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.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











IDÉE DU JEU

Une partie des Trésors de Théodore vous plonge dans les collections du Musée Calbet. Vous y incarnez des artistesscénographes qui devront réaliser des expositions au cours d'une saison culturelle pour montrer la diversité et la richesse des objets du musée, et attirer le public à venir à sa rencontre.

À l'issue de 3 expositions et d'un catalogue retraçant la saison, où chacun pourra faire preuve de son sens de l'observation et de son imagination, on saura lequel d'entre vous aura su faire venir le plus de visiteurs et deviendra l'artiste-scénographe de l'année.



MISE EN PLACE

Le jeu se déroule en 3 manches (expositions).

- 1 Mélangez puis séparez les deux paquets de cartes Objet et Expo en deux pioches distinctes, face cachée.
- 2 Retournez la première carte Expo, visible de tous. C'est l'objectif commun des joueurs pour la première exposition.
- Retournez autant de cartes Objet que de joueurs + 1 (3 cartes à 2 joueurs, 4 cartes à 3 joueurs, 5 cartes à 4 joueurs) au centre de la table. Elles constituent les objets visibles du Musée. La pioche Objet constitue la Réserve du musée.
- 4 Distribuez 3 cartes Objet de la Réserve à chaque joueur qu'il prend en main. Ces cartes constituent sa réserve personnelle.
- 5 Distribuez 1 carte Idée à chaque joueur qu'il pose devant lui, face Penseur visible.

Pour vos premières parties, nous vous conseillons de laisser dans la hoîte les 9 cartes Ami.e artiste de l'extension "Duo d'artistes".

Elles ne serviront pas. Ouand vous serez familiarisés avec le jeu de base, vous pourrez intégrer cette extension à vos parties.

Reportez-vous alors à la page 10 de ce livret.



6 Le plus jeune joueur est désigné premier joueur de cette manche, il prend le marqueur "Musée Calbet". Le bloc de marque avec un crayon (non fourni) sont donnés à un autre joueur. La partie peut commencer, à partir du premier joueur et en sens horaire.





LES CARTES

CARTE DE PREMIER JOUEUR

COLLECTIONS DU MUSÉE



Archéologie



Artisanat, Agriculture & Industrie



Vie domestique



Sciences & Techniques



Costumes & Accessoires



Jeux & Loisirs



Coutumes & Croyances



Peinture & Arts graphiques



Archives Papier & Photo

CARTE EXPO

Nombre de cartes à poser au minimum,

> et en main au maximum



Nombre de visiteurs par carte Objet de cette collection Nombre de visiteurs par carte Objet dans le thème défini par le joueur



Pictogramme et couleur de la collection avec intitulé et datation de l'objet

CARTE OBJET

Visiteurs supplémentaires pour l'exposition de cet objet

CARTE IDÉE Voir page 6.



CARTE AMI.E ARTISTE

Ces cartes sont utilsées dans une extension du jeu de base. Voir page 10.

TOUR DE JEU



À votre tour, réalisez **une action** parmi les suivantes :

- Piocher 2 cartes Objet de la Réserve, en garder une dans sa main et poser la seconde face visible au Musée,
- Échanger 1 carte Objet de sa main contre 1 carte Objet du Musée,
- Exposer devant soi des cartes *Objet* issues d'une seule collection, suivant la demande de la carte *Expo* de la manche ou correspondant à son idée de thème d'expo (voir page 6).

Si un joueur expose devant lui un nombre de cartes *Objet* égal ou supérieur à l'objectif de la carte *Expo,* la manche s'arrête à la fin du tour du dernier joueur.



Prenez les 2 cartes *Objet* supérieures de la Réserve, sélectionnez-en une que vous ajoutez à votre main et posez la seconde face visible avec les autres cartes *Objet* du Musée.

Attention : cette action n'est possible que si vous ne dépassez pas à la fin de votre tour le nombre de cartes Objet en main indiqué sur la carte Expo en cours.

→ ÉCHANGER ←

Prenez 1 carte *Objet* du musée et ajoutez-la à votre main, et en échange, posez 1 carte *Objet* de votre main avec les autres cartes *Objet* visibles du musée.

→ EXPOSER ←

Posez devant vous face visible une ou plusieurs cartes *Objet* répondant à une collection (et une seule !) demandée sur la carte *Expo* de la manche en cours.

Si vous avez déjà annoncé le thème de votre exposition et donc retourné votre carte *Idée* sur sa face *Label Idée* (voir page 6), vous pouvez poser devant vous une ou plusieurs cartes *Objet* d'une autre collection que celle(s) indiquée(s) sur la carte *Expo*, tout en respectant la règle d'une collection unique pour la pose.

Au cours de la manche : si le Musée propose 5 objets issus d'une même collection, les cartes Objet visibles de cette collection sont défaussées et placées sous la Réserve.

UNE EXPO À VOTRE IDÉE

Au début de chaque manche, votre **carte** *Idée* est posée devant vous, face *Penseur* visible.

La carte *Idée* a **deux fonctions au choix, mais une seule réalisable au cours de la manche** :



Au début de votre tour, annoncez le thème de votre exposition.

Puis retournez la carte, côté Label Idée.

Le thème de l'exposition est écrit sur la feuille de marque. Vous ne pouvez plus en changer.

Vous pourrez désormais exposer des cartes *Objet* issues d'autres collections que celles représentées sur la carte *Expo* de la manche, qui entrent dans votre thème.

Pour être validée en fin de manche, votre idée de thème devra se retrouver dans 3 cartes *Objet* au minimum, dont 1 au moins issue d'une collection indiquée sur la carte *Expo* et 1 au moins issue d'une autre collection.

Au début de votre tour, regardez secrètement la carte Expo de la manche suivante et replacez-la face cachée sur le haut de la pile des cartes Expo. Puis retournez votre carte Idée, côté Label Idée. Vous renoncez alors à exprimer votre créativité et ne pourrez poser de cartes Objet issus de collections autres que celles demandées sur la carte Expo en cours. Cette option n'est valable qu'au cours des manches 1 et

Cette option n'est valable qu'au cours des manches 1 et 2 de la partie.

FIN DE MANCHE

Quand un joueur expose devant lui un nombre d'objets égal ou supérieur à l'objectif de la carte *Expo*, la manche s'arrête à l'issue du tour en cours. Chaque joueur réalise donc le même nombre d'actions dans une manche.

0 = 100Visiteurs

Pour chaque joueur, on compte les visiteurs attirés par son exposition.

Une carte *Objet* peut compter deux fois si l'objet fait partie des collections demandées sur la carte *Expo* et si elle entre dans le thème annoncé par le joueur.

Les bonus de visiteurs indiqués en bas de certaines cartes ne sont comptés qu'une fois.

Rappel: pour gagner des visiteurs avec votre Idée, il vous faut au moins 3 cartes Objet dont 1 issue d'une collection indiquée sur la carte Expo et 1 issue d'une autre collection.

Une fois les visiteurs comptés, chaque joueur met de côté ses cartes *Objet* exposées. Elles seront consultables à tout moment et utilisées en fin de partie pour la réalisation des catalogues d'expos.

... ET MANCHE SUIVANTE

Chaque joueur peut garder jusqu'à 3 cartes *Objet* restantes de sa main pour la manche suivante et défausser les autres cartes. Ces cartes sont mélangées avec les cartes *Objet* du Musée et les cartes *Objet* de la Réserve pour constituer une nouvelle pioche (Réserve).

Comme pour la mise en place du début de partie, retournez la première carte *Expo* de la pile et autant de cartes *Objet* que de joueurs + 1 (3 cartes à 2 joueurs, 4 cartes à 3 joueurs, 5 cartes à 4 joueurs).

Pour compléter leur main à 3 cartes, distribuez des cartes *Objet* de la Réserve à chaque joueur.

Chaque joueur retourne sa carte *Idée*, face *Penseur* visible.

Le joueur le plus en retard sur la feuille de marque est désigné premier joueur de cette manche, il prend la carte *Musée Calbet*. En cas d'égalité à la dernière place, le premier joueur de la nouvelle manche est le plus jeune.

DÉE ORIGINALE OBLIGATOIRE!

Un thème peut être trouvé dans de nombreux univers (matières, concepts, formes, métiers, associations d'idées, représentations...).
Un thème déjà annoncé par n'importe quel joueur au cours de la partie, quelle que soit la manche, ne peut être repris par un autre joueur.
Les noms des collections ne peuvent pas apparaître dans un thème.
Au moment du décompte de l'expo, le joueur explique pourquoi ses cartes
Objet entrent dans son thème... Soyez indulgents avec les autres joueurs et gardez l'esprit ouvert : vous êtes des artistes, libres et créatifs!



Exemple: pour cette expo, il faut des objets des collections "Costumes & Accessoires" et "Sciences & Techniques". Ivan a réussi à poser 6 cartes Objet et trouvé le thème "Ça tourne!" pour 4 de ses cartes, dont 2 issues d'autres collections. Soit un joli total de 13 W!



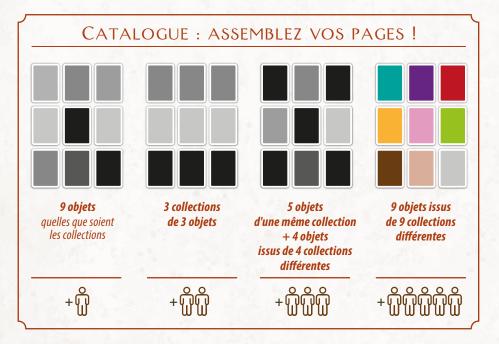
TVAN

a tourne

FIN DE PARTIE ET CATALOGUE D'EXPOS

À l'issue de la troisième et dernière manche et du décompte, les joueurs réalisent leur **Catalogue d'expos** pour démontrer la richesse et la diversité des objets exposés au cours de la saison culturelle, attirant de nouveaux visiteurs curieux de découvrir le Musée Calbet.

Après avoir défaussé les cartes *Objet* restant dans sa main, chaque joueur reprend toutes ses cartes *Objet* exposées au cours de la partie et tente de les **assembler en pages de 9 objets**. Chaque page qu'il présente, en fonction de son montage, apporte au joueur des visiteurs en plus.



Le joueur ayant cumulé le plus grand nombre de visiteurs est déclaré artiste-scénographe de l'année pour avoir si bien mis en valeur les collections du musée.

En cas d'égalité, est déclaré vainqueur le joueur ayant déployé le plus d'idées nouvelles (soit 3 maxi) pour exposer les objets du Musée Calbet.

En cas de nouvelle égalité, rejouez avec les Trésors de Théodore!



"DUO D'ARTISTES"

L'EXTENSION

Après quelques parties du jeu de base "Les Trésors de Théodore", vous pouvez introduire cette extension composée de 9 cartes Ami. e artiste pour apporter de la diversité et de la stratégie dans vos nouvelles parties.

À la mise en place du jeu, distribuez 2 cartes Amie.e artiste à chaque joueur. Chaque joueur sélectionne son ami.e artiste qu'il pose devant lui face visible et remet la deuxième carte dans la boîte avec celles qui n'ont pas été distribuées. L'ami.e artiste apporte une compétence ou une qualité permettant de réussir ses expos ou son catalogue, et d'attirer davantage de visiteurs. Choisissez donc bien votre ami.e pour former le duo gagnant!



NOSTRADAMIA

Peut regarder les futures expos sans utiliser sa carte Idée.

Cette capacité d'anticipation au cours des manches 1 et 2 vous permettra d'avoir un temps d'avance sur les autres joueurs pour les manches suivantes.



L'ARDÉCHOIS

Pioche 3 cartes Obiet dans la Réserve au lieu de 2, en garde une dans sa main.

Cette action peut être réalisée à chaque fois que le joueur choisit l'action "PIOCHER".



pour chaque matériau W différent indiqué sur les cartes *Objet* de son Catalogue d'expos.

Verre, ivoire, bois, porcelaine, plomb, métal... Les matériaux lisibles sur vos cartes rapportent des visiteurs en fin de partie.



PASCAL GOUSSET

+ pour une suite de 5 cartes Objet (du plus ancien au plus récent) et pour chaque expo.

Pour être valide, la suite chronologique entre les cartes doit être claire (années, siècles, périodes différentes). Par exemple, "XIX^e siècle" et "fin XIX^e siècle" ne permettent pas d'affirmer une chronologie.



FLORA FLORÈS

+ pour chaque carte

Objet de son Catalogue d'expos où figure au moins un végétal.

Gravé, imprimé, tissé... Fleur, arbre, plante... L'élément végétal doit faire partie de l'objet pour rapporter des visiteurs en fin de partie.



ALEX HANDRAIN

+ pour chaque rime entre deux lignes de l'intitulé de cartes Obiet et pour chaque expo.

La rime peut être entre 2 cartes différentes ou sur une même carte. Les dates des objets ne sont pas concernées.

Exemple sur 2 cartes:





ANNIE MOLZ

+ pour chaque carte
Objet de son Catalogue d'expos où figure au moins un animal.

Représentation, forme... L'animal doit être identifié sur l'objet pour rapporter des visiteurs en fin de partie.



ROBERT CAPABLE

Peut échanger jusqu'à 3 cartes *Objet* de chaque page de son Catalogue d'expos avec des cartes Objet du Musée.

Une action simple qui peut permettre au joueur de réaliser un catalogue bien plus attractif.



HERMIONE GANJÉ

Une fois au cours de chaque manche, peut changer 5 cartes Objet du Musée et en prendre 2.

Les cartes enlevées du Musée retournent sous la Réserve. Cette action supplémentaire au cours du tour du joueur n'est possible que s'il y a au moins 5 cartes Objet dans le Musée. Après avoir réalisé l'action, le joueur retourne la carte face cachée. Puis la remet face visible au début de la manche suivante.

