

V 1.1.5

Version au 1983, 03.21



THE A.R.T.

PROJECT



Vous formez l'Art Rescue Team, luttant contre la "Main Blanche", une organisation criminelle responsable du vol d'innombrables précieuses œuvres d'art à travers le monde entier.

Votre équipe d'experts - les meilleurs dans leurs domaines - devra voyager du Japon à Rio, en passant par la Polynésie et la Scandinavie, avec pour objectif de **retrouver les œuvres d'art dérobées** et de les restituer à leurs propriétaires légitimes. Parviendrez-vous, en équipe, à rassembler suffisamment d'indices pour mettre un terme à ce pillage culturel ?

Présentation du jeu

The A.R.T. Project est **un jeu coopératif** dans lequel vous jouez tous contre le jeu. Au début de chaque tour, chacun des joueurs pioche 2 cartes *Mission*. Les joueurs vont ensuite pouvoir discuter ensemble des cartes qu'ils souhaitent jouer et de l'ordre dans lequel ils devraient procéder.

En effet, vos ressources - Jerrican, Armes et Talkies-Walkies - sont communes à l'ensemble des joueurs et leur gestion est essentielle. Vous aurez besoin de ces ressources pour jouer les cartes *Mission*, trouver des *Indices*, vous déplacer, ou combattre la Main Blanche. Essayez de sauver toutes les œuvres d'art avant d'avoir épuisé la pioche de cartes *Mission*.

MISE EN PLACE

La mise en place qui suit ainsi que les règles de ce livret prennent pour exemple le plateau de la mission au Japon, avec un niveau de difficulté intermédiaire. Pour les autres missions, suivez ces règles générales ainsi que les règles spécifiques de chacune d'entre elles. Le niveau de difficulté à sélectionner et la complexité des différentes missions sont détaillés P4-5.

1 Dépliez le plateau du Japon au centre de la table. Chaque joueur choisit son *Expert*, prend la carte, le pion et le dé de la couleur correspondante, ainsi que **3 Coeurs**.

2 Constituez la Réserve commune en plaçant le *Van* à côté du plateau de jeu et en y déposant, sur leurs emplacements dédiés, les ressources suivantes : **3 Jerricans**, **3 Armes** et **3 Talkies-Walkies**.

- Inventaire -

visuel	qté	- Dénomination -
	72	cartes Mission
	1	Tuile de fin
	5	dés Allié, noirs
	6	- Matériel de chaque Expert - dé, pion, carte à sa couleur, chacun en 6 exemplaires
+ 6 PLATEAUX DE MISSION		
	6	pions Jerrican, jaunes
	6	pions Talkie-Walkie, verts
	6	pions Arme, gris
	25	pions Cœur, roses
	40	pions Agent de la Main Blanche, blancs
	8	cubes Œuvres d'art
	3	marqueurs de Ville perdue
	3	marqueurs additionnels de Ville perdue pour la Polynésie
		UN PLATEAU VAN !



Mise en place
pour une partie à
3 Jouveurs au Japon

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Pour plus de défis et de plaisir à rejouer vos parties, The A.R.T. Project propose **4 niveaux de difficulté** et une complexité variable selon les différentes missions.

Nous vous recommandons de débiter avec un niveau de difficulté intermédiaire.

Au cours de la mise en place et selon le niveau de difficulté choisi, les joueurs débutent la partie avec :

- Facile : 4 Cœurs chacun.
- Intermédiaire : 3 Cœurs chacun.
- Difficile : 2 Cœurs chacun.
- "Ils ne savaient pas que c'était impossible alors ils l'ont fait" : 1 Cœur chacun.



La communication et la coordination étant essentielles dans ce jeu, les parties à 5 ou 6 joueurs peuvent s'avérer plus complexes.

Nous vous conseillons vivement de découvrir The A.R.T. Project en jouant une partie de 2 à 4 joueurs.

Types d'œuvre d'art



FILMS



SCULPTURES



LIVRES



ARTS
GRAPHIQUES



ARTEFACTS



MUSIQUE

Utilisez le tableau suivant pour consigner vos victoires aux différentes régions du monde où vous vous êtes rendus, et selon le niveau de difficulté retenu.

Hall of Fame!

Inscrivez une **X** dans la case correspondante pour chaque défaite dans une région du monde, pour un niveau de difficulté donné.
 Inscrivez un **✓** si vous avez gagné la partie !

	Facile ★	Intermédiaire ★★	Difficile ★★★	Ils ne savaient pas que c'était impossible, alors ils l'ont fait!
MISE EN PLACE Cœur(s) par joueur	♥♥ ♥♥	♥ ♥♥	♥♥	♥
JAPON				
ÉGYPTE				
ÉTATS-UNIS				
SCANDINAVE				
POLYNÉSIE				
RIO DE JANEIRO				

The A.R.T. Project présente également 3 niveaux de complexité selon les régions du monde. Les différentes missions présentent une difficulté équivalente mais les modifications apportées aux règles générales peuvent rendre les règles plus complexes à prendre en main. Nous vous recommandons donc de débiter par le plateau du Japon puis de procéder dans l'ordre indiqué dans le tableau ci-dessus.

Les Auteurs



DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Chaque Manche est composée de 4 phases, jouées successivement :

- A - La Mission
- B - Le Déplacement
- C - Le Combat
- D - Fin de la Manche

#POINTS CLÉS

>> ces points clés s'appliquent à toutes les missions.

>> GESTION DES RESSOURCES

Les ressources sont les *Jerricans*, les *Armes* et les *Talkies-Walkies*. Les *Cœurs* ne sont pas considérés comme une ressource. Attention, il n'y a que 6 ressources de chaque type !

>> AU COURS DE LA PARTIE :

- LORSQUE VOUS DÉPENSEZ DES RESSOURCES, elles doivent provenir de la *Réserve commune*, sur le plateau *Van*. Défaussez les ressources utilisées dans le *Stock*.

LORSQUE VOUS
APERCEVEZ CE SIGLE :
PENSEZ À
LA RÉGLE D'OR



- SI UNE RESSOURCE VIENT À MANQUER dans la *Réserve commune*, le joueur peut dépenser un de ses propres Cœurs pour chaque ressource manquante. Attention, il est toutefois interdit de dépenser un *Cœur* si vous pouvez dépenser une ressource provenant de la *Réserve commune*. C'est la **RÈGLE D'OR!**

- LORSQUE VOUS GAGNEZ DES RESSOURCES, prenez-les dans le *Stock* et placez-les dans la *Réserve commune*. S'il vient à manquer d'un type de ressource dans le *Stock*, vous ne pouvez plus récupérer de cette ressource.

- LORSQUE VOUS GAGNEZ DES CŒURS, prenez-les dans le *Stock*. Chaque *Cœur* gagné peut être placé sur la carte de votre *Expert*, ou donné à n'importe quel autre joueur, où qu'il soit sur le plateau de jeu. Les joueurs peuvent accumuler autant de *Cœurs* que souhaité. La seule limite est le nombre de *Cœurs* du *Stock*.

- LORSQU'UN JOUEUR PERD DES CŒURS, quelle qu'en soit la raison, il doit défausser ses propres Cœurs dans le *Stock*. Les autres joueurs ne peuvent jamais perdre de *Cœurs* à votre place.



A - La Mission

Cette phase *Mission* se décompose en 2 étapes durant lesquelles les joueurs vont jouer des cartes *Mission* pour progresser dans la partie.

>> Planifier la Mission

En premier lieu, chaque joueur, dans l'ordre de votre choix pioche 2 cartes *Mission*.

IMPORTANT Les joueurs peuvent ensuite discuter afin de trouver la meilleure stratégie à adopter. De fait, dans *The A.R.T. Project*, les joueurs ne jouent pas dans un ordre de jeu fixe. Chaque joueur va jouer une carte *Mission* mais vous devrez d'abord déterminer collectivement dans quel ordre les joueurs vont jouer leur carte. Pour décider, les joueurs vont pouvoir expliquer le contenu de leurs cartes *Mission*, sans toutefois les montrer. Seule la face arrière des cartes *Mission* (montrant les *Indices* à récupérer) peut être dévoilée aux autres joueurs.

Par exemple, les joueurs peuvent dire : "Hé! j'ai besoin d'un *Jerrican* pour jouer une super carte. Quelqu'un peut-il en avoir une avant que je joue?"; "J'ai besoin d'une *Arme* ou je vais perdre un *Cœur*!"; "Écoutez-moi. Si je suis forcé de jouer une des deux cartes, 2 *Agents* vont débarquer à *Tokyo*. Il nous faut absolument des *Talkies* si on veut recruter un allié!"

**LA VICTOIRE DÉPEND DE CET ORDRE DE JEU.
PRENEZ LE TEMPS DE CHOISIR ET DE SYNCHRONISER VOS ACTIONS.**



Au cours de cette phase, et autant de fois que souhaité, n'importe quel joueur peut dépenser une ressource (ou un de ses *Cœurs* s'il n'y a plus de ressource dans la *Réserve commune* : voir la **RÈGLE D'OR** (♥) pour piocher une nouvelle carte *Mission*, et ce, même après que la *Tuile de fin* a été révélée.

Après vous être décidés, chaque joueur va jouer une de ses cartes *Mission*. Bien entendu, vous pouvez continuer de discuter et d'ajuster votre stratégie tout au long de cette phase de *Mission*, tant qu'une seule carte est jouée par chacun des joueurs.



>> Jouer une carte Mission

À cette étape, chaque joueur **doit jouer une carte Mission** - dans son intégralité - puis défausser la ou les autres cartes en sa possession dans une pile de défausse, placée à côté de la pioche de cartes Mission. Pour jouer une carte Mission, chaque joueur applique successivement chaque ligne de la carte, **de haut en bas**.



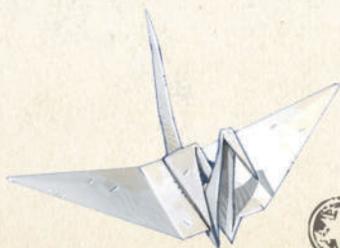
1 Dépensez les ressources indiquées à la 1^{ère} ligne. 

2  Pour chaque symbole de ville indiqué à la 2^{de} ligne, placez un Agent sur la ville correspondante. Certaines cartes Mission vous feront placer 2 ou 3 Agents sur une même ville.

Si un ou plusieurs Agents doivent être placé dans une Ville perdue, placez-le(s) sur le Repère de la Main Blanche (voir Ville perdue page 14).

Attention, si vous manquez d'Agents à placer, vous perdez immédiatement la partie.

3 Gagnez les ressources ou Cœurs indiqués à la 3^{ème} ligne.



PISTE D'INDICES



4 Collectez les *Indices* indiqués à la 4^{ème} ligne. Ces *Indices* sont également représentés à l'arrière de la carte *Mission*. Retournez la carte *Mission* et placez-la près du plateau de jeu. La carte *Mission* devient ainsi une **carte Indice**. Placez les cartes *Indice* les unes sur les autres, en gardant les *Indices* visibles, pour former une **Piste d'Indices** !

Dès que **3 Indices identiques** sont visibles sur la **Piste d'Indice**, les cartes *Indice* concernées doivent immédiatement être défaussées. Une *Œuvre d'art* est ainsi découverte et un **cube Œuvre d'art** est placé dans la ville dont le symbole correspond à celui des *Indices*. Vous devez le faire, même si cela ne vous est d'aucune utilité.



MANCHE



- Vous pouvez découvrir plusieurs *Œuvres d'art* dans le même tour mais une seule à la fois, et ce, même si les cartes *Indice* défaussées auraient pu vous permettre d'en découvrir plusieurs simultanément.
- Si vous découvrez une *Œuvre d'art* dans une *Ville perdue* ou dans une ville qui contient déjà une *Œuvre d'art*, ne placez pas d'Œuvre d'art supplémentaire dans cette ville (mais défaussez tout de même les cartes).



B - Le Déplacement

Une fois que chaque joueur a joué sa carte *Mission*, les joueurs doivent maintenant décider, après discussion, s'ils souhaitent déplacer leurs *Experts* et vers quelles villes. Comme pour la phase de Mission **A**, **il n'y a plus d'ordre de jeu fixe.** Vous devrez décider ensemble de **l'ordre dans lequel** vous souhaitez procéder.



Vous pouvez déplacer votre *Expert* d'une ville à une autre en empruntant les routes. **Pour chaque déplacement de votre *Expert* d'une ville vers la suivante, en suivant la route, vous devez dépenser un Jerrican** (sauf mention contraire, spécifique à une mission).



>> Il est interdit de s'arrêter dans une *Ville perdue*, ou de la traverser (voir *Ville perdue* page 14).

>> Du fait de ce coût en Jerrican, soyez attentif à l'ordre du tour des joueurs. Souvenez-vous de la **RÈGLE D'OR** (♥) : vous pouvez dépenser un de vos propres *Cœurs* si vous souhaitez vous déplacer mais qu'il ne reste aucun Jerrican dans la *Réserve commune*. Vous ne pouvez cependant pas dépenser de *Cœur* si un Jerrican est encore disponible.

Après que tous les joueurs ont déplacé leur *Expert* (ou décidé de le laisser sur place), toute *Œuvre d'art* présente dans une ville où au moins un *Expert* est présent sans **qu'aucun Agent** ne s'y trouve également est récupérée et placée sur l'emplacement disponible le plus à gauche de la **Piste d'Œuvres d'art**. Attention, cela augmente par la même occasion le **Niveau de menace** des *Agents* de la Main Blanche !

Piste d'Œuvres d'art avec 2 Œuvres d'art



C - Le Combat

Vous pouvez à présent décider de combattre les *Agents* de la Main Blanche situés dans des villes dans lesquelles vous êtes présents. Comme pour les phases précédentes, il n'y a toujours pas d'ordre de jeu fixe durant la phase de Combat. **Assurez-vous donc de réaliser vos combats dans l'ordre le plus judicieux.** Il ne peut y avoir qu'un seul combat dans une même ville, même si plusieurs *Experts* y sont présents. **Vous n'êtes jamais forcé de combattre si vous ne le souhaitez pas.**

DANS CHAQUE VILLE OÙ VOUS DÉCIDEZ DE COMBATTRE :

- 1 Choisissez un leader parmi les joueurs impliqués (ayant leur *Expert* situé dans cette ville). Ce joueur endossera les conséquences d'une éventuelle défaite (voir page 13).
- 2 Le Leader lance son dé ainsi que tous les dés *Allié* débloqués (voir ci-dessous). Les autres joueurs impliqués dans ce combat lancent leur propre dé.
- 3 La somme des résultats de tous les dés représente la Force de Combat de votre équipe.



MANCHE

>> DÉS ALLIÉ

Entre chaque phase, tout au long du tour de jeu, les joueurs peuvent décider de dépenser des *Talkie-Walkie* pour débloquer un nouveau dé *Allié*. Ce dé, pris dans le *Stock* est placé sur l'emplacement dédié du plateau de jeu. Le coût en *Talkie-Walkie* pour débloquer un dé *Allié* est indiqué sur la Piste d'Œuvres d'art, au-dessus de l'emplacement de la prochaine Œuvre d'art à récupérer.



♥ Souvenez-vous qu'il est possible de dépenser des Cœurs si vous manquez de *Talkies-Walkies*, à vos risques et périls...



ART RESCUE TEAM

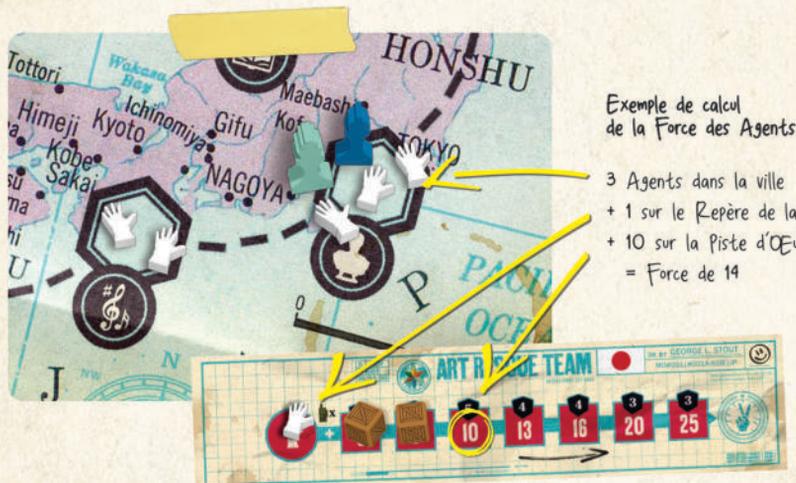
DR. BY GEORGE L. STOUT
 MOFO01#001A-SIDE1IP

Costs: 2, 3, 4, 4, 3, 3

Dice values: 13, 16, 20, 25

4 Comparez votre Force de Combat à celle des Agents. La Force des Agents correspond à la somme :

- du nombre d'Agents présents dans la ville,
- du Niveau de menace des Agents de la Main Blanche (valeur indiquée sur la Piste d'Œuvres d'art, au niveau de l'emplacement de la prochaine Œuvre d'art à récupérer),
- et éventuellement du nombre d'Agents présent sur le Repère de la Main Blanche (voir Ville perdue page 14).



>> Résultat du Combat !



Si votre Force de Combat est **supérieure ou égale** à la Force des Agents, vous remportez le combat.

Tous les Agents de cette ville sont défaussés et replacés dans le Stock.



Attention! Si une Œuvre d'art est présente dans la ville lorsque vous remportez un combat, **récupérez-la immédiatement** et placez-la sur la Piste d'Œuvres d'art. Le Niveau de menace des Agents de la Main Blanche augmente ainsi par la même occasion! Tenez-en bien compte au moment de décider dans quel ordre résoudre les combats.





Si votre Force de Combat est **inférieure** à la Force des Agents, et seulement dans ce cas, vous pouvez prendre les décisions suivantes, dans l'ordre que vous voulez :

-  **Défausser n'importe quelle carte Indice présente sur la Piste d'Indices pour relancer un ou plusieurs dés. Pour chaque symbole Indice présent sur la carte défaussée, un dé peut être relancé par son propriétaire, une fois. Si 2 symboles sont présents sur la carte, 2 dés peuvent être relancés par leurs propriétaires, simultanément. Une fois le ou les dé(s) relancé(s), défaussez la carte Indice, même si tous les symboles n'ont pas été utilisés.**

Par exemple, en défaussant une carte Indice avec deux symboles Indice mais en choisissant de ne relancer qu'un seul dé, vous ne pourrez ensuite ni le relancer, ni relancer un autre dé avec le deuxième symbole Indice non utilisé. Il vous faudra pour cela défausser une autre carte Indice.

-  **Dépenser une Arme.** Les joueurs impliqués dans le combat peuvent dépenser une Arme, **autant de fois que désiré** (ou un de vos Cœurs si vous n'avez plus d'Armes ♥), pour augmenter votre Force de Combat **de 2.**
- **Admettre votre défaite.** Le Leader doit défausser un de ses Cœurs qu'il replace dans le Stock.

 Vous pouvez prendre plusieurs décisions successives au cours d'un combat (dépenser des Armes, défausser des cartes Indice, puis finalement admettre votre défaite si votre Force de Combat est toujours inférieure à la Force des Agents et que vous préférez arrêter les frais)...

Attention, perdre un Combat peut entraîner la perte définitive d'une ville (voir Ville perdue page suivante).



MANCHE

D - Fin de la Manche

À la fin d'une Manche, après la phase de *Combat*, si 5 Agents ou plus sont présents dans une ville, ils en prennent définitivement le contrôle. Placez un marqueur de *Ville perdue* dans cette ville et défaussez tous les pions Agents s'y trouvant. Si vous devez placer un marqueur de *Ville perdue* mais qu'il n'y en a plus de disponible, vous perdez immédiatement la partie.



>> Villes perdues

Les *Villes perdues* entraînent quelques fâcheux désagréments. Pour le reste de la partie :

- Si une carte *Mission* doit vous faire placer un Agent dans une *Ville perdue*, placez-le sur le REPÈRE DE LA MAIN BLANCHE, situé à gauche de la Piste d'Œuvres d'art. Cela aura pour effet de renforcer la Force des Agents pendant les phases de *Combat*.



- Pendant la phase de *Déplacement*, il est interdit de s'arrêter dans une *Ville perdue*, ou de la traverser.
- Si vous vous trouvez dans une *Ville perdue* à la fin d'une Manche (lorsque la ville se trouve perdue à l'issue d'un *Combat* se soldant par votre défaite), vous DEVEZ vous déplacer hors de cette ville lors de la prochaine phase de *Déplacement*. Si aucun déplacement n'est possible (parce que vous êtes entouré de *Villes perdues*), vous perdez la partie.
- Comme toujours, si vous vous trouvez dans l'impossibilité de placer un marqueur de *Ville perdue*, vous perdez immédiatement la partie.





FIN DE LA PARTIE

La fin de la partie survient dans 4 cas de figure :



>> Dès qu'un joueur perd son dernier **Cœur**, **vous perdez immédiatement la partie.**



>> Lorsque la **Tuile de fin** est révélée, défaussez-la et piochez au besoin les cartes *Mission* nécessaires pour terminer la Manche. À la fin de cette Manche, si les *Œuvres d'art* n'ont pas toutes été récupérées, **vous perdez la partie.**



>> Si vous **ne pouvez pas** placer un *Agent* ou un marqueur de *Ville perdue* (parce qu'il n'y en a plus de disponible dans le *Stock*), **vous perdez immédiatement la partie.**



>> Dès que vous avez placé **une Œuvre d'art sur tous les emplacements de la Piste d'Œuvres d'art**, **vous remportez immédiatement la partie** et allez pouvoir restituer ces pièces volées à leurs propriétaires légitimes.

FIN DE PARTIE

MISSIONS

Toutes les missions - à l'exception du Japon - présentent des variations aux règles générales. **Si une règle spécifique d'une mission contredit les règles générales, suivez les règles de la mission.**

Nous vous recommandons **fortement** de **débuter par la mission du Japon.** Les autres plateaux ne sont ni plus difficiles ni plus simples mais apportent des fonctionnements différents des règles générales.



>> Mise en place & Manche

Les règles générales s'appliquent sans exceptions.

ÉGYPTE



>> Mise en place



Placez 2 *Agents* dans chacune des 3 villes les plus au sud et 3 *Agents* dans chacune des 4 villes les plus au nord (voir exemple ci-dessous).

- Placez les *Experts* dans la ville la plus au sud .
- Placez une *Œuvre d'art* dans la ville la plus au nord.
- Ne placez aucun *Jerrican* dans la *Réserve commune* sur le plateau Van.

>> Pendant la Manche

Les règles générales s'appliquent avec les modifications suivantes :

- Lorsque les joueurs se déplacent vers le sud, le déplacement coûte **un *Jerrican* par route empruntée.**
- Descente du Nil : lorsque les joueurs se déplacent vers le nord, **le déplacement est gratuit.**



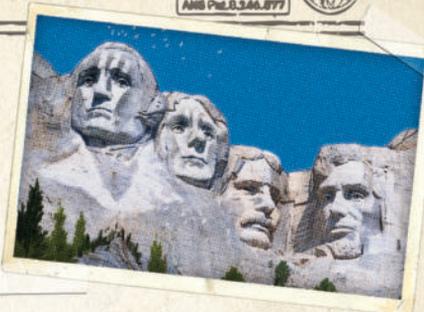
UNIT	DR. BY	SECRET
	CH. BY	



SN: 7257-72



ÉTATS-UNIS



>> Mise en place



Placez 2 Agents dans chaque ville au début de la partie, sauf à Dallas, votre point de départ.

- Placez les Experts dans la ville de départ

>> Pendant la Manche

Les règles générales s'appliquent avec les modifications suivantes :

- Lorsqu'un joueur transforme une carte Mission en carte Indice, en la retournant après l'avoir jouée, il la **conserve devant lui.**
- La collecte d'Indices est personnelle** pour cette Mission. Chaque joueur devra accumuler 3 Indices identiques **devant lui** pour pouvoir placer une Œuvre d'art dans la ville correspondante. Les Indices étant personnels, les relances de dés pendant la phase de Combat le sont également.
- Lorsqu'au moins 2 Experts sont présents **dans une même ville** à la fin d'une phase de Combat, **ils peuvent s'échanger des cartes Indices** si **aucun Agent** n'est présent dans cette même ville.
- Lorsqu'un joueur se rend à Dallas, l'équipe gagne une Arme à la fin de la phase de Déplacement.

EGYPTE & USA





SCANDINAVIE

>> Mise en place



Placez 2 *Agents* dans chaque ville au début de la partie.

- Placez les *Experts* dans la ville de départ .

>> Pendant la Manche

Les règles générales s'appliquent avec les modifications suivantes :

- Le coût des déplacements dépend de la route empruntée par les joueurs. Si la route est matérialisée par un fil rouge, un déplacement coûte 2 *Jerricans*. Si la route est matérialisée par un fil beige, un déplacement coûte 1 *Jerrican*.
- Lorsqu'un joueur récupère une *Œuvre d'art* dans une ville, vous devez immédiatement appliquer l'Effet de cette ville.

Liste des Effets des villes :



Gagnez 2 *Jerricans*



Gagnez 2 *Talkies-Walkies*



Gagnez 2 *Armes*



Perdez 2 ressources de votre choix



Perdez 1 carte *Indice* de votre choix

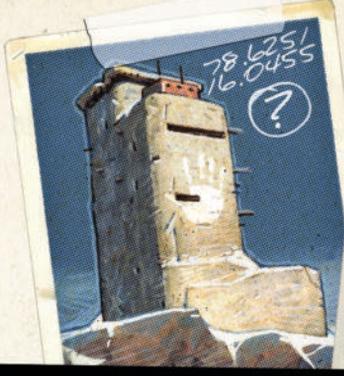


Ajoutez 1 *Agent* dans chaque ville



- Si vous devez gagner une ressource grâce à un Effet de ville mais qu'il n'y en a plus assez dans le *Stock*, vous ne gagnez pas cette ressource.
- Si vous devez perdre une ressource à cause d'un Effet de ville et que vous n'en avez pas assez dans votre *Réserve commune*, un joueur doit perdre un *Cœur* à la place.
- Si vous devez perdre une carte *Indice* à cause d'un Effet de ville mais que vous n'en avez pas, il ne se passe rien.
- Si vous devez placer un *Agent* à cause d'un Effet de ville mais qu'il n'en reste plus assez dans le *Stock*, vous perdez immédiatement la partie.





ART RESCUE TEAM

Scale 1:19,300,000
Lambert Conformal Conic Projection
standard parallels 60°N and 66°N

© by GUTHORM KAVLI
NO:0061#003B-SIDE/SCAN

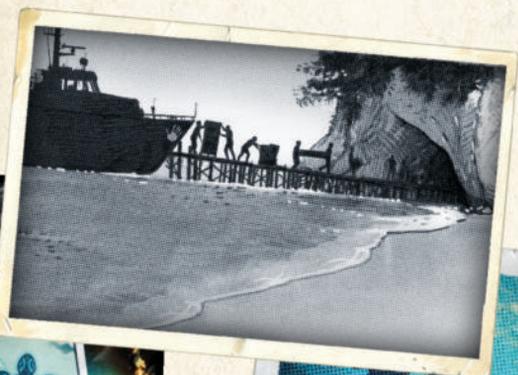
6	8	10	13	16	20	25
---	---	----	----	----	----	----

SCANDINAVIE

>> Pendant la Manche

Les règles générales s'appliquent avec les modifications suivantes :

- Vous pouvez vous déplacer un Expert vers n'importe quelle île sur le plateau de jeu pour un seul Jerrican.
- Ce plateau comporte 2 îles pour chacun des symboles Indice.
- À chaque fois que vous devez ajouter un Agent sur une île, placez un Agent sur chacune des deux îles présentant le symbole indiqué (ou sur le Repère de la Main Blanche selon le statut de Ville perdue de ces deux îles).
- Lorsque vous avez collecté 3 symboles Indice identiques, placez à votre convenance l'Œuvre d'art découverte sur une des deux îles présentant ce symbole.
- Une Œuvre d'art peut être présente simultanément sur les deux îles présentant le même symbole.



>> Mise en place

- Les villes sont des Quartiers dans cette mission.



Au début de la partie, **chaque joueur place 2 Agents sur le ou les Quartier(s) de son choix.**

- Placez les *Experts* sur le point de départ : le « Quartier Central » .

>> Pendant la Manche

Les règles générales s'appliquent avec les modifications suivantes :

- **Les déplacements** le long des routes en pointillés rouges sont gratuits.
- **Les Œuvres d'art** doivent être récupérées dans le **prochain Quartier** indiqué sur la Piste des Œuvres d'art, dans **cet ordre exact.** Vous serez donc très probablement amené à déplacer les Œuvres d'art découverte d'un Quartier à l'autre, jusqu'au Quartier adéquat.



- Comme d'habitude, **vous ne pouvez récupérer une Œuvre d'art dans un Quartier** que si au moins un *Expert* y est présent et qu'aucun *Agent* ne s'y trouve. Cependant, **vous pouvez librement déplacer** d'un Quartier à un autre une Œuvre d'art au côté de votre *Expert*, et ce, même si des *Agents* y sont présents.
- **À chaque fois que vous récupérez une Œuvre d'art** dans un Quartier, **placez 2 Agent dans le Quartier Central** .
- Comme d'habitude, **si le Quartier Central est occupé par au moins 5 Agents** à la fin d'un tour, défaussez les *Agent* présents et **placez-y un marqueur de Ville perdue.** Procédez également de la sorte pour les autres Quartiers.
- Lorsqu'un Quartier qui n'a pas encore reçu son Œuvre d'art sur la Piste Œuvres d'art reçoit un marqueur de Ville perdue, **la partie est immédiatement perdue.**

RIO DE JANEIRO





Pendant la Manche

- Piocher 3 cartes Mission au début de la phase de Mission.
- Choisissez 2 cartes que vous jouerez l'une après l'autre avant de défausser la ou les cartes restantes à la fin du tour.
- Vous pouvez vous déplacer sans votre Allié, et inversement.
- Le coût de déplacement de votre Allié est le même que pour votre Expert et dépend de la mission sélectionnée.
- Vous seul pouvez être Leader d'un combat.
- Votre Allié ne peut pas combattre seul.
- L'Allié vous offre son dé de couleur lorsqu'il est dans la même ville que votre Expert. Vous lancerez donc les deux dés.
- L'Allié peut récupérer seul des Œuvres d'art, de la même façon que le ferait n'importe quel Expert.





THE ART RESCUE TEAM

- DOCUMENT CONFIDENTIAL -

The King

Turned blind after a robbery gone wrong, the King knows Art like no one else. The White Hand is rumored to have been responsible for this tragic event. A great chess player in his spare time, he created this small team with only one purpose : taking the White Hand down, whatever the cost.



The Queen

As another collateral damage of the White Hand, it was easy for the King to recruit this young underkind during an exhibition in Delhi. Orphaned, the Queen was the first one to join the Art Rescue Team, putting her talent and incredible intelligence to good use.



The Knight

The King found her in a Cambodian jail, after she tried to rob the Royal Palace in Phnom Penh, for the White Hand. This secretive woman has settled down since then and has joined the Art Rescue Team in their works. Elusive and always in for a high-wire walk, she has collected many art pieces without the White Hand even realizing it.





The Bishop

Not much is known about them. Their nickname - "the Bishop" - tells quite the ironical story. Their connexion to the Knight are mysterious and some say they are siblings. Their loyalty to the team depends heavily on her.



The Tower

This headstrong woman doesn't take lessons from anyone. She made her name on the political chessboard by taking a strong stance on the White Hand issue. Quite naturally, the King came to her to invest in her political talents.



The Pawn

Handyman, driver, cook, barman, ... Alongside his faithful Bibi (a T1 VW choke full of useful - and less useful - stuff), the Pawn brings the Art Rescue Team with him out of all the tight spots. He knows everyone and everyone knows him. His greatest strength is his well-filled address book, and his ability to hold his liquor...





- The A.R.T. Project -

Créé par Florian Sirieix et Benoit Turpin.

Illustré par Vincent Dutrait.

Édité par les Lumberjacks.

FAQ: www.lumberjacks-studio.com/art