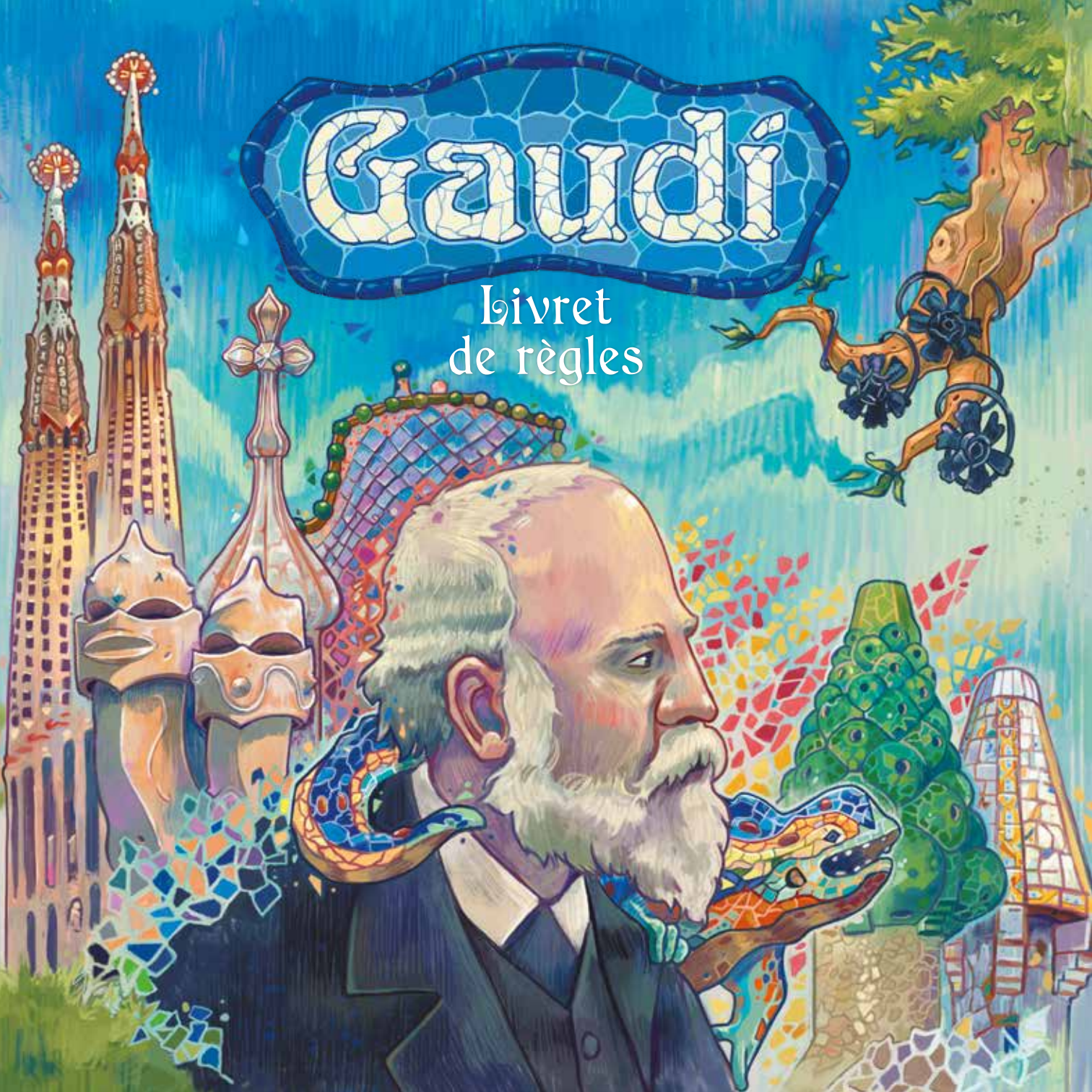


Gaudí

Livret
de règles



Gaudí

Antoni Gaudí, architecte catalan visionnaire né en 1852, s'est illustré par un style singulier et foisonnant, à la croisée du gothique et de l'Art nouveau. Son œuvre la plus emblématique demeure la Sagrada Família, à Barcelone : une basilique grandiose, encore en chantier un siècle après la disparition de son architecte en 1926. L'héritage de Gaudí se lit aussi dans des monuments tels que la Casa Batlló, le Parc Güell ou la Casa Milà, qui expriment chacun les trois piliers au cœur de sa vision : la nature, le patrimoine catalan et la ferveur religieuse. Ces sources d'inspiration irriguent l'ensemble de son travail, des façades monumentales de la Sagrada Família jusqu'aux moindres détails des pièces de mobilier qu'il façonna de ses mains. Son architecture demeure le témoignage d'une innovation artistique, d'une fierté culturelle et d'une quête spirituelle indéfectibles.

Ce jeu rend hommage à la vision extraordinaire ainsi qu'à la vie de Gaudí, célébrant le raffinement que l'on retrouve dans tous les angles et tous les recoins de son travail (au sens figuré bien entendu, car Gaudí était connu pour préférer les courbes aux lignes droites). Il a magistralement combiné forme et fonction, créant des espaces qui n'étaient pas seulement visuellement époustouflants, mais aussi particulièrement avant-gardistes dans leur façon de mêler confort et praticité. Parmi ses innovations figure le trencadís, qui en catalan signifie " cassé en morceaux ", et qui précisément désigne une technique de mosaïque utilisant des carreaux de céramique cassés, idéale pour recouvrir des surfaces courbes. En jouant à ce jeu, vous découvrirez cet art aussi complexe que rigoureux et ferez appel à votre créativité pour agencer vos propres motifs en trencadís sur votre plateau individuel.

Tout au long de la partie, les joueurs parcourent la vie et l'œuvre de Gaudí, gagnant des points de victoire dans les 3 Piliers qui ont façonné son œuvre : la Nature, le Patrimoine et la Religion. Pour l'emporter, vous devrez maintenir une progression équilibrée, car seuls vos 2 plus bas scores parmi les 3 Piliers seront retenus pour le décompte final. Vous cumulerez des points en jouant des cartes et en plaçant des tuiles Trencadís sur vos plateaux individuels. Chaque Pilier rapporte des points différemment : de manière générale, les points Nature sont comptabilisés lorsque vous jouez certaines cartes, les points Patrimoine sont octroyés à la fin de chaque manche, et les points Religion sont décomptés à la fin de la partie.

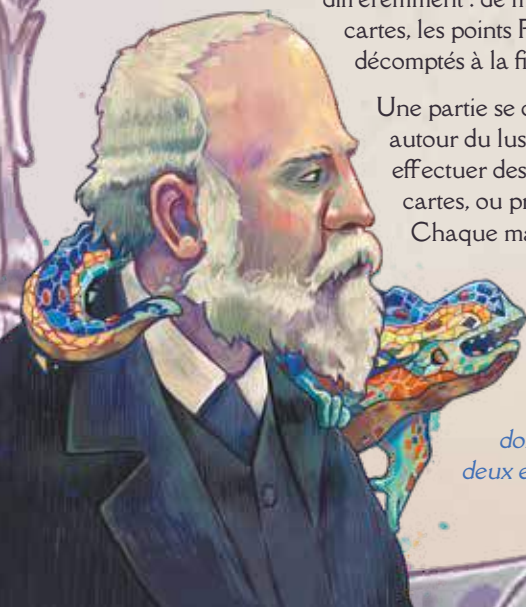
Une partie se déroule en 3 manches. À chaque manche, vous jouez à tour de rôle en vous déplaçant autour du lustre* au centre du plateau principal, en choisissant avec soin où vous arrêter pour effectuer des actions précises : collecter divers types de tuiles Trencadís, prendre et jouer des cartes, ou progresser le long des cheminées que vous aurez installées sur votre plateau individuel.

Chaque manche se termine une fois que tous les joueurs ont effectué un tour complet du lustre.

À la fin de la troisième manche, le joueur ayant la combinaison la plus élevée (et la plus équilibrée) de points l'emporte !

Vous trouverez un résumé de l'iconographie du jeu à la fin de ce livret de règles.

** Le centre du plateau principal représente le lustre de la Casa Batlló à Barcelone, dont la partie principale ressemble à une rosace. L'édifice ainsi que le lustre ont tous les deux été conçus par Gaudí.*



Matériel



1 plateau principal



4 plateaux individuels



1 sac en tissu



12 tuiles Cheminée



1 jeton Premier Joueur



7 tuiles bustre



4 pions bustre
(1 par joueur)



12 marqueurs Cheminée
(3 par joueur)

16 marqueurs de points (4 par joueur)

Chaque joueur reçoit 1 marqueur Nature, 1 marqueur Patrimoine, 1 marqueur Religion et 1 marqueur Total de points.



Marqueurs Nature



Marqueurs Patrimoine



Marqueurs Religion



Marqueurs Total de points

99 Cartes Pilier



33 cartes Nature



33 cartes Patrimoine



33 cartes Religion



96 tuiles Trencadís
(6 de chaque combinaison
de forme et couleur)

Mise en place

Il existe pour *Gaudí* 2 modes de jeu : le **mode Standard** et le **mode Expert**. Le **mode Standard** convient à tous les joueurs et c'est le mode par défaut expliqué dans ce livret. Nous vous recommandons de jouer quelques parties de *Gaudí* avec ce mode avant d'essayer le **mode Expert**, pour un défi plus relevé. Sa mise en place spécifique et ses règles sont détaillées page 17. Décidez ensemble avec quel mode vous souhaitez jouer avant de commencer la mise en place.

- 1 Placez le plateau principal au centre de la table, face **Jour** visible.
- 2 Mettez toutes les tuiles Trencadís dans le sac et mélangez-les. Puis, en haut du plateau principal, placez aléatoirement 5 tuiles sur chacun des 5 emplacements Trencadís, délimités par des courbes rappelant une forme de tourbillon. Conservez le sac avec les tuiles restantes à proximité du plateau.
- 3 Mélangez séparément les 3 paquets de cartes Pilier et placez-les, face cachée, en bas du plateau principal : placez à gauche le paquet Nature, au milieu le paquet Patrimoine, et à droite le paquet Religion.
- 4 Piochez 3 cartes de chaque paquet et placez-les, face visible, sur les 3 emplacements Fenêtre au-dessus du paquet. Empilez les cartes en vous assurant que le bandeau supérieur de chaque carte reste entièrement visible.
- 5 Mélangez les tuiles Lustre face cachée, puis piochez-en 3 pour former une pile. Retournez cette pile et placez-la, face visible, au centre du lustre ornant la moitié supérieure du plateau principal (en veillant bien à ce que seule la tuile supérieure soit visible). Rangez les tuiles Lustre restantes dans la boîte sans les consulter.



❖ MISE EN PLACE DES JOUEURS ❖

- ❖ **6** Chaque joueur prend un plateau individuel et tous les éléments de la couleur de son choix.
- ❖ **7** Triez les tuiles Cheminée par type : Nature, Patrimoine et Religion. Assignez aléatoirement 1 tuile Cheminée de chaque type à chaque joueur. Les joueurs les encastrent, face **Jour** visible, dans les emplacements correspondants situés en haut de leurs plateaux.
- ❖ **8** Ensuite, chaque joueur place 1 de ses 3 marqueurs Cheminée sous chacune de ses cheminées.
- ❖ **9** Chaque joueur place ses marqueurs Nature, Patrimoine et Religion près de la case "0" de la piste de score, sur le plateau principal.
- ❖ **10** Pour l'instant, chaque joueur conserve son pion Lustre et son marqueur Total de points à proximité de son plateau individuel.
- ❖ **11** En fonction du nombre de joueurs, prenez les cartes Pilier indiquées ci-dessous, mélangez-les, et distribuez aléatoirement 1 de ces cartes à chaque joueur, la carte reçue formant sa main de départ :
 - ❖ **À 2 joueurs**, prenez la première carte des paquets Nature et Patrimoine.
 - ❖ **À 3 joueurs**, prenez la première carte de chacun des trois paquets.
 - ❖ **À 4 joueurs**, prenez les 2 premières cartes des paquets Nature et Patrimoine.
- ❖ **À 2 joueurs**, prenez aussi un pion Lustre d'une couleur non jouée et placez-le à côté du plateau principal.
- ❖ **12** Le joueur qui a le plus récemment flâné dans les rues de Barcelone prend le jeton Premier Joueur. Si personne n'a visité cette ville, choisissez aléatoirement le premier joueur.



Déroulement

Gaudi voyait dans la nature une source intarissable d'inspiration, tissant les courbes des arbres, les spirales des coquillages et les ramifications des plantes dans chaque élément de son architecture. Pour lui, la nature n'était pas seulement une muse : c'était un guide à suivre, sa géométrie organique et son génie tranquille orientant la vision singulière de l'artiste, qui, plus que de construire des bâtiments, les faisait croître et pousser.

Une partie se déroule en 3 manches. À chaque manche, les joueurs jouent l'un après l'autre dans le sens horaire, en commençant par le joueur ayant le jeton Premier Joueur. À votre tour, sur le plateau principal, vous déplacez votre pion autour du lustre d'autant de cases que vous le souhaitez, dans le sens horaire. La case de destination que vous aurez choisie déterminera les actions que vous pourrez effectuer lors de ce tour.

✦ DÉPLACER VOTRE PION LUSTRE ✦



- ✦ Le lustre est une piste circulaire comportant 15 cases imprimées sur le plateau, auxquelles s'ajoute une tuile Lustre placée en son centre, faisant office de case finale. Chaque case imprimée dispose d'une zone principale jaune ou rouge sur laquelle est indiquée une action (voir page 9), de deux petits liserés orange sur lesquels sont inscrits des crayons et des marteaux (voir page suivante), et d'une petite encoche noire à l'extérieur sur laquelle poser les pions Lustre.
 - ✦ Les pions Lustre tournent autour du lustre dans le **sens horaire**, en partant de la case située tout en haut du lustre (la première case jaune en tournant dans le sens horaire et possédant un symbole Lustre brun au-dessus d'elle).
 - ✦ À votre tour, vous devez déplacer votre pion Lustre d'au moins une case jusqu'à atteindre la case disponible de votre choix. Une case est disponible **si elle ne contient pas déjà de pion Lustre**. Vous pouvez sauter les cases contenant déjà un pion.
- ✦ Au début d'une manche, votre pion Lustre est situé à côté de votre plateau individuel : vous devez donc d'abord déplacer votre pion sur la première case du lustre. Si cette case est vide, vous pouvez arrêter votre déplacement ici, ou bien le poursuivre jusqu'à une autre case. Si la case est déjà occupée, vous devez sauter la case et prolonger votre déplacement plus loin sur le lustre.
- ✦ Une fois que vous avez fait le tour complet du lustre et atteint la tuile Lustre au centre de la piste, vous devez **retirer** votre pion Lustre du plateau principal et le replacer à côté de votre plateau individuel. Vous pouvez ensuite activer l'effet de la tuile Lustre que vous venez d'atteindre (voir page 8). Si vous êtes le **premier joueur** à avoir effectué le tour du lustre, prenez également le jeton Premier Joueur : vous serez le premier joueur de la manche suivante. L'ordre du tour de la manche actuelle n'est néanmoins pas modifié pour autant.
- ✦ Une fois que vous avez retiré votre pion Lustre du plateau principal, vous passez votre tour jusqu'à la fin de la manche. Quand tous les pions sont retirés, la manche se termine.

Parties à 2 joueurs

Si vous jouez à 2 joueurs, vous devez aussi utiliser un pion Lustre d'une couleur non jouée. Ce pion sera toujours le dernier dans l'ordre du tour, et ce, indépendamment de qui est le premier joueur. Lors du tour du troisième joueur virtuel, déplacez son pion dans le sens horaire jusqu'à atteindre la première case disponible lui permettant d'être devant tous les autres joueurs. Il n'effectue aucune action et ne fait rien d'autre : dès ce mouvement effectué, c'est donc immédiatement le tour du joueur suivant.

Il est possible que ce troisième joueur virtuel atteigne la dernière case du lustre en premier. Normalement, le premier joueur à avoir fait le tour complet du lustre a le droit d'effectuer les deux actions de la tuile Lustre (comme expliqué page suivante). Ici, dans ce cas, aucun joueur ne pourra effectuer ces deux actions à la fois : le joueur virtuel n'effectue aucune action, et aucun des deux joueurs humains ne sera le premier à avoir fait le tour du lustre. Par ailleurs, puisque le joueur virtuel est toujours dernier dans l'ordre du tour, il ne prend pas le jeton Premier Joueur : ce sera toujours le premier joueur humain à retirer son pion de la piste Lustre qui deviendra le premier joueur de la manche suivante.

CASES DU LUSTRE



Chaque case du lustre comporte un certain nombre de crayons  et de marteaux  : ces outils indiquent quelles actions vous pouvez effectuer en vous arrêtant sur cette case, et combien de fois.



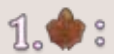
Pour chaque crayon présent sur la case, vous pouvez effectuer une fois l'action indiquée dans la zone principale de la case (voir page 9 pour la liste des actions).



Pour chaque marteau présent sur la case, vous pouvez effectuer une seule fois l'une des 3 options suivantes, tel que rappelé sur le plateau principal :

-  effectuer une fois l'action indiquée dans la zone principale de la case (comme pour un crayon), ou
-  avancer l de vos marqueurs Cheminée, ou
-  jouer l carte de votre main.

Lorsque vous vous déplacez sur une case, vérifiez si votre pion Lustre est le plus avancé sur la piste.



Si votre pion Lustre est effectivement **le plus avancé**, vous pouvez utiliser à la fois les crayons ET les marteaux de la case.

Important : Un pion Lustre qui a été retiré du plateau principal après avoir atteint la tuile Lustre au centre du plateau est toujours considéré comme étant plus avancé que les pions encore présents sur la piste.



Si votre pion Lustre **n'est pas le plus avancé**, vous pouvez utiliser soit les crayons, soit les marteaux de cette case, mais pas les deux en même temps. Vous choisissez quel type d'outil vous souhaitez utiliser.

Bérénice effectue son tour. Elle déplace son pion Lustre rouge sur une case située devant tous les autres joueurs : son pion est le plus avancé. Elle peut donc utiliser 1 crayon et 1 marteau. À son tour, Déborah déplace son pion bleu sur une case située derrière Bérénice : son pion n'est pas le plus avancé. Elle peut donc utiliser soit 2 crayons, soit 1 marteau.



❖ TUILE LUSTRE ❖



Au centre du lustre se trouve une tuile Lustre : il s'agit de la case finale de la piste. Cette case est spéciale, d'une part car elle dispose de 2 symboles Action, et d'autre part car elle ne possède ni crayon ni marteau.

1. Si vous atteignez la tuile Lustre en premier, vous pouvez effectuer les deux actions de la tuile, dans l'ordre de votre choix.
- ∞ Si vous atteignez la tuile Lustre, mais qu'un autre joueur l'a déjà atteinte avant vous, vous n'effectuez qu'une seule de ces deux actions.

Attention ! Dès qu'un joueur a atteint la tuile Lustre et retiré son pion, **la fin de la manche est déclenchée**. Dès lors, dès qu'un joueur déplace son pion Lustre sur l'une des cases rouges de la piste, il doit retirer son pion immédiatement après avoir effectué son tour, même s'il n'a pas atteint le bout de la piste Lustre.

Important : Si des pions sont déjà présents sur des cases rouges lorsqu'un joueur atteint la tuile Lustre, les joueurs concernés ne doivent pas immédiatement retirer leurs pions : ils bénéficient encore d'un tour, et ne retireront leur pion qu'après l'avoir déplacé sur une autre case rouge du lustre, ou sur la tuile Lustre.



Gagner des points de victoire



Au cours de la partie, chaque fois que vous voyez le symbole  accompagné d'un chiffre, cela signifie que vous gagnez des points correspondant au type de Pilier représenté sous l'étoile. S'il n'y a pas de chiffre, considérez qu'il s'agit d'un 1. Avancez alors votre marqueur Nature, Patrimoine ou Religion de la valeur indiquée sur la piste de score.

❖ FIN DE LA MANCHE ❖

Une fois que tous les joueurs ont retiré leurs pions Lustre du plateau principal, la manche se termine. Retirez la tuile Lustre visible au centre du lustre. Si c'était la dernière tuile, la partie se termine et les joueurs procèdent au décompte final (voir page 15). Sinon, le joueur ayant récupéré le jeton Premier Joueur commence la manche suivante.

En 1924, alors qu'il avait 72 ans, Gaudí fut arrêté pour avoir refusé de s'adresser en espagnol à un officier de police, choisissant effrontément de lui répondre en catalan. Malgré son âge et sa fragilité, il resta fidèle à ses convictions. Un témoignage éclatant de la force tranquille qui a défini à la fois l'homme et son œuvre.

Actions

Chaque fois que vous rencontrez l'un des symboles Action indiqués ci-dessous, vous pouvez effectuer l'action correspondante. Vous rencontrerez en grande majorité ces symboles lorsque vous déplacerez votre pion Lustre autour du lustre, mais vous pourrez également en rencontrer à d'autres moments, par exemple en jouant des cartes. Chaque action est toujours effectuée de la même façon, quelle que soit la manière dont elle est déclenchée.

Toutes les actions détaillées ci-dessous sont décrites comme si vous deviez les effectuer une seule fois lors de votre tour. Cependant, vous pouvez être amené à les effectuer plusieurs fois d'affilée, notamment lorsque vous terminez votre déplacement sur une case du lustre indiquant plusieurs crayons ou marteaux.

Vous n'êtes **jamais obligé d'effectuer une action** : vous pouvez toujours refuser d'effectuer une ou plusieurs des actions auxquelles vous avez droit.

Au total, qu'elles soient iconographiées par des symboles Action ou qu'elles soient activées par les marteaux , il existe 4 types d'actions différentes :



1. Prendre une tuile Trencadís et la placer sur votre plateau individuel. *Voir ci-dessous.*



2. Prendre une carte du plateau principal dans votre main. *Voir page 11.*



3. Jouer une carte de votre main sur votre plateau individuel. *Voir page 12.*



4. Avancer un marqueur Cheminée et gagner les récompenses correspondantes. *Voir page 13.*



L'action Joker vous permet, quant à elle, d'effectuer n'importe quelle autre action indiquée sur le lustre. *Voir page 15.*



1. PRENDRE UNE TUILE TRENCADÍS

En utilisant le trencadís, Gaudí créa, à partir de simples éclats de céramiques et de verre brisé, d'éblouissantes mosaïques ondulant de couleur et de vie, et enveloppant son architecture dans une sorte de chaos joyeux et festif. Cette technique, dont les plus beaux exemples peuvent être admirés au Parc Güell, transforme ces fragments délaissés en motifs poétiques, faisant écho aux rythmes de la nature et à l'âme de la Catalogne.

Cette action vous permet de prendre 1 tuile Trencadís d'un emplacement de votre choix sur le plateau principal. Si le symbole représente une forme ou une couleur spécifique, vous devez prendre une tuile Trencadís correspondant à cette contrainte. Si elle représente une forme noire, vous pouvez choisir une tuile de n'importe quelle couleur correspondant à cette forme ; si elle représente un cercle coloré, vous pouvez choisir une tuile de n'importe quelle forme correspondant à cette couleur.

Si vous prenez plusieurs tuiles lors d'un même tour, elles peuvent provenir d'un même emplacement ou d'emplacements différents.



Formes spécifiques



Couleurs spécifiques



Forme et couleur au choix

Toutes les tuiles Trecadís que vous obtenez **doivent être placées sur votre plateau individuel**, chacune sur un **emplacement vide correspondant à la forme** de cette tuile. Les tuiles placées n'ont pas nécessairement à être adjacentes les unes aux autres. Vous pouvez retourner ou faire pivoter ces tuiles afin de les faire correspondre aux emplacements. Si vous vous rendez compte que vous ne pouvez pas placer l'une de vos tuiles car il n'y a pas d'emplacement correspondant disponible, vous devez la reposer où vous l'avez prise pour éventuellement prendre une tuile différente. Si votre plateau individuel est plein, vous ne pouvez plus prendre de tuiles.



Si vous prenez la dernière tuile Trecadís de l'un des emplacements du plateau principal, vous pouvez effectuer l'action supplémentaire indiquée dans l'écrin de cet emplacement (voir "Réserve vide", page suivante). Puis, à la fin de votre tour, piochez 5 nouvelles tuiles Trecadís du sac et placez-les sur l'emplacement que vous venez de vider pour le remplir à nouveau.

Vous aurez besoin de collecter des tuiles Trecadís pour remplir des prérequis nécessaires afin de jouer des cartes (voir page 12). De plus, si vous parvenez à créer des groupes de tuiles de même couleur sur votre plateau individuel, vous gagnerez des points bonus à la fin de la partie (voir page 15).

Avoir et recevoir

Selon l'action que vous effectuez, vous pouvez soit recevoir, soit avoir besoin d'une certaine quantité de ressources.

Un chiffre avec un contour noir signifie que vous recevez cette quantité de la réserve.

1



Vous recevez 1 tuile Trecadís du plateau principal, de la forme et de la couleur de votre choix.

Un chiffre avec un contour rouge à côté d'un symbole signifie que vous devez posséder au moins cette quantité pour effectuer l'action. Pour autant, **vous ne dépensez rien et gardez avec vous ces éléments demandés en prérequis**.

6



*Vous devez avoir au moins 6 tuiles Trecadís d'une **même couleur** de votre choix. Les tuiles peuvent être de n'importe quelle forme.*

4



*Vous devez avoir au moins 4 tuiles Trecadís de la **forme indiquée**. Les tuiles peuvent être de n'importe quelle couleur.*

Tuiles adjacentes et groupes

Sur votre plateau individuel, une tuile Trecadís est considérée comme "adjacente" à une autre si son bord long touche celui de cette autre tuile. Si le bord d'une tuile ne touche que le coin d'une autre, ces deux tuiles ne sont pas adjacentes. Pour vous aider à visualiser les adjacences, tous les emplacements adjacents de votre plateau individuel sont reliés entre eux par une petite ligne.

Les tuiles adjacentes de même couleur formant une suite ininterrompue sont appelées des "groupes".



Dans cet exemple, le joueur possède un groupe de deux tuiles Trecadís jaunes. La tuile grise et la tuile verte sont toutes les deux adjacentes au groupe jaune, mais ces deux tuiles ne sont pas adjacentes l'une à l'autre.



2. PRENDRE UNE CARTE

Anatomie d'une carte



- A** Prérequis pour jouer la carte. *Dans cet exemple, vous devez avoir au moins 2 tuiles Trencadís bleues sur votre plateau individuel.*
- B** Récompenses octroyées par cette carte.
- C** Catégorie : Les cartes Religion et les cheminées du mode Expert font référence à ces catégories pour le décompte de points ou le gain de récompenses. La catégorie Gaudí est une catégorie Joker : ces cartes peuvent remplacer n'importe quelle autre catégorie.
- D** Type de Pilier de la carte (Nature, Patrimoine ou Religion), indiqué par la couleur et le verso de la carte.
- E** Illustration d'une œuvre de Gaudí ou d'un événement important de sa vie.
- F** Les cartes Religion comportent un numéro permettant de les identifier plus facilement dans l'aide de jeu à l'arrière de ce livret de règles.

Catégories de cartes



Façade



Fer & Verre



Jardin



Intérieur



Porte



Tour



Sculpture



Plafond & Toit



Mobilier



Gaudí



Nature



Patrimoine



Religion



N'importe quel type

Les symboles ci-contre vous permettent de prendre une carte de la fenêtre du plateau principal correspondant au **type de Pilier** indiqué, et de l'ajouter à votre main.

Si vous prenez plusieurs cartes grâce au symbole "N'importe quel type", ces cartes peuvent appartenir au même type de Pilier ou à des types différents.

Vous avez accès à toutes les cartes visibles sur le plateau principal, pas seulement à la carte supérieure de chaque type. **Ne piochez pas** de nouvelles cartes pour remplacer celles que vous prenez tant que les 3 cartes d'une même fenêtre n'ont pas été prises.



Si vous prenez la dernière carte de l'une des fenêtres, vous pouvez effectuer l'action supplémentaire indiquée sur l'encart en bois juste au-dessus (voir "Réserve vide" ci-dessous). Puis, à la fin de votre tour, piochez 3 nouvelles cartes du paquet correspondant pour remplir la fenêtre.

Vous ne pouvez jamais avoir plus de **4 cartes** dans votre main. Si vous voulez ajouter une carte à votre main alors qu'elle en contient déjà quatre, vous devez défausser l'une de ces cartes pour faire de la place.

Réserve vide

Les symboles sur le bord des emplacements Trencadís et au-dessus des fenêtres dédiées aux cartes indiquent des actions bonus que vous pouvez déclencher à tout moment pendant votre tour si vous prenez la dernière tuile Trencadís de cet emplacement ou la dernière carte de cette fenêtre. Vous pouvez bien entendu effectuer plusieurs actions supplémentaires si vous videz plusieurs réserves pendant votre tour, mais vous ne pouvez effectuer chaque action qu'une seule fois par tour.

À la fin de votre tour, avant le tour du joueur suivant, si vous avez vidé un emplacement Trencadís ou une fenêtre, vous devez remplir cette réserve avec respectivement 5 tuiles piochées dans le sac ou les 3 premières cartes du paquet correspondant. Si le sac ne contient pas suffisamment de tuiles, placez toutes les tuiles restantes en remplissant chaque emplacement dans le sens horaire, en commençant par celui de gauche. Si l'un des paquets s'épuise, remplissez les emplacements autant que possible et continuez à jouer.



3. JOUER UNE CARTE

Ce symbole vous permet de jouer une carte à condition que **vous remplissiez son prérequis** (voir ci-dessous). Placez la carte dans la colonne correspondante sous votre plateau individuel en vous assurant que **le bandeau supérieur de chaque carte reste toujours visible**. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que vous pouvez avoir dans chaque colonne.

Rappel : cette action apparaît sur le lustre, mais il s'agit également de l'une des options disponibles lorsque vous utilisez un marteau .

Prérequis de la carte

Chaque carte dispose d'un **prérequis** se composant d'une couleur et d'un chiffre. Lorsque vous jouez une carte, vous devez la placer au bas de la colonne correspondante, puis faire la somme de tous les chiffres de cette colonne, en incluant le chiffre de la nouvelle carte. Le total obtenu indique le **nombre minimum de tuiles Trencadís que vous devez avoir sur votre plateau individuel correspondant à la couleur indiquée sur la carte**. Les tuiles en question n'ont pas besoin d'être adjacentes. Si la carte indique un symbole noir, vous pouvez choisir n'importe quelle couleur, **mais toutes les tuiles du prérequis doivent être de la même couleur**.

Si vous vous rendez compte que vous ne respectez pas le prérequis d'une carte, vous devez la reprendre en main.



Résoudre les colonnes



Lorsqu'une règle vous demande de "résoudre une colonne", vous **recevez toutes les récompenses** indiquées sur le bandeau de chaque carte que vous avez dans cette colonne, ainsi que la récompense indiquée sur votre plateau individuel, au-dessus de la colonne. Chaque colonne se résout selon un rythme et à un moment de la partie différent (voir plus loin).



Les **cartes Religion** ont des récompenses spécifiques : chaque carte Religion vous octroiera en effet un certain nombre de points Religion à multiplier par le nombre de fois que vous avez accompli un objectif précis, généralement à la fin de la partie.



Certains de ces objectifs valorisent le nombre de cartes d'une catégorie particulière que vous avez jouées. Par exemple, vous pouvez gagner 3 points pour chaque carte de la catégorie Porte que vous possédez. Vos cartes **Gaudí** sont considérées comme des jokers : elles peuvent compter pour n'importe quelle autre catégorie.



Ce symbole vous permet de résoudre et de décompter 1 de vos cartes Religion, **mais pas la colonne entière**. Si vous résolvez une carte valorisant une catégorie précise de carte, n'oubliez pas de compter vos cartes Gaudí. Une même carte Gaudí peut être décomptée plusieurs fois dans la partie, et ce pour des catégories différentes.



CARTES NATURE

Après avoir joué une carte Nature, résolvez **immédiatement** votre colonne Nature et gagnez toutes les récompenses de celle-ci dans l'ordre de votre choix. En plus des récompenses inscrites sur chaque carte de cette colonne, n'oubliez pas le bonus de 4 points Nature indiqué sur votre plateau individuel. Jouer des cartes dans l'une ou l'autre des 2 autres colonnes ne déclenche **aucun** effet immédiat de ce type.

Xavier souhaite jouer cette carte Nature. Il doit avoir au moins 4 tuiles Trencadís vertes sur son plateau individuel. S'il remplit ce prérequis, il peut placer sa carte et résoudre sa colonne Nature, qui lui rapporte 7 points Nature (3 points grâce à ses cartes, et 4 points grâce au bonus du plateau individuel) et 1 tuile Trencadís bleue de la forme de son choix, à prendre sur le plateau principal.





CARTES PATRIMOINE

Après avoir atteint la tuile Lustre, si vous choisissez la récompense correspondante, résolvez votre colonne Patrimoine autant de fois qu'indiqué sur la tuile.

En atteignant la tuile Lustre, Thomas peut résoudre deux fois sa colonne Patrimoine. S'il le fait, il obtient 18 points Patrimoine au total (ses cartes lui octroient 7 points et le bonus de colonne lui en donne 2, ce qui fait un total de 9, que l'on multiplie par 2) et prend également 2 cartes Nature.



CARTES RELIGION

À la fin de la partie, résolvez votre colonne Religion dans son intégralité. Certains effets peuvent également vous permettre de décompter des cartes Religion individuelles en cours de partie. Chaque carte de cette colonne octroie des points selon des critères spécifiques.

À la fin de la partie, Bérénice gagne : 3 points Religion pour chaque carte de type Plafond & Toit qu'elle possède sur son plateau individuel ; 1 point Religion pour chaque échelon parcouru sur ses cheminées ; et 1 point Religion pour chaque tuile Trencadís pentagonale qu'elle possède sur son plateau individuel.



4. AVANCER UN MARQUEUR CHEMINÉE

Les cheminées emblématiques d'Antoni Gaudí, notamment celles qui couronnent le Palau Güell, sont célèbres pour leurs formes surréalistes et sculpturales qui brouillent la frontière entre fonction et fantaisie. Ces structures fantasques, souvent recouvertes de mosaïques colorées ou faites de pierres torsadées, témoignent de l'approche singulière de Gaudí, mêlant inspiration biologique et innovation architecturale.

Ce symbole vous permet de **monter** 1 de vos marqueurs Cheminée d'exactlyement 1 échelon, à condition que vous en remplissiez le prérequis, composé d'un chiffre et d'une forme. Chaque cheminée contient 3 échelons à gravir. Pour pouvoir avancer votre marqueur Cheminée jusqu'à l'échelon suivant, vous **devez avoir** sur votre plateau individuel au moins le nombre de tuiles Trencadís de la forme indiquée. Leur couleur n'a aucune importance et ces tuiles n'ont pas besoin d'être adjacentes.

Selon la cheminée sur laquelle vous avez avancé, vous gagnez soit une récompense immédiate, soit un effet à appliquer à la fin de la partie.

Si l'un de vos marqueurs Cheminée atteint le sommet de sa cheminée, vous ne pouvez plus le déplacer pour le reste de la partie.



Immédiat



Fin de partie

Notez que cette action n'apparaît sur aucune case imprimée du lustre. C'est en revanche l'une des options que vous pouvez choisir lorsque vous utilisez un marteau . Certains éléments du jeu peuvent également octroyer cette action comme récompense.

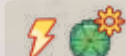
Chloé souhaite faire avancer le marqueur de sa cheminée Patrimoine. Pour cela, elle doit disposer d'au moins 5 tuiles Trecadís trapézoïdales sur son plateau individuel. Si tel est le cas, elle fait avancer son marqueur Cheminée de 1 échelon et obtient la récompense indiquée sur l'échelon atteint : elle résout alors immédiatement sa colonne Patrimoine. Elle gagne donc tous les points indiqués sur les cartes de cette colonne ainsi que le bonus imprimé sur son plateau individuel (soit un total de 7 points Patrimoine), et prend également 1 tuile Trecadís de la forme et de la couleur de son choix.

Dorénavant, Chloé ne peut plus faire avancer le marqueur de sa cheminée Patrimoine, puisqu'il a atteint le dernier échelon.



Tuiles Cheminée

Voici les différentes récompenses que vous pouvez gagner en montant vos marqueurs sur vos tuiles Cheminée. Lisez chaque section de bas en haut pour lire les effets selon leur ordre d'activation. Les symboles de chaque récompense sont également rappelées au dos de ce livret de règles.



Résolvez immédiatement votre colonne Nature.



À la fin de ce tour, à moins que vous ayez déjà atteint la fin de la piste Lustre, jouez un tour supplémentaire en déplaçant à nouveau votre pion Lustre.



Prenez immédiatement du plateau principal 1 tuile Trecadís de la forme et de la couleur de votre choix.



Résolvez immédiatement votre colonne Patrimoine.



À la fin de la partie, après avoir décompté votre colonne Religion, vous pouvez reculer 1 de vos marqueurs de points d'exactly 3 cases pour avancer 1 de vos autres marqueurs du même nombre de cases.



Gagnez immédiatement 5 points Patrimoine.



Résolvez immédiatement 1 carte de votre colonne Religion.



Vous pouvez immédiatement jouer 1 carte de votre main en ignorant son prérequis.



Vous pouvez immédiatement prendre n'importe quelle carte du plateau principal.



ACTION JOKER

Ce symbole signifie que vous pouvez choisir et effectuer n'importe quelle autre action autour du lustre (mais pas les actions indiquées sur la tuile Lustre au centre de celui-ci). Cette action dispose d'un crayon  et d'un marteau  : si vous activez l'action Joker alors que vous êtes le joueur le plus avancé sur le lustre, vous pouvez donc effectuer jusqu'à 2 actions présentes sur le lustre. Ces actions peuvent être identiques ou différentes.

~ Décompte final ~

La foi de Gaudí fut la pierre angulaire de sa vie et de son œuvre. Elle n'a cessé de se renforcer au fil des années, jusqu'à ce que son architecture elle-même devienne une offrande à Dieu. La Sagrada Família, son œuvre maîtresse, s'élève telle une prière de pierre : chaque flèche, chaque symbole, chaque jeu d'ombres y est imprégné d'une intense ferveur et d'un dessein profondément divin.

À la fin de la dernière manche, lorsque la dernière tuile Lustre a été retirée et que chaque joueur a récupéré son pion Lustre, les joueurs procèdent au décompte final de leur score :



1. Résolez d'abord votre colonne **Religion**. Au préalable, vous devez assigner toutes vos cartes Gaudí à une seule catégorie de votre choix, le décompte de certaines cartes pouvant dépendre de la catégorie choisie. Avancez votre marqueur Religion en conséquence.



2. Si vous avez atteint le deuxième échelon de votre cheminée Patrimoine, vous pouvez résoudre cet effet maintenant.



3. Additionnez les scores de **vos 2 marqueurs de points les moins avancés**, et placez votre marqueur Total de points sur le score ainsi obtenu.

Note : si deux de vos marqueurs sont à égalité sur une case plus haute que votre troisième marqueur, additionnez le score de votre marqueur le plus faible à celui d'un seul des deux marqueurs à égalité.



4. Sur votre plateau individuel, comptez ensuite le nombre de tuiles Trencadís composant vos **deuxième et troisième** groupes de couleur les plus importants (ces deux groupes peuvent être de la même couleur ou de couleurs différentes). Avancez votre marqueur Total de points d'autant de cases.

Note : si vos deux plus grands groupes de couleur contiennent le même nombre de tuiles, considérez que l'un des deux groupes est le *premier* groupe de couleur le plus important, et que l'autre est le *deuxième*. Procédez de même si vous avez plus de deux groupes à égalité, ou si une autre égalité existe entre le troisième et le quatrième groupe.



Le joueur ayant le score total le plus élevé remporte la partie! En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant le marqueur de points le plus avancé (autre que son marqueur Total de points) l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple de décompte final :

1. Bérénice commence par résoudre sa colonne Religion. La première carte lui rapporte 3 points Religion pour chaque carte Plafond & Toit qu'elle possède. Elle en a 3, plus 1 carte Gaudí qu'elle décide de considérer comme une carte Plafond & Toit, ce qui donne un total de 12 points. Elle gagne également 6 points grâce à sa deuxième carte (2 points pour chacun des 3 échelons parcourus sur sa cheminée Religion) et 8 points pour sa troisième carte (2 points pour chacune des 4 cartes Patrimoine jouées), soit un total de 26 points Religion. Ces 26 points s'ajoutent aux 4 points qu'elle possédait déjà, pour un total de 30 points Religion.
2. Comme elle a atteint le deuxième échelon de sa cheminée Patrimoine, Bérénice recule son marqueur le plus avancé de 3 cases (son marqueur Patrimoine passe de 37 à 34 points), et elle avance son marqueur le moins avancé d'autant de cases (son marqueur Religion passe de 30 à 33 points).
3. Elle additionne ensuite la valeur de ses deux marqueurs de points les moins avancés. À eux deux, les marqueurs Nature et Religion totalisent 64 points : elle place donc son marqueur Total de points sur la case appropriée.
4. Enfin, elle décompte ses groupes de Trencadís. Les groupes vert et jaune de 6 tuiles chacun sont à égalité en première position : l'un d'entre eux fera office de premier groupe et sera ignoré pour le décompte, tandis que l'autre fera office de deuxième groupe. Son troisième groupe, lui est composé de 4 tuiles grises. En additionnant les points rapportés par son deuxième et son troisième groupes, elle obtient 10 points supplémentaires. **Son score final est donc de 74 points !**



Mode Expert

Une fois que vous avez joué quelques parties en utilisant les règles standard, vous pourriez être tenté par un défi plus corsé. Pour cela, appliquez les ajustements suivants aux règles de base :

❁ Mise en place (voir page 4)

Procédez aux modifications décrites ci-dessous aux différentes étapes concernées :

1. Placez le plateau principal au centre de la table, face **Nuit** visible.
2. Placez aléatoirement **4 tuiles** Trecadís, au lieu de 5, sur chacun des 5 emplacements Trecadís du plateau principal.

MISE EN PLACE DES JOUEURS

7. Placez les tuiles Cheminée distribuées face **Nuit** visible.
11. Au lieu de distribuer aléatoirement aux joueurs les différentes cartes Pilier qui leur serviront de main de départ, le joueur à droite du premier joueur prend l'ensemble des cartes piochées, en choisit l qu'il conserve, puis passe les cartes restantes au joueur suivant dans le sens **antihoraire**, jusqu'à ce que chaque joueur ait une carte.

❁ Action Prendre une carte (voir page 11)

Vous **ne pouvez pas défausser** de cartes de votre main afin de faire de la place pour de nouvelles cartes que vous souhaiteriez prendre avec cette action.

❁ Réserve vide (voir page 11)

À la fin de votre tour, remplissez tout emplacement Trecadís vide avec **4 tuiles** piochées dans le sac, au lieu de 5.

❁ Prerequis des cartes (voir page 12)

Pour pouvoir jouer une carte, les tuiles de couleur que vous devez posséder en prerequis doivent à présent être adjacentes les unes aux autres afin de former **un même groupe de tuiles**.

❁ Avancer un marqueur Cheminée (voir page 13)

Pour avancer un marqueur Cheminée, les tuiles de forme que vous devez posséder en prerequis doivent à présent faire partie d'un **même ensemble de tuiles connectées**. Toutes les tuiles de cet ensemble ne doivent pas nécessairement avoir la même forme ou la même couleur, tant qu'il contient les formes requises.

Tous les triangles, à l'exception du bleu, font partie du même ensemble, même s'ils sont de couleurs différentes. Le triangle bleu fera également partie de l'ensemble dès lors que le carré entouré de rouge accueillera une tuile.



Les cheminées disposent d'effets "passifs"  qui, **une fois activés, s'appliquent pour vous pour le reste de la partie**, chaque fois que la condition indiquée est remplie (voir " **Tuiles Cheminée du mode Expert** ", page 25). Vous avez toujours accès aux effets passifs que vos marqueurs Cheminée ont atteints. Les effets immédiats ou de fin de partie fonctionnent comme dans le mode de jeu normal.

Certains effets passifs des cheminées vous accordent une récompense lorsque vous jouez une carte d'une catégorie spécifique. Au moment où elles sont jouées, les cartes **Gaudi** peuvent être utilisées comme si elles appartenaient à n'importe quelle autre catégorie afin d'activer une récompense de cheminée. Néanmoins, vous ne pouvez pas, avec une seule et même carte Gaudi, activer en même temps plusieurs récompenses liées à des catégories différentes : au moment où elle est jouée, une carte Gaudi ne peut remplacer qu'une seule catégorie, pour octroyer une seule récompense. En fin de partie, lors du décompte des cartes Religion, toutes les cartes Gaudi devront être assignées une dernière fois à une et une seule catégorie, comme dans les règles de base. La catégorie choisie pourra être différente de celle choisie au moment où la carte a été jouée.



❖ DÉCOMPTÉ DE FIN DE PARTIE ❖

En mode Expert, procédez au décompte final des scores comme suit :

1. Résolvez d'abord votre colonne **Religion**. Au préalable, vous devez assigner une dernière fois toutes vos cartes Gaudi à 1 catégorie de votre choix. Si vous avez atteint ou dépassé un effet de fin de partie avec l'un de vos marqueurs Cheminée, vous pouvez appliquer celui-ci une fois. Certains de ces effets sont appliqués avant le décompte final, et d'autres sont appliqués pendant le décompte final.
2. Doublez le score de votre marqueur le moins avancé, et additionnez ce résultat au score de votre deuxième marqueur le moins avancé. Placez votre marqueur Total de points sur le score ainsi obtenu.
3. Avancez votre marqueur Total de points de 1 case pour chaque tuile composant votre deuxième groupe de tuiles de même couleur sur votre plateau individuel, et de 2 cases pour chaque tuile composant votre troisième groupe de tuiles de même couleur.

Comme dans le mode de jeu normal, le joueur ayant le score total le plus élevé remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant le marqueur de points le plus avancé (autre que son marqueur Total de points) l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple de décompte final :

1. Bérénice commence par résoudre sa colonne Religion. La première carte lui rapporte 3 points Religion pour chaque carte Plafond & Toit qu'elle possède. Elle en a 3, plus 1 carte Gaudi qu'elle décide de considérer comme une carte Plafond & Toit, ce qui donne un total de 12 points. Elle gagne également 8 points grâce à sa deuxième carte (2 points pour chacun des 4 échelons parcourus sur sa cheminée Religion) et 8 points pour sa troisième carte (2 points pour chacune des 4 cartes Patrimoine jouées), soit un total de 28 points Religion. Ces 28 points s'ajoutent aux 6 points qu'elle possédait déjà, pour un total de 34 points Religion.
2. Elle prend le score de son marqueur le moins élevé (le marqueur Religion, avec 34 points), le double (68 points), et y ajoute le score de son deuxième marqueur le moins élevé (le marqueur Nature, avec 35 points). Elle place donc son marqueur Total de points sur 103.
3. Enfin, elle décompte ses groupes de tuiles Trencadís. Les groupes vert et jaune de 6 tuiles chacun sont à égalité en première position : l'un d'entre eux fera office de deuxième plus grand groupe et lui rapporte 6 points, avec 1 point par tuile. Son troisième plus grand groupe de tuiles est le groupe gris, composé de 4 tuiles : il lui rapporte 8 points, avec 2 points par tuile. En additionnant les points rapportés par les deuxième et troisième plus grands groupes formés, elle obtient donc 14 points supplémentaires. **Son score final est donc de 117 points.**



Mode Solo

L'éthique de travail de Gaudí était intense, presque monastique : il ne concevait pas seulement ses bâtiments, il les habitait. Pour la Sagrada Família, il s'est installé durant les dernières années de sa vie dans un modeste atelier au cœur du chantier, renonçant au confort pour se consacrer pleinement à son œuvre. Il a personnellement supervisé les moindres détails, des formes sculptées dans la pierre à la manière dont la lumière naturelle filtrait à travers les vitraux aux différentes heures de la journée. Sur d'autres sites, comme le Parc Güell, on pouvait souvent le voir travailler aux côtés des artisans, guidant leurs gestes, façonnant la matière, et grimpant même sur les échafaudages pour ajuster une ligne ou un volume. Pour Gaudí, l'architecture n'était pas un métier, c'était une vocation, de celles qui exigent une présence totale du corps, de l'esprit et de l'âme.

Vous pensez être à la hauteur de Gaudí ? En mode Solo, vous jouez contre l'artiste en personne ! Pour vous opposer à un tel homme, vous devez déjà être familier du mode Expert.

Procédez à la mise en place de la partie comme lors d'une partie Expert à 2 joueurs (vous ne pouvez pas jouer en mode Solo avec les règles normales), en n'oubliant pas d'intégrer un troisième pion Lustre. Procédez aux ajustements suivants :

- ❁ Gaudí n'a pas besoin de plateau individuel, de cheminées ni de marqueurs Cheminée.
- ❁ Gaudí n'utilise que son marqueur Total de points.
- ❁ Vous êtes le premier joueur, mais vous êtes aussi le premier à choisir quelle carte de départ prendre parmi celles révélées lors de la mise en place. Placez la carte que vous n'avez pas choisie sur la table, dans une zone réservée à Gaudí.

Avant de commencer la partie, choisissez un niveau de difficulté : facile, normal, difficile ou dément.

❁ DÉROULEMENT ❁

Vous jouez exactement comme lors d'une partie multijoueur. Pendant la première manche, vous jouez votre tour en premier, puis Gaudí joue après vous, et enfin le troisième joueur virtuel joue son tour avant que le tour ne revienne à vous. Une fois la première manche terminée, suivez les règles normales, en commençant par vous ou Gaudí, selon celui ayant pris le jeton Premier Joueur lors de la manche précédente.

❁ Tour de Gaudí

À son tour, Gaudí déplace son pion Lustre vers la première case disponible du lustre où il peut entièrement effectuer l'action indiquée :

- ❁ Si son pion est le plus avancé, il doit pouvoir effectuer l'action indiquée autant de fois que le nombre de crayons ET de marteaux qui y sont indiqués.
- ❁ Si son pion n'est pas le plus avancé, il doit pouvoir effectuer l'action indiquée autant de fois que le nombre de crayons OU de marteaux qui y sont indiqués, en choisissant l'outil avec le plus d'exemplaires.



S'il ne peut pas effectuer complètement l'action de la première case disponible, Gaudí continue d'avancer sur le lustre de case en case, dans le sens horaire, jusqu'à ce qu'il trouve une case qu'il peut résoudre entièrement.

Par ailleurs, si au début de son tour, le pion de Gaudí est en dernière position sur le lustre et qu'il y a au moins 3 cases vides entre son pion et le suivant, Gaudí déplace son pion vers la première case lui permettant d'être le plus avancé sur la piste (et sur laquelle il peut effectuer entièrement l'action, comme vu précédemment).



Gaudí déplace son pion jaune sur la case avec l'action « Prendre des tuiles Trencadís vertes ». La case dispose de 2 crayons et de 1 marteau : comme Gaudí est le plus avancé sur la piste Lustre en s'arrêtant sur cette case, il doit d'abord s'assurer que l'action peut bel et bien être effectuée 3 fois. C'est ici bel et bien le cas, puisqu'il y a au moins 3 tuiles vertes sur le plateau principal. Dans le cas inverse, il devrait avancer sur une autre case. Si un autre pion était plus avancé, il suffirait de 2 tuiles vertes pour que l'action soit réalisable, afin de contenter les 2 crayons de la case.

Tour du troisième joueur virtuel

Tout comme lors d'une partie normale à 2 joueurs, le troisième joueur virtuel joue toujours ses tours en dernier, indépendamment de qui est le premier joueur. À son tour, déplacez son pion Lustre vers la première case lui permettant d'être le plus avancé sur la piste.

En revanche, contrairement au fonctionnement d'une partie normale à 2 joueurs, le joueur virtuel effectue cette action autant de fois que possible, jusqu'à atteindre le nombre combiné de crayons et de marteaux indiqués sur cette case (voir section suivante).

Comme lors d'une partie normale à 2 joueurs, le joueur virtuel ne peut pas prendre le jeton Premier Joueur, même s'il est le premier à atteindre la tuile Lustre : seuls vous ou Gaudí pouvez le revendiquer.

Gaudí et le troisième joueur virtuel ignorent les actions octroyées lorsqu'ils épuisent une réserve, et ils n'activent jamais les symboles sur les cartes qu'ils prennent.

ACTIONS

Toutes les tuiles Trencadís et toutes les cartes prises à la fois par Gaudí et à la fois par le joueur virtuel sont stockées dans la zone de jeu de Gaudí. Ces cartes sont placées dans 3 colonnes, 1 pour chaque type de carte, de gauche à droite, dans l'ordre habituel : Nature, Patrimoine et Religion. Les tuiles Trencadís sont rangées horizontalement en fonction de leur couleur et verticalement en fonction de leur forme.



❖ Action Prendre une tuile Trencadís

Si Gaudí ou le joueur virtuel doivent prendre une tuile Trencadís d'une forme spécifique, ils prennent une tuile de la couleur que Gaudí possède le moins parmi les tuiles de cette forme. S'ils doivent prendre une tuile Trencadís d'une couleur spécifique, ils prennent une tuile de la forme que Gaudí possède le moins parmi les tuiles de cette couleur.

Dans les deux cas, si plusieurs tuiles remplissent ce critère, ils prennent la tuile sur le premier emplacement concerné, en commençant par l'emplacement le plus à gauche et en procédant dans le sens horaire. Si plusieurs tuiles sur le même emplacement remplissent ce critère, choisissez quelle tuile est prise.

❖ Action Prendre une carte

Si Gaudí ou le joueur virtuel doivent prendre une carte d'un type donné, ils prennent toujours la carte la plus basse dans la fenêtre correspondante. S'ils doivent prendre une carte de "n'importe quel type", ils prennent une carte du type que Gaudí possède le moins. En cas d'égalité, ils prennent une carte de la fenêtre la plus à gauche parmi les cartes concernées.

❖ Action Jouer une carte / Action Joker

Si Gaudí ou le joueur virtuel rencontrent le symbole "Jouer une carte" ou le symbole Joker, ils effectuent à la place l'action "Prendre une carte de n'importe quel type".

❖ Tuile lustre centrale

Lorsque Gaudí ou le joueur virtuel atteignent la tuile Lustre, ils n'effectuent pas les actions de la tuile. À la place, ils effectuent une fois l'action "Prendre une carte de n'importe quel type", indépendamment du fait d'être le premier joueur à atteindre la tuile ou non.

❖ DÉCOMPTÉ FINAL ❖

Après avoir procédé normalement au décompte de votre score, calculez ensuite le score de Gaudí de la manière suivante :

- ❖ Si vous avez choisi le niveau de difficulté facile, normal ou difficile en début de partie, retirez respectivement les 3 premières, les 2 premières ou la première carte de chacune de ses colonnes.
- ❖ Faites la somme des points sur toutes ses cartes, y compris les points Religion, en considérant que le multiplicateur de chaque carte est de 1. Multipliez ensuite le total obtenu par 3. Si vous avez choisi le niveau de difficulté dément, multipliez ce total par 4 au lieu de 3. Ajustez le marqueur Total de points de Gaudí en conséquence.
- ❖ Décomptez ensuite le nombre de tuiles Trencadís de Gaudí. Ajoutez à son score 1 point pour chaque tuile appartenant au deuxième groupe de couleur qu'il possède le plus, et 2 points pour chaque tuile appartenant au troisième groupe de couleur qu'il possède le plus. Ajustez son marqueur Total de points.

Si vous avez plus de points que Gaudí, vous remportez la partie !



Quelques mots sur Antoni Gaudí

Antoni Gaudí était un architecte catalan. Né dans le Baix Camp en 1852, il est mort à Barcelone en 1926, après avoir donné naissance à un style architectural absolument inédit, sans précédent et, à ce jour encore, sans véritables héritiers. Des millions de personnes visitent ses bâtiments chaque année : la Sagrada Família, son œuvre inachevée, mais aussi La Pedrera, le Palau Güell et le Parc Güell, sans oublier les emblématiques Casa Batlló et Casa Vicens.

Longtemps considérée comme relevant du modernisme, son œuvre partage certains éléments avec celle de ses contemporains de ce mouvement, bien qu'en vérité, elle reste très difficile à classer. Pour mieux la comprendre, il faut connaître les trois grands piliers qui ont structuré sa vie : la nature, le patrimoine catalan, et la religion. De notre regard contemporain, plus d'un siècle plus tard, ces notions peuvent sembler distinctes. Mais Gaudí ne voyait aucune raison de les séparer : il les superposait, les entremêlait, les fondait en une seule vision du monde.

À première vue, Gaudí semble imiter les formes de la nature, à la manière d'un sculpteur. Les crânes qui composent les balustrades des balcons du Palau Güell, les animaux sculptés sur les façades de la Sagrada Família, ou encore les motifs végétaux en fer forgé que l'on retrouve dans presque tous ses bâtiments en sont des exemples évidents. Mais une observation plus attentive révèle également des formes ondulantes dans les façades et les murs, des colonnes plantées dans le sol tels des arbres enracinés, des piliers s'épanouissant en branches, ou encore l'aspect organique du mobilier qu'il a conçu pour plusieurs projets. Autant de signes d'une inspiration qui dépasse largement la simple reproduction du vivant, des plantes et des animaux. Pour Gaudí, la nature était avant tout une source de connaissance : une manière de comprendre le monde

et l'espace que nous habitons. Elle lui permit naturellement de construire des édifices plus solides et plus vastes, en accord avec une vision précise de la nature humaine.

Avec son architecture, Gaudí cherchait à lutter contre la désagrégation sociale et spirituelle subie par les habitants au tournant du XX^e siècle. Ces populations que les sociétés industrielles avaient entassées dans des villes surpeuplées et des logements rectilignes se retrouvaient condamnées à une existence aliénante et désespérée, coupée du monde réel.

À l'origine de cette observation attentive de la nature, il n'y a pas seulement l'enfant fragile, souvent malade, contraint de rester loin de l'école et laissé à errer autour de la maison familiale de Riudoms (dans laquelle la tradition orale situe sa naissance, bien que les documents officiels indiquent Reus, à quelques kilomètres de là). L'image d'un enfant fasciné par la coquille d'un escargot ou par la force structurelle d'une fourmi est trop réductrice pour rendre justice au génie de Gaudí. Son talent doit autant à une étude obsessionnelle de l'histoire de l'architecture, des mathématiques et des constructions géométriques.

Gaudí fut le génie qui résolut l'un des problèmes séculaires de l'architecture : comment créer un vaste espace ouvert. L'architecture gothique avait tenté d'y répondre par un déploiement massif de structures extérieures, comme les arcs-boutants (observez une photo aérienne de Notre-Dame de Paris pour comprendre son ampleur). Gaudí, lui, sut réduire cette armature en comprenant plus profondément les forces à l'œuvre dans la nature. Il ne s'agissait pas seulement d'une intuition : il associa ces observations à une rigueur technique remarquable. Ironiquement, il a atteint cet équilibre à un moment où la solution devenait superflue, les nouveaux matériaux permettant déjà d'ériger des gratte-ciels et des gares sans tous les calculs complexes requis pour bâtir de tels édifices en pierre. Son geste architectural fut à la fois sacré... et inutile.

Derrière les colonnes ramifiées de la crypte de la Colònia Güell ou de la Sagrada Família se cache une compréhension magistrale de la répartition des charges. Les couloirs du Collège des Thérésiennes témoignent de la puissance expressive des arches de Gaudí, caténaïres et paraboliques. Les coupoles apparemment impossibles du Palau Güell reposent sur des formes géométriques complexes, que les géomètres appellent ellipsoïdes

ou paraboliques de révolution, des termes qui défient l'esprit. Chez Gaudí, la maîtrise technique se fond dans l'élan spirituel : derrière l'apparente volonté d'imiter les formes naturelles, on retrouve l'ambition de concilier transcendance et robustesse.

Contrairement à d'autres spécialistes de la nature, Gaudí n'aspire pas à dominer le monde, mais à s'y adapter. Les chemins du Parc Güell en sont l'exemple parfait : conçus pour permettre aux promeneurs de flâner tout en admirant le paysage, ils épousent le relief de la colline plutôt que de contraindre la nature à une forme idéalisée. Cette inclination devant la force brute de la terre révèle une attitude presque mystique, une relation à la matière empreinte de respect, paradoxalement immatérielle. Cette évolution se lit dans son œuvre, de la Casa Calvet aux dernières années d'absolue dévotion à la Sagrada Família, et résonne comme un lent détachement des exigences mondaines au profit d'une esthétique toujours plus spirituelle exaltant son amour pour Dieu.

Son inspiration puisée dans la nature, tant esthétique que mathématique, évolue parallèlement à l'aspect de plus en plus radical de sa dévotion chrétienne. La Sagrada Família est un temple d'expiation, pensé pour que l'effort collectif de sa construction rachète les péchés du monde moderne : arrogance, matérialisme, conflits politiques et sociaux, aliénation et désespoir de la classe ouvrière.

Mais cette œuvre est aussi traversée par la joie et l'espérance. Gaudí concevait son travail comme une offrande à Dieu. Comme celui qui façonne l'argile, pour lui, et pour les artisans qui la construisent, le simple acte de concevoir et de construire le temple est une prière. Chaque symbole cherche à parler à Dieu et à écouter sa réponse. Sa foi, marquée par l'ascétisme, s'apparente à celle d'un ermite. Chacun de ses gestes visait à s'affirmer comme l'instrument de l'œuvre divine. Tout comme la prière transforme les fidèles, les décennies consacrées à la Sagrada Família purifièrent progressivement sa dévotion.

Comme dans son étude de la nature, l'œuvre de Gaudí connaît une évolution qui va du plus visible vers des significations

de plus en plus implicites et évocatrices. Les références religieuses explicites du Palau Güell se manifestent notamment dans l'autel de la Vierge qui préside la salle centrale, ou dans la croix grecque qui couronne les paratonnerres du bâtiment. Il faut également noter que la tour de Jésus (la plus haute de la Sagrada Família) s'élève à 172 mètres, soit légèrement en dessous de la hauteur de la colline de Montjuïc, qui culmine à 177 mètres. Un écart subtil, presque cabalistique : Gaudí ne voulait pas que l'œuvre de l'homme dépasse celle de Dieu dans la nature.

La meilleure manière de comprendre cette intention est d'imaginer que Gaudí considérait Dieu comme un peintre. La façade de la Casa Batlló, avec ses ondulations délicates incrustées de fragments de verre et de céramique, change de couleur selon la météo, le moment de la journée ou la saison. À l'intérieur de la Sagrada Família, la lumière naturelle de la Méditerranée traverse les vitraux et les matériaux pour inonder la nef d'un kaléidoscope de couleurs, similaires aux humeurs de Dieu telles qu'elles s'expriment dans la nature.

Le troisième grand amour de Gaudí fut la Catalogne. Là encore, on en retrouve des expressions à la fois explicites et implicites dans ses créations. Gaudí appartenait à une génération de Catalans de la seconde moitié du XIX^e siècle qui aspiraient à faire de la Catalogne une communauté politique libre et pérenne, affranchie de la domination castillane et des institutions de l'État espagnol. Parmi les signes explicites, on trouve les vitraux ornés des quatre bandes du drapeau catalan au Palau Güell, ainsi que la chauve-souris en fer forgé de la couronne catalane perchée sur la girouette du palais. On peut également citer le dragon de la toiture de la Casa Batlló, terrassé par la lance-cheminée de Sant Jordi, saint patron de la Catalogne, ou encore l'eau qui s'écoule de la fontaine d'Hercule au Palau de Pedralbes, traversant les quatre barres des armoiries catalanes. La liste pourrait se prolonger indéfiniment.

Son œuvre est aussi l'expression d'une vie marquée par le radicalisme politique. Dans les dernières années de sa vie, Gaudí fut impliqué dans un événement qui illustre



pleinement cet engagement. Un an avant sa mort, le coup d'État de Primo de Rivera avait porté au pouvoir un dictateur farouchement opposé à la culture catalane. Le 11 septembre 1924 (jour où toute commémoration avait été interdite par le gouvernement), Gaudí fut arrêté pour avoir parlé catalan à un officier de la police espagnole. Pour les Catalans, cette date est celle du souvenir de la chute de Barcelone en 1714 face aux troupes espagnoles et françaises, événement qui signa la fin des libertés politiques du pays. C'est une journée de mémoire, consacrée à ceux qui résistèrent jusqu'au bout et au long travail nécessaire pour reconquérir ces libertés.

Malgré l'interdiction de commémoration, Gaudí se rendit à la paroisse de Sant Just, où une messe était célébrée en hommage aux résistants tombés. Cet acte exigeait, à l'époque, un courage et une conviction considérables, d'autant plus que l'accès à l'église était bloqué par la police. Lorsqu'on l'interrogea, Gaudí refusa de s'exprimer en espagnol, langue pourtant imposée par la dictature. Il fut arrêté et conduit au commissariat. Des amis durent payer sa caution, car bien qu'il fût déjà une figure reconnue en 1924, l'architecte persista à refuser de changer de langue devant le commissaire.

Dans l'architecture de Gaudí, deux éléments plus discrets symbolisent également son amour pour sa terre natale. Le premier est le plus petit des détails : le trencadis. Cette technique de mosaïque réalisée à partir de fragments irréguliers de céramique, de verre et d'autres matériaux assemblés au mortier de chaux repose sur le réemploi. Gaudí récupérait des morceaux jetés par les manufactures ou issus de vaisselle brisée pour en recouvrir les surfaces. D'abord utilisée par nécessité sur des formes courbes, cette technique devint peu à peu une signature esthétique. En collaboration avec Josep Maria Jujol, Gaudí imagina le banc ondulant qui entoure la grande place du Parc Güell, créant une œuvre magistrale d'art abstrait. Mais cette innovation est en réalité la réinterprétation d'une tradition née d'une nécessité modeste :

recouvrir les murs blanchis des habitations populaires avec des rebuts de matériaux de qualité. Les vestiges du chantier deviennent alors une métaphore des vestiges de la patrie. Il cherche à transformer ce qui est humble et déprécié en quelque chose de beau et d'utile. Ce geste est précisément celui que les nationalistes du XIX^e siècle rêvaient d'accomplir pour une Catalogne affaiblie, mais vivante : la rendre féconde, belle, utile... et libre.

Le dernier élément implicite est si vaste et si visible qu'il en demeure à peine perceptible alors qu'il relie les trois grands amours de Gaudí. L'originalité de l'œuvre de l'architecte du Baix Camp tient au fait qu'elle ne s'inscrit dans aucune tradition contemporaine. Elle ne cherche jamais à rejoindre les courants architecturaux espagnols de son temps. Cette séparation est délibérée. Elle vise à créer une manière spécifiquement catalane d'exister dans le monde, en allant chercher au-delà de ce qui est déjà visible. Cela explique l'exploration constante dans l'œuvre de Gaudí, d'une phase orientaliste et islamique à un plongeon dans la tradition gothique, en passant par l'utilisation d'influences de la Grèce classique. À cela s'ajoutent des éléments du folklore religieux et national, des solutions techniques mêlant savoir traditionnel et science moderne, mises au service de l'intuition artistique. Tout cela lui permet d'initier et de prolonger une tradition, située au centre d'un triangle dont les sommets sont Dieu, la Nature et la Catalogne. Approcher Antoni Gaudí, c'est reconnaître que chaque élément recèle une infinité de sens, y compris ceux que nous y projetons, mais que ces trois piliers y sont toujours présents.

Jordi Graupera

Professeur de philosophie de l'architecture

À Anna. Nous avons presque tout vu.

❖ CRÉDITS ❖

Auteur : Dani Garcia

Illustrations : Edu Valls

Graphisme : Sol Saavedra I.

Rédaction du livret de règles : William Niebling

Éditeur : David Esbri

IELLO pour la version française

Chef de projet : Guillaume Dejonghe

Traduction : MeepleRules.fr

Relecture : Robin Leplumey

Graphisme : Charlie Metz

Annexes

◆ TUILES CHEMINÉE DU MODE EXPERT ◆



01

5 : : > 2

Pour chaque tuile Trencadís que vous ajoutez à votre plateau individuel, gagnez 2 points Nature.

4 : : > +1

Chaque fois que vous prenez au moins 1 tuile Trencadís du plateau principal grâce à une action du lustre, vous pouvez en prendre 1 de plus du même type.

3 : : > -2

Chaque fois que vous jouez une carte Plafond & Toit ou une carte Sculpture, le nombre total de tuiles Trencadís requises est réduit de 2.

2 : : 5

Gagnez immédiatement 5 points Nature.



02

5 : : 7

Vous pouvez immédiatement reculer 1 de vos marqueurs de points d'exactlyment 7 cases pour avancer 1 de vos autres marqueurs du même nombre de cases.

4 : : 2

Résolvez immédiatement votre colonne Nature deux fois.

3 : : > +1

Chaque fois que vous videz un emplacement de tuiles Trencadís du plateau principal, vous pouvez prendre 1 tuile Trencadís supplémentaire sur le plateau principal. Vous ne pouvez le faire qu'une seule fois par tour.

2 : :

Vous pouvez immédiatement avancer 1 de vos marqueurs Cheminée, quel qu'il soit, en ignorant son prérequis.



03

5 : :

À la fin de ce tour, à moins que vous ayez déjà atteint la fin de la piste Lustre, jouez immédiatement un autre tour en déplaçant à nouveau votre pion Lustre.

4 : : > -2

Chaque fois que vous jouez une carte dans votre colonne Nature, le nombre total de tuiles Trencadís requises est réduit de 2.

3 : :

Résolvez immédiatement votre colonne Nature.

2 : : >

Chaque fois que vous jouez une carte Sculpture ou une carte Jardin, vous pouvez prendre 1 tuile Trencadís sur le plateau principal.



04

5 : : 2

Gagnez immédiatement 2 points Nature pour chaque tuile Trencadís bleue sur votre plateau individuel.

4 : : >

Vous pouvez déplacer votre pion Lustre sur une case contenant déjà un pion Lustre. Si tous les autres pions Lustre sont derrière vous, considérez que vous êtes le plus avancé sur la piste Lustre : vous pouvez activer tous les crayons et marteaux de cette case. Cet effet ne s'applique pas à la tuile Lustre.

3 : : > 3

Chaque fois que vous jouez une carte Jardin ou une carte Plafond & Toit, gagnez 3 points Nature.

2 : : 3

Prenez immédiatement jusqu'à 3 tuiles Trencadís de n'importe quelles formes et couleurs sur le plateau principal.



01



Chaque fois que vous activez la tuile Lustre, résolvez votre colonne Patrimoine.



Chaque fois que vous jouez une carte dans votre colonne Patrimoine, le nombre total de tuiles Trencadis requises est réduit de 2.



Chaque fois que vous jouez une carte Mobilier ou une carte Porte, gagnez 3 points Patrimoine.



Chaque fois que vous activez la tuile Lustre, vous pouvez jouer 1 carte.



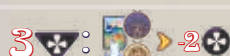
02



Gagnez immédiatement les récompenses de la tuile Lustre actuelle.



Chaque fois que vous activez la tuile Lustre, vous pouvez prendre 2 tuiles Trencadis de formes différentes sur le plateau principal.



Chaque fois que vous jouez une carte Intérieur ou une carte Porte, le nombre total de tuiles Trencadis requises est réduit de 2.



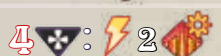
Gagnez immédiatement 5 points Patrimoine.



03



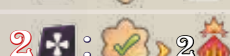
Chaque fois que vous activez la tuile Lustre, vous pouvez reculer 1 de vos marqueurs de points d'exactly 3 cases pour avancer 1 de vos autres marqueurs du même nombre de cases.



Résolvez immédiatement votre colonne Patrimoine deux fois.



Chaque fois que vous activez la tuile Lustre, vous pouvez prendre 1 carte.



Chaque fois que vous activez la tuile Lustre, gagnez 2 points Patrimoine.



04



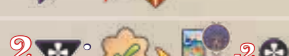
Chaque fois que vous activez la tuile Lustre, gagnez 2 points Patrimoine pour chaque tuile Trencadis verte sur votre plateau individuel.



Chaque fois que vous activez la tuile Lustre, vous pouvez prendre 2 tuiles Trencadis de couleurs différentes sur le plateau principal.



Résolvez immédiatement votre colonne Patrimoine.



Chaque fois que vous activez la tuile Lustre, vous pouvez jouer une carte Intérieur ou une carte Mobilier. Le nombre total de tuiles Trencadis requises pour jouer cette carte est réduit de 2.

01



À la fin de la partie, augmentez de 1 la valeur de points de vos cartes Religion avant de les décompter (avant donc de multiplier cette valeur par le nombre de fois que vous avez accompli l'objectif).



À la fin de la partie, après avoir décompté votre colonne Religion, vous pouvez reculer 1 de vos marqueurs de points d'exactly 3 cases pour avancer 1 de vos autres marqueurs du même nombre de cases.



À la fin de la partie, vous pouvez jouer 1 carte de votre main en ignorant son prérequis. Jouer cette carte peut déclencher d'autres effets du jeu.



Chaque fois que vous jouez une carte Fer & Verre ou une carte Tour, gagnez 2 points Religion.

02



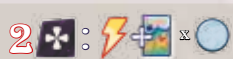
Gagnez immédiatement 4 points Nature, Patrimoine et Religion.



Chaque fois que vous jouez une carte dans votre colonne Religion, le nombre total de tuiles Trecadis requises est réduit de 2.



Chaque fois que vous jouez une carte Tour ou une carte Façade, le nombre total de tuiles Trecadis requises est réduit de 2.



Vous pouvez immédiatement prendre 1 carte pour chaque tuile Trecadis grise sur votre plateau individuel.

03



Résolvez immédiatement 1 carte de votre colonne Religion, en faisant progresser votre marqueur Nature ou Patrimoine à la place du marqueur Religion.



Chaque fois que vous prenez une carte, vous pouvez jouer 1 carte.



Résolvez immédiatement 1 carte de votre colonne Religion.



Gagnez immédiatement 5 points Religion.

04



Jouez immédiatement une carte de votre main. Gagnez 2 points du type correspondant (Nature, Patrimoine ou Religion) pour chaque tuile Trecadis jaune sur votre plateau individuel.



Vous pouvez maintenant avoir jusqu'à 6 cartes dans votre main. Si vous prenez au moins 1 carte sur le plateau principal grâce à une action du lustre, vous pouvez prendre 1 carte supplémentaire du même type.



Chaque fois que vous jouez une carte Façade ou une carte Fer & Verre, vous pouvez prendre 1 carte.



À la fin de la partie, gagnez 2 points Religion pour chaque carte dans votre main.

SYMBÔLES PRÉSENTS SUR LE LUSTRE ET LES CARTES



Prenez autant de fois la récompense indiquée.



Vous devez posséder sur votre plateau individuel le nombre de tuiles Trecadís indiqué.



Prenez une tuile Trecadís de la forme indiquée, quelle que soit sa couleur, sur le plateau principal (voir page 9).



Prenez une tuile Trecadís de la couleur indiquée, quelle que soit sa forme, sur le plateau principal (voir page 9).



Prenez n'importe quelle tuile Trecadís sur le plateau principal (voir page 9).



Jouez une carte (voir page 12).



Jouez une carte du type indiqué (voir page 12).



Prenez une carte sur le plateau principal (voir page 11).



Prenez une carte du type indiqué sur le plateau principal (voir page 11).



Ignorez le prérequis (voir page 10).



Résolvez la colonne indiquée (voir page 12).



Résolvez 1 carte de votre colonne Religion (voir page 12).



Gagnez des points du type indiqué (voir page 8).



Avancez 1 marqueur Cheminée en respectant son prérequis (voir page 13).



Effectuez n'importe quelle autre action du lustre, hormis celles de la tuile Lustre (voir page 15).



Jouez un autre tour (voir page 14).



À la fin de la partie, vous pouvez reculer 1 de vos marqueurs de points du nombre exact de cases indiqué pour avancer 1 de vos autres marqueurs du même nombre de cases (voir page 14).



Cette action se déclenche lorsque vous prenez la dernière tuile Trecadís d'un emplacement (voir page 10).

EXPLICATION DES CARTES RELIGION

01-04



1 point Religion pour chaque tuile Trecadís de la couleur indiquée sur votre plateau individuel.

05-08



1 point Religion pour chaque tuile Trecadís de la forme indiquée sur votre plateau individuel.

09



1 point Religion pour chaque échelon que vous avez atteint sur vos cheminées.

10



5 points Religion pour chacun de vos marqueurs Cheminée situé sur l'échelon le plus haut.

11



4 points Religion pour chaque échelon atteint sur la cheminée possédant le marqueur le plus bas.

12-14



2 points Religion pour chaque échelon que vous avez atteint sur la cheminée indiquée.

15



2 points Religion pour chaque lot de tuiles Trecadís de chacune des 4 couleurs sur votre plateau individuel.

16



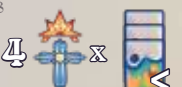
2 points Religion pour chaque lot de tuiles Trecadís de chacune des 4 formes sur votre plateau individuel.

17



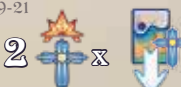
1 point Religion pour chaque catégorie différente parmi les cartes que vous avez jouées.

18



4 points Religion pour chaque carte que vous avez jouée dans la colonne possédant le moins de cartes.

19-21



2 points Religion pour chaque carte que vous avez jouée dans la colonne indiquée.

22-30



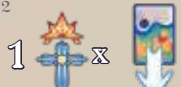
3 points Religion pour chaque carte de la catégorie indiquée sur votre plateau individuel.

31



2 points Religion pour chaque catégorie différente parmi les cartes que vous avez jouées dans la colonne de votre choix.

32



1 point Religion pour chaque carte que vous avez jouée.

33



1 point Religion pour chaque lot de 3 tuiles Trecadís sur votre plateau individuel.