

Montmartre

2-5 graczy / 20 minut / 8+

Na początku XX wieku podczas budowy wzbudzącej kontrowersje bazyliki Sacré-Cœur, to nie ona, a dużo skromniejszy budynek - Le Bateau-Lavoir stanie się niemyim świadkiem narodzin niezwykłych talentów. Jesteś początkującym malarzem, marzącym o sławie i fortunie. Chcąc osiągnąć swój cel, musisz zainteresować swoją twórczością kolekcjonerów obrazów. Malując obraz, pamiętaj, że każdy z nich ma swoje specyficzne gusta. Zadbaj o wycucie czasu, gdyż inni malarze mogą Ci wejść w paradę, a ambitny marszand Ambroise Vollard nie zawsze będzie służył pomocą. W grze „Montmartre” wcielasz się w rolę jednego z takich artystów, szukającego inspiracji i sławy na tym malowniczym wzgórzu Paryża.

PRZYGOTOWANIE

1 • Połóż na środku stołu **20 kart Kolekcjonerów**, dzieląc je na 4 stosy (każdy kolor osobno), a karty poukładaj według ich wartości: karta o wartości 2 na górze, następnie karta o wartości 4, a potem karty o wartości 6, 8 i 10.



2 • Następnie obok kart Kolekcjonerów połóż **5 kart kontraktów i pionek Ambroise'a Vollarda**:



3 • Potasuj zasłonięte **60 kart Muz** i rozdaj każdemu z graczy po 4 karty.

4 • Podziel pozostałe karty na trzy równe stosy i połóż je odsłonięte na stole.



5 • Połóż **27 żetonów monet** w zasięgu wszystkich graczy.

6 • Pierwszym graczem zostaje osoba, która ostatnio coś namalowała. Otrzymuje ona żeton, który zatrzymuje do końca rozgrywki.



CEL GRY

Znajdź inspirację wśród muz Montmartru i sprzedawaj swoje obrazy w najlepszym momencie, korzystając z usług ambitnego marszanda: Ambroise'a Vollarda. Pamiętaj jednak, że życie ze sztuki nie jest łatwe, być może będziesz musiał sprzedawać swoje obrazy taniej lub wykonywać ilustracje do gazet...

TURA GRY

Zasady poniżej przedstawiają rozgrywkę od 3 do 5 graczy. Zmiany w grze 2-osobowej znajdziesz na końcu tej instrukcji (str. 6).

Podczas swojej tury możesz wybrać akcję **A** lub **B**:

A : MALOWANIE (+ SPRZEDAŻ) + DOBRANIE

1 MALOWANIE (obowiązkowa):

W swoim warsztacie (obszar przed Tobą) możesz umieścić odsłonięte następujące karty:

- jedną kartę zagrąną z ręki bez względu na jej wartość **LUB**
- dwie karty zagrane z ręki, jeśli suma ich wartości wynosi 5 lub mniej.

Uwaga: karty w tym samym stylu muszą być umieszczane w stosach jedna na drugiej w taki sposób, aby wszyscy widzieli wartość każdej karty. Zalecamy układanie ich wartościami: od najniższej do najwyższej wartości tak, aby najbardziej ukończony obraz był na wierzchu stosu.

Zobacz zasady video:

blam-edition.com/en/montmartre



2 SPRZEDAŻ NA RYNKU (dobrowolna):

Jeśli chcesz zrobić więcej miejsca w swoim warsztacie, możesz sprzedawać obrazy na rynku:

- **odrzuć** jeden lub więcej obrazów w tym samym stylu.
- **otrzymasz** 1 franka za każdy sprzedany w ten sposób obraz (to niewiele, ale pamiętaj, ludzie na rynku nie są bardziej bogaci od Ciebie, przynajmniej będziesz mógł zjeść dziś wieczorem).



Ważne: na końcu Twojej tury w swoim warsztacie nie możesz mieć się więcej niż 6 obrazów. Jeśli przekroczysz limit, sprzedaż staje się obowiązkowa.

3 DOBRANIE:

Na końcu swojej tury dobierz karty z jednego wybranego stosu Muz tak, aby mieć ponownie 4 karty w ręce.

Jeśli na końcu tury aktywnego gracza 2 z 3 stosów Muz są **puste**, potasuj karty z trzeciego stosu z kartami ze stosu kart odrzuconych i ponownie utwórz 3 stosy Muz (zobacz przygotowanie strona 1).

Uwaga 1: Jeśli dobrałeś ostatnią kartę ze stosu i musisz dobrać kolejną kartę, dobierz ją z innego stosu. Jest to jedyne wyjątek od zasady.

Uwaga 2: Jeśli zapomnisz dobrać karty na końcu swojej tury, będziesz musiał poczekać z dobraniem potrzebnych Ci kart, aż do końca swojej następnej tury.



B : SPRZEDAŻ (+ DOBRANIE KONTRAKTU)

1 SPRZEDAŻ KOLEKCJONEROWI (obowiązkowa)

Uwaga! Możesz sprzedawać Kolekcjonerowi swoje obrazy tylko pod 2 warunkami:

1. warunek: na początku Twojej tury marszand *Ambroise Vollard* nie może znajdować się obok *Kolekcjonera*, któremu chcesz sprzedać swoje obrazy.

2. warunek: aby przekonać *Kolekcjonera* do zakupu musisz być najlepszy w jego ulubionym stylu. Aby to zrobić musisz:

- albo posiadać więcej kart niż jakiegokolwiek inny gracz,
- albo mieć wyższą łączną wartość obrazów niż inni gracze.



Jeśli oba te warunki zostały spełnione:

- 1 - **przemieszczasz** *Ambroise'a Vollarda*, do wybranego wcześniej *Kolekcjonera*.
- 2 - **odrzucaasz** (obraz) kartę o najwyższej wartości w kolorze *Kolekcjonera*, do którego przemieściłeś przed chwilą *Ambroise'a Vollarda*.
- 3 - **dobierasz** pierwszą z wierzchu kartę ze stosu kart z wizerunkiem tego *Kolekcjonera* i kładziesz ją przed sobą zakrytą.



2 RYSOWANIE DLA GAZETY (dobrowolna)

Każdy gracz może wykorzystać swą rosnącą sławę, aby zdobyć kontrakt. Akcja rysowania dla gazety jest dostępna tylko raz na rozgrywkę.



Jeśli jeden z graczy pozyska:

• **kartę Kolekcjonera w drugim** (innym niż już posiadana) kolorze może dobrać biały kontrakt (4), jeśli jest dostępny.

• **kartę Kolekcjonera w trzecim** (innym niż już posiadane) kolorze może dobrać szary kontrakt (7 lub 3), jeśli jest dostępny.

• **kartę Kolekcjonera w czwartym** (innym niż już posiadane) kolorze może dobrać brązowy kontrakt (12 lub 5), jeśli jest dostępny.

Ważne: kontrakt może zostać dobrany tylko i wyłącznie w turze, w której zostały spełnione jego warunki za pierwszym razem.

KONIEC GRY

Rozgrywka kończy się, gdy:

- 2 z 4 stosów *Kolekcjonerów* są puste
- LUB
- jeden z graczy ma przynajmniej 15 Franków w monetach (*nie wliczając w to wartości kart Kolekcjonerów i kontraktów*).

Taki sposób zakończenia gry zapewnia taką samą liczbę tur dla każdego z graczy.

Każdy gracz podlicza:

- wartość wszystkich posiadanych kart *Kolekcjonerów*,
- wartość zarobionych na rynku *Franków*,
- wartość posiadanych *kontraktów*.

Gracz, który ma najwięcej punktów zwycięża, stając się najbardziej znanym malarzem. W razie remisu dzielicie się sławą!



WARIANT DLA 2 GRACZY

PRZYGOTOWANIE

Odlóż pionek *Ambroise'a Vollarda* do pudełka.

SPRZEDAŻ B

W grze 2-osobowej nie korzystamy z usług *Ambroise'a Vollarda*, więc obaj gracze mogą sprzedawać obrazy do każdego *Kolekcjonera*, ale tylko wtedy, gdy uda im się zwrócić uwagę 2 Kolekcjonerów naraz! Gracz, któremu się to udało:

- **zdobywa** po 1 karcie od obu *Kolekcjonerów*.
- **odrzuca** po 1 karcie z najwyższą wartością w każdym z 2 stylów.

RYSOWANIE DLA GAZETY B

Chcąc otrzymać *Kontrakt*, musisz mieć teraz różne pary kart *Kolekcjonerów*. W poniższym przykładzie: aby zdobyć szary kontrakt, będziesz potrzebował drugiej karty zielonego *Kolekcjonera*:



Nota Wydawcy:

Chcieliśmy uhonorować złotą erę sztuki Montmartre i jego Bateau-Lavoir. Obrazy w grze są inspirowane twórczością 4 malarzy, którzy pozostawili trwały ślad w Paryżu oraz w świecie sztuki. Być może rozpoznaliście pociągającego pędzla Toulouse'a-Lautreca. W oczywiste nie znał Bateau-Lavoir i nie żył w XX wieku, ale nie mogliśmy zapomnieć o artyście, który był duszą Montmartru i wywarł ogromny wpływ na początkową działalność artystyczną Picassa i Modiglianego - mieszkańców słynnego miasta malarzy. Jeanne Landart, autorka ilustracji do gry również przypomina nam o „Art Nouveau”, stylu Alfonsa Muchy. Nawet jeśli nie był on mieszkańcem malowniczego wzgórze Montmartre, pozostanie on symbolem „Belle Epoque” i rozkwitu artystycznych talentów tak różnorodnych, jak i niesamowitych.

Autor: Florian Sirieix
Ilustrator: Jeanne Landart

Chciałbym podziękować Fredowi Vuagnat za jego pomoc, moim przyjaciółom i wszystkim, którzy testowali tę grę. Chciałbym też podziękować ekipie Blam za zaangażowanie w ten projekt. Przepraszam z góry wszystkich tych, którzy będą chcieli ode mnie autograf, zrozumiecie, kiedy odkryjecie moje talenty artystyczne!

Florian Sirieix

BLAM!

F.A.Q : blam-edition.com

TLUMACZENIE:
HOBBITY.EU