

MUSEUM

EXTENSION

KS EXCLUSIVES

Benvenuti Curatori! Questo opuscolo riguarda le regole per tutti i contenuti esclusivi della campagna Kickstarter per Museum. Speriamo che aggiungano un sacco di divertimento e rigiocabilità alle tue partite!

CARTE

Carte Titolo

Press uprising! :aggiungi 1 segnalino opinione pubblica a ogni continente

A forger arrested! : ogni giocatore deve scartare tutte le sue carte Favore.

Make room : all'inizio del loro turno, ogni giocatore può prendere 1 carta (valore 1-3) dalla sua riserva comune (scarto) e metterla nella sua riserva personale (mano).

Requisition :ogni giocatore deve rimuovere una carta nella sua Riserva Comune (scarto) dal gioco. Quindi riceve il valore in punti Prestigio.

Carte Esperto

Gli Esperti con un simbolo di Continente sulla loro carta: questi Esperti ti permettono di pescare una carta aggiuntiva dal Continente corrispondente quando peschi una carta da quel Continente durante la tua fase di Esplorazione (solo quando sei il giocatore attivo).

Arkadin Welles: quando viene reclutato, questo Esperto copia la capacità di qualsiasi altro Esperto attualmente in qualsiasi Museo.

Carte Patrono

Le tessere Patrono "Civiltà" renderanno ancora più avvincenti i tuoi giochi di museo! Questi obiettivi sono particolarmente difficili da raggiungere e dovrebbero mantenere le cose interessanti anche per i giocatori esperti. Queste carte Patrono richiedono l'assemblaggio di grandi Collezioni di Civiltà, insieme a una o più Collezioni di Domini.

Esempio: la carta patrono della "Civiltà celtica" richiede di assemblare una collezione di civiltà celtica insieme a una o più collezioni di domini: agricoltura, guerra o teologia. Le Collezioni domini possono essere di qualsiasi Civiltà che ti piace, ma è permesso che solo una delle carte sia Celtica.

Il livello 1 richiede 5 carte Civiltà celtiche insieme a una collezione di tre carte Domini in Agricoltura, Guerra o Teologia.

Il livello 2 richiede 6 carte Civiltà celtiche e 2 collezioni Domini di 3 carte in Agriculture, Warfare o Theology.

Il livello 3 richiede 7 carte celtiche insieme a 3 collezioni di Domini in tutti e 3 i Domini menzionati in precedenza, il che è sufficiente a dire che è proprio una sfida!

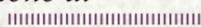
Carte Favore

Forward Planning :puoi prendere le 5 carte titolo o favore successive e riorganizzarle nell'ordine di tua scelta

MINI ESPANSIONI

THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY EXPLORERS

Le carte della lega degli esploratori straordinari ti permettono di ottenere e mostrare potenti reliquie leggendarie!



Componenti • 16 carte League of Extraordinary Explorers

Preparazione

Prepara il gioco di Museum normalmente. Quindi, pesca quante carte dalla League of Extraordinary Explorers quanti sono i giocatori, e mettile accanto al tabellone.

Regole

I giocatori possono acquisire le carte della League of Extraordinary Explorers in qualsiasi momento durante il gioco, allo stesso modo di una normale carta oggetto.

Tuttavia, questi oggetti speciali sono soggetti a regole speciali: tutte le carte della League of Extraordinary Explorers hanno un **valore di 8**. Quando le mostri nel tuo Museo, il loro valore deve essere pagato solo con punti Prestigio. Non possono essere pagati scartando le carte, come è possibile ottenere una carta oggetto ordinaria. Guadagnerai immediatamente 8 punti vittoria mostrando nel Museo.

Le reliquie della League of Extraordinary Explorers sono leggermente più grandi delle normali carte Oggetto.

Di conseguenza, occupano 2 spazi sul tuo Museo.

Devono essere esposte nell'area "Grand Gallery" del tuo museo.

Gli oggetti della League of Extraordinary Explorers non appartengono a nessuna civiltà, ma ognuno ha un dominio.

Possono essere integrati in una collezione dominio, non aumenterà la dimensione di quella Collezione (nel senso che non contribuiscono a segnare punti aggiuntivi per la Collezione alla fine del gioco).

Ciò tuttavia è compensato dai loro poteri speciali!

Sebbene gli oggetti della League of Extraordinary Explorers non contribuiscano alla dimensione di una Collezione, essi contribuiscono a riempire la tua "Grand Gallery", che può permettere di guadagnare molti punti aggiuntivi alla fine del gioco.

Esempio: Georgina espone il Tridente di Poseidone in una Collezione di navigazione nella sua Grande Galleria. Alla fine del gioco, ha creato una Collezione di Navigazione di 8 carte, incluso il Tridente di Poseidon. Poiché questa carta occupa 2 spazi, ha completato i 9 spazi della sua Grande Galleria. Georgina ottiene 10 punti extra per riempire la sua grande galleria con una sola collezione! Tuttavia, poiché le carte della League of Extraordinary Explorers non assegnano punti aggiuntivi a una Collezione di Domini, la sua Collezione di Navigazione segnerà solo 25 punti, come se fosse una Collezione di 7 carte.

CRYSTAL SKULLS (teschi di cristallo)

Secondo la leggenda, dodici teschi di cristallo sono stati dispersi nei quattro continenti. I collezionisti privati faranno di tutto per mettere le mani sulle loro reliquie incredibilmente rare ... se riesci a trovarli!

Componenti

- 12 carte Oggetto teschio di cristallo (3 per continenti)
- 1 tavolo da collezionista

Preparazione

Mischia le 12 carte dei teschi di cristallo nei rispettivi mazzi continentali corrispondenti (3 per continente). I teschi sono divisi in 3 valori: 1 Raro (5 punti) / 1 Insolito (3 punti) / 1 Comune (1 punto).

Questi teschi saranno disponibili per l'acquisto allo stesso modo degli oggetti ordinari. Una volta nella tua mano, puoi vendere queste carte Teschio al Collezionista. Scegli momento con saggezza: più Teschi vendi in una volta, più aumenta il loro valore!

1 Teschio: guadagni il valore base del Teschio in punti Prestigio

2 Teschi dello stesso valore: ottieni il valore dei Teschi + 2, in punti Prestigio

3 Teschi dello stesso valore: ottieni il valore dei Teschi x2, in punti Prestigio

4 Teschi dello stesso valore: guadagni il valore dei Teschi x3, in punti Prestigio

2 Teschi di valori diversi, dallo stesso Continente: ottieni il valore dei Teschi +1, in punti Prestigio

3 Teschi di valori diversi, dallo stesso Continente: ottieni il valore del valore di Teschi x2, in Punti Prestigio

Ma non è tutto: puoi anche esporre i Teschi nel tuo Museo per beneficiare delle loro incredibili proprietà!

Silver Skull: aumenta qualsiasi collezione di civiltà Europa di 1 carta.

The Emerald Skull: duplica le caratteristiche di qualsiasi carta Europa visualizzato in qualsiasi museo.

Gold Skull: aumenta qualsiasi collezione di civiltà dell'America e del Pacifico di 1 carta.

Ruby Skull: duplica le caratteristiche di qualsiasi carta America e Pacifico visualizzata in qualsiasi museo.

Platinum Skull: aumenta qualsiasi collezione di civiltà asiatiche di 1 carta.

The Sapphire Skull: duplica le caratteristiche di una carta asiatica visualizzato in qualsiasi museo.

Bronze Skull: aumenta qualsiasi collezione di civiltà proveniente dall'Africa centrale di 1 carta.

Diamond Skull: duplica le caratteristiche di una carta Africa Medio Oriente visualizzata in qualsiasi museo.

SOLITARIO

Museum può anche essere goduto in modalità Solitario!

In modalità Solitario, si gioca contro un curatore rivale: **Alphonse LeGros**. Alphonse è controllato da un sistema di intelligenza artificiale, ma rimane un avversario molto difficile che non ti darà una vittoria facile!

Il solitario si può giocare in modalità normale o avanzata.

Tuttavia, non devi giocare da solo per usare la modalità Solitario! **Alphonse** può anche partecipare quando ci sono molti altri giocatori (es: una partita a 4 giocatori con 3 giocatori e Alphonse). Sia che tu usi la modalità Solitario da solo o con altri giocatori, le sue regole rimangono le stesse.

COMPONENTI : • 12 carte Rival • 17 carte azione

Modalità Normale

PREPARAZIONE

Un gioco da solista del Museo è impostato nello stesso modo di un normale gioco a 2 giocatori (sebbene sia preferibile avere la tavola di Alphonse accanto a te per rendere più facile giocare il suo turno). Imposta normalmente la mano del giocatore, pesca le tue 4 carte Oggetto e 1 carta Favore, quindi scegli la tua carta Patrono.

Alphonse inizia il gioco con 4 carte in mano, proprio come un normale giocatore, ma non può usare le carte Favore. Invece di una carta Patron, riceve una carta Rival. Questa carta Rival definisce i suoi obiettivi e l'ordine in cui pescherai e giocherai le carte per lui.

La colonna di sinistra della carta Rival mostra le priorità di raccolta di Alphonse, le carte che cercherà di ottenere. Puoi anche vedere i punti bonus che Alphonse segnerà alla fine del gioco se riuscirà a creare le raccolte giuste, proprio come la carta Patron di un giocatore.

La sezione inferiore della carta mostra le carte che, se lette da sinistra a destra, sono la priorità di Alphonse di scarto e scambio. Questa informazione dovrebbe essere presa in considerazione solo quando si gioca in modalità avanzata 'vedi sotto'.

Alphonse ha anche un mazzo di carte Azione, che viene inserito nell'area esperti del suo museo.

Ogni turno si svolge come segue

Durante la fase di esplorazione:

- Alphonse prenderà sempre una carta, indipendentemente dal fatto che sia lui o meno il giocatore attivo.
- La carta che prende in mano è definita dall'ordine di priorità sulla sua carta Rival. Se la sua prima priorità non è disponibile, passa alla seconda priorità e così via. Se nessuno di questi è disponibile, prenderà semplicemente la carta del valore più alto che si adatta meglio alla sua mano o agli oggetti già esposti nel suo museo.
- Alphonse non ha limiti di dimensioni della mano.
- Proprio come un giocatore normale, quando prende una carta nel tuo turno, ricevi un punto Prestigio. Se prendi una carta quando è il suo turno, Alphonse riceve punto Prestigio
- Alphonse non può usare i punti Prestigio per acquistare oggetti in modalità Normale, ma ogni punto in suo possesso conta come punto di Vittoria alla fine della partita.

Durante la Fase di Azione:

- Pesca una carta azione per Alphonse. Il numero della carta definisce il numero di carte che metterà nel suo Museo nel suo turno. Quindi metti questo numero di carte nel suo Museo. Il numero più grande definisce quante carte giocherà Alphonse in questo turno. Il numero più piccolo si riferisce al numero di carte che scarterà. *Questo numero più piccolo dovrebbe essere preso in considerazione solo quando si gioca in modalità avanzata (vedi sotto).*
- Le carte che metti dalla sua mano sono anche definite dalle priorità della sua carta Rival: se la sua prima priorità non è disponibile, passa alla seconda priorità, e così via. Se nessuno di questi è disponibile, inserirà semplicemente la carta (o le carte) del valore più alto nel suo Museo. Se Alphonse non ha carte in mano, non piazzerà alcuna carta.
- Queste carte vengono messe a disposizione gratuitamente: Alphonse non ha una riserva comune, e non può nemmeno prendere carte dalla Riserva Comune di un altro giocatore. Segna i punti sulla traccia dei punteggi come al solito per ogni carta che esibisce. Se piazza una carta Masterpiece (valore 5), ottiene anche un punto Prestigio. Quando agisci per Alphonse, se diverse carte corrispondono alle sue priorità, cerca sempre di agire nel modo più logico possibile. Cerca di ottimizzare le azioni di Alphonse in modo che realizzi il maggior numero di punti.

Esempio: nessuna carta nella mano di Alphonse corrisponde alle sue prime 3 priorità. Deve quindi piazzare una carta dall'Europa del valore più alto possibile. Ha due carte in mano che corrispondono a questo requisito. Tuttavia, una delle carte proviene da un Dominio dal quale ha già piazzato altre due carte. Giocando questa carta sarà in grado di creare una nuova collezione e ottenere più punti. Quindi logicamente, questa è la carta che dovresti giocare per lui.

Il tuo turno procederà come al solito: prendere e piazzare le carte per costruire le tue collezioni e soddisfare la tua carta Patrono.

Alla fine della partita, Alphonse segnerà punti se ha accumulato le raccolte indicate sulla sua carta Rival. Tu ottieni punti come al solito e sottrai tutti i punti persi a causa dell'opinione pubblica. Poiché Alphonse non ha un riserva comune, non è influenzato dall'opinione pubblica.

Difficoltà: il livello di difficoltà di Alphonse può essere ridotto o aumentato riducendo o aumentando il numero di carte Azione nel proprio mazzo di carte Azione. Riducendo il numero di carte "2" aumenti la difficoltà. Riducendo il numero di carte "4" riduci la difficoltà. Più alto è il valore delle carte azione, più carte esporrà ad ogni turno, il che può rendere il gioco molto difficile!

Modalità Avanzata

Nella variante avanzata della modalità Solitario di Museum, **Alphonse LeGros** scarcerà le carte e avrà anche la possibilità di prendere le carte dalla tua riserva comune!

Segui le regole della modalità normale per configurare il gioco. Al turno di Alphonse, dopo aver finito di piazzare le sue carte, controlla la sua Riserva Comune e / o la Riserva Comune di un altro giocatore per qualsiasi carta che possa soddisfare le priorità definite dalla sua carta Rival. Se ci sono, Alphonse può venire a prenderli. Per fare questo Alphonse segue le regole normali: per prendere una carta da un'altra Riserva Comune, deve pagare un punto Prestigio al giocatore in questione, quindi pagare il valore dell'Oggetto posizionando le carte nella Riserva Comune di quel giocatore.

Pagherà usando le carte in base alla priorità dello scarto in fondo alla sua carta Rival. Se Alphonse non può pagare con le carte, pagherà con punti Prestigio. Alphonse non ha limiti al numero di carte che può prendere in questo modo, purché possa pagarle. Ovviamente, Alphonse prenderà solo carte che potrebbero migliorare il suo Museo (non prenderà una carta di un Dominio che già possiede, per esempio).

Una volta completata questa parte del suo turno, controlla la carta Azione di Alphonse. Se c'è un secondo numero sul fondo della carta, Alphonse scarcerà quel numero di carte nella sua Riserva Comune. Se Alphonse non ha più carte nella sua mano, allora non scarcerà alcuna carta.

L'ordine di scarto di Alphonse è determinato dalla traccia di priorità nella parte inferiore della sua carta Rival. Leggi i simboli da sinistra a destra per vedere l'ordine in cui Alphonse scarcerà le sue carte in base al loro Continente di origine.

Come affermato in precedenza, assicurati di scartare le carte di Alphonse logicamente. Ad esempio, Alphonse non scarcerà le carte che potrebbero essere aggiunte a una delle sue Collezioni, a meno che non abbia altra scelta.

Le carte scartate da Alphonse possono essere prese dalla sua Riserva Comune da altri giocatori secondo le normali regole del museo. Alphonse può anche recuperare le carte dalla propria Riserva Comune nello stesso modo in cui un giocatore normale: scambiando quella carta con una carta (o carte) di valore uguale o superiore. Nonostante abbia una riserva comune in modalità avanzata, Alphonse non è ancora influenzato dall'opinione pubblica alla fine del gioco.

GLI ASSISTENTI

Ogni curatore ha bisogno di un buon assistente! Questa mini-espansione ti consente di reclutare un Assistente all'inizio del gioco, che aggiungerà una condizione di partenza asimmetrica e un'abilità speciale che durerà per l'intera partita.

Componenti • 15 Carte

Assistenti PREPARAZIONE

All'inizio del gioco, prima di scegliere la carta Patrono, ciascun giocatore pesca a caso un Assistente dal mazzo Assistente. ni Assistente offre una condizione di partenza unica, oltre a un'abilità speciale che che durerà per l'intera partita.

1. Alan Addington: Il giocatore inizia con 2 carte dal mazzo Continente Africa e Medio Oriente invece di 1.

Abilità: Ogni volta che il giocatore piazza una carta Oggetto dall'Africa e dal Medio Oriente nel suo Museo, ottiene 1 punto Prestigio.

2. Donna Jackman: Il giocatore inizia con 2 carte dal mazzo Continente America e Pacifico invece di 1.

Abilità: Ogni volta che il giocatore piazza una carta Oggetto dalla carta oggetto America e Pacifico nel suo Museo, ottiene 1 punto Prestigio.

3. Heng Wen: il giocatore inizia con 2 carte dal mazzo Continente Asia invece di 1.

Abilità: Ogni volta che il giocatore piazza una carta oggetto dall'Asia nel suo Museo, ottiene 1 punto Prestigio.

4. Adele Mazeau: Il giocatore inizia con 2 carte dal mazzo Continente dell'Europa invece che 1.

Abilità: Ogni volta che il giocatore piazza una Carta Oggetto dall'Europa nel suo Museo, ottiene 1 punto Prestigio.

5. Arnold Gaultier: il giocatore inizia con 3 punti Prestigio.

Abilità: Ogni volta che il giocatore piazza un capolavoro (carta del valore di 5) nel proprio Museo, ottiene 2 punti Prestigio invece di uno.

6. Rania Salhi: le carte Oggetto dall'Africa e dal Medio Oriente costano 1 in meno per giocarle/espore nel Museo.

Abilità: Ogni volta che il giocatore crea una diversa collezione Africa e Medio Oriente, può pescare gratuitamente una carta dall'Africa (se ne rimane).

7. Leone Giordano: le carte Oggetto dall'Europa costano 1 in meno per meno per giocarle/espore nel Museo.

Abilità: Ogni volta che il giocatore crea una diversa collezione Europa, può pescare gratuitamente una carta dall'Europa (se ne rimane).

8. Hiroko Sasaki Asian: le carte Oggetto dall'Asia costano 1 in meno per essere visualizzate.

Abilità: Ogni volta che il giocatore fa una diversa collezione dell'Asia, può pescare una carta dall'Asia gratuitamente (se ne rimane).

9. Hattie Goodman: le carte Oggetto dall'America e dal Pacifico costano 1 in meno per giocarle/espore nel Museo.

Abilità: Ogni volta che il giocatore fa una diversa Collezione dell'America e Pacifico, può pescare gratuitamente una carta dall'America e dal Pacifico (se ne rimane).

10. Professore De Silva: Il giocatore inizia con 1 esperto nel suo museo, scelto tra i 3 disponibili nella scheda esperti.

Abilità: ogni volta che il giocatore assume un Esperto, il suo costo è ridotto di 1.

11. Havelock Dalton: il giocatore inizia con 2 carte Favore.

Abilità: Una volta per turno, invece di giocare una carta Favore, il giocatore può scartare una carta Favore per prendere una carta Oggetto da qualsiasi Continente.

12. Javed Singh: il giocatore inizia con 2 carte Favore.

Abilità: Ogni volta che il giocatore pesca una carta Favore, può prenderne due, sceglie una e mettere l'altra in fondo alla pila.

13. Connor Brady: Il giocatore inizia con 3 punti Prestigio.

Abilità: ogni volta che una delle Collezioni domini del giocatore raggiunge 4 carte, ottiene 2 punti Prestigio.

14. Professor Olayinka: il giocatore inizia con 1 carta Oggetto aggiuntiva dal continente a sua scelta.

Abilità: aumenta la dimensione massima della riserva personale del giocatore (mano) a 8 carte.

(15 *. Andrea von Brandt: il giocatore inizia con 1 carta Oggetto aggiuntiva dal continente di sua scelta.

Abilità: ogni volta che il giocatore effettua un prestito, ottiene 2 punti Prestigio dalla riserva. DA UTILIZZARE SOLO CON L'ESPANSIONE WORLD'S FAIR)

Traduzione a titolo gratuito di un fan, Buon Gioco.

Translation of a fan, free of charge, Good Game.

Ingo77