



Montmartre

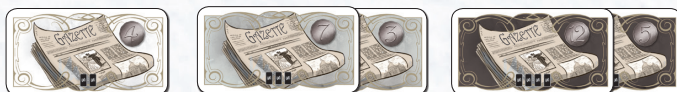
*A*lors que l'édification controversée du Sacré-Cœur s'éternise en ce début de XX^e siècle, un bâtiment bien plus modeste au pied de la butte va assister à l'éclosion de bien des talents : le Bateau-lavoir. En son sein, des artistes attendent des jours meilleurs. Souvent contraints de brader au marché 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 Volland, 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.

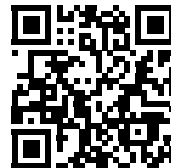
OU

- 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)

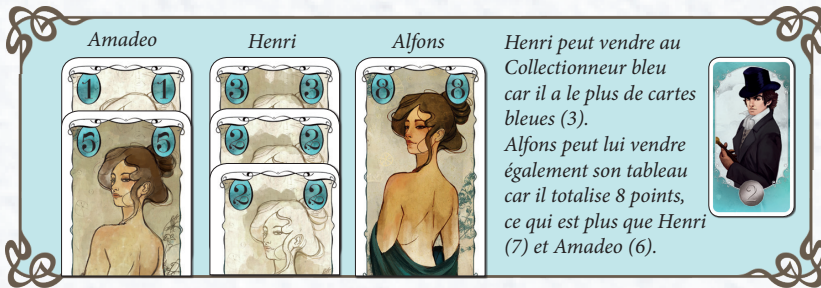
1 VENDRE A UN COLLECTIONNEUR (*obligatoire*)

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 Volland*

VENDRE **B**

Ambroise Volland 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

2-5 players / 20 minutes / 8+



Montmartre

At the beginning of the 20th century, and while the construction of the controversial Sacré-Cœur Basilica is ongoing, a much more modest building will witness the birth of incredible talents: Le Bateau-Lavoir. There, a number of artists wait for fame to come. They are often forced to sell their paintings at the Sunday market, but hope to be able to find buyers for their best work through Ambroise Vollard, the art dealer. You will be one of these painters and artists who are seeking fame and you will look for inspiration in Montmartre.

SETUP

1 • Place the **20 Collector cards** at the center of the table in 4 piles (1 per color): the value 2 card on top of the pile, followed by the cards 4, 6, 8 and 10.



2 • Next to them, place the **5 contracts** and the **Ambroise Vollard figurine**:



3 • Shuffle the **60 Muse cards** face down and give 4 cards to each player.

4 • Divide the remaining cards into three equal piles, face up in the center of the table.



5 • Make a money pile with the **27 coins** and place them within reach of all the players.

6 • Give the First Player token to the person who last painted something. They keep it until the end of the game.



AIM OF THE GAME

Find inspiration through the muses of Montmartre and sell your paintings at the best time through Ambroise Vollard, the art dealer.

Living from your art is difficult: you may have to sell some rather cheap or draw for newspapers...

GAME TURN

The rules from here onwards are for 3 to 5 players. You will find the adjustments at the end of the game rules (p.12) for 2 players

During your turn, you have a choice between action **A** or **B** :

A : PAINT (+ SELL OFF) + PICK

1 PAINT (*mandatory*):

In your painting workshop (the area in front of you), place the following cards face up:

- one card from your hand, regardless of its value
- OR
- two cards *if* the sum of them is less than or equal to 5.

Note : the cards of the same style must be stacked on the same pile in a way that allows you to see the value of each card. We recommend ranking them from lowest to highest value, with the most finished painting on top of the others.



Pablo can paint 2 paintings since their combined value isn't higher than 5.

*You can see the rules
in a video on
blam-edition.com/en/montmartre*



2 SELL OFF AT THE MARKET (optional) :

If you wish to make room in your workshop, sell off your paintings at the market:

- **Discard** one or more paintings of the same style.
- **Get** 1 franc per sold painting this way. *(It's not a lot, but remember, the people at the market aren't that much richer than you. At least you'll be able to eat tonight).*



Important: at the end of the turn, your workshop can hold up to 6 paintings. If you go over this limit, selling the paintings off is mandatory.

3 PICK:

At the end of the turn pick up cards from the same pile until you have a total of 4 cards in your hand.

When two of the three piles are empty at the end of a player's turn, shuffle all the cards of the remaining pile with the cards from the discarded pile and make 3 new piles (see setup, page 7).



Note 1: If you take the last card in a pile and still have more to pick up, as an exception you can use another pile.

Note 2: If you forget to pick up at the end of the turn, you will have to wait until the end of your next turn to pick the cards you need.

B : SELL (+ DRAW FOR A NEWSPAPER)

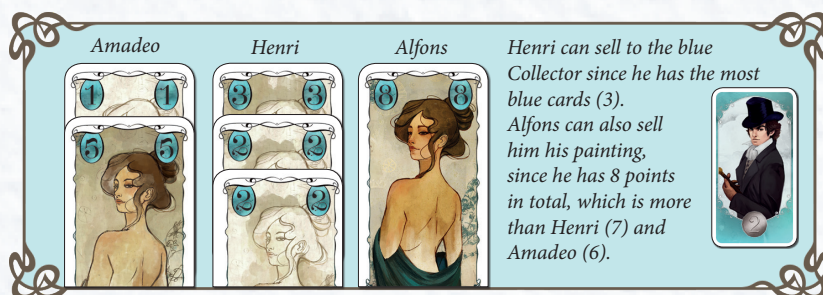
1 SELL TO A COLLECTOR (*mandatory*)

Warning! You can only sell under 2 conditions:

1st condition: at the beginning of your turn, *Ambroise Vollard* must not be next to the *Collector* you wish to sell your painting to.

2nd condition: to convince a *Collector*, you must have in the style they enjoy:

- **either** more paintings than any other player.
- **or** paintings of a total value that's higher than the total value of the other players' paintings.



If these two conditions are met:

- 1 - **Move** *Ambroise Vollard*, your broker, next to another *Collector* of your choice.
- 2 - **Discard** the painting with the highest value and of the same color of the *Collector* approached by *Ambroise Vollard*.
- 3 - **Pick** the card on top of the pile of this *Collector* and keep it face down.



2 DRAW FOR A NEWSPAPER (optional)

Each player can use their growing fame to earn a contract. This allows them to draw for a newspaper once per game.



- **When they get a second *Collector* color:**
they can pick the white contract (4) if it is still available.
- **When they get a third *Collector* color:**
they can pick a grey contract (7 or 3) if one is still available.
- **When they get a fourth *Collector* color:**
they can pick the brown contract (12 or 5) if one is still available.

Important: a contract can only be taken during the game turn where the condition is met for the first time.

END OF THE GAME

The game ends when

- 2 of the 4 *Collector* piles are empty
- OR
- a player has at least 15 Francs (except *Collector* cards and *Contract*).

End the game in a way that allows every player to have the same number of turns.

Each player adds up the following things:

- the value of each *Collector* card,
- the *Francs* earned at the market,
- the value of the *Contract* they might own.

The player with the highest score becomes the most renowned painter.

In the case of a tie, you share the glory!



VARIANT FOR 2 PLAYERS

SETUP

Leave the *Ambroise Vollard* figurine in the box

SELL

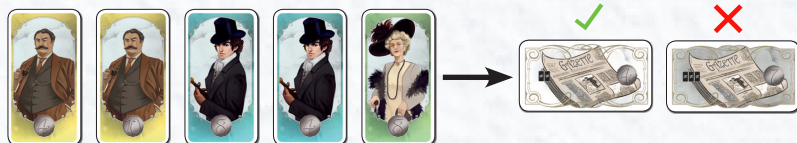
Ambroise Vollard is no longer used: a player can sell during their turn to the 4 *Collectors*. However, it is only possible to sell if you caught the attention of 2 *Collectors* at the same time! If this is the case:

- **win** a card from each of the two *Collectors*.
- **discard** the card of the highest value for each of the styles involved.

DRAW FOR A NEWSPAPER

To get a *Contract*, you now need different pairs of *Collectors*.

In the example below, an additional green *Collector* card is needed to get the grey *Contract*:



Editor's note:

We want to honor the golden age of art at Montmartre and the Bateau-Lavoir. The paintings in the game are inspired by the four painters that have made an ever-lasting impression on Paris and on the art world.

You may have recognized the brushstrokes of Toulouse-Lautrec. Of course, he wasn't at the Bateau-Lavoir, and didn't live during the 20th century! But how could we ignore the artist that was the soul of Montmartre and was the one who influenced Picasso and Modigliani, who stayed at the famous artists' estate?

Jeanne Landart, the game's illustrator, also reminds us of the "Art Nouveau" style of Alfons Mucha. Even though he wasn't a resident of Le Bateau-Lavoir, he still is an icon of "la Belle Époque" and the explosion of artistic talents as varied as they are amazing.

Author : Florian Sirieix
Illustrator : Jeanne Landart

I would like to thank Fred Vuagnat for his help, my friends and all the people testing the game. I would also like to thank the Blam team for its involvement in this project. Sorry in advance for all those who will want an autograph, you'll understand when you discover my artistic talents!

Florian Sirieix

BLAM!

F.A.Q : blam-edition.com

English translation :
Sébastien Gilet - Jason Boyd

