

CUBIST

Pour 2 à 4 joueurs, âgés de 7 ans et plus. Durée : 30 à 45 minutes.

Un jeu de Steven Poelzing et Alf Seegert ©2013

Dans *CUBIST*, vos adversaires et vous êtes des architectes qui sont en compétition pour construire un nouveau musée d'arts modernes qui sera grandiose et majestueux. Vous devrez aussi construire ses sculptures intérieures ou "installations". Vos matériaux de construction sont, pertinemment, des cubes, ou plus précisément des dés !

A chacun de vos tours, vous lancez deux dés et vous les placez dans votre studio comme matière première pour vos sculptures cubistes. A partir de là vous positionnez ces dés pour essayer de terminer les installations commandées pour le musée. Les dés qui ont les mêmes valeurs peuvent être empilés les uns sur les autres pour pouvoir donner de la hauteur et de la grandeur à votre sculpture. Les dés qui ont des nombres qui se suivent sont placés les uns à côté des autres pour pouvoir construire des marques peu conventionnelles de modernisme. Vous pouvez aussi pousser votre chance pour atteindre certaines commandes risquées - tout en espérant que personne ne les termine avant vous - ou bien vous pouvez jouer la sécurité en stockant vos dés pour une utilisation ultérieure.

Vous pouvez aussi utiliser vos dés pour faire appel à l'aide de grands noms de l'art moderne comme Juan Gris, Franz Marc et Olga Rozanova. Chaque installation que vous terminerez vous permettra de contribuer à la construction du Musée lui-même en y plaçant vos dés. Vous devrez sculpter intelligemment et rapidement si vous voulez que le musée porte votre nom !

CONTENU

- 81 dés (vingt dés de 14 mm par joueur, présents en 4 couleurs différentes, plus 1 dé rouge qui représente la pierre angulaire du musée).
- 1 plateau du musée
- 4 plateaux individuels de studios
- 9 cartes Musée, 25 cartes Artistes et 23 cartes Installations
- Ce livret de règles.



Plateau du musée (1)



Dés (81)



Cartes Musée (9)



Plateaux Individuels de Studio (4)



Cartes Artistes (25)



Cartes Installations (23)

OBJECTIF

Dans *CUBIST*, votre objectif est de construire la collection d'installation la plus précieuse pour le nouveau musée d'art moderne. Les joueurs construisent les installations avec des dés placés sur les cartes installations. Un joueur qui termine une installation récupère cette carte et marque la valeur inscrite sur la carte comme points. Dès que les joueurs terminent des installations, ils peuvent envoyer leurs dés pour la construction du musée, ce qui sera aussi ajouté à leur score final. Lorsque le musée est terminé, ou lorsqu'un joueur a terminé cinq installations, la partie est terminée et les joueurs comptent leurs points. Si vous avez marqué le plus de points, vous remportez la partie, et le nouveau Musée d'Arts Modernes portera votre nom.

PREPARATION

- 1) **Plateau du Musée.** Placez-le au centre de la table, comme indiqué sur le schéma d'installation ci-dessous.
- 2) **Cartes Musée.** Chacune des cartes musée possède un symbole indiquant le nombre de joueurs (2 à 4 joueurs). Choisissez au hasard la carte qui correspond au nombre de joueurs et placez-la face visible sur le plateau de jeu comme indiqué sur le schéma. *Cette carte musée représente le plan pour le nouveau musée, que tous les joueurs devront construire (sous forme de compétition) pendant la partie.* Remettez les cartes musée restantes dans la boîte.
- 3) **Dé Musée.** Lancez le dé rouge représentant la pierre angulaire du musée et placez-le sur la zone de construction du plateau du musée comme indiqué.
- 4) **Cartes Installations.** Mélangez bien toutes les cartes installations pour former une pioche faces cachées que vous poserez sous le coin droit du plateau de musée. Piochez les trois premières cartes du deck, et alignez ces trois cartes installations à gauche de la pioche comme indiqué sur le schéma. *Les cartes installations montrent les merveilleuses sculptures que les joueurs essaieront de terminer pendant la partie.*
- 5) **Cartes Artistes.** Mélangez bien toutes les cartes Artistes pour former une pioche de cartes faces cachées que vous placez au-dessus du coin gauche du plateau de musée. Piochez les quatre premières cartes, et alignez-les à droite de cette pioche comme indiqué sur le schéma. *Les cartes artistes présentent les artistes que vous pouvez consulter pour vous aider lors de la construction de vos installations – ou bien pour contrecarrer les plans de vos adversaires !*
- 6) **Dés.** Chaque joueur choisit une couleur et rassemble tous les dés de cette couleur pour former sa propre réserve de dés. Assurez-vous que ces dés soient accessibles à tous. *Les dés représentent vos matériaux de construction dans ce jeu.*
- 7) **Plateau individuel de Studio.** Les joueurs placent leur plateau de studio directement devant eux face visible. *Chaque plateau comporte deux ateliers pour la construction des installations, plus un espace de stockage pour stocker temporairement jusqu'à deux dés, et aussi un entrepôt qui comporte un résumé du tour de jeu pour que les joueurs puissent s'y reporter en cas de besoin.* Reportez-vous au schéma d'installation.
- 8) Vous pouvez choisir le premier joueur au hasard ou bien de la manière qui vous convient.



Le schéma d'installation pour une partie à 4 joueurs

TOUR DE JEU

Pendant votre tour, vous réalisez les quatre actions suivantes dans cet ordre :

- 1) Lancez deux des de votre réserve et placez-les dans l'entrepôt de votre studio.
- 2) Affectez les dés dans votre entrepôt à un ou plus :
 - *Ateliers
 - *Carte Artiste
 - *Espace de Stockage
- 3) A n'importe quel moment pendant votre tour de jeu, vous pouvez :
 - *Réaliser les actions des cartes Artistes
 - *Terminer/Abandonner des installations
 - *Déplacer des dés des cartes Installation
- 4) Retirez les dés en surplus dans l'entrepôt et terminer votre tour

1) Lancez deux des de votre réserve et placez-les dans l'entrepôt de votre studio, en vous assurant de conserver les valeurs obtenues lors du jet de dés. Tous les dés dans l'entrepôt sont également disponibles pour pouvoir être utilisés, tout comme (s'il y en a) ceux déposés dans l'espace de stockage lors d'un tour précédent. Veuillez noter qu'il peut y avoir un certain nombre de dés PENDANT un tour en cours dans l'entrepôt (jusqu'à deux dans l'espace de stockage, plus les deux dés lancés, plus les autres dés acquis grâce aux actions des cartes Artistes, etc.). Il n'y a pas de limite au nombre de dés (déjà dans votre entrepôt) que vous pouvez affecter à partir de cet entrepôt et ce pendant n'importe quel tour de jeu. Vous ne pouvez jamais affecter directement des dés de votre entrepôt vers le Musée. Si vous n'avez pas assez de dés dans votre réserve pour en lancer deux, vous devez en remettre dans votre réserve en réalisant d'abord une des actions de l'étape 3 du tour de jeu.

2) Affectez les dés de votre entrepôt à un ou plus :

- a) d'atelier(s) sur votre plateau de studio
- b) d'une carte Artiste au-dessus du plateau de jeu
- c) A l'espace de Stockage (qui montre deux dés de votre couleur) qui se trouve à côté de l'entrepôt sur votre plateau de studio.

a) Comment placer des dés dans un atelier.

*Les dés sont placés dans votre atelier pour créer des installations. Ils peuvent être utilisés pour terminer une carte Installation.

*Si l'atelier choisi ne contient pas encore de dés, placez le dé ou les dés dans cet atelier, en vous assurant de ne pas en changer la valeur obtenue. *La valeur visible est toujours la valeur qui est « affichée ».*



Ici le joueur vert vient juste d'obtenir un 5 et un 6 qu'il vient de placer dans son entrepôt.

Il peut utiliser ces deux dés, avec le 1 et le 3 de l'espace de stockage pour les ajouter à la construction des installations en cours dans les ateliers à gauche. Les nombres identiques s'empilent, les nombres de 1 de plus ou de moins sont placés de manière adjacente aux autres dés.

- Si l'atelier contient déjà des dés, vous devez placer chaque dé de manière **adjacente** à un autre dé ou bien **sur** un autre dé en jeu, en respectant les règles ci-dessous. Les dés doivent se toucher complètement – bord à bord. Les placements en diagonal ne sont pas autorisés. Comme toujours, assurez-vous de conserver la même valeur de dé que celle obtenue lors du jet de dés.
- Pour placer un dé **de manière adjacente à un autre dé** en jeu, le dé déjà en jeu devra afficher **une valeur supérieure ou inférieure de un** à la valeur du dé que vous avez choisi de jouer. (Par exemple, vous pouvez jouer un 3 ou un 5 à côté d'un 4. Vous pouvez jouer un 5 à côté d'un 6. Vous ne pouvez pas placer un 1 ailleurs qu'à côté d'un 2 ; ni placer un 6 ailleurs qu'à côté d'un 5).
- Pour empiler un dé **sur un autre dé** déjà en jeu, il doit afficher **la même valeur** que le dé que vous allez placer dessus. (Par exemple, vous pouvez placer un 3 sur un 3, ou un 4 sur un 4, mais vous ne pouvez pas placer un 4 sur autre chose qu'un 4).
- Vous pouvez faire pivoter l'ensemble des dés dans votre atelier si vous le voulez pour pouvoir voir les différents angles de la structure.

b) Comment placer des dés sur une carte Artiste :

- Pour placer un dé sur une carte artiste, il faut placer plusieurs dés en même temps. Il faut que ces dés affichent tous la même valeur.
- Le nombre de dés requis doit correspondre au nombre de symboles de dés sur la carte (les cartes n'ont que deux ou trois de ces symboles). N'importe quelle valeur affichée sur le dé est bonne du moment que tous les nombres correspondent à la même carte artiste.
- Si une carte artiste à un dé ou plus appartenant à un autre joueur, **vous pouvez retirer les dés de ce joueur pour y placer les vôtres à la place. Pour pouvoir ce faire, les dés que vous jouez doivent avoir une valeur égale ou supérieure à la valeur des dés déjà sur la carte. Les dés « retirés » de cette manière sont remis dans la réserve du joueur auxquels ils appartenaient.**



Ici le joueur actif joue 2 dés d'une valeur de 3 sur « La Force de la Construction Spatiale » de Lyubov Popova. Lors de n'importe quel prochain tour, ce joueur pourra réclamer cette carte artiste et il pourra ainsi modifier de « -1 » n'importe quel dé dans son entrepôt.

- Les dés peuvent rester sur une carte Artiste jusqu'à ce que vous souhaitiez réaliser cette action, ou jusqu'à ce qu'un autre joueur les retire. *Vous ne pouvez pas utiliser une carte artiste pendant le même tour où vous avez placé les dés sur cette carte.*
- Si les quatre cartes artiste possèdent des dés, on retire les quatre cartes artiste et les dés qui étaient dessus sont remis dans les réserves des joueurs.
- L'action de la carte artiste peut ne pas être réalisée jusqu'à un tour plus tard (voir ci-dessous).

c) Comment placer des dés sur l'espace de stockage.

- L'entrepôt peut contenir un certain nombre de dés **pendant** votre tour de jeu, en comptant les dés lancés ou ceux déjà sur l'espace de stockage. **A la fin** de votre tour, l'entrepôt doit être vide, et l'espace de stockage peut contenir jusqu'à deux dés. Ces deux dés pourront être utilisés pendant des prochains tours.
- Tous les autres dés doivent être affectés ou remis dans votre réserve à la fin de votre tour de jeu.

3) A n'importe quel moment pendant votre tour de jeu vous pouvez :

Réaliser des actions des cartes artiste

- Pour réaliser l'action spéciale d'une carte artiste, les dés doivent avoir été placés dessus pendant un tour précédent. Retirez les dés et remettez-les dans votre réserve. Réalisez ensuite l'action de la carte artiste. Placez la carte artiste défaussée face visible en bas de la pile des cartes artiste.
- Révélez une nouvelle carte artiste sur le plateau pour remplacer celle qui vient d'être défaussée.
- Reportez-vous à la fin de ce livret de règles pour un résumé des actions des cartes artiste.

REMARQUE : Les actions des cartes artistes sont autorisées pour modifier les dés sur les cartes Installation.

Terminer/Abandonner des installations

a) Terminer une installation

A n'importe quel moment pendant votre tour de jeu vous pouvez terminer une installation. Si une ou plusieurs de vos installations correspondent à un plan indiqué sur une carte installation, réalisez les actions suivantes :

- Remettez tous les dés que vous avez utilisés pour cette installation dans votre réserve.
- Récupérez la carte installation terminée et placez-la face visible devant vous.
- Révélez une nouvelle carte installation et placez-la sur le plateau pour remplacer celle qui vient d'être prise.
- Placez un dé de votre réserve sur chaque case indiquée de la carte installation. Ces dés possèdent la valeur indiquée. (Si plusieurs valeurs sont indiquées, vous pourrez changer celles des dés plus tard).
- Vous pouvez immédiatement affecter ces dés au musée si vous le voulez, ou bien vous pourrez le faire plus tard. (Reportez-vous à la partie **Déplacer des Dés des Cartes Installation** ci-dessous).



b) Abandonner une installation

A n'importe quel moment pendant votre tour de jeu vous pouvez abandonner une installation dans un ou plus de vos ateliers en retirant TOUS les dés et en les plaçant sur des cartes artistes (si possible) ou en les remettant dans la réserve.

- **Vous ne pouvez pas retirer les dés individuellement. Lorsque vous abandonnez une installation, TOUS les dés sur cet atelier doivent être retirés.**
- Ces dés ne peuvent pas être réaffectés ailleurs **sauf sur des cartes artistes** ou dans votre réserve. Vous ne pouvez pas placer ces dés dans l'entrepôt et vous ne pouvez pas les affecter à un atelier ou au musée.

Déplacer des Dés des Cartes Installation

- **Les seuls dés que vous pouvez ajouter au musée sont ceux qui sont sur les cartes installations que vous terminées.**

Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi ajouter ces dés à vos installations dans vos ateliers ou sur des cartes artiste comme s'ils étaient dans l'entrepôt.

- Respectez les mêmes règles que pour n'importe quelle installation lorsque vous placez un dé dans le musée. **Tous les joueurs doivent s'assurer que le dé placé dans le musée ne crée pas une situation qui empêcherait de terminer le musée !** Un tel placement n'est pas autorisé et il doit être annulé immédiatement.
- Chaque dé placé dans le musée vous rapporte **DEUX** points à la fin de la partie.
- **Au moment où vous avez retiré et placé tous les dés de vos cartes installation, retournez la carte face cachée devant-vous.** A la fin de la partie vous marquez les points inscrits sur la carte.



En terminant cette installation, le joueur actif place les deux dés sur la carte installation. Soit pendant ce tour ou pendant un tour plus tard, il peut ajouter un ou deux dés au musée, ou sur une carte artiste, ou sur une installation en cours, tout en respectant les règles de placement des dés qui s'appliquent dans son studio.

4) Retirez les dés en surplus dans l'entrepôt et terminer votre tour

- Réaffectez un ou deux dés dans l'entrepôt sur les espaces de stockage désirés. Les dés restant dans l'entrepôt sont alors remis dans la réserve.
-

FIN DU TOUR et FIN DE LA PARTIE

- Si vous avez terminé cinq installations ou plus ou si le musée est maintenant terminé, alors la partie est finie. Passez au **décompte final**.
- Si ce n'est pas le cas, la partie continue dans le sens horaire avec le joueur suivant.

DECOMPTE FINAL

- Les joueurs additionnent la valeur totale de chaque carte installation terminée devant eux (comptez à la fois les cartes faces visibles et les cartes faces cachées). Ils additionnent ensuite deux points supplémentaires pour chaque dé qu'ils ont mis dans la construction du musée. Le joueur qui a le plus de points est le vainqueur et le nouveau musée portera son nom !
- En cas d'égalité, le joueur qui a le plus de dés dans le musée est le vainqueur. S'il y a toujours des joueurs à égalité, ces joueurs se partagent la victoire.

CARTES ARTISTES – Explications Détaillées



Umberto Boccioni : Prenez un dé de votre réserve et placez-le dans votre entrepôt. Le nombre obtenu sur ce dé correspond à l'une des deux valeurs indiquées sur la carte. Ce dé peut être utilisé immédiatement. (3)



Franz Marc : Prenez un dé de votre réserve et mettez-le dans votre entrepôt. Sa valeur est celle que vous choisissez. Ce dé peut être utilisé immédiatement. (2)



Juan Gris : Retirez n'importe quel dé d'une de vos installations. Remettez-le dans votre réserve. Vous ne pouvez pas diviser une installation en faisant ceci. (2)



Jules Pascin : Déplacez un dé d'une de vos installations vers une autre case de la même installation ou sur votre autre installation. Vous ne pouvez pas diviser une installation en faisant ceci. (2)



Roger de La Fresnaye : Modifiez un dé existant dans votre entrepôt ou sur une carte installation terminée de +2 ou de -2, comme indiqué sur la carte. (4)



Lyubiv Popova : Modifier un dé existant dans votre entrepôt ou sur une carte installation terminée de +1 ou -1, comme indiqué sur la carte. (4)



Kazimir Malevich : Prenez un dé de votre réserve et mettez-le dans votre entrepôt. Sa valeur doit correspondre à la valeur indiquée sur la carte. Ce dé peut-être utilisé immédiatement. (6)



Olga Rozanova : Revendiquez un dé de l'espace de stockage du studio d'un de vos adversaires. Prenez ensuite un dé de votre réserve et faite correspondre la valeur de ce dé avec celle du dé revendiqué et placez-le dans votre entrepôt pour pouvoir l'utiliser immédiatement. Remettez le dé volé dans la réserve de l'adversaire. (2)

Les artistes dans CUBIST

Franz Marc (1880 – 1916) était un peintre et graveur allemand, il était un des principaux représentants du mouvement Expressionniste allemand. Marc créa pas loin de 60 gravures sur bois et lithographies. Ses œuvres les plus matures dépeignent des animaux, généralement dans des milieux naturels. Ses travaux sont caractérisés par des couleurs primaires brillantes, des représentations cubistes des animaux, une simplicité extrême et un profond sens de l'émotion. Même à son époque, ses travaux ont attiré l'attention des cercles d'influences. Marc donna une signification émotionnelle, une raison aux couleurs qu'il utilisait dans ses travaux : le bleu était utilisé pour représenter la masculinité et la spiritualité, le jaune représentait la joie féminine, et le rouge entourait les sons de la violence.

Umberto Boccioni (1882 – 1916) était un peintre et sculpteur italien influent. Il a aidé à façonner l'esthétique révolutionnaire du mouvement du futurisme en étant un de ses fers de lance. Malgré une vie courte, son approche du dynamisme de la forme et de la déconstruction de la masse solide ont guidé des artistes bien longtemps après sa disparition. « Pendant la brève durée de vie du mouvement futuriste italien, Umberto Boccioni, mort trop jeune, était une comète flamboyante. ... Boccioni était un fier théoricien du mouvement, ébauchant deux manifestes futuristes en 1910 et 1912 qui glorifiaient la force et l'énergie de la vie contemporaine. Ils appelaient à un art qui glorifiait la vitesse, la violence et l'âge de la machine, un art qui reflétait par-dessus tout le dynamisme d'une civilisation mue par le moteur. » (Grace Glueck, *New York Times Art Critic*). Il commença en 1912 par *Elasticity*, qui montrait l'énergie pure d'un cheval, énergie capturée par un chromatisme intense, il termina ainsi une série de peintures consacrée au « Dynamisme ».

Juan Gris (1887 – 1927) était un peintre et sculpteur espagnol né à Madrid, qui vécut et travailla en France pendant la plupart de sa vie. Étroitement associé au genre artistique novateur du Cubisme, ses travaux sont parmi les plus caractéristiques de ce mouvement. Au départ, Gris peignait dans le style du *Cubisme Analytique*, un terme qu'il inventa lui-même plus tard, mais après 1913 il commença sa conversion au *Cubisme Synthétique*, duquel il devint un inébranlable interprète, avec une grande utilisation du papier collé ou, collage. Contrairement à Picasso et Braque dont les travaux Cubistes étaient pratiquement monochromes, Gris peignait avec des couleurs brillantes et harmonieuses, dans des combinaisons innovantes à la manière de son ami Matisse.

Roger de La Fresnaye (1885 – 1925) était un peintre cubiste français. De 1912 à 1914, La Fresnaye était un membre du groupe d'artistes de la Section d'Or, et ses travaux démontraient une réponse individuelle au Cubisme. Il fut influencé par Georges Braque et Pablo Picasso, mais son œuvre était plutôt d'atmosphère décorative que structurelle et ses couleurs prismatiques reflétaient l'influence de Robert Delaunay.

Kazimir Malevich (1879 - 1935) était un peintre et théoricien russe. Il fut le pionnier de l'art abstrait géométrique et il fut à l'origine du mouvement avant-gardiste Suprématiste. En 1912, Malevich se décrivait comme un peintre « Cubo-Futuriste ». Cependant en 1915, Malevich posa les fondations du Suprématisme lorsqu'il publia son manifeste « *Du Cubisme au Suprématisme* ». Les critiques tournèrent l'art de Malevich en dérision en insinuant que c'était la négation de tout ce qui était bon et pur : l'amour de la vie et l'amour de la nature. Malevich rétorqua que l'art pouvait avancer et se développer juste en étant de l'art pour de l'art. Il affirmait que « l'art n'avait pas besoin de nous, et qu'il n'en n'avait jamais eu besoin ».

Jules Pascin (1885 – 1930) ou le "Prince de Montparnasse", est né en Bulgarie. Il était très connu comme peintre à Paris, où il fut fortement associé au mouvement Moderniste et aux cercles artistiques de Montparnasse. Pascin créa des milliers d'aquarelles, de croquis, plus des dessins et des caricatures qu'il vendit à de nombreux journaux et magazines. Il fit ses études de dessin à l'Académie Colarossi, et comme Henri de Toulouse-Lautrec, il prit comme sujets son environnement et ses amis, aussi bien hommes que femmes. Il voulait devenir un peintre sérieux, mais avec le temps il sombra dans la dépression à cause de son incapacité à obtenir un succès critique grâce à ses efforts.

Lyubov Popova (1889 – 1924) était une artiste russe avant-gardiste (Cubiste et Suprématiste), mais aussi peintre et styliste. Popova voyagea beaucoup pour étudier et apprendre des divers styles de peinture. A travers une synthèse de ces styles, Popova travailla vers ce qu'elle appela *l'architecture picturale*. Après avoir tout d'abord exploré l'impressionnisme, elle s'essaya au développement particulier du Cubo-Futurisme russe : une fusion de deux influences venant de France et d'Italie. En 1916 elle rejoignit le groupe *Supremus* de Kazimir Malevich. Ici le terme « suprême » signifie un monde « non-objectif » ou abstrait au-delà de la réalité quotidienne.

Olga Rozanova (1886 – 1918) était une artiste avant-gardiste russe, qui appartenait aux styles Suprématiste, Néo-Primitiviste et Cubo-Futuriste. En 1916 elle rejoignit le groupe d'artistes avant-gardistes *Supremus* qui était alors dirigé par Kazimir Malevich. A ce moment-là ses peintures, développées à partir des influences du Cubisme et du Futurisme italien, prirent un départ original vers l'abstraction dans laquelle la composition était organisée par le poids visuel des couleurs et leurs relations entre elles.

L'éditeur remercie et reconnaît Wikipedia comme la source principale utilisée dans la construction des brèves biographies de ces artistes.

L'utilisation des travaux des artistes est utilisée et autorisé par la Bridgeman Art Library, à New York City.