



Mary Flanagan & Max Seidman



Ishita Banerjee

GRAND CARTE

RÈGLE DU JEU

10+

1-5

40min

IDÉE ET BUT DU JEU

Votre collection exubérante d'art avant-gardiste nécessite un vernissage public. Affinez votre collection en achetant des œuvres qui attireront des mécènes aux pouvoirs spéciaux. Ceci vous aidera à monter votre plus belle exposition. Plus vous aurez de cartes et plus vous aurez de moyens de gagner !

Les grandes expositions remportent des prix... Chaque tour où vous remportez \$6 ou plus, vous gagnez un prix. Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de prix disponibles. La personne qui a remporté le plus de prix gagne !

CONTENU



2 jetons
Joyau Caché



5 jetons
Monnaie



Marqueur
Premier Joueur

1 boîte "Origami" Mécènes
24 cartes Mécènes



Boite "Origami" Galerie

- 12 Deux
- 8 Cinq
- 32 Prix
- 12 Trois
- 8 Six
- 12 Quatre
- 8 Sept



Boite "Origami" Decks de Départ

- Deck Orange/Bleu (10 cartes)
- Deck Rouge/Violet (10 cartes)
- Deck Rouge/Bleu (10 cartes)
- Deck Orange/Violet (10 cartes)
- Deck Rouge/Orange (10 cartes)



La mécanique de jeu principale d'Avant-Garde est le "Deckbuilding". On essaye, en cours de partie, de construire le meilleur "Deck" ou paquet de cartes possible.

Ce terme reviendra tout au long de la règle.

Note : un Deck de départ contient dix cartes marquées de ce type de symbole : ●. Les "Decks de départ" sont identiques, hormis la couleur de leurs 1 et 2. Par exemple, le Deck ● contient:



MISE EN PLACE

1. Déroulez la boîte Origami Decks de Départ et donnez-en un à chacun. Rangez ceux en trop.
2. Déroulez la boîte Origami Mécènes. Pour la première partie, utilisez le set de Mécènes New-Yorkais . Posez chaque carte à l'emplacement correspondant. (Pour les parties suivantes, vous pourrez choisir parmi les différents sets de Mécènes disponibles, voir feuillet "Liste des Mécènes").
3. Déroulez la boîte Origami Galerie juste en dessous. Mélangez chaque pile de cartes et remettez-la à sa place, face visible. La première pile ne contient que des 2, la deuxième des 3, etc.
4. Déplacez un certain nombre de cartes de la pile des prix vers la pile de Surplus, selon le nombre de joueurs :



2-3 Joueurs

4-5 Joueurs

24 Prix, 8 Surplus

28 Prix, 4 Surplus

5. Sortez les jetons Monnaie et un jeton Joyau Caché (ou 2 jetons Joyau Caché pour 4-5 Joueurs).
6. Donnez le Marqueur Premier Joueur à une personne au hasard.

Boite Mécènes



Boite et Piles Galerie



7. Chacun mélange son Deck pour former sa pioche.
Piochez 7 cartes pour faire votre main de départ. Les trois cartes restantes forment votre pioche pour le tour suivant.
Vous pouvez commencer !

DÉROULEMENT DU JEU

Un tour comporte deux phases :

1. **Posez** vos cartes simultanément.
2. Chacun votre tour, **achetez** des cartes.

1. PHASE DE POSE

Simultanément, posez le maximum de cartes depuis votre main en une suite devant vous pour former votre exposition :

1. Regardez votre main de 7 cartes.
2. Choisissez une carte pour démarrer et posez-la sur la table, face chiffre visible.
3. Maintenant, chaque carte que vous posez doit être de la même couleur ou du même chiffre que la carte posée précédemment. Certains effets des pouvoirs de Mécènes (ceux avec l'icône ⚡) s'appliquent à ce moment-là (voir page 9).
4. Posez autant de cartes que vous le pouvez.
Chaque carte vaudra \$1 !
5. Défaussez les cartes qu'il vous reste, face chiffre visible, à côté de votre pioche. Ceci sera votre pile de défausse.

Note : les autres posent leurs cartes en même temps que vous.
Ne regardez pas leur suite avant d'avoir fini la vôtre !

EXEMPLE DE PHASE DE POSE :

Olivia a ces cartes en main :



Elle pose les cartes ci-dessous, dans l'ordre, pour un total de \$5 :



Carte de départ



Correspondance

Bleue



Correspondance

Deux



Correspondance

Deux



Correspondance

Orange



Note : votre 1 Blanc () et votre 2 Gris () sont de couleurs différentes, et n'ont aucun point commun. Il est plus difficile de leur trouver une correspondance.

Une fois que vous avez tous posé les cartes que vous pouviez, il est temps de passer à la Phase d'Achat...

DÉROULEMENT DU JEU

suite

2. PHASE D'ACHAT

En commençant par la personne qui a le marqueur Premier Joueur, chacun peut acheter de nouvelles cartes pour améliorer son Deck.

À votre tour :

1. Comptez les cartes que vous aviez posées ce tour-ci.
Vous gagnez \$1 par carte.

Retenez ce total.

2. Achetez une ou plusieurs cartes visibles des Piles Galerie.

Les 2 coûtent \$2, les 3 coûtent \$3, etc. Placez les cartes que vous achetez sur votre défausse. Elles arriveront bientôt dans votre pioche.

Avant, après, ou entre deux achats, dans l'ordre de votre choix :



Pouvoir de Mécène de Phase d'Achat : utilisez ces pouvoirs  des cartes 2 à 7 que vous avez posées ce tour-ci (voir page 9). Lors du premier tour, le seul pouvoir que vous pouvez utiliser est celui du 2 :

"Si vous avez la majorité des 2, ajoutez +\$1 à votre total"



Renouveler (une fois par tour) : mettez la première carte d'une pile sous cette pile, pour révéler la suivante, en espérant trouver une couleur qui vous arrange plus.

Astuce : choisir 1 ou 2 couleurs. N'achetez que des cartes dans ces couleurs pour avoir plus de correspondances !

GAGNER DES PRIX

Si vous avez gagné \$6 ou plus, vous recevez des Prix (des points de victoire)! Prenez-les depuis la pile de Prix et ajoutez-les à votre pile de Points.

Plus vous totalisez d'argent lors d'un tour, plus vous gagnez de Prix :

\$6	\$8	\$10	\$11	Chaque tranche de \$6 en plus
1 Prix	2 Prix	3 Prix	4 Prix	+1 Prix

Parfois, vous gagnerez de l'argent grâce aux pouvoirs de Mécènes et aux jetons Joyau Caché et Monnaie (voir ci-dessous). Tout cela compte pour votre total et pour recevoir des Prix !

FIN DU TOUR



L'argent que vous n'avez pas utilisé lors d'un tour est perdu. Si vous n'avez pas tout dépensé, vous gagnez 1 jeton Monnaie. **Vous ne pouvez jamais en avoir plus d'un.** Lors d'un prochain tour vous pourrez dépenser ce jeton pour ajouter +\$1 à votre total. **Attention :** vous ne pouvez pas prendre de jeton Monnaie si vous en avez utilisé un ce tour-ci.

EXEMPLE DE PHASE D'ACHAT :

Olivia a joué 6 cartes et avait la majorité des 2. Elle a donc \$7 : \$1 par carte, +\$1 pour le pouvoir de Mécène du 2. Elle achète le **3** du dessus de la pile pour \$3, et l'ajoute à sa défausse. Elle "renouvelle" le premier **2**, puis achète le **2** suivant pour \$2. Ensuite, elle prend un Prix car elle a gagné plus de \$6 ce tour. Il lui reste \$2, elle prend donc un jeton Monnaie pour plus tard.

DÉROULEMENT DU JEU

suite

POUVOIRS DE MÉCÈNES

Chaque Mécène correspond à un chiffre entre 2 et 7. Quand vous jouez leur chiffre, ils visitent votre exposition et vous accordent un pouvoir spécial pour ce tour. Visez des pouvoirs de Mécènes qui fonctionnent bien ensemble !

Vérifiez sur chaque carte Mécène correspondant au chiffre que vous avez joué le pouvoir que vous pouvez utiliser pendant le tour :

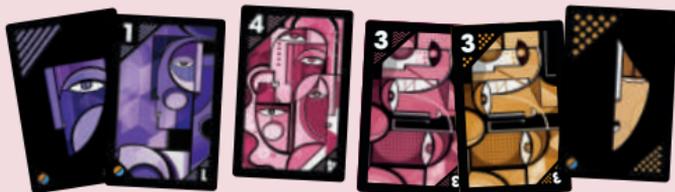
1. Les pouvoirs ⚡ se déclenchent pendant la Phase de Pose, dès que cette carte est posée (ex. : les 4 et 7).

2. Les pouvoirs ▶▶ sont utilisés à votre tour pendant la Phase d'Achat.

Vous pouvez consulter le livret **Liste des Mécènes** pour le détail des pouvoirs des différentes galeries du monde.

EXEMPLE DE POUVOIR DE MÉCÈNE :

Olivia joue un 4, et utilise son pouvoir de Mécène ⚡ pour le changer en 1. La carte correspond alors à la carte précédente. À son tour de la Phase d'Achat, elle totalise donc \$6. Elle utilise à ce moment là le pouvoir ▶▶ de ses 3 pour détruire (ranger dans la boîte) son 4 et son 3.



FIN DU TOUR

Lorsque chaque personne a fini sa Phase d'Achat :

1. Faites passer le marqueur Premier Joueur à gauche.
2. Déplacez toutes les cartes que vous avez jouées ou encore en main dans votre défausse, face visible.
3. Piochez pour avoir de nouveau 7 cartes en main.
 - Si votre pioche est vide et qu'il vous manque des cartes, retournez votre défausse et mélangez-la pour créer votre nouvelle pioche.

EXEMPLE DE MÉLANGE DE DÉFAUSSE :

À la fin du premier tour, vous prenez 3 cartes de votre pioche. Celle-ci sera donc vide. Retournez votre défausse et mélangez-la pour créer votre nouvelle pioche, et piochez 4 cartes de plus.

4. La personne qui a le moins de Prix prend un jeton Joyau Caché qui vaut \$1. Pour les parties à 4-5 joueurs, la 2^e personne qui a le moins de Prix prend aussi un jeton Joyau Caché. S'il y a plus d'ex æquo qu'il n'y a de jetons disponibles, personne ne reçoit ces Joyaux Cachés (idem en cas d'égalité parce que personne n'a encore de Prix).
5. Commencez le tour suivant par **la Phase de Pose**.

VARIANTE POUR DÉBUTANTS

Mélangez à chaque tour toutes vos cartes pour former votre nouvelle pioche, et piochez 7 cartes.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'une personne prend le dernier Prix de la pile, le jeu se termine à la fin du tour. Continuez le jeu jusqu'à ce que tout le monde ait pu jouer son tour.

Une fois que la pile des Prix est vide, vous pouvez utiliser la pile de Surplus pour finir le tour. Si cette pile se vide aussi, utilisez ce que vous souhaitez pour représenter les Prix.

La personne avec le plus de Prix gagne la partie ! S'il y a égalité, la personne ayant gagné le plus d'argent ce tour-ci gagne.

RANGEMENT

1. Remettez vos 10 cartes avec le symbole du Deck de départ () à leur place dans la boîte Decks de Départ, et les cartes Mécènes dans leur boîte sur leur pile respective.
2. Rangez toutes les cartes restantes sur leur pile respective de la boîte Galerie. Enfin, repliez vos boîtes "Origami" !

Pour la version française

Suivi de projet : Aurélia Penhoat

Graphisme : Clément Neutre

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !



ATTENTION !

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.

Données et adresse à conserver. 04-2024



Adaptation
et distribution françaises :



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX- France
www.gigamic.com



www.Resonym.com
© 2024 Resonym, LLC.
Tous droits réservés