

ÉRIC DUBUS & OLIVIER MELISON

MUSEUM

REGOLAMENTO



Traduzione a titolo gratuito di un fan, Buon Gioco.
Translation of a fan, free of charge, Good Game.
Ingo77

Illustrated by
VINCENT DUTRAIT



HOLYGRAIL
GAMES

CREDITS

A GAME BY

Éric Dubus and Olivier Melison

ILLUSTRATED BY

Vincent Dutrait
And Ekaterina Varlamov

PUBLISHED BY

Holy Grail Games

DEVELOPMENT

Jamie Johnson

GRAPHIC DESIGN

Vincent Dutrait
And Quentin Saint-Georges

OUR THANKS TO:

Gaz, Andy, Patrick, Johnny, Georgina,
Raph, Jf, Jonhatan, Owen, Loïc,

*AND OF COURSE ALL OUR KICKSTARTER BACKERS
THAT MADE THIS GAME POSSIBLE!*

Benvenuto al **MUSEUM!**

MUSEUM è ambientato all'inizio del XX secolo - l'età d'oro del museo - quando l'esplorazione di terre lontane e il successivo rimpatrio di reliquie storiche erano diventati un luogo comune. La richiesta da parte del pubblico di esibizioni di manufatti esotici è all'apice, mentre i patroni accorrono per vedere le meraviglie dimenticate del mondo! In questo momento di scoperta, interpreterai il ruolo di curatore di uno dei più grandi musei del mondo, incaricato di mettere insieme una raccolta di manufatti che la storia non ha mai visto!

Esplora i quattro continenti e riporta le reliquie da mostrare nel tuo museo. Ogni Oggetto ti farà guadagnare punti e inoltre, alla fine del gioco, otterrai più punti in base alle dimensioni delle tue Collezioni. Il giocatore con il maggior numero di punti alla fine del gioco vince!

Ma attenzione: il mondo continuerà a girare mentre giochi, e dovrai confrontarti con vari eventi storici e affrontare lo sguardo scrutatore dell'opinione pubblica. Il tuo museo verrà riportato negli annali della storia? O sarà semplicemente una nota

Scopo del Gioco

In MUSEUM, i giocatori ottengono punti, durante la partita, ogni volta che espongono le carte Oggetto (pagate scartando altre carte) sulle loro plance personali, che rappresentano un Museo. I giocatori possono ottenere ancora più punti creando Collezioni di oggetti! Le collezioni possono essere basate sul colore o sul tipo di carta. La grandezza delle collezioni, l'adeguato posizionamento nel Museo, l'uso di impagabili esperti e assecondare i desideri di qualche mecenate (Patrono), permettono di incrementare il punteggio a fine partita.

Il giocatore con il maggior numero di punti alla fine vince! ed è il miglior curatore.

Componenti

Nella scatola di Museum troverai

- 180 Carte oggetto
- 20 Carte Opinione Pubblica
- 27 Carte Favore
- 17 Carte Titolo (Headline)
- 27 Carte Patrono
- 4 Segnalini giocatore
- 12 Segnalini opinione pubblica
- 32 Segnalini Gettone Prestigio
- 1 Plancia esperti
- 24 Carte Esperti
- 1 Segnalino embargo (Closed)
- 1 Segnalino Dogana (+/-1)
- 1 Plancia principale
- 4 Plance museo
- 8 Schede aiuto



Preparazione

Preparazione plancia principale

1. Posiziona la plancia principale al centro del tavolo

2. Metti i segnalini di opinione pubblica in una pila in cima alla foto del giornale per formare la riserva

3. Mescola le carte Titolo e posiziona il mazzo nel suo punto sul giornale



6. Prendi i gettoni Embargo e Doganale dalla scatola e mettili su un lato del tabellone

7. Mescola le carte Favore e posiziona il mazzo nella suo posto sul diario

8. Posiziona la plancia Esperti adiacente al pannello centrale



4. Prepara ciascuno dei quattro mazzi Continenti mescolando 5 carte Opinione Pubblica. Puoi modificare la "difficoltà" del gioco aggiungendo o rimuovendo le carte Opinione pubblica (vedi la sezione "Varianti"). Posiziona i mazzi su un lato del tabellone centrale (ti consigliamo di posizionare ciascun mazzo il più vicino possibile al punto corrispondente sulla plancia principale).

5. Pesca due carte da ciascun mazzo e posizionale nel posto assegnato (rappresentato dall'icona di quel mazzo) sulla plancia centrale. Se viene pescata una carta Opinione pubblica, rimescolala nel mazzo e prendine un'altra.



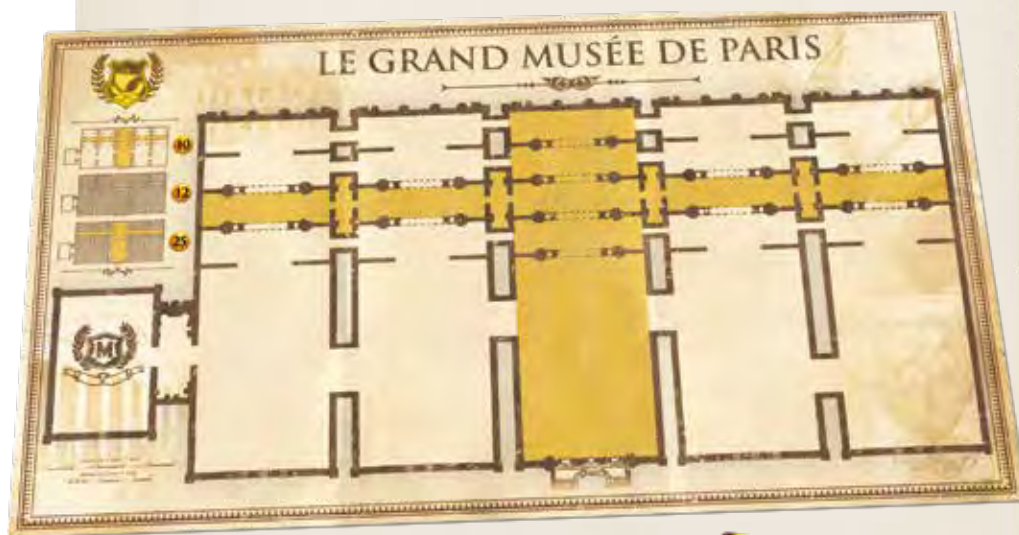
9. Posiziona i gettoni Prestige in una pila sopra il diploma a formare la riserva

10. Mescola le carte Esperto e posiziona il mazzo nel suo punto a sinistra della scheda Esperti. Quindi, pesca 3 carte e posizionale negli appositi spazi.

Preparazione dei giocatori

1. Ogni giocatore prende una plancia Museo e la piazza di fronte a se.
2. Ogni plancia Museo ha un corrispondente segnalino giocatore colorato. Collocali nello spazio "0" della traccia dei punti nell'angolo in alto a sinistra della plancia principale.
3. Ogni giocatore pesca una carta da ciascun mazzo Continente e una dal mazzo Favore per formare la propria mano iniziale. Se viene pescata una carta Opinione pubblica, rimescolala nel mazzo e prendine un'altra.
4. Se le carte iniziali di un giocatore hanno un valore totale di 7 o meno, quel giocatore può scartare l'intera mano e pescare carte sostitutive. Le carte scartate vengono rimescolate nei loro rispettivi mazzi.
5. Ogni giocatore pesca tre carte dal mazzo Patrono, ne sceglie una e scarta le altre due. Per i dettagli sulle carte Patrono e come funzionano, vedi "Raccolte".
6. L'ultimo giocatore ad aver visitato un museo diventa il primo giocatore.

Ora sei pronto a giocare!



Il Turno

Il turno di ogni giocatore è diviso in due fasi:

- **LA FASE DI ESPLORAZIONE**
durante la quale potrai aggiungere carte Oggetto alla tua Riserva Personale (la tua mano).
- **LA FASE DI AZIONE**
durante la quale potrai migliorare (allestire) il tuo Museo!

La Fase di Esplorazione

Nel suo turno il giocatore attivo otterrà la prima scelta degli Oggetti presenti nei quattro Continenti, prendendone uno e aggiungendolo alla sua mano.

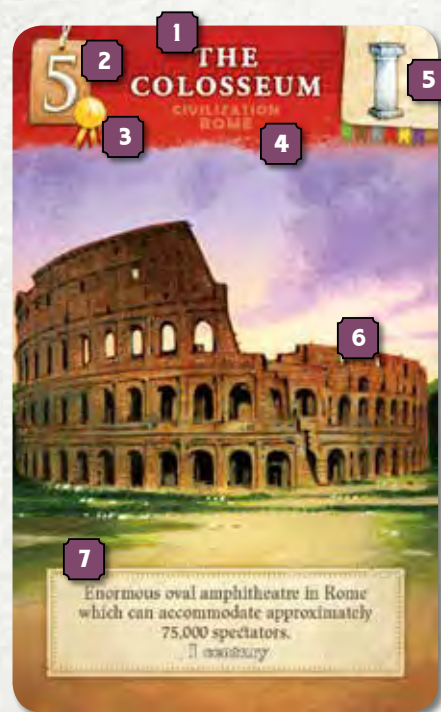
Ogni carta oggetto è composta da

1. **Nome**
2. **Valore:** è il costo della carta, e rappresenta anche i Punti Vittoria che farai esibendo la carta nel tuo Museo.
3. **Simbolo capolavoro** (solo le carte del valore di 5).
4. **Civiltà / Colore:** usato quando si determinano i punti per una collezione di civiltà, a fine partita.
5. **Dominio / icona:** ci sono 6 diversi domini nel gioco. Creare Collezioni di Domini ti farà guadagnare punti aggiuntivi alla fine del gioco.
6. **Immagine**
7. **Testo storico**

Durante la fase di Esplorazione, il giocatore attivo deve pescare una carta Oggetto da qualsiasi Continente e posizionarla nella sua mano. Questa azione è gratuita ma obbligatoria per il giocatore attivo.

Successivamente ciascuno dei suoi avversari, a partire dal giocatore alla sua sinistra, può anche egli pescare una carta da qualsiasi continente gratuitamente. Questa azione è gratuita e facoltativa per gli altri giocatori.

Per ogni avversario che fa questo il giocatore attivo prende un gettone Prestigio dalla riserva generale.



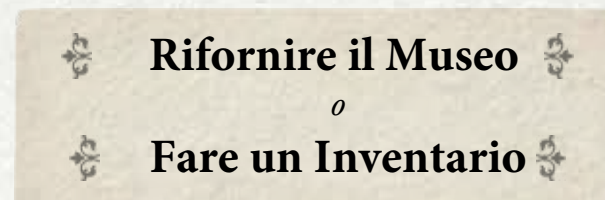
I punti/gettoni Prestigio sono la valuta di Museum e possono essere spesi durante il gioco per acquistare carte e assumere esperti.

Una volta che tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di pescare una carta, il giocatore attivo passa alla Fase di Azione.



La Fase di Azione

Durante la Fase di Azione, il giocatore attivo può eseguire una delle 2 azioni:



RIFORNIRE il MUSEO

Con Rifornire il Museo puoi scegliere nuovi articoli da esporre nel museo e assumere personale

Oggetti da esposizione

È ora di riempire le tue gallerie!

Puoi inserire oggetti nel tuo Museo in 3 modi diversi:

- Dalla tua riserva personale (la tua mano)
- Dalla tua riserva comune (i tuoi scarti, funziona come il magazzino del museo, ma a date condizioni è accessibile agli altri giocatori)
- Dalla riserva comune di un altro giocatore

Giocare le carte Oggetto dalla tua riserva personale (la tua mano)

I giocatori devono pagare per piazzare qualsiasi carta Oggetto dalla loro Mano o Riserva Personale nel loro Museo. Per piazzare una carta nel tuo Museo, devi scartare carte dalla tua mano alla tua riserva comune (scarti) per un valore pari (o superiore) alla carta/oggetto che vuoi esporre nel Museo.



Dalla mano (Riserva personale)

Dalla mano (Riserva personale)

Va esposta al museo

scartate nella Riserva comune

Cosa devi sapere:

- Puoi scartare più carte per pagare una carta.
- Puoi scartare una carta per pagare più carte.
- Puoi scartare più carte per pagare più carte.
- Puoi pagare più del dovuto per una carta, ma perdi la differenza.
- Durante il proprio turno, un giocatore può acquistare tutte le carte che può pagare.

Esempio:

Eric desidera inserire nel suo Museo il Vaso Ishtar (valore: 3) e la Doppia Coppa in ceramica (valore: 1). Per pagare questi, scarta la Spada Lunga Tachi (valore: 4) dalla sua Riserva Personale (la sua mano) alla sua Riserva Comune (il suo scarto). Quindi sposta 4 punti lungo il tracciato del punteggio



I gettoni/punti Prestigio possono anche essere usati per pagare le carte Oggetto. Ogni gettone Prestigio ha un valore pari a 1. Puoi utilizzare uno o più gettoni/punti prestigio quando acquisti un oggetto.

Gli oggetti possono essere acquistati anche usando solo punti Prestigio, oppure puoi scegliere di usare una combinazione dei due. I gettoni/punti Prestigio usati vengono riposti nella riserva generale sulla plancia principale.

Esempio

Olivier vuole inserire la Statua di Raijin (valore: 4) nel suo Museo. Scarta l'Affresco di Pompei (valore: 2) e due punti Prestigio (valore: 2) per pagarlo. Poteva anche scartare quattro punti/gettoni Prestigio per pagare la statua se lo desiderava



La riserva comune (gli scarti)

Quando scarti una carta, non è persa! Pensa alla tua riserva comune come il magazzino del Museo: gli oggetti collocati non sono attualmente esposti, ma possono essere ritirati dallo stoccaggio in qualsiasi momento.

Giocare una carta dalla tua riserva comune

Le carte nella tua Riserva Comune (scarti), possono essere piazzate nel tuo Museo esattamente nello stesso modo delle carte della tua Riserva Personale (la tua mano): scartando altre carte e / o usando punti Prestigio. Tuttavia, non possono essere utilizzati per pagare altre carte.

Esempio: Eric ora vuole esporre la sua Tachi Long Sword (valore: 4), che ha precedentemente scartato nella sua riserva comune. Per farlo, paga con la sua Maschera di Sargon (valore: 4) che scarta nella sua riserva comune. Ora può prendere la sua spada lunga Tachi, che va direttamente esposta nel suo museo! e segna i punti sul tracciato del punteggio



Riserva comune → Museo

Riserva personale → Riserva comune

Giocare una carta dalla riserva comune di un altro giocatore

Quando metti un oggetto nella tua riserva comune, diventa disponibile anche per altri giocatori.

Una carta in una pila degli scarti (riserva comune), può essere acquistata da qualsiasi giocatore. Per fare ciò, l'acquirente deve prima pagare al proprietario un punto/gettone Prestigio. L'acquirente quindi scarta oggetti per pagare la carta secondo le normali regole, ma pone quegli oggetti nella pila degli scarti (nella riserva comune) del proprietario, non nella propria. La carta oggetto acquistata viene quindi posizionata direttamente nel Museo dell'acquirente.

Puoi anche usare i punti/gettoni Prestigio per acquistare carte dalla riserva comune di un altro giocatore, ma fai attenzione: questi punti/gettoni Prestigio (in aggiunta al primo che deve sempre essere pagato al proprietario), usati per acquistare un oggetto da un giocatore, vengono anch'essi dati direttamente a quel giocatore, e ciò è un notevole vantaggio! (per il tuo avversario)



Esempio

Jamie ora desidera acquistare la **Maschera Sargon** (valore: 4) che si trova nella riserva comune di Eric's. Prima dà a Eric un gettone punto Prestigio per poter prendere una carta da lui. Quindi, scarta il suo **War Chariot** (valore: 4) nella riserva comune di Eric's, ora prende la **Maschera Sargon** e la posiziona nel suo Museo. Poteva anche scegliere di pagare la carta con 4 punti Prestigio (in aggiunta al primo) che avrebbe pagato direttamente ad Eric, sin tale caso non avrebbe dovuto dargli **War Chariot** nella pila degli scarti.



Allestire il tuo Museo

Quando una carta Oggetto viene giocata un giocatore può metterla ovunque nel proprio Museo. I giocatori possono muovere gli oggetti a loro piacimento durante il gioco. Alla fine avranno un'ultima possibilità di riorganizzare il loro Museo per formare diverse Collezioni e ottenere il maggior numero di punti bonus possibile! I giocatori possono anche guadagnare punti accumulando una grande Collezione singola nella loro Galleria Principale (le zone colorate sulle schede dei giocatori) o riempiendo completamente il loro Museo. Per maggiori informazioni vedi "Fine del gioco".

Reclutare gli Esperti Un museo non è niente senza un buon personale! Durante il loro turno, i giocatori possono anche pagare per assumere uno dei tre personaggi Esperti disponibili nella plancia Esperti. Per fare ciò un giocatore deve pagare il suo costo scartando le carte Oggetto e/o pagando esattamente i gettoni Prestigio



come descritto sopra per l'acquisto di oggetti.

Il giocatore prende quindi quel personaggio e lo piazza nello spazio Esperto a sinistra del tabellone del Museo.

- **Puoi avere più esperti nel tuo museo.**
- **Puoi assumere più esperti in un turno.**
- **Se hai più esperti, i loro effetti saranno tutti attivi contemporaneamente**

Gli esperti forniscono un bonus al tuo museo come mostrato sulle loro carte. Per ulteriori informazioni, consultare l'Appendice.

Ricaricare la plancia di esperti: quando un personaggio viene assunto, fai scorrere a destra le altre carte e riempi il vuoto pescando subito un nuovo esperto.



Fare un Inventario (riprendere le carte)

Se non può (o non vuole) rifornire il proprio Museo in questo turno, il giocatore attivo può decidere di eseguire un Inventario. Se lo fa, può prendere quante carte vuole dalla sua Riserva Comune (pila degli scarti) e reinserirle nella Riserva Personale (mano), fino a un massimo di 7 e rispettando il limite di carte a fine turno (vedi "Fine del Turno").

Promemoria: se un giocatore esegue un inventario, allora non può Rifornire il Museo e neppure reclutare esperti in questo turno.

Giocare Carte FAVORE

Le carte Favore possono essere giocate in qualsiasi momento durante il turno del giocatore, indipendentemente dall'azione che hai eseguito: Rifornire o Inventario.

Le carte Favore rappresentano l'influenza crescente del tuo museo. Man mano che le tue collezioni si arricchiscono la tua notorietà cresce e ti permetterà di creare contatti e attirare potenti alleati a cui puoi chiedere favori.

Il loro aiuto ti darà un vantaggio decisivo contro i tuoi avversari!

- Solo una carta Favore può essere giocata per turno e solo dal giocatore attivo.
- Una volta usata, applica l'effetto descritto sulla carta e poi scartala.
- I giocatori possono avere solo un massimo di tre carte Favore nella loro mano in qualsiasi momento.
- I giocatori pescano una nuova carta Favore per ogni 10 punti che ottengono (come mostrato sulla traccia di punteggio dall'icona Favore). Vedi la sezione Punteggio di seguito.

Fare punti durante il gioco

In Museum, i giocatori saranno in competizione per ottenere il punteggio più alto alla fine del gioco.

Ogni volta che un giocatore piazza una carta Oggetto nel suo Museo, ottiene il punteggio in Punti (il valore è il numero nell'angolo in alto a sinistra della carta). I giocatori muovono il proprio segnalino giocatore in senso orario lungo la traccia punteggio ogni volta che i punti vengono segnati.

- **I giocatori non ottengono punti per gli esperti assoldati!**
- **I punti per le Collezioni non vengono segnati fino alla fine del gioco (Vedi: Fine del gioco)**

Capolavori (Masterpieces)

Le carte Oggetto con un'icona Prestigio accanto al loro valore sono Capolavori.

I capolavori hanno sempre un valore di 5, che è il più alto nel gioco.

Queste rarità eccezionali attireranno più visitatori nel tuo museo!

Quando prende punti per aver giocato un capolavoro, il giocatore prende anche un gettone/punto Prestigio.



Fine del Turno

Una volta che hai fatto tutto ciò che puoi fare (o tutto quello che vuoi fare), è la fine del tuo turno!

Prima di passare il gioco alla persona alla tua sinistra, devi prima:

- Controlla il numero di carte nella tua mano
- Riempire la plancia principale.

Inoltre, ogni volta che viene giocato un intero round del gioco (nel senso che è di nuovo il turno primo giocatore), i giocatori devono:

- Pescare una carta Titolo (Headline)
- Pescare una nuova carta Esperto

Misura della mano personale

Non c'è una dimensione massima della mano nel Museo, ma se un giocatore possiede più di 7 carte Oggetto nella propria mano, alla fine del proprio turno, deve scartare carte, a sua scelta, finché non ne ha solo 7 carte in mano.

Quindi puoi iniziare il tuo turno con più di 7 carte, e se ha già 7 carte in mano, può continuare a pescare carte durante le fasi di esplorazione degli altri giocatori!



Il tuo limite di mano non include le carte Favore, ma non puoi avere più di 3 carte Favore in qualsiasi momento (salvo il potere di un esperto).

Riempire la plancia principale

Alla fine del turno, gli oggetti presi durante la fase di esplorazione vengono rimpiazzati. Per riempire il tabellone, pesca le carte finché ce ne sono due disponibili da ciascun continente.

Opinione Pubblica

Quando peschi le carte per riempire il tabellone, potresti rivelare una carta Opinione pubblica!

Queste carte significano che la stampa ha iniziato a notare che molti artefatti vengono presi da un certo continente e ne vengono esposti troppo pochi. Quetsa cattiva pubblicità causa conseguenze terribili per i nostri curatori ...



Quando viene pescata una carta Opinione Pubblica, la carta viene lasciata sul tavolo per il turno e un segnalino Opinione Pubblica viene aggiunto al Continente. Questi gettoni fanno perdere punti alla fine del gioco in base alle carte di quel continente presenti nella pila degli scarti (vedi "Fine del gioco")!

Alla fine del turno di un giocatore, tutte le carte Opinione Pubblica sul tabellone vengono scartate prima che il tabellone venga riempito, i segnalini restano.



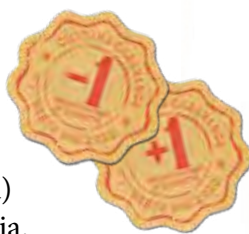
Pescare di una carta Titolo (Headline)

All'inizio del secondo turno del primo giocatore, e successivamente quando sarà di nuovo il turno del primo giocatore, viene rivelata una nuova carta Titolo. La nuova carta cancella quelle esistenti. L'effetto descritto sulla carta ha effetto su tutti i giocatori e ha la precedenza sulle regole descritte in questo regolamento. Non c'è una carta Titolo nel primo round della partita.



Se l'effetto della carta indica che il numero di carte Oggetto disponibili è aumentato / diminuito; posiziona il segnalino Dogana +1 / -1 sul tabellone come promemoria. Se una carta oggetto deve essere rimossa per rispettare queste nuove limitazioni, è la carta più vicina al mazzo del Titolo che viene sostituita nella parte superiore del mazzo in questione.

Se l'effetto della carta indica che le carte non sono più disponibili su un Continente, le carte attualmente presenti nello slot Continente vengono posizionate sopra il mazzo corrispondente. Posiziona il Segnalino di embargo (Closed) sulla posizione del continente interessato come promemoria.



Per ulteriori dettagli sulle diverse carte Titolo, consulta l'Appendice..

Pescare una nuova carta Esperto

Metti la carta più a destra nella scheda Esperti nella pila degli scarti, fai scorrere le due carte rimanenti a destra e posiziona un nuovo Esperto nel primo slot.



FINE DEL GIOCO

Il primo giocatore a raggiungere 50 punti segnala la fine del gioco. Quel giocatore finisce il suo turno e poi tutti gli altri giocatori ottengono un turno finale

Riorganizzare il tuo Museo

Una volta che tutti i giocatori hanno terminato il loro turno finale, ognuno di loro ha un'ultima opportunità per riposizionare le carte nel proprio Museo in modo da comporre al meglio le Collezioni prima di passare al punteggio finale.

Collezioni

Sono di tre tipi: Civiltà (Colori), Domini (Icone) e Patrono (misto).

Collezioni di Civiltà

Le collezioni di Civiltà (colori) rappresentano una delle 12 civiltà presenti in Museum:

- Inca 
- Roman 
- Mesopotamian 
- Mayan 
- Celtic 
- Chinese 
- Polynesian 
- Phoenician 
- Indian 
- Greek 
- Egyptian 
- Japanese 

Una collezione è composta da almeno 3 carte dello stesso colore. Non è possibile creare diverse raccolte della stessa civiltà.







Esempio :

Gaz ha 7 carte Romane (rosse) nel suo Museo alla fine del gioco. Questo conta come una raccolta di civiltà di 7 carte durante il punteggio finale.



Collezioni di Domini

Le collezioni di Domini rappresentano uno dei sei domini presenti in Museum:

- Architecture 
- Warfare 
- Culture 
- Navigation 
- Agriculture 
- Theology 

Una Collezione di Domini deve avere almeno 3 carte con la stessa Icona, ma con **colori**, almeno 3, **diversi** (Civiltà).

Non puoi creare diverse raccolte dello stesso dominio.

Esempio:

Andy ha 5 carte di teologia nel suo museo. Tuttavia, 2 di queste carte sono Mesopotamiche (Arancio) e quindi solo una di queste conterà per segnare la Collezione, che sarà di 4 carte durante il punteggio finale



Collezioni Patrono

Un ricco Patrono (mecenate) ha suggerito di riempire il tuo Museo in un certo modo! Se ci riesci, la loro donazione sarà davvero generosa ...

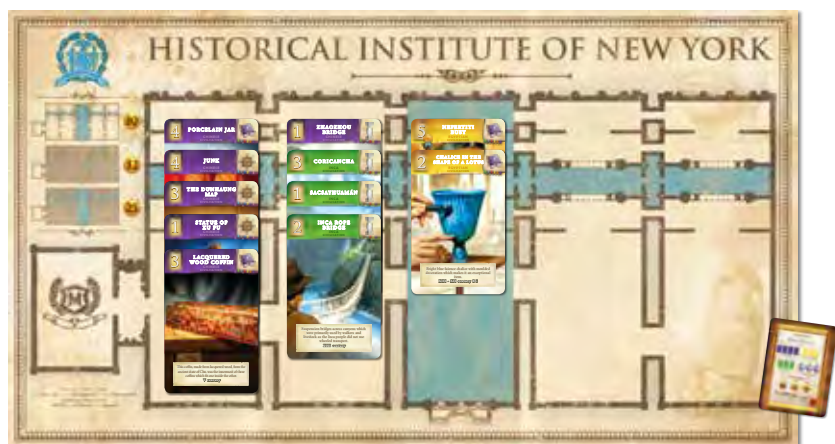


Le Collezioni Patrono sono composte da varie collezioni di carte Civilization / Domain / Continent come mostrato sulla carta Patrono scelta da ciascun giocatore all'inizio del gioco (vedi il punto 4 della preparazione del giocatore).

Ogni carta richiederà di assemblare una o più raccolte e quindi assegnare punti in base al livello di completamento. Per ulteriori dettagli, consultare l'Appendice.

Esempio:

Patrick sceglie la carta patrono di *Myth and Mysteries*. Alla fine del gioco ha 6 carte cinesi, 2 egiziane, 3 Incas e nessuna carta teologica nel suo museo. Pertanto possiede due delle Collezioni richieste e ottiene 10 punti come mostrato sulla carta.



Organizzare le tue Collezioni

Per poter contare come parte della stessa Collezione, le carte Oggetto devono essere **ortogonalmente** adiacenti l'una all'altra, sia in orizzontale che in verticale, proprio come i corridoi e le gallerie di un vero Museo! Finché questo viene rispettato, le Collezioni possono prendere qualsiasi forma il giocatore desidera, diramandosi in direzioni diverse, aggirando gli angoli, ecc. Inoltre, una Collezione può attraversare un'altra Collezione se la carta su cui si intercetta corrisponde a entrambe le Collezioni.

Esempio:

Olivier ha completato una collezione egiziana (gialla) di 6 carte! Ha anche una collezione di 3 carte di navigazione (l'icona della ruota della nave). La sua seconda carta di navigazione egiziana non conta come parte della sua collezione Dominio, in quanto appartiene alla stessa civiltà.



Esempio :

Johnny sceglie la carta Patrono dell'Antica Europa. Alla fine del gioco ha 11 carte dall'Europa nel suo Museo. Pertanto, ottiene 16 punti come indicato sulla carta.



PUNTEGGIO FINALE

I giocatori ottengono punti bonus per le diverse Collezioni che avranno accumulato durante il gioco. Uno ad uno, i giocatori contano il loro punteggio finale, attraverso i passaggi seguenti:

CIVILTÀ'

I giocatori guadagnano punti per ogni set di carte Civiltà che hanno raccolto.

Le collezioni di Civiltà sono composte da almeno 3 carte dello stesso colore.



L'esatto ammontare dei punti dipende dal numero di carte da cui è composta la Collezione esposta nel museo come mostrato nella scheda aiuto

VICTORY POINTS TABLE																
COLLECTIONS BASED ON A CIVILISATION																
#CARDS PER CIVILISATION	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
VICTORY POINTS	1	3	5	9	13	17	22	28	35	43	52	62	73	85		
COLLECTIONS BASED ON A DOMAIN																
#CARDS PER DOMAIN	3	4	5	6	7											
VICTORY POINTS	5	7	11	17	25											



DOMINI

I giocatori guadagnano punti per ogni set di carte Dominio che hanno raccolto. Una Collezione Dominio è composta da almeno 3 carte che possiedono lo stesso Dominio / icona, ma di DIVERSO COLORE / CIVILTÀ'.

L'esatto ammontare dei punti dipende dal numero di carte di cui è composta la Collezione esposta nel museo, come mostrato nella scheda aiuto

PATRONI

I giocatori guadagnano punti per le carte che hanno raccolto corrispondenti a quelle richieste dalla loro carta Patron scelta. L'esatta quantità di punti segnati è indicata sulla carta Patron.



PRESTIGIO

Ogni restante punto prestigio che un giocatore ha alla fine del gioco vale 1 punto vittoria.

GALLERIE

I giocatori ottengono punti aggiuntivi in base alla struttura e al numero di carte nel loro Museo.

La zona colorata sul tabellone del giocatore è la Galleria Principale. Se tutte queste fessure colorate sono riempite con una Collezione unica, il giocatore guadagna punti aggiuntivi come mostrato nel tabellone del Museo. Se il giocatore riempie tutti gli spazi del Museo, ottiene punti aggiuntivi come mostrato nella loro plancia del Museo.

Se un giocatore riesce a fare entrambe le cose, ottiene punti aggiuntivi come mostrato nel tabellone del Museo.

Opinione pubblica

Alla fine del gioco i giocatori perdono punti in base alle carte nella loro pila degli scarti, che corrispondono ai Continenti che possiedono segnalini opinione pubblica.



Ogni giocatore determina quale delle carte nella propria pila degli scarti proviene da continenti che possiedono almeno un segnalino Opinione Pubblica. Ciascuna di queste carte fa sì che il giocatore perda punti pari al numero di gettoni presenti sul rispettivo Continente della carta. Usa la traccia segnapunti per calcolare il totale di ogni giocatore. Se un giocatore supera i 100 punti, continua a muovere il proprio segnalino attorno alla traccia punteggio, aggiungendo 100 al totale finale.

Una volta che tutti i giocatori hanno calcolato il loro risultato finale, vince il giocatore con il punteggio più alto!

Esempio:

Alla fine del gioco, Amandine ha quattro carte nella sua pila degli scarti. 2 di queste carte provengono dall'Europa che ha 2 segnalini opinione pubblica. Queste due carte gli fanno perdere 2 punti ciascuna o 4 punti in totale.

Vincent ha terminato la partita con 47 punti.

Dopo aver riordinato il suo museo, raccoglie il suo punteggio finale:

Ha due collezioni Civilization di 7 e 6 carte rispettivamente: $13 + 9 = 22$ punti.

Ha tre Collezioni dominio 3, 3 e 5 rispettivamente: $5 + 5 + 11 = 21$ punti.

Le sue carte patronali gli richiedono di raccogliere carte celtiche, di cui ha 7: 10 punti.

Ha 2 segnalini Prestigio rimasti: $1 + 1 = 2$ punti.

Il suo museo non è pieno, né la sua galleria principale: 0 punti.

Ha 2 carte rimaste nella sua pila degli scarti. Uno proviene dall'Asia che ha 3 segnalini di opinione pubblica e uno è di Americhe che non ha segnalini opinione pubblica: $-3 + 0 = -3$ punti.

Questo lo lascia con un punteggio finale di 99 punti! Non male Vincent!

Varianti

per un'esperienza più familiare ...

Museum ha il potenziale per essere un gioco strategico molto impegnativo. Tuttavia, se ti capita di giocare per la prima volta, o sei in compagnia di giocatori inesperti, o se vuoi semplicemente mantenere le cose semplici, qui ci sono alcune cose che puoi fare per attenuare la complessità del gioco:

- Puoi giocare senza le carte Esperto, che ti daranno una cosa in meno a cui pensare! Tutto quello che devi fare è non mettere la bacheca degli Esperti sul posto e rimuovere le carte Favore "Good Hiring" la Carta Patrono "The Greatest Team", e le carte Titolo "Mysterious death!" e "A school at the Museum:".
- Mescola meno carte di opinione pubblica nei mazzi Continent o rimuovile interamente dal gioco.
- Puoi evitare di dover affrontare le mutevoli condizioni di gioco giocando senza le carte Headline.
- Puoi anche scegliere di giocare senza le carte Patron o scegliere le sfide più semplici, come ad esempio più Raccolte (vedi l'Appendice per maggiori dettagli).

Per qualcosa di più stimolante ...

- Aggiungi tutte le carte Opinione pubblica ai mazzi Continenti. Questo ti costringerà ad essere molto più attento con le carte che scarti, se non vuoi perdere molti punti alla fine del gioco!
- Prova le carte Patrono più difficili. Le tessere del Patron che richiedono di realizzare Collezioni molto grandi di una sola Civiltà sono tra le più difficili.
- Prova a riempire la tua Grand Gallery e / o il tuo intero Museo!
- Prova i layout alternativi del museo più difficili.



APPENDICE

CARTE FAVORE



Press Conference: Guadagna 1 punto Prestigio per ogni segnalino Opinione pubblica sulla plancia principale. Alla fine del gioco, scegli un continente. Puoi ignorare i segnalini di opinione pubblica su quel continente durante il punteggio finale. Questo interesserà solo il tuo museo.



Express Delivery: Ti consente di inserire una carta oggetto (da 1 a 4) dalla tua riserva personale (la tua mano) nel tuo museo senza pagare il costo.

New Archaeological Team: Da giocare all'inizio della tua fase di esplorazione. Prendi le 2 carte Oggetto attualmente disponibili dallo spazio Continente della tua scelta e mettile in fondo al mazzo. Quindi pesca 4 nuove carte dallo stesso Continente. Scegli 2 e mettili a faccia in su nello spazio Continente, quindi metti le due carte rimanenti sul fondo della pila.



Casi particolari: questa azione non è possibile su un continente chiuso da una carta Titolo. Se il numero di carte disponibili è stato ridotto a 1, prendi 2 carte invece di 4 e scegline una. Se il numero di carte disponibili è aumentato di 1, pesca 6 carte e scegli 3. Se una delle carte pescate è una carta Opinione pubblica, viene scartata e un segnalino Opinione Pubblica viene aggiunto al Continente interessato. Il giocatore attivo non può pescare un'altra carta per sostituirla.



Charity Ball: Ti permette di piazzare una carta Oggetto (valore da 1 a 4) da qualsiasi riserva comune (scarti) nel tuo Museo gratuitamente.



Private Collector: prendi una carta Oggetto dalla tua riserva personale (la tua mano) e rimuovila dal gioco in modo permanente. Ottieni lo stesso numero di punti Prestigio del valore della carta, più 1.



Archaeological Discovery: Il giocatore attivo pesca tante carte da un Continente come il numero dei giocatori, più uno. Il giocatore attivo poi le rivela e ne prende una. Girando attorno al tavolo in ordine di gioco, ogni giocatore prende una delle carte rimanenti, con l'ultima che va al giocatore attivo.

Casi particolari: questa azione non è possibile su un continente chiuso da una carta Titolo.

Se il numero di carte disponibili è stato ridotto di 1, anche il numero di carte pescate viene ridotto di 1. Il giocatore attivo non riceverà quindi una seconda carta.

Allo stesso modo, se il numero di carte disponibili è stato aumentato di 1, puoi pescare un'altra carta e il giocatore attivo riceverà 3 carte invece di una.

Se una delle carte pescate è una carta Opinione pubblica, quella carta viene scartata e un segnalino Opinione Pubblica viene aggiunto al Continente pertinente. Il giocatore attivo non può pescare un'altra carta per sostituirla.



Inventory: ti permette di prendere una o più carte (fino a un valore totale di 5) dalla tua Riserva Comune (il tuo scarto) e metterle nella tua Riserva Personale (la tua mano).



Bank Loan: prendi 4 gettoni punto Prestigio



Good Hiring: puoi assumere un Esperto gratuitamente O prendi le prime 3 carte dal mazzo Esperto, assumine uno gratuitamente e posizionate i restanti due sul fondo del mazzo.

CARTE TITOLO



Africa e Medio Oriente / Asia / Europa / America at War: [^Là f' WfW] fWWSa i UZ]gea bW] cgWfa fgd azFgffWWSdFA YWfa Veba` [T]' hWYa` a d]badSfW sopra il _Sl]a 5a`f' WfW]Ba]l[a`S [^ segnalino rW]S`Ya`SdW`7_TSD]a` `Wa` ebSl]a 5a`f' WfW]Ua`_W bca`_W ad]S9`] aYWM] d_ aed hWYa` a dmessi a^`ada bacfa cgS`Va fW] [^S`YW]fa WWSUSdSz



Instability in Africa and the Middle East/Asia/ Europe/America and Pacific: Il numero di carte disponibili nel continente interessato è ridotto a 1. Prendi la carta più vicina al mazzo del titolo e rimettila in cima al mazzo del continente. Sostituisci questa carta con il gettone doganale sul suo lato -1 come promemoria. Questo oggetto viene riportato al suo posto quando l'effetto della carta finisce..



A Patron in Africa and the Middle East/Asia/ Europe/America and Pacific: Il numero di carte disponibili su questo Continente è aumentato di 1. Pesca una terza carta e posiziona il gettone Doganale sul suo lato +1 come promemoria.



Mysterious death!: Gli esperti costano +1 per essere reclutati.



A school at the Museum: Gli esperti costano -1 per essere reclutati.



Deflation: quando il giocatore attivo gioca una carta Oggetto nel suo Museo, deve pagare 1 punto Prestigio aggiuntivo.

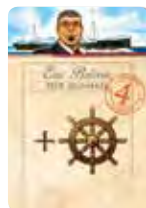


The Roaring Twenties: Quando il giocatore attivo gioca una carta Oggetto nel proprio Museo, riceve 1 punto Prestigio.:



Grant Awarded: il giocatore attivo può prendere 1 carta Oggetto aggiuntiva dallo stesso Continente durante la fase di Esplorazione.

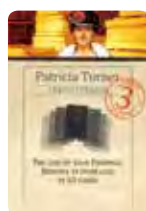
CARTE ESPERTI



5ScWUa` g`yUa`S V] 9gW]S! 5g`fgdS! 3Yd]Ua`fgdS! DW]Ma` W! 3d]Z]fW]fgdS! @Sh]YSl]a` WcgW]fa 7ebW]fa Ua`fS Ua`_W g`S USd]S SYM]g`f]hS `WS fgS Uad]eba` WfW]5a`^Ma` W] 6a`_ [^]a S^S X` W]W] Y]aUa]zBga] geSd]g` W]W]fa bW]U]Sd]g` S Ua`^Ma` W] Va`_ [^]U]ai b]SeeSd]WS S\$%z



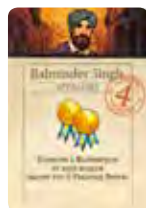
Experts with a colour: questo Esperto conta come una carta extra nella corrispondente Collezione di Civiltà alla fine del gioco. Puoi usare un Esperto per creare una Collezione di Civiltà (vale a dire passare da 2 Oggetti a 3).



Patricia Turner: puoi avere fino a 10 carte Oggetto nella tua mano.



Ulf Van der Noot: Esporre (giocare) una carta oggetto nel tuo museo costa 1 in meno.



Balminder Singh: Esibire (giocare) un capolavoro nel tuo museo ti concede 2 punti Prestigio invece di 1.



Richard Bellota: puoi avere fino a 5 carte Favore nella tua mano invece che 3.



Boch and Wilhelm: puoi ignorare l'effetto della carta Titolo corrente.

CARTE PATRONO



Quadruple Collections: le carte Patrono di questo tipo richiedono la raccolta di 4 Collezioni piccole e differenti. Le quadruple collezioni sono tra le carte Patrono più semplici da raggiungere.



Legacy Cards: queste carte ti richiedono di collezionare una Collezione Civilization di 5, 8 o 11 carte. Dato che ti obbligano a specializzarti enormemente, le carte Legacy sono le carte Patrono più difficili da soddisfare.



Continents: richiedono di raccogliere il maggior numero possibile di oggetti dallo stesso Continente: 6, 10 o 14. Dato che questo tipo di Obiettivo ti dà un po' di libertà nelle Civiltà e nei Domini che acquisisci, è una carta Patrono semplice.



The Perfect Collection: Questa carta Patrono richiede di creare collezioni di 5 carte (un Dominio o una Civiltà), contenenti oggetti con i valori 1, 2, 3, 4 e 5



The Masterpieces: Questa carta Patrono ti richiede di raccogliere un certo numero di Capolavori (Oggetti con valore 5) nel tuo Museo: 4, 6 o 8. Poiché i Capolavori sono rari e costosi da ottenere, questa è una carta Patrono difficile.



The Greatest Team: ogni Esperto che recluti ti fa guadagnare 5 Punti Vittoria.



Fountain of Knowledge: questo obiettivo richiede 1, 2 o 3 collezioni Dominio di 5 carte.



A Glimpse of the Past: questo obiettivo richiede una Collezione di Civilizzazione di 7 carte e una collezione Dominio di 6 carte.



TERMINI

Personal Reserve, Riserva Personale:

La tua mano.

Common Pool, Riserva comune:

Il tuo scarto. Pensa alla tua riserva comune come al magazzino del tuo museo; gli oggetti che sono lì non sono ancora in mostra, ma possono essere portati fuori dall'archivio in qualsiasi tempo. Ma attenzione, le carte scartate possono essere prese dagli altri giocatori!

Exploration Phase, Fase di Esplorazione :

La prima fase del Turno, quando il giocatore attivo deve prendere una carta oggetto. Gli altri giocatori possono farlo se lo desiderano, ma il giocatore attivo prende un Punto di prestigio dalla Riserva sulla plancia principale per ciascun avversario che ha preso una oggetto.

Action Phase, Fase di Azione :

La fase del tuo turno durante la quale puoi esporre oggetti, reclutare Esperti, utilizzare una Carta Favore o eseguire un Inventario.

Prestige Points, Punti Prestigio:

I gettoni di prestigio sono la valuta del museo. Puoi usarli per esporre oggetti o reclutare esperti.

Patron card, Carte Patrono:

Sono i tuoi obiettivi segreti, ti permetteranno di ottenere punti bonus alla fine della partita

Favour Card, Carte Favore :

Prendi una carta Favore ogni volta che superi i 10 punti sulla tracciato del punteggio. Puoi usarne una per turno e averne un massimo di 3 nella tua mano.

Public Opinion, Pubblica Opinione:

Se riveli una carta Opinione Oubblica da un mazzo di Continenti, un segnalino di Opinione Pubblica viene aggiunto al Continente. Alla fine del gioco, perderai un punto vittoria per segnalino e per carta del continente interessato presente nel tuo scarto.

Domain, Domini:

Il tipo di oggetto. Questa è l'icona in alto a destra di ogni carta oggetto

Civilisation, Civiltà :

La civiltà alla quale appartiene un oggetto è indicata dal colore della carta.

Headline Cards, Carte Titolo:

Pesca una carta Titolo ogni volta che il gioco ritorna al primo giocatore.



