



# Alf Seegert's Musée

 2-4  
SPIELER

 8+  
ALTER

 30  
MINUTEN

## Inhalt

- 60 große Musée-Karten, die Gemälde der bildenden Kunst darstellen (im Folgenden „Gemälde“)
- 3 Galeriebonus-Karten
- 30 doppelseitige Marker (im Folgenden „Kronleuchter“ und „Treppen“)
- Dieses Regelheft

In diesem hektischen Spiel sammelt ihr sündhaft teure Kunstwerke und stellt sie in eurem eigenen Kunstmuseum aus, dem *Musée*. Das einzige Problem ist, dass eure Gegner genau das gleiche vorhaben! Jede Galerie muss korrekt nach Nummer des Ausstellungsstücks organisiert sein, doch um Erfolg zu haben, müsst ihr eure eigene Leidenschaft für Ordnung mit dem Bedürfnis nach dem Beifall der Öffentlichkeit in Einklang bringen. Beeindruckt eure Besucher, indem ihr eure Kunstwerke geschmackvoll neben Werken ähnlichen Motivs zur Schau stellt. Aber passt auf, nicht zu hungrig nach Applaus zu werden – denn in dem Falle kann es passieren, dass eure Sammlung so unorganisiert wird, dass ihr keine weiteren Gemälde mehr aufhängen könnt! Der erste Spieler, der jede einzelne Galerie vervollständigt hat, wird die Ausstellung frühzeitig eröffnen und zusätzliches Ansehen ergatteren. Der Spieler, der es schafft die überwältigendste Kunstsammlung auf die künstlerischste Art und Weise aufzustellen gewinnt das Spiel.

*Musée* beinhaltet sechzig einzigartige Abbildungen aus der bildenden Kunst von Künstlern aus dem fünfzehnten bis zum frühen zwanzigsten Jahrhundert. Jedes Bild ist durch die Bridgeman Art Library lizenziert.

## Overview

Die Spieler wetteifern darum, ihre *Musées* mit wunderschönen Gemälden von Landschaften, Meereslandschaften, Tieren, Architektur und Menschen zu füllen. Dazu stellen die Spieler diese Gemälde in drei verschiedenen Galerien aus. Obwohl jeder Spieler die viele Möglichkeiten hat, wo er seine Karten ablegt, dürfen Gemälde in der gleichen Galerie niemals entgegen ihrer Reihenfolge laut Ausstellungsnummer der Gemälde aufgehängt werden. Benachbarte Gemälde mit gleichem Motiv ziehen zusätzliche Aufmerksamkeit auf sich und erzielen Bonuspunkte. Zusätzlich erhält der erste Spieler, der seine Galerie fertig stellt eine Galeriebonus-Karte.

Bei Spielende erhält jeder Spieler **einen Punkt** pro Gemälde in seinem *Musée*, **zwei Punkte** für alle zwei Gemälde gleichen Motivs nebeneinander in der Galerie, **drei Punkte** für Karten mit gleichem Motiv, die eine Verbindung zu einer Treppe haben und vier Punkte für jede Galeriebonus-Karte. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel!

# Aufbau

- 1) **WICHTIG: Entfernt in einem Spiel mit 2 oder 4 Spielern die Karten 51-60 und legt sie zurück in die Schachtel. Diese Karten werden nur in einem Spiel zu dritt benötigt, wie es auch auf der Karte angegeben ist.**
- 2) Jeder Spieler erhält zwölf Kronleuchter/Treppen-Marker. Baut euer Musée auf, indem ihr diese Marker in zwei Reihen mit jeweils sechs Markern anordnet, wie es unten abgebildet ist. Legt vorerst alle Marker mit der Kronleuchter-Seite nach oben.
- 3) Jetzt entscheiden die Spieler gemeinschaftlich, welche sechs dieser Marker auf ihre Treppen-Seite gedreht werden sollen: jeweils 3 oben und unten. **Dabei muss das Musée jedes Spielers das genau gleiche Muster von Kronleuchtern und Treppen zeigen.** Spielt ihr das erste Mal, dreht die Marker mit geradem Wert in der oberen Reihe und die ungeraden in der unteren Reihe, um alternierende Treppen zu haben.
- 4) Mischt alle Gemälde und teilt fünf an jeden Spieler aus. (Mischt gründlich!) *Haltet die Karten vor euren Mitspielern geheim.*
- 5) Bildet einen Stapel: Platziert die verbliebenen Gemälde verdeckt auf der rechten Seite in Reichweite aller Spieler ab. Legt auf der anderen Seite drei Galeriebonus-Karten ab, von denen jede aufgedeckt ist.
- 6) Der Spieler, der in der Lage ist, das Wort „Musée“ im künstlerischsten Tonfall auszusprechen beginnt. Nach dem ersten Spiel beginnt ein Spieler, der das vorherige Spiel verloren hat. **Siehe Seite 15 für den Sonderaufbau und Spielregeln für ein Spiel zu dritt oder viert.**



GALERIEBONUS-KARTEN



NACHZIEH-STAPEL

**Gemälde** dürfen ober- und unterhalb von einem Marker abgelegt werden, in den hier gepunktet dargestellten Bereichen.



**Kronleuchter** repräsentieren Trennungen zwischen den Galerien deines Musée.



**Treppen** (auf der Rückseite) zeigen Verbindungen zwischen Galerien an.

# Was du während deiner Runde tun musst

In deiner Runde MUSST du diese zwei Aktionen in dieser Reihenfolge ausführen:

- Lege ein Gemälde aus deiner Hand offen in deinem Musée ab.
- Zieh eine Karte nach und beende deine Runde.

## LEGEREGELN

- Karten in der gleichen Galerie müssen in **aufsteigender Reihenfolge** von links nach rechts angeordnet werden. Die Reihenfolge wird von den Ausstellungsnummern in der oberen linken Ecke jedes Gemäldes bestimmt.
- Falls alle Plätze in einer Galerie leer sind, darfst du eine Karte in einen **beliebigen** leeren Platz dieser Galerie legen. Aber falls in dieser Galerie bereits eine Karte ist, muss die neue Karte rechts davon platziert werden, falls ihr Wert höher ist, oder links davon, falls er niedriger ist. *Zum Beispiel: Wenn eine 25 bereits in der Galerie liegt und du eine 35er-Karte in die gleiche Galerie spielen möchtest, muss sie in einen der Plätze rechts von der 25 abgelegt werden.*
- Zwischen den Gemälden kannst du beliebig viele Plätze und Nummern überspringen, so lange sie immer noch in der gleichen Reihenfolge bleiben. *Zum Beispiel: Du darfst eine 25 direkt neben eine 5 legen, wenn du möchtest. Du darfst auch eine 6 mehr als einen Platz rechts von der 5 ablegen, wenn du das willst.*
- Du darfst jedoch niemals passen oder eine Karte abwerfen! Wenn du ein Gemälde nicht regelkonform spielen kannst, darfst du überhaupt keine Gemälde mehr in diesem Spiel spielen! **Die anderen Spieler dürfen jedoch weiterspielen, bis auch sie kein Gemälde mehr ausstellen können.**
- Wenn kein Spieler mehr ein Gemälde ausspielen kann, endet das Spiel. Fahrt mit der PUNKTWERTUNG fort, S. p. 15.



## Beispiel: Ein Gemälde ausstellen

Diese 14-er Karte darf in jedem der hier gezeigten freien Plätze gelegt werden. **Die Plätze mit dem X sind nicht regelkonform.**

## MOTIVBONI (SIEHE BEISPIEL AUF SEITE 14)

- Die Gemälde sind in 5 unterschiedliche Motive unterteilt, die durch die Farbe der Karte angezeigt werden.
- Die fünf Motive sind Landschaften (grau), Wasser (blau), Personen (rot), Architektur (gelb) und Tiere (grün). *Hinweis: Das Motiv einer Karte wird von ihrem dominantesten Merkmal bestimmt. Gemälde können auch Elemente anderer Motive beinhalten. Alle Karten des gleichen Motivs erhöhen ihren Wert regelmäßig um 5.*
- Passende Karten geben einen Bonus von 2 Punkten, wenn sie direkt nebeneinander in der gleichen Galerie platziert wurden.**
- Passende Karten geben einen Bonus von 3 Punkten, wenn sie mit einer Treppe verbunden sind.**

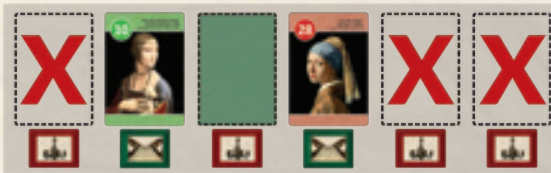
## GALERIEBONI

- Der erste Spieler, der die obere, mittlere oder untere Galerie komplett gefüllt hat, nimmt die zugehörige Galeriebonus-Karte und legt sie vor sich neben dieser Galerie ab. Sie gibt einen Bonus von 4 Punkten.

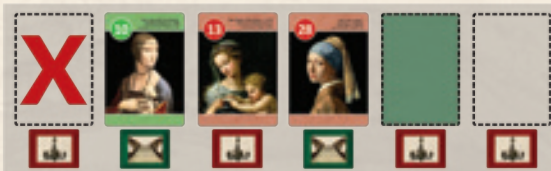
## Die Runde beenden

Nachdem du ein neues Gemälde in deinem Musée platziert hast, ziehst du eine verdeckte Karte vom Stapel nach und nimmst sie auf die Hand. (Damit solltest du wieder 5 Karten auf der Hand haben.) Das Spiel geht mit dem linken Nachbar weiter.

## Beispiel: Motivboni



Indem diese 13-er Karte auf dem grün markierten Platz gelegt wird, sind zwei Karten mit gleichem Motiv **benachbart** (Nummern 13 und 28). Der Spieler erhält am Ende des Spiels einen Bonus von **2 Punkten**. Die Plätze mit dem X sind nicht regelkonform.



**Wichtig: Das selbe Gemälde kann mehr als einmal für eine Bonuswertung genutzt werden!**



Indem diese 38-er Karte auf dem grün markierten Platz gelegt wird, sind wieder zwei Karten mit gleichem Motiv **benachbart**. (In diesem Fall Nummern 28 und 38). Der Spieler erhält am Ende des Spiels einen **zusätzlichen** Bonus von **2 Punkten**.



Indem diese 18-er Karte auf dem grün markierten Platz gelegt wird, sind zwei Karten mit gleichem Motiv durch eine **Treppe** verbunden (28 und 18). Der Spieler erhält am Ende des Spiels einen **zusätzlichen** Bonus von **3 Punkten**.

# Spielende und Punktwertung

Wenn kein Spieler mehr in der Lage ist, Karten zu spielen, ist das Spiel vorbei. Die Punkte werden wie folgt berechnet:

- Jedes Gemälde in deinem Musée: **1 Punkt**.
- Jede zwei benachbarte Gemälde mit gleichem Motiv in der gleichen Galerie: **2 Bonuspunkte**.
- Jede zwei Gemälde mit gleichem Motiv, verbunden durch eine Treppe: **3 Bonuspunkte**.
- Jede Galeriebonus-Karte (die erste vollständig gefüllte Galerie): **4 Bonuspunkte**.

**Denkt daran: Das selbe Gemälde kann mehr als einmal einen Bonus erzielen, wenn es mit mehr als einer anderen Karte des gleichen Motivs in der Galerie platziert oder mit einer Treppe verbunden wurde!**

- Falls zwei Spieler einen Gleichstand haben, gewinnt der Spieler mit mehr Gemälden in seinem Musée. Gibt es auch hier einen Gleichstand, gewinnt derjenige mit mehr Galeriebonus-Karten. Wenn es auch hier noch einen Gleichstand gibt, wird der Sieg geteilt.
- Der erste Spieler, der zwei Spiele gewinnt, ist der endgültige Sieger.

# Wichtig zur Erinnerung

- Sobald eine Karte im Musée platziert wurde, darf sie **nicht mehr bewegt oder entfernt werden!**
- **Pass gut auf, welche Karten deine Mitspieler spielen! Es gibt jeden Kartenwert nur ein einziges Mal.** Zu wissen, welche Nummern und Motive bereits im Spiel sind, wird dir bei der Entscheidung helfen, wie du deine Galerien am besten anordnest – und nach welchen Boni du am besten strebst!
- Der Entwickler empfiehlt, die Titel jedes Gemäldes laut vorzulesen, wenn es im Musée platziert wird.

# Sonderregeln für Spiele zu dritt und viert

## 3 SPIELER

- **Aufbau:** Nutzt alle Karten (1-60). Spielt mit drei Musées, eines pro Spieler. Das Musée jedes Spielers besteht aus 10 Markern (statt 12): 5 in der oberen Reihe, 5 in der unteren. Dreht insgesamt 5 Marker auf ihre Treppen-Seite statt 6 (2 in der einen Reihe, 3 in der anderen). Ansonsten gelten die normalen Regeln.

## 4 SPIELER

- **Aufbau:** Nutzt nur die Karten von 1-50. Spielt mit zwei normal großen Musées (jew. 12 Marker).
- **Partnerspiel:** Jeweils zwei Spieler bilden ein Team. Die Spieler sitzen auf zwei Seiten des Tisches, aber die Spieler des gleichen Teams dürfen nicht nebeneinander sitzen, stattdessen sitzen sie sich gegenüber und das Musée liegt zwischen ihnen. Zwischen den Partnern darf während des gesamten Spiels nicht gesprochen werden. Es sind keine Unterhaltungen oder Hinweise egal welcher Art erlaubt!
- **Spielablauf:** Wenn nur noch zwei Karten auf dem Ziehstapel übrig sind (eine für jedes Team), entscheidet der Partner, der gerade am Zug ist, ob er die Karte selbst nehmen möchte oder ob er sie an seinen Partner weiter gibt (in beiden Fällen bleibt die letzte Karte ungesehen bis diese Entscheidung gefällt wurde). Ansonsten gelten die normalen Regeln.