT

Dr Izabela vous aide à entrer en contact avec le Rijksmuseum qui cherche de l'aide afin d'agrandir une galerie et de mener à bien un projet de restauration.



OBJECTIFS :

- Construire une "cour" : une section vide mesurant 3x1 et entourée de tuiles de pavillon.
- Compléter le contrat "The night watch, Rembrandt".

HISTOIRE DE L'ART

Comme la nouvelle galerie est maintenant terminée, il est temps de préparer les œuvres d'art qui y seront présentées.



OBJECTIFS :

- Compléter le contrat "The milkmaid, J. Vermeer".
- Compléter le contrat "Self-portrait 1887, V. van Gogh".
- Compléter le contrat "The night watch, Rembrandt".
- Compléter le contrat "Floral still life, H. Bologniet".

SOIRÉE JAZZ AVEC EDGAR



Tout est prêt pour l'inauguration ! Le musée va organiser un gala grandiose avec un fond de jazz et des conférences sur l'art. Pour l'occasion, vous devrez faire visiter le musée à Edgar Hunt, un célèbre expert en art, avant sa conférence.



OBJECTIFS :

- Construire un "corridor d'œuvres d'art" : une section de 8x1, de couleur rouge.
- Tous les pavillons doivent être complétés.

ACTION SPÉCIALE : Une fois au cours de la mission, lorsque vous effectuez un achat sur le plateau vente aux enchères, vous pouvez acheter des objets rouges avec un rabais de 1000 \$ sur chaque.

FIELD MUSEUM, CHICAGO, ÉTATS-UNIS

La collection du Field Museum a commencé avec 65 000 objets provenant de l'exposition universelle de 1893. Depuis, la collection s'est enrichie, avec près de 40 millions d'objets et de spécimens. L'ampleur de la mission du Musée s'est étendue pour s'intéresser à la recherche, la conservation et l'éducation afin de garantir une planète prospère pour les générations à venir.

UNE NOUVELLE DÉCOUVERTE

Le Field Museum vous a demandé d'aider à identifier et à assembler un squelette de dinosaure récemment mis à jour. Ils doivent également faire de la place pour l'exposition. Oh, et il est important que la nouvelle extension n'affecte pas le nombre de visiteurs du musée.



OBJECTIFS :

- Compléter le contrat "Maximo (Titanosaur)".
- Construire une "salle d'exposition de dinosaures" : une section de 3x3 en bleu.
- Avoir au moins 7 visiteurs.

AIDE FINANCIÈRE POUR KENJI



Compte tenu de votre récent succès, vous avez été invité à rester en tant que conservateur à court terme. Votre première tâche sera d'aider Kenji Iwata au sein du service financier.



OBJECTIFS :

- Récolter au moins 40 000 \$.

ACTION SPÉCIALE : Une fois pendant la mission, après avoir affecté le directeur financier, payez...

...1000 \$ par carré vide dans le musée pour attirer autant de visiteurs.

SOIRÉE JEUX

Le Field Museum collabore avec un certain nombre d'autres musées pour organiser une soirée jeux de société présentant des jeux anciens. Votre travail consiste à préparer les jeux pour la soirée.



OBJECTIFS :

- Complétez le contrat "Lewis chessmen".
- Complétez le contrat "The dicetower of a Roman soldier".
- Complétez le contrat "Tutankhamun's senet board".

MUSÉE DE L'ANNÉE !



Après tout votre dur labeur, on vous fait enfin preuve d'un peu de reconnaissance ! Vous avez été nommé pour le prix du musée de l'année !

Vous devez maintenant vous assurer de satisfaire les juges. Elsa Andersson, votre vieille amie de l'université, vous aidera.



OBJECTIFS :

- Avoir le même nombre d'expositions noires, bleues et rouges.
- Compléter le contrat "Sue (T-Rex)".
- Accumuler au moins 25 PV.
- Avoir au moins 8 visiteurs.

ACTION SPÉCIALE : Lorsque vous faites l'action du restaurateur, si vous terminez le contrat, placez un objet supplémentaire de n'importe quelle couleur de votre réserve dans votre musée.

RÉFÉRENCE RAPIDE

VOTRE TOUR : p. 5

À votre tour, vous **DEVEZ** : effectuer une affectation simple ou double et faire les actions correspondantes.



CHARPENTIER

p. 6

1. Choisir un pavillon parmi les pavillons disponibles.
2. Payer le coût demandé pour le pavillon choisi.
3. Placer le pavillon dans votre musée.

AFFECTATION DOUBLE :

Vous devez payer pour les pavillons en fonction de leur position **INITIALE** dans la spirale.



ARCHÉOLOGUE

p. 6

1. Prendre un objet de n'importe quelle couleur du site de fouilles et le mettre dans votre réserve.
2. Prendre un objet de la **MÊME** couleur et le déposer sur le plateau vente aux enchères.

AFFECTATION DOUBLE :

Vous **POUVEZ** prendre des objets de couleurs **DIFFÉRENTES**.



COLLECTIONNEUR

p. 7

1. Prendre un ou plusieurs objets de la même couleur disponibles sur le plateau vente aux enchères.
2. Payer le coût demandé pour chaque objet choisi.
3. Placer les objets dans votre musée.

AFFECTATION DOUBLE :

Vous **DEVEZ** prendre des objets de couleurs **DIFFÉRENTES**.



RESTAURATEUR

p. 7

1. Prendre un ou plusieurs objets de la même couleur dans votre réserve.
2. Placer les objets dans n'importe quelle exposition de la même couleur.
3. Pour chaque pavillon que vous remplissez pendant cette action, placer un visiteur sur votre piste visiteurs.

AFFECTATION DOUBLE :

Vous **DEVEZ** exposer des objets de deux couleurs différentes.



DIRECTEUR FINANCIER

p. 8

1. Recevez 1000 \$ pour chaque jeton visiteur sur votre piste visiteurs.

AFFECTATION DOUBLE :

Recevez 2000 \$ pour chaque jeton visiteur sur votre piste visiteurs.



Pour plus d'informations sur le copyright, les crédits, et les éventuels changements de règles, scannez le code QR ou rendez-vous sur worldshapers.se