




# MUSEUM SURVIE

 2 - 6 joueurs

 7 ans et +

 30 min

## RÈGLE DU JEU

*Vous êtes engagés comme gardiens de nuit du musée de la ville. Il faut dire que tous les gardiens précédents ont donné leur démission ! Voilà qui est étrange... mais lorsque vous commencez votre ronde nocturne, vous découvrez que, la nuit, les pièces du musée s'animent ! Il va donc falloir s'assurer de les garder à l'œil, car si vous ne faites pas votre travail, elles s'enfuient du musée et iront semer la zizanie en ville... Parviendrez-vous à garder un semblant d'ordre dans le musée pour sauver la ville ?*

### MATÉRIEL :

- ✕ 2 posters « Les œuvres du musée »
- ✕ 7 cartes **RONDE NOCTURNE...**
- ✕ 30 cartes **ÉVASION EN COURS !**
- ✕ 13 cartes **ALARME !**
- ✕ Un filtre rouge pour vérifier les réponses sur les cartes



## DURÉE D'UNE PARTIE :

Une partie dure un certain nombre de tours défini comme suit :

- >> Gardiens stagiaires (facile) : 5 rondes
- >> Gardiens de nuit (moyen) : 10 rondes
- >> Gardiens baroudeurs (difficile) : 15 rondes

Chaque tour représente une ronde nocturne

dans le musée. Piochez deux cartes **ÉVASION EN COURS !** pour vous aider à compter les rondes grâce aux graduations : posez une carte sur l'autre et descendez-la d'un cran à chaque nouvelle nuit. C'est à vous de déterminer la difficulté de la partie dans laquelle vous allez vous lancer. Si vous parvenez à survivre au nombre de rondes déterminé, c'est la victoire ! L'équipe de jour arrive, et, bien sûr, ne croit pas un mot au sujet de ces œuvres qui s'animent la nuit !



## PRÉPARATION DU JEU

Mélangez bien les cartes d'une même catégorie et posez les trois paquets de cartes au centre de la table. Pour les cartes **ALARME !**, choisissez un numéro de question entre 1 et 3. Ce numéro sera identique tout au long du jeu.

## DÉROULEMENT

Pour commencer un tour, piochez une carte **RONDE NOCTURNE...** et suivez les instructions. Une fois la carte utilisée, mettez-la à la suite du paquet. La carte la plus commune est la carte **UNE RONDE PRESQUE NORMALE**. Celle-ci lance un tour normal : vous devez identifier une seule carte **ÉVASION EN COURS !** à ce tour.

## COMMENT IDENTIFIER UNE ŒUVRE QUI S'ÉVADE ?

Pour identifier un personnage d'une œuvre en train de filer, vous devez tout simplement donner le nom de celle-ci en moins de 45 secondes. Pour cela, il vous suffit d'utiliser vos connaissances ainsi que les posters d'identification où figurent les œuvres complètes. Chaque face des posters correspond à une salle du musée : Égypte, Amérique, Afrique et Asie. Parfois, c'est un détail qui a bondi hors d'un tableau et qui tente de quitter le musée ! Vous ne pouvez proposer qu'une seule réponse par carte. Sitôt que vous avez décidé, vérifiez sur la carte avec le filtre rouge si la réponse est bonne.

Si vous avez donné la bonne réponse, c'est un succès ! Vous avez bien identifié le personnage qui était en train de filer, et vous pouvez donc le ramener dans la salle du musée.

Si vous vous êtes trompés, c'est un échec, et le personnage sorti de l'œuvre profite de la confusion pour courir vers une sortie, ce qui déclenche alors une alarme !

Mélangez donc les cartes **ALARME !** et piochez-en une par œuvre mal identifiée. Répondez à la question correspondant au numéro choisi en début de tour.

Si la réponse est juste, la carte est défaussée et vous pouvez passer à la nuit suivante. Si c'est un échec, défaussez la carte et repiochez une nouvelle carte **ALARME !**



Une fois que vous en avez terminé avec les cartes **ÉVASION EN COURS !** et les cartes **ALARME !**, et que tout a été résolu, le tour s'achève et vous pouvez passer au suivant.

Lorsque vous avez terminé le nombre de tours prévus, le matin se lève et l'équipe de jour arrive. La partie est gagnée ! Les gardiens de jour ne veulent pas croire un traître mot de ces histoires d'œuvres qui s'animent la nuit... mais ils sont malgré tout bien contents de ne pas aller vérifier par eux-mêmes ce qui se passe dans le musée lorsque le soleil est couché ! En revanche, si vous avez entièrement terminé la pioche de cartes **ALARME !**, alors la partie est perdue. Trop d'œuvres ont réussi à filer, et il est trop tard pour toutes les rattraper. C'est un véritable chaos qui s'annonce en ville !

