



Montmartre

Alors que l'édification controversée du Sacré-Cœur s'éternise en ce début de XX^e siècle, un bâtiment bien plus modeste au pied de la butte va assister à l'éclosion de bien des talents : le Bateau-lavoir. En son sein, des artistes attendent des jours meilleurs. Souvent contraints de brader au marché dominical leurs toiles, ils espèrent cependant vendre à des collectionneurs leurs meilleurs tableaux par l'entremise d'Ambroise Vollard, le marchand d'art. Incarne l'un de ces peintres, en quête d'inspiration auprès des muses de Montmartre... et de renommée !

MISE EN PLACE

1 • Disposez au centre de la table les **20 cartes Collectionneur** en 4 piles (1 par couleur) : la carte de valeur 2 au dessus de la pile, suivie des cartes 4, 6, 8 et enfin 10.



2 • Placez à côté les **5 contrats** et la figurine **Ambroise Vollard** :



3 • Mélangez les **60 cartes Muse** face cachée et distribuez 4 cartes à chaque joueur.

4 • Divisez les cartes restantes en trois paquets équitables, posés face visible au centre de la table.



5 • Constituez une réserve d'argent avec les **27 pièces** et placez-la à portée de main de tous les joueurs.

6 • Celui ou celle qui a "peint" dernièrement reçoit le **jeton Premier joueur** et le conserve jusqu'à la fin de la partie.



BUT DU JEU

Trouvez l'inspiration auprès des Muses de Montmartre et vendez vos toiles au meilleur moment, par l'entremise d'Ambroise Vollard, le marchand d'art. Vivre de son art est cependant bien compliqué et il vous faudra parfois brader vos toiles ou illustrer des journaux...

TOUR DE JEU

*La règle ci-après concerne des parties pour 3 à 5 joueurs.
En fin de règle (P.6), vous trouverez les ajustements pour 2 joueurs.*

A votre tour, vous pouvez réaliser l'action **A** ou l'action **B**.

A : PEINDRE (+ BRADER) + PIOCHER

1 PEINDRE (*obligatoire*) :

Dans votre atelier (la zone devant vous), posez face visible :

- une seule carte de votre main, quelle que soit sa valeur.

OU

- deux cartes si leur somme cumulée est inférieure ou égale à 5.



Note : les cartes de même style doivent être regroupées en une seule colonne, en les décalant de façon à ce que la valeur de chaque carte soit visible. Nous vous conseillons de les ranger par ordre croissant, le tableau le plus abouti par dessus les autres.

*Vous pouvez voir
les règles en vidéo sur
blam-edition.com/fr/montmartre*



2 BRADER AU MARCHÉ (facultatif) :

Si vous souhaitez faire de la place dans votre atelier, bradez vos tableaux au marché :

- **Défaussez** un ou plusieurs tableaux de même style.
- **Recevez** 1 Franc par tableau ainsi vendu. (*Ce n'est pas beaucoup mais au marché, les gens ne sont guère plus riches que vous et cela vous permettra au moins de manger ce soir*).



Important : à la fin de votre tour, votre atelier peut contenir 6 tableaux maximum. Si vous dépassez cette limite, vous devez brader.

3 PIOCHEZ :

À la fin de votre tour, vous devez avoir 4 cartes en main : pour cela, vous devez piocher **dans une même pile**.

Lorsque 2 des 3 piles sont vides à la fin du tour d'un joueur, mélangez toutes les cartes de la pile restante avec les cartes de la défausse et reformez 3 piles (cf. mise en place page 1).

Note 1 : Si vous prenez la dernière carte d'une pile et que vous devez encore piocher, servez-vous exceptionnellement dans une autre pile.

Note 2 : Si vous oubliez de piocher à la fin de votre tour, vous devrez attendre la fin de votre prochain tour pour pouvoir compléter votre main.



B : VENDRE (+ FAIRE UNE PIGE)

1 VENDRE A UN COLLECTIONNEUR (*obligatoire*)

Attention ! Vous ne pouvez vendre que sous 2 conditions :

1^{ère} condition : au début de votre tour, *Ambroise Vollard* ne doit pas se trouver à côté du *Collectionneur* à qui vous souhaitez vendre un tableau.

2^{ème} condition : pour convaincre un *Collectionneur*, vous devez être le meilleur dans le style qu'il apprécie, en ayant :

- **soit** plus de tableaux que n'importe quel autre joueur.
- **soit** des tableaux d'une valeur cumulée plus élevée que tous les autres joueurs.



Si ces 2 conditions sont remplies :

- 1 - **Déplacez** *Ambroise Vollard*, votre intermédiaire, à côté du *Collectionneur* à qui vous souhaitez vendre.
- 2 - **Défaussez** de votre atelier le tableau de plus forte valeur et de même couleur que le *Collectionneur* démarché par *Ambroise Vollard*.
- 3 - **Prenez** la carte au sommet de la pile de ce *Collectionneur* et conservez-la face cachée.



2 FAIRE UNE PIGE (facultatif)

Chaque joueur peut, une seule fois dans la partie, profiter de sa renommée naissante pour décrocher un *contrat* d'illustration au sein d'une gazette.



- **Lorsqu'il obtient une seconde couleur de *Collectionneur*** : il peut prendre le *contrat blanc* (valant 4 francs), selon disponibilité.
- **Lorsqu'il obtient une troisième couleur de *Collectionneur*** : il peut prendre un *contrat gris* (valant 7 ou 3 francs), selon disponibilité.
- **Lorsqu'il obtient une quatrième couleur de *Collectionneur*** : il peut prendre un *contrat marron* (valant 12 ou 5 francs), selon disponibilité.

Important : un *contrat* peut être obtenu uniquement durant le tour où la condition est remplie pour la première fois.

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête lorsque

- 2 des 4 piles *Collectionneur* sont épuisées
OU
- un joueur possède au moins 15 francs (hors cartes *Collectionneur* et *Contrat*).

Terminez le tour de jeu afin que chaque joueur ait joué le même nombre de fois.

Puis, chaque joueur additionne :

- La valeur de chaque carte *Collectionneur*,
- Les *Francs* récupérés au marché,
- La valeur du *Contrat* éventuellement en sa possession.

Le joueur avec le meilleur score devient le peintre le plus renommé.

En cas d'égalité, partagez la gloire qui vous attend...



VARIANTE 2 JOUEURS

INSTALLATION

Laissez dans la boîte la figurine *Ambroise Vollard*

VENDRE **B**

Ambroise Vollard n'est plus utilisé : à son tour, il est donc possible de vendre aux 4 *Collectionneurs*. Cependant, pour vendre, il faut attirer l'attention de 2 *Collectionneurs* simultanément ! Si c'est le cas :

- gagnez une carte de chacun des deux *Collectionneurs*.
- défaussez la carte de plus forte valeur dans chaque style concerné.

FAIRE UNE PIGE **B**

Pour obtenir un *Contrat*, il vous faut désormais des paires différentes de *Collectionneurs*. Dans l'exemple ci-dessous il faut une carte *Collectionneur* verte supplémentaire pour obtenir le *Contrat* gris :



Note de l'éditeur :

Nous souhaitons rendre hommage à l'âge d'or artistique de Montmartre et de son Bateau-Lavoir. Les tableaux du jeu s'inspirent ainsi de quatre peintres qui ont marqué à jamais Paris et le monde de l'Art. Peut-être aurez-vous reconnu le coup de pinceau de Toulouse Lautrec ? Pourtant, celui-ci n'a pas connu le Bateau-lavoir... ni le 20^e siècle d'ailleurs ! Mais comment occulter celui qui aura été l'âme de Montmartre et influencé à leurs débuts Picasso et Modigliani, pensionnaires de la célèbre cité d'artistes ? Jeanne Landart, l'illustratrice de ce jeu, a également subtilement évoqué le style *Art Nouveau* d'Alfons Mucha : s'il ne fut pas un résident de la butte, il n'en demeure pas moins emblématique de cette *Belle époque* et de cette explosion de talents aussi divers qu'incroyables.

Auteur : Florian Sirieix
Illustratrice : Jeanne Landart

Merci à Fred Vuagnat pour son aide, à mes proches et tous les testeurs. Des remerciements aussi à l'équipe de Blam pour son implication dans le projet. Et désolé d'avance à tous ceux qui voudront que je leur fasse une dédicace, vous comprendrez quand vous découvrirez mes talents d'artiste-peintre !

Florian Sirieix

BLAM!

F.A.Q : blam-edition.com