

ZOOM BARCELONA

Explorez Barcelone et prenez les meilleures photos de la ville pour remporter la partie !

Dans Zoom In Barcelona, vous participez à un concours photo pour obtenir les meilleurs clichés de la ville. Au cours de la partie, vous prendrez des photos non seulement des plus beaux sites de la ville et des bâtiments emblématiques qui forment la silhouette de Barcelone, mais aussi de ses...dragons !

Savez-vous que la ville de Barcelone compte plus de 400 dragons ? De nombreux artistes et architectes ont même fait apparaître des dragons dans leurs œuvres, et les dragons et autres créatures fantastiques sont placés au cœur des défilés festifs. Barcelone abrite de nombreux dragons !

Grimpez sur un vélo, sautez dans un taxi ou montez dans un bus pour accéder avant les autres aux meilleurs points de vue de la ville. Découvrez l'architecture incroyable de Barcelone et ses constructions modernistes exceptionnelles, dont celles de l'architecte visionnaire Gaudí.

Êtes-vous prêts ? Prenez votre appareil photo et remportez la partie !

OBJECTIF DU JEU

Le but du jeu est d'obtenir le maximum de points afin de remporter le concours photo. Comment totaliser des points :

- En prenant des photos des sites incontournables sélectionnés par les juges, avec des points bonus octroyés si les photos correspondent aux thèmes choisis pour la partie.
- En prenant des photos des différents bâtiments qui forment la silhouette de Barcelone : Torre Calatrava, Camp Nou, Torre de Collserola-Sagrat Cor (Tibidabo), Colom, Sagrada Família, Torre Glòries, Castell de Torre Baró et Pèrgola Fotovoltaica.



8+ ans



30-60 min




2-6 photographes

ÉLÉMENTS DU JEU

- 1 plateau de jeu 
- 86 cartes de Sites incontournables 
- 24 cartes de Transport 
- 6 pions photographes 
- 6 marqueurs de Lumière naturelle 
- 6 fiches de Silhouette de la ville 
- 32 jetons de bâtiments de la Silhouette 
- 6 jetons de Thèmes 
- 6 Appareils photo 
- 6 jetons sélecteurs de Zoom 
- 1 jeton Dragon 
- 1 livret de règles du jeu



LE KIT DU PHOTOGRAPHE DÉBUTANT

Pour les photographes débutants, qui ne connaissent pas encore toutes les modalités du jeu, ou bien pour raccourcir le temps de jeu, il est recommandé de suivre les instructions du Kit du photographe débutant. Afin de jouer en mode débutant, il suffit de suivre les règles de base du jeu et d'ignorer les passages surlignés en  bleu. Les passages surlignés en orange sont spécifiques au Kit du photographe débutant.



MISE EN PLACE


1. Placez le plateau de jeu au centre de la table **1**.
2. Prenez le nombre de jetons de bâtiments de la Silhouette nécessaires en fonction du nombre de photographes (voir détails ci-dessous). Déposez-les sur les emplacements correspondants sur le plateau de jeu **2**. Remettez les autres jetons dans la boîte de jeu.
3. Mélangez les cartes de Transport **3** et donnez 3 cartes face cachée à chaque photographe. Placez le reste du paquet de cartes face cachée à côté du plateau afin que les photographes puissent piocher dedans et laissez de la place à côté pour créer une pile de défausse.
4. Mélangez les cartes de Sites incontournables et placez-en 4 (de 2 à 4 photographes) ou bien 5 (de 5 à 6 photographes), face visible, sur l'emplacement de la Sélection des juges sur le plateau de jeu **4**. Ces cartes sont les premières à pouvoir être ramassées par les photographes au début du concours. Placez le reste du paquet face cachée près de la Sélection et laissez de la place à côté pour créer une pile de défausse.
5. Prenez les 6 jetons de Thèmes et choisissez 2 thèmes au hasard pour le concours photo (les jetons ont un thème différent sur chaque face), puis déposez-les sur l'emplacement des Thèmes sur le plateau de jeu **5**. Remettez les jetons non-utilisés dans la boîte.


6. Mélangez les Appareils photo **6** et distribuez-en 1 face cachée à chaque photographe. Le lieu de départ de chaque photographe est indiqué sur chaque Appareil photo **6**. Posez votre Appareil photo devant vous, côté verso, là où les informations sur le calcul des points sont visibles. L'espace autour de votre Appareil photo sera désormais votre « galerie ».


7. Choisissez une couleur et prenez le jeton sélecteur de Zoom ainsi que le pion photographe de cette même couleur. Placez les pions photographes sur le plateau de jeu, sur les lieux de départ indiqués sur les Appareils photo **6**. Placez votre jeton sélecteur de Zoom sur l'emplacement dédié sur votre Appareil photo **7**.

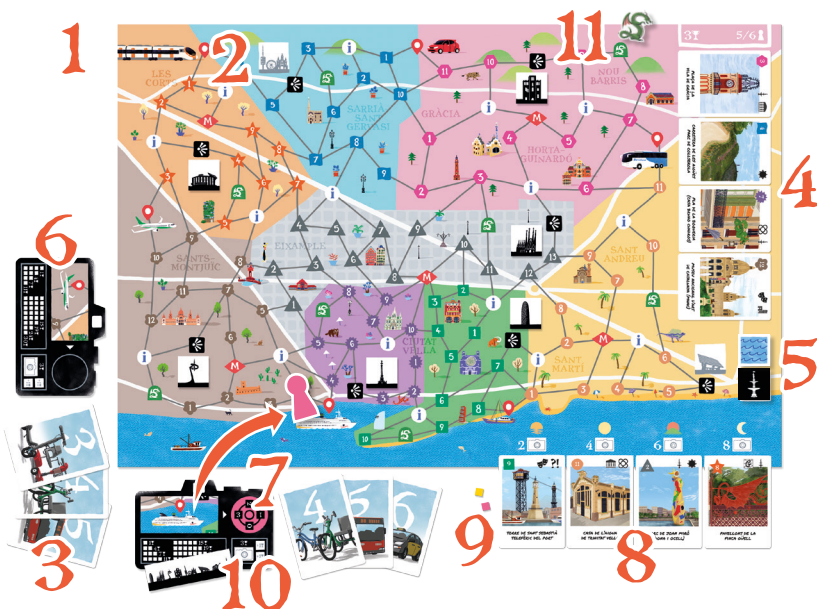
 avec les cercles de couleur visibles (mode débutant).

 avec le numéro 3 du Zoom placé à gauche.

8.  Placez 4 autres cartes de Sites incontournables sur l'itinéraire de Lumière naturelle en bas à droite du plateau de jeu **8**. Si vous avez pioché des cartes avec le même symbole affiché en haut à gauche, défaussez-les et piochez à nouveau des cartes jusqu'à en obtenir 4 avec des symboles différents.

9.  Les photographes recevront chacun un pion marqueur de Lumière naturelle **9**; Placez-le à gauche de la première carte posée sur l'itinéraire de Lumière naturelle.

10.  Mélangez les fiches de Silhouette de la ville et donnez-en une à chaque photographe. Ne la montrez pas aux autres photographes, et placez-la face cachée sur votre Appareil photo **10**.



11. Pour déterminer l'emplacement du Dragon, retournez la première carte du paquet de Sites incontournables. Placez le jeton du Dragon dans l'ancre du Dragon située dans la zone indiquée sur cette carte **11**, puis défaussez-la. La zone est indiquée par un symbole en haut à gauche de la carte.



Vous êtes maintenant prêts à jouer. Celui ou celle qui a pris la photo la plus récente sur son smartphone ou son appareil photo débute la partie. Ensuite, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT JOUER

Lorsque c'est leur tour de jouer, les photographes peuvent, dans cet ordre :

1. Déplacer leur pion.
2. Réaliser une action.

1. DÉPLACER LEUR PION

Les points sur le plateau correspondent à des lieux repérables grâce à des symboles spécifiques : Sites incontournables         points de vue sur les bâtiments de la Silhouette de la ville  Points d'information  Ancres du Dragon  et stations de Métro . Pour aller d'un point à un autre, reliés entre eux sur le plateau, les photographes peuvent :

- A. **Se déplacer en marchant** : déplacez votre pion sur un maximum de 2 points OU BIEN
- B. **Utiliser 1 carte de Transport** : vous pouvez déplacer votre pion jusqu'à un maximum de points indiqués sur la carte de Transport (3, 4, 5 ou 6). Après avoir utilisé cette carte, vous devez vous en débarrasser dans la pile de défausse des cartes de Transport. Vous ne piochez pas de nouvelle carte.

Vous pouvez passer par un point déjà occupé par le pion d'un autre photographe mais vous ne pouvez pas vous y arrêter.




2. RÉALISER UNE ACTION

Après s'être déplacés, les photographes peuvent tenter de réaliser l'une des actions suivantes :


- A. Prendre une photo.
- B. Se rendre à un Point d'information.
- C. Prendre le Métro.

A. Prendre une photo

Durant leur tour, les photographes peuvent prendre 1 photo :

- d'un **Site incontournable**
- d'un bâtiment de la **Silhouette de la ville**
-  - d'un **lieu inclus dans l'itinéraire de Lumière naturelle**
- d'un **Dragon** dans son ancre

Les photographes peuvent prendre ces photos en arrivant sur le point exact du site  ou bien à l'aide de leur sélecteur de Zoom.

 Les photographes peuvent utiliser la fonction Zoom afin de prendre une photo à distance. Ils disposent d'un sélecteur de Zoom avec 3 points de Zoom pour pouvoir prendre une photo même s'ils ne sont pas arrivés sur le point exact du plateau, et même si le point est déjà occupé par un autre photographe. Chaque point de Zoom vous permet de prendre une photo à 1 point de distance sur le plateau. Vous pouvez utiliser les 3 points de Zoom en une seule fois, ou bien les utiliser au fur et à mesure de la partie, en faisant tourner le jeton sélecteur de Zoom sur votre Appareil photo. Lorsque vous avez utilisé les 3 points, ils ne sont plus valables.

Exemple : Si vous utilisez les 3 points de Zoom en une seule fois, vous pourrez prendre une photo d'un site à 3 points de distance, mais il ne vous restera aucun point de Zoom jusqu'à la fin de la partie.



Sites incontournables

Le plateau de jeu affiche 86 Sites incontournables, répartis dans 8 zones différenciées par des formes et des couleurs différentes. Le paquet de cartes de Sites incontournables contient 1 carte de Sites incontournables pour chaque point numéroté sur le plateau de jeu, avec sur chacune un symbole et un numéro en haut à gauche.

Ces 86 cartes de Sites incontournables possèdent également un ou deux symboles en haut à droite, qui indiquent les détails intéressants du site. Ces symboles sont liés aux Thèmes de la partie et au score final des photographes.


Les photographes peuvent prendre uniquement des photos (c'est-à-dire prendre des cartes) des Sites incontournables disponibles dans la Sélection des juges sur le plateau de jeu.



Si vous arrivez à prendre en photo un Site incontournable, ramassez la photo correspondante dans la Sélection des juges et placez-la face visible dans votre galerie afin que les autres photographes puissent la voir. Après avoir pioché une nouvelle carte de Sites incontournables pour remplacer celle que vous avez prise dans la Sélection des juges, votre tour se termine.

Silhouette de la ville



Dans chacun des 8 points de vue sur la Silhouette de la ville situés sur le plateau de jeu , vous pouvez prendre une photo de chaque bâtiment qui compose cette silhouette si particulière à Barcelone.

Si vous arrivez à prendre une photo d'un bâtiment de la Silhouette, ramassez le jeton correspondant et placez-le dans votre galerie. Votre tour sera alors terminé.

Vous pouvez accumuler les jetons dans n'importe quel ordre durant la partie mais vous pouvez ramasser seulement 1 jeton pour chaque bâtiment de la Silhouette. Sur le plateau, le nombre de jetons de bâtiments de la Silhouette est inférieur au nombre de photographes ; lorsque les jetons ont tous été ramassés, ils ne sont pas remplacés.

Itinéraire de Lumière naturelle

En tant que photographe, il est important de savoir comment maîtriser la lumière naturelle en fonction de l'heure de la journée : Heure dorée de l'aube, Mi-journée, Heure dorée du crépuscule, et Nuit. Pour pouvoir comptabiliser des points à la fin de la partie, il ne suffit pas seulement de prendre en photo des Sites incontournables.



Pour obtenir les points indiqués sur les cartes de Sites incontournables que vous avez prises, vous devez aussi avoir complété les étapes photo de l'itinéraire de Lumière naturelle. Cet itinéraire est le même pour tous les participants et se compose de 4 photos.

Pour pouvoir prendre ces photos, vous devez vous rendre sur les lieux correspondants sur le plateau de jeu mais au lieu de garder les cartes, vous ferez avancer votre pion marqueur de Lumière naturelle sur l'itinéraire, indiquant ainsi que vous avez pris cette photo-là et que votre tour est terminé.

Vous pouvez avancer sur l'itinéraire de Lumière naturelle à votre rythme, mais toujours dans l'ordre suivant : de l'Heure dorée de l'aube à la Nuit. Un photographe ne peut pas prendre la carte Mi-journée sans avoir auparavant ramassé la carte Heure dorée de l'aube.



Chaque carte de Lumière naturelle vous permet d'obtenir, à la fin du jeu, les points de 2 cartes de Sites incontournables. Il n'est pas nécessaire d'arriver au bout de l'itinéraire pour gagner la partie.

Exemple : Un photographe qui n'a rassemblé aucune carte de Lumière naturelle et qui ne possède aucune carte Heure dorée de l'aube, ne pourra obtenir aucun des points indiqués sur les cartes de Sites incontournables qu'il a rassemblées. Un photographe qui a rassemblé 2 cartes de Lumière naturelle (Heure dorée de l'aube et Mi-journée) pourra obtenir les points indiqués sur 4 des cartes de Sites incontournables qu'il a rassemblées. Dans ce cas-là, un photographe ayant rassemblé 6 cartes de Sites incontournables ne pourra utiliser les points que de 4 de ses 6 cartes.

Dragons

Lorsque vous photographiez un Dragon dans son antre, vous pouvez, sans bouger votre pion, réaliser 1 action parmi les suivantes :




- Prendre une carte de Sites incontournables (dans la Sélection des juges).
- Prendre un jeton des bâtiments de la Silhouette (sur le plateau de jeu).
- **Avancer d'une position dans l'itinéraire de Lumière naturelle.**
- Remplacer toutes les cartes de Sites incontournables placées dans la Sélection des juges (retirer toutes les cartes et piocher de nouvelles cartes).


Après avoir réalisé l'action de votre choix, prenez une carte de Sites incontournables dans la pioche afin de déterminer le nouvel emplacement du Dragon sur le plateau de jeu. De la même façon qu'au début de la partie, placez le Dragon dans l'antre de la zone indiquée sur la carte piochée (en haut à gauche). Continuez à piocher des cartes jusqu'à ce que le Dragon puisse être placé dans un nouvel antre, différent du précédent et qui ne soit pas occupé par le pion d'un autre photographe (ces cartes seront ensuite défaussées). Votre tour sera alors terminé.

Si vous avez décidé de prendre une carte de Sites incontournables, choisissez-la parmi celles disponibles dans la Sélection des juges. Puis, remplacez-la par une nouvelle carte de la pioche des cartes de Sites incontournables. Enfin, piochez une nouvelle carte afin de déterminer le nouvel emplacement du Dragon sur le plateau de jeu et défaussez-la ensuite.

B. Se rendre à un point d'information

Les photographes peuvent se rendre dans les Points d'information  pour pouvoir piocher de nouvelles cartes de Transport. S'ils le souhaitent, ils peuvent d'abord se défausser de leurs cartes de Transport et piocher jusqu'à 3 nouvelles cartes (tout en ayant un maximum de 3 cartes de Transport entre les mains). Lorsque la pioche est vide, prenez les cartes de la défausse et mélangez-les pour former une nouvelle pioche.

C. Prendre le Métro

Si vous arrivez à une station de Métro , vous pouvez prendre le Métro pour vous déplacer vers n'importe quelle autre station de Métro sur le plateau de jeu (5 stations en tout). Lorsque votre pion arrive dans une station de Métro, vous pouvez vous déplacer jusqu'à la station de votre choix, à condition qu'elle ne soit pas déjà occupée.

Vous pouvez entrer dans une station déjà occupée par le pion d'un autre photographe mais vous devez sortir dans une station vacante. Après avoir choisi une station pour sortir du Métro et avoir déplacé votre pion, votre tour se termine.



FIN DU JEU

Lorsqu'un photographe a rassemblé 8 photos de Sites incontournables différents, le jeu s'arrête, et le photographe qui totalise le plus de points remporte la partie. Si plusieurs photographes obtiennent le même score final, ils seront alors tous déclarés vainqueurs.

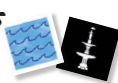
CALCUL DES POINTS ET VICTOIRE

À la fin de la partie, les photographes calculent leur score en additionnant les points obtenus grâce aux cartes de Sites incontournables et aux jetons de bâtiments de la Silhouette qu'ils ont rassemblés dans leur galerie. Pour le calcul des points, reportez-vous au verso de votre Appareil photo.

Calcul des points des photos de Sites incontournables

Les photographes obtiendront 3 points pour chaque carte de Sites incontournables rassemblée dans la galerie, +1 point par Thème présent sur chaque carte (avec un maximum de +2 points par carte si celle-ci contient 2 Thèmes).

THÈMES



Il y a 3 types de Thèmes :

- **Image** : Observez les photos pour voir si elles les contiennent :



Eau



Arbres

- **Nom** : Lisez les noms utilisés dans le titre des Sites incontournables :



Maison / Place



Parc / Jardins

- **Symboles** : Observez les symboles qui indiquent les détails du Site :



Architecture



Statues et Monuments



En extérieur



Modernisme catalan



Atypique




Arts, Sciences et Loisirs




Gaudí




Histoire et Culture

 Le calcul de vos points obtenus grâce aux cartes de Sites incontournables dépendra de votre avancée sur l'itinéraire de Lumière naturelle. Vous pourrez additionner les points de 2 cartes de Sites incontournables (de votre choix) parmi celles disponibles dans votre galerie si votre pion marqueur a atteint l'Heure dorée de l'aube, 4 cartes si vous avez atteint la Mi-journée, 6 cartes si vous avez atteint l'Heure dorée du crépuscule, et 8 cartes si vous avez atteint la Nuit. Les cartes restantes dans votre galerie ne seront pas comptabilisées.

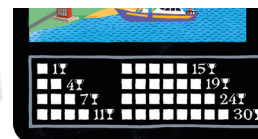
Calcul des points des bâtiments de la Silhouette de la ville

 Les photographes gagneront des points pour chaque jeton de bâtiment de la Silhouette qu'ils auront rassemblé.

 Au début de la partie, vous avez reçu une fiche de Silhouette de la ville avec une séquence de bâtiments spécifique (les bâtiments sont reliés entre eux dans un ordre différent). Vous obtiendrez un maximum de points si vous arrivez à compléter votre séquence en entier. À la fin de la partie, vous obtiendrez des points pour chaque groupe de bâtiments reliés entre eux que vous avez. Pour chaque jeton non relié à un autre jeton, vous obtiendrez 1 point.



15 POINTS



11 POINTS



Auteurs : Núria Casellas, Eloi Pujadas et Joaquim Vilalta
Illustration : Sophie Wainwright et Craig Petersen

Conception graphique : Craig Petersen
Traduction française : Amandine Barou

Nous remercions pour leur collaboration (cession des droits à l'image) : Casa Batlló, Casa de les Punxes, Cementiris de Barcelona, FC Barcelona, Fundació Catalunya La Pedrera, Institut del Paisatge Urbà - Ajuntament de Barcelona, Josep Maria de Llobet, Josep Maria Miró, MUHBA Museu d'Història de Barcelona, Pep Herrero, Torre Bellesguard Antoni Gaudí, El Tren de l'Oreneta.