

8+
2-6
30+



RÈGLE DU JEU

« Zoom sur Barcelone » vous invite à participer à un concours des meilleures photos de la ville. À vous de faire des clichés des plus beaux endroits de Barcelone, des édifices de son panorama célèbres dans le monde entier et... des dragons ! Eh oui, Barcelone recèle plus de 400 dragons, immortalisés dans les œuvres d'innombrables artistes et architectes ! On les retrouve également aux côtés d'autres animaux fantastiques, lors des défilés traditionnels. Barcelone est vraiment une ville de dragons. Enfourchez votre vélo, prenez un taxi, le métro ou un bus pour atteindre les meilleurs spots avant les autres. Trouvez les plus beaux points de vue sur la ville, découvrez son impressionnante architecture et les édifices exceptionnels de l'école moderne, parmi lesquels ceux de l'architecte visionnaire Gaudí.

MISE EN PLACE

1 Installez le plateau au milieu de la table.

2 Placez un nombre de tuiles Édifice, variable selon le nombre de joueurs, sur chaque case correspondante du plateau. Rangez les tuiles inutilisées dans la boîte.

- À 2 joueurs placez 1 tuile par édifice
- À 3 joueurs placez 2 tuiles par édifice
- À 4 joueurs placez 3 tuiles par édifice
- À 5 ou 6 joueurs placez les 4 tuiles par édifice

Désignez un **Premier Joueur** (par exemple, le dernier à s'être rendu à Barcelone). La partie se déroule dans le sens horaire jusqu'à la fin.

3 Mélangez les cartes de transport et distribuez :

- 3 cartes aux 1^{er} et 2^e joueurs ;
- 4 cartes aux 3^e et 4^e joueurs ;
- 5 cartes aux 5^e et 6^e joueurs.

Avec les cartes restantes, formez une pioche, face cachée, à côté du plateau, à portée de main de tous les joueurs. Laissez de la place à côté pour une pile de défausse.

4 Mélangez toutes les cartes Curiosité (appelées simplement « Curiosités » par la suite), puis retournez-en 4, face visible, sur les emplacements prévus du plateau de jeu pour 2 à 4 joueurs : elles constituent la sélection du jury. À 5 ou 6 joueurs, ajoutez une 5^e carte. Il s'agit des premiers sujets que vous allez pouvoir photographier au cours de la partie. Avec les cartes restantes, formez une pioche, face cachée, à côté de la sélection du jury.

5 Parmi les 10 thèmes proposés (les 5 tuiles Thème carrées sont recto-verso), choisissez-en 2 au hasard pour votre concours de photo et placez-les sur les deux emplacements prévus du plateau. Rangez les 3 tuiles inutilisées dans la boîte.

Remarque : Une de ces tuiles n'indique aucun symbole mais des noms de lieux (« Parc & Jardins » / « Casa & Plaça »). Elles vous rapporteront des points à la fin de la partie si le nom correspondant se retrouve illustré sur vos Curiosités.

6 Mélangez les **appareils photo** et distribuez-en un à chaque joueur. Prévoyez suffisamment de place en dessous pour pouvoir y placer les photos des Curiosités et des édifices du panorama prises au cours de la partie.

7 Choisissez chacun une couleur et prenez la **molette Zoom**, ainsi que le **pion** correspondants. Placez votre pion sur la case Départ du plateau indiquée par votre appareil photo. Placez votre molette Zoom sur votre appareil photo, le chiffre 3 sur la gauche.

8 Placez 4 autres Curiosités sur la **piste « Lumière naturelle »**, en bas à droite du plateau. Si plusieurs cartes indiquent la même couleur (dans le coin supérieur gauche), continuez de piocher des cartes jusqu'à ce que les 4 soient de couleurs différentes. Elles ne changeront pas durant toute la partie.

9 Placez votre **marqueur** au début de la piste « Lumière naturelle », à gauche de la première Curiosité.

10 Mélangez les **réglettes Panorama** et distribuez-en une à chaque joueur. Vous pouvez la consulter à tout moment, mais sans la dévoiler aux autres. Placez-la sur votre appareil photo, les édifices face cachée.

11 Retournez la première Curiosité de la pioche et placez le **Dragon** sur la case Dragon du quartier de la couleur indiquée par la carte. Défaussez ensuite cette carte à côté de la pioche.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À votre tour de jeu, suivez les étapes ci-dessous dans l'ordre :

- 1 Se déplacer
- 2 Effectuer une action

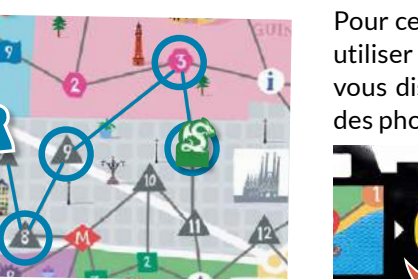
1 Se déplacer

À part les cases Départ, le plateau est constitué de nombreuses cases, identifiées par des symboles différents selon leur type : Curiosités, Panorama, Office de Tourisme, Dragon et Station de métro. Pour atteindre les différentes cases du plateau reliées par un réseau, vous pouvez, à votre tour ...

A. vous déplacer à pied : vous pouvez vous déplacer de 1 ou 2 cases (jamais 0 !); **OU**

B. utiliser une de vos cartes de transport :

Vous ne pouvez vous déplacer au maximum que du nombre de cases indiqué par la carte de transport (3 à 6). Après utilisation, défaussez-la à côté de la pioche correspondante. Ne piochez pas de carte pour la remplacer !



Remarques :

- Vous ne pouvez pas terminer votre déplacement sur une case occupée par un pion adverse. Vous pouvez cependant passer par une case occupée, en la comptant. Cette règle s'applique également aux stations de métro !
- Vous ne pouvez pas repasser par une même case au cours d'un même déplacement.
- Dans la suite du jeu, les cases Départ sont comptées comme des cases normales.

2 Effectuer une action

Après avoir déplacé votre pion, vous pouvez effectuer une des 3 actions suivantes :

- Prendre une photo ;
- Vous rendre à l'Office de Tourisme ;
- Prendre le métro.

Prendre une photo

Après vous être déplacé sur une nouvelle case, vous pouvez prendre une photo selon la case sur laquelle vous vous trouvez :

- SOIT d'une **Curiosité** ;
- SOIT d'un **édifice du panorama** ;
- SOIT d'un **lieu à la lumière naturelle** ;
- SOIT d'un **dragon**.

Pour cela, vous devez vous trouver sur la case adéquate du plateau ou utiliser votre zoom. Avec la fonction **Zoom** de votre appareil photo, vous disposez de 3 unités de zoom, qui vous permettent de prendre des photos à partir de cases plus éloignées (ce qui est particulièrement utile lorsque la case visée est occupée !). Chaque unité de zoom permet à votre pion de se trouver à 1 case du sujet à photographier. Vous pouvez utiliser toutes les unités à la fois ou les répartir sur plusieurs photos. Tournez la molette Zoom d'un cran à chaque unité utilisée. Vous ne pouvez pas utiliser plus d'unités de zoom que ce qu'il vous reste.

Attention : Les unités de zoom utilisées ne sont jamais récupérées.

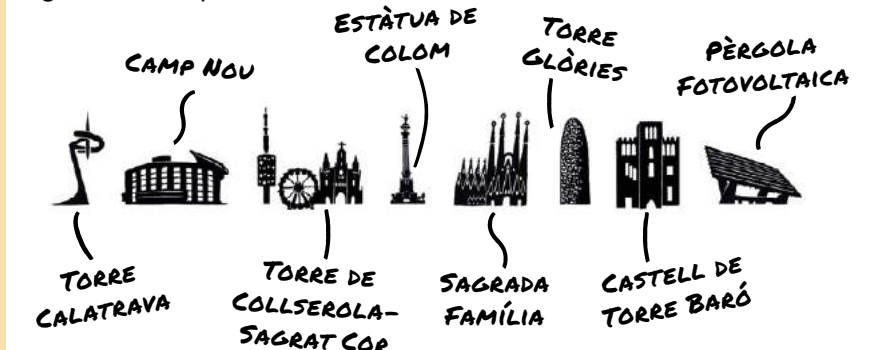
Exemple : Si vous photographiez un sujet à 2 cases de distance, tournez votre molette Zoom de 3 sur 1. Vous pourrez utiliser la dernière unité restante plus tard, pour un sujet se trouvant à 1 case de votre pion. Vous aurez alors épuisé toutes vos unités de zoom.

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 86 cartes Curiosité
- 24 cartes de transport
- 1 pion Dragon
- 5 tuiles Thème
- 32 tuiles Édifice du panorama
- 6 appareils photo
- 6 réglettes Panorama
- 6 pions (1 par couleur de joueur)
- 6 marqueurs Lumière Naturelle (1 par couleur de joueur)
- 6 molettes Zoom (1 disque par couleur de joueur)

BUT DU JEU

Votre but est de remporter ce concours de photos en totalisant le plus de points. Vous marquez des points en photographiant les curiosités désignées par un jury. Des points bonus sont attribués pour les photos correspondant en plus aux tuiles Thème retournées. Enfin, les photos du panorama de la ville et ses plus célèbres édifices rapportent également des points :



Curiosités

Le plateau de jeu comprend 86 cases avec des Curiosités, réparties dans 8 quartiers, chacun d'une couleur et avec un symbole différent. La pioche de cartes Curiosité comporte une carte de chacune de ces Curiosités.



Sur ces cartes figurent en outre de 1 à 3 symboles différents dans le coin supérieur droit et, parfois, un nom surligné, indiquant l'intérêt particulier de cette Curiosité.

Vous ne pouvez prendre de photos que des 4 (voire 5) Curiosités actuellement visibles dans la sélection du jury.

Lorsque vous photographiez une Curiosité, prenez la carte correspondante de la sélection du jury et placez-la devant vous, de manière à ce que vos adversaires voient toujours le nombre total de photos que vous avez prises. Retournez ensuite une nouvelle Curiosité de la pioche pour remplacer celle prise dans la sélection du jury. Votre tour est alors terminé.

Panorama

Sur chacune des 8 cases Panorama du plateau, vous pouvez photographier l'édifice en question : prenez la tuile correspondante et placez-la, face visible, devant vous. Votre tour est terminé.



Vous pouvez photographier les édifices du panorama dans l'ordre que vous voulez, mais vous ne pouvez posséder qu'une tuile de chaque. Comme il y a moins de tuiles Édifice que de joueurs, mieux vaut ne pas traîner...

Photos à la lumière naturelle

En photographie, il est important de connaître les différentes intensités de lumière naturelle : l'heure dorée (Lever du soleil), l'heure méridienne, l'heure dorée (coucher du soleil), la nuit. Prendre des photos des Curiosités sans tenir compte de la luminosité ne suffit pas pour l'emporter en fin de partie. Vous pouvez prendre les photos sur la piste Lumière Naturelle à votre propre rythme, mais vous devez le faire dans le bon ordre, c'est-à-dire du lever du soleil (à gauche) jusqu'à la nuit (à droite).

Pour chaque photo à la lumière naturelle prise avant la fin de la partie, vous pourrez comptabiliser 2 de vos Curiosités (soit entre 0 et 8 au total).

Exemple :

Si votre marqueur n'a pas encore avancé sur la piste des photos à la lumière naturelle et que vous n'avez donc pas encore pris la photo au lever du soleil, vous ne marquez aucun point pour vos Curiosités en fin de partie, peu importe combien vous en avez.

Si vous avez pris 2 photos à la lumière naturelle (et êtes ainsi arrivé à l'heure méridienne), vous pourrez comptabiliser jusqu'à 4 de vos Curiosités. Même si vous avez pris 5 photos de Curiosités ou plus, vous ne pourrez en comptabiliser que 4 au maximum.



Dragon

Si vous photographiez un dragon, vous pouvez immédiatement effectuer une des 3 actions suivantes sans déplacer votre pion :



- Prendre une Curiosité au choix dans la sélection du jury (puis piocher pour la remplacer) ; **OU**
- Prendre une tuile Édifice du panorama (que vous ne possédez pas encore !) ; **OU**
- Avancer votre marqueur d'1 Curiosité sur la piste « Lumière naturelle ».

Une fois que vous avez effectué l'une de ces actions, retournez la première carte Curiosité de la pioche, déplacez le Dragon sur la case Dragon correspondant à la couleur de ce quartier, puis défaussez-la.

Attention : Si la case Dragon du quartier retourné est déjà occupée par un pion, retournez une nouvelle carte Curiosité de la pioche jusqu'à ce que vous puissiez déplacer le Dragon sur une case Dragon libre.

Vous rendre à l'Office de Tourisme

Si vous vous arrêtez sur une case Office de Tourisme (ici, vous ne pouvez pas vous servir de votre zoom !), vous pouvez commencer par vous défausser d'autant de cartes de transport que vous voulez. Piochez de nouvelles cartes de transport jusqu'à en avoir 3 en main (peu importe combien vous en aviez en début de partie).

Si la pioche de cartes de transport est épuisée, mélangez la défausse pour en constituer une nouvelle.

Prendre le métro

Si vous passez par une station de métro (M) au cours de votre déplacement, vous pouvez immédiatement vous déplacer jusqu'à une autre station de métro libre au choix en guise d'action. Vous pouvez entrer dans une station de métro occupée par un pion adverse, mais pas ressortir par une station occupée.

Une fois que vous avez atteint votre station d'arrivée, votre tour est terminé (même s'il vous restait des points de déplacement). Vous ne pouvez pas non plus prendre de photos (avec votre zoom) de là-bas.

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTE

La partie s'arrête **immédiatement** dès que l'un d'entre vous a photographié sa 8^e Curiosité et l'a posée devant lui.

Chacun compte alors ses points (voir ci-dessous). Le vainqueur est celui qui totalise le plus de points. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Points pour les Curiosités

Vous marquez **3 points** par Curiosité prise en compte (voir ci-dessous) + **1 point supplémentaire** pour chaque symbole ou nom sur vos Curiosités, correspondant aux tuiles Thème posées à côté de la sélection du jury en début de partie.

Exemple :

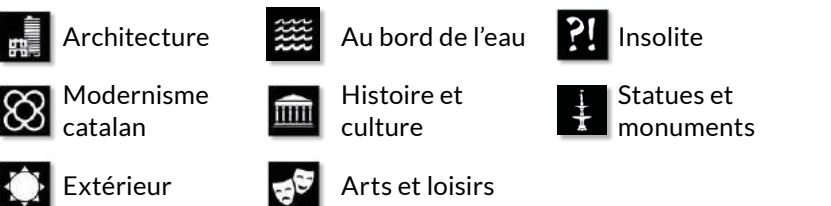


Il existe deux types de thèmes :

Les **noms** des Curiosités :



Les **Symboles** des Curiosités :



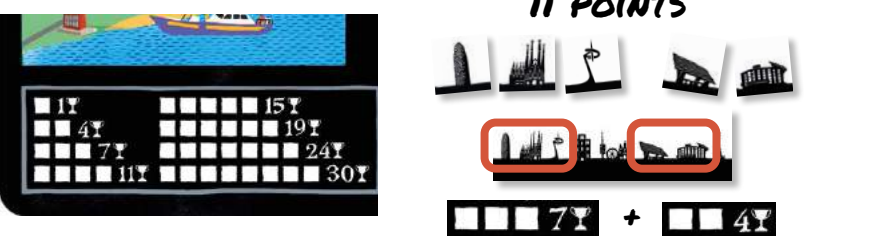
Vous ne marquez les points indiqués ci-dessus pour vos Curiosités que si la position de votre marqueur sur la piste « Lumière Naturelle » le permet :

- Levier du soleil : Comptabilisez **jusqu'à 2** Curiosités ;
- Heure méridienne : Comptabilisez **jusqu'à 4** Curiosités ;
- Coucher du soleil : Comptabilisez **jusqu'à 6** Curiosités ;
- Nuit : Comptabilisez **jusqu'à 8** Curiosités.

Bien entendu, chaque joueur a intérêt à comptabiliser ses Curiosités qui rapportent le plus de points.

Points pour les édifices du panorama

En début de partie, chacun de vous a reçu une réglette Panorama avec les 8 édifices dans un ordre différent : alignez vos tuiles Édifice dans cet ordre devant vous, en laissant un espace libre là où il vous en manque une. Chaque groupe d'édifices vous rapporte le nombre de points indiqué sur votre appareil photo.



VARIANTE PLUS SIMPLE

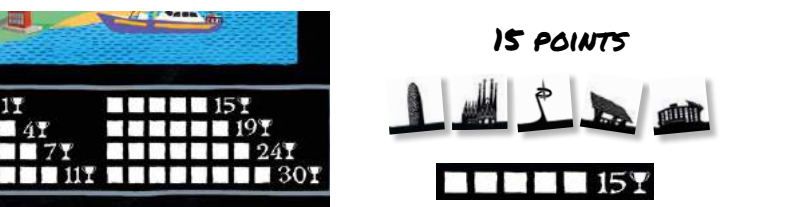
Si vous jouez avec des enfants plus jeunes ou si vous désirez simplifier ou raccourcir la durée de la partie, vous pouvez procéder ainsi :

Lors de la mise en place, placez **la molette Zoom** face vierge visible sur votre appareil photo. Vous ne disposez donc d'aucune unité de zoom pendant la partie, c'est-à-dire que vous ne pouvez prendre aucune photo de loin. La molette ne sert qu'à repérer votre couleur.



Jouez sans **la piste « Lumière naturelle »** et donc sans utiliser, ni le marqueur, ni les 4 cartes correspondantes. À la fin de la partie, chacun comptabilise toujours toutes ses Curiosités.

Jouez sans **les réglottes Panorama** : Récupérez simplement le maximum de tuiles Édifices différentes et marquez des points selon les indications de votre appareil photo. Par exemple, 5 tuiles vous rapportent 15 points ; 7 tuiles, 24 points.



Le générique masculin, employé afin d'assurer une meilleure lisibilité de ces règles, intègre tous les genres.

© Núria Casellas, 2019.
Apt Correos/PO Box 22003,
08080 Barcelona, Spain.



Auteurs : Núria Casellas, Eloi Pujadas & Joaquim Vilalta
Illustration : Sophie Wainwright & Craig Petersen
Design graphique : Craig Petersen

Merci à : Casa Batlló, Casa de les Punxes, Cementiris de Barcelona, FC Barcelona, Fundació Catalunya La Pedrera, Institut del Paisatge Urbà - Ajuntament de Barcelona, Josep Maria de Llobet, Josep Maria Miró, MUHBA Museu d'Història de Barcelona, Pep Herrero, Torre Bellesguard Antoni Gaudí, El Tren de l'Oreneta.

Game Factory Version : © 2024
Rédaction : Frank Weiss & Lorenz Vollenweider
Traduction française : Eric Bouvet
Design graphique : Melanie Friedli

Exclusive Distribution:
Carletto Deutschland GmbH
Kressengartenstr. 2
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de
Carletto AG | Industriest. 10
6440 Brunnen | www.carletto.ch
www.gamefactory-games.com

