

**ART-PITALISTE, 2024**

**KIEFFER ANAÏS**

**Plateau de jeu projeté, cartes en carton de propriété de 5,9 x 9,4 cm, cartes "ERUDITION"  
et "CAPITALISTE" de 6,6 x 4,5 cm, pions x6, dés x2 & billets récupéré d'un jeu divers.**

**Lycée de la Communication**

**BUT DU JEU : Etre le dernier joueur à rester en jeu, c'est-à-dire le dernier joueur n'ayant pas fait faillite.**

### **PREPARATION**

1. Prenez le casier de la Banque et disposez dans leurs emplacements les Maisons, les Hôtels, les Titres de Propriété et les billets (classés selon leur valeur).
2. Détachez les cartes Erudition et Capitaliste, mélangez-les et placez-les face cachée dans les emplacements correspondant par couleur de chaque paquet de cartes.
3. Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case "Départ".
6. Le Banquier et la Banque. Choisissez comme Banquier un joueur. S'il y a plus de 5 joueurs, l'un des joueurs peut décider de tenir uniquement le rôle de Banquier. Le Banquier remet à chaque joueur une somme de 1500 €, répartie comme indiqué ci-dessous :
  - 2 billets de 500€
  - 3 billets de 100€
  - 4 billets de 50€

La Banque garde tout le reste de l'argent, ainsi que les Titres de Propriété, les Maisons et les Hôtels, jusqu'à ce qu'ils soient achetés par les joueurs. La Banque paye également les salaires et les primes, prête de l'argent contre des hypothèques, et encaisse l'argent des impôts, des taxes, des pénalités, des intérêts pour lever des hypothèques et de la vente des propriétés.

5. Chacun des joueurs lance ensuite les deux dés : le joueur qui obtient le score le plus élevé commence la partie, le joueur situé à sa gauche jouant à sa suite.

### DEROULEMENT DU JEU:

Quand arrive votre tour de jeu, lancez les 2 dés, selon le résultat que vous obtenez vous devriez piocher une carte, "Erudition" si la somme des 2 dés est pair et "Capitaliste" si la somme des 2 dés est impair. Pour les carte "Erudition" si votre réponse au quizz est juste empoché 100€. Seulement après avoir exécuté ce que vous signale la carte, vous pouvez avancer votre pion sur le plateau de jeu, d'autant de cases que l'indique le total des dés, et dans le sens indiqué par la flèche. La case sur laquelle vous allez vous arrêter vous indique ce que vous devez ou pouvez faire. Deux pions ou plus peuvent se trouver sur une même case au même moment. Suivant la nature de la case sur laquelle vous êtes arrivé, vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes :

- acheter un terrain ou une autre propriété,
- payer un loyer (si la propriété appartient à un autre joueur),
- tirer une carte "Erudition" ou "Capitaliste",
- aller en Prison,
- bénéficier du Musée Gratuit,
- toucher un salaire de 200 €.

Lorsque vous avez terminé votre tour, ce sera au joueur situé à votre gauche de jouer : passez-lui les dés.

### Les doubles :

Si vous obtenez un double avec les dés, déplacez-vous normalement. Effectuez l'opération de votre case d'arrivée, puis relancez les dés et déplacez-vous à nouveau. Vous effectuerez alors une nouvelle opération. Cependant, si vous obtenez un double trois fois de suite, vous devez vous rendre immédiatement en Prison. Votre tour de jeu est alors terminé.

### La case "DEPART":

Chaque fois que vous passez ou vous arrêtez sur la case "Départ", la Banque vous verse un salaire de 200 €.

### Arrêt sur une propriété à vendre:

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient à personne (c'est-à-dire une propriété dont aucun joueur ne possède le Titre de Propriété), vous pouvez décider de l'acheter. Dans ce cas, payez à la Banque le prix indiqué sur le plateau. La Banque vous donnera alors, en échange, le Titre de Propriété correspondant : placez cette carte, face visible, devant vous. Si vous décidez de ne pas acheter cette propriété, alors au prochain de jouer.

### Posséder une propriété:

Posséder une Propriété vous donne le droit de percevoir un loyer de la part des joueurs qui vont s'arrêter sur cette Propriété. C'est un atout de posséder les Titres de Propriété de tous les terrains d'une même couleur ( autrement dit, de posséder un monopole ( car vous pouvez alors construire sur les terrains de ce groupe).

### Arrêt sur une propriété privée:

Quand vous vous arrêtez sur une Propriété qui a été achetée par un autre joueur, vous pouvez être amené à payer un loyer au Propriétaire, si celui-ci vous réclame ce loyer avant que le joueur jouant à votre suite ait lancé les dés. Le montant du loyer figure sur le Titre de Propriété, et varie selon le nombre de Maisons construits sur cette propriété. Si un joueur possède tous les terrains d'une même couleur, la valeur du loyer de ces terrains est alors multipliée par deux. Lorsqu'un joueur a construit des Maisons ou Hôtels sur un terrain, le loyer augmente, comme indiqué sur le Titre de Propriété.

#### Arrêt sur les cases "Pépite":

Quand vous vous arrêtez sur une de ces cases, vous pouvez l'acheter si cette Pépite n'appartient à personne. Comme pour les Propriétés, payez à la Banque le prix indiqué sur le plateau. Si la Pépite appartient déjà à l'un des joueurs, le propriétaire peut alors vous réclamer un loyer, qui est fonction des points indiqués par les dés que vous venez de lancer :

- Si ce propriétaire possède une Pépite, le loyer sera égal à quatre fois la valeur de vos dés
- S'il possède les trois Pépites, le loyer s'élèvera alors à dix fois la valeur indiquée par les dés.

#### Arrêt sur une "Galerie":

Si vous êtes le premier joueur à vous arrêter sur une case Galerie, vous pouvez décider de l'acheter. Si la Galerie a déjà été achetée, vous devez payer au Propriétaire le montant indiqué sur le Titre de Propriété. Le loyer varie en fonction du nombre total de PGalleries possédées par ce joueur.

#### Arrêt sur une case "ÉRUDITION" ou "CAPITALISTE:"

Lorsque vous vous arrêtez sur l'une de ces cases, vous devez tirer la première carte de la pile indiquée. Ces cartes peuvent vous demander de :

- déplacer votre pion
- faire un paiement (par exemple, pour des taxes)
- recevoir de l'argent
- aller en Prison
- sortir de Prison

#### Arrêt sur le Musée GRATUIT:

Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, vous recevez tout l'argent placé au centre du plateau de jeu. Vous repartirez de cette case au tour suivant.

#### Prison:

Vous êtes envoyé en Prison :

- Si vous vous arrêtez sur la case "ALLEZ EN PRISON"
- Si vous obtenez 3 fois de suite un double avec les dés.
- L'arrivée en Prison met fin à votre tour de jeu. Vous ne franchissez pas la case "Départ" et vous ne recevez pas 200 €.

#### Vous pourrez sortir de Prison :

- Si vous payez une amende de 500 € que vous placez au centre du plateau avant de lancer les dés et de continuer votre tour de jeu, ou
- Si vous faites un double avec les dés durant l'un des trois tours qui suit votre arrivée en Prison; déplacez-vous alors du nombre de cases indiqué par les dés, jouez, puis relancez les dés - comme tout joueur ayant obtenu un double - et rejouez, ou

Vous ne pouvez rester plus de trois tours en Prison. Pendant que vous êtes en Prison, vous pouvez percevoir des loyers.

### Les Maisons:

Une fois que vous possédez tous les terrains d'un groupe de couleur, vous pouvez acheter des Maisons à placer sur ces terrains, ce qui augmente la valeur du loyer que vous allez réclamer aux autres joueurs. Le prix d'une Maison est indiqué sur le Titre de Propriété correspondant. A tout moment, durant votre tour de jeu, vous pouvez acheter et construire autant de Maisons que votre fortune vous le permet. Vous devez cependant construire uniformément, c'est-à-dire que vous ne pouvez pas construire plus d'une Maison par terrain tant que vous n'avez pas construit une Maison sur chaque terrain de ce groupe. Vous pouvez alors commencer à construire une seconde rangée de Maisons, et ainsi de suite. De la même façon, si vous souhaitez revendre des Maisons, vous devez dégarnir tous les terrains du groupe uniformément. Si vous possédez tous les terrains d'un groupe de couleur, et que vous n'avez construit de Maison que sur un ou deux de ces terrains, vous continuez à percevoir un double loyer pour les terrains nus de ce groupe, lorsqu'un joueur s'y arrête. Vous ne pouvez pas construire de Maison sur un terrain si dans le même groupe, un terrain est hypothéqué.

### Les Hôtels:

Pour pouvoir acheter un Hôtel, vous devez posséder 4 Maisons sur chaque terrain d'un même groupe. Si vous désirez construire un Hôtel, demandez à la Banque de vous échanger les 4 Maisons du terrain de votre choix contre un Hôtel, et acquittez-vous du prix indiqué pour un Hôtel sur le Titre de Propriété, puis placez votre Hôtel sur ce terrain. Vous ne pouvez construire qu'un Hôtel par terrain.

### Hypothèques:

Si vous avez besoin d'argent, vous pouvez hypothéquer une Propriété, et recevoir de la Banque la somme du prix que vous l'avez achetée. Les Maisons et les Hôtels ne peuvent pas être hypothéqués.

### **LE VAINQUEUR:**

Le dernier joueur restant en jeu est le vainqueur.

## Renseignement sur les mouvements artistiques du plateau et les autres cases

*Pour chaque coté du plateau des mouvements qui prônent le capitalisme, la société de consommation et l'industrialisation. Et à l'opposé des mouvements qui lutte contre cette société de surconsommation.*

### Mouvement & artiste qui porte sur le capitalisme:

**Le Précisionnisme**: mouvement artistique américain qui a émergé dans les années 1920. Il célèbre les thèmes de l'industrialisation, des paysages urbains modernes, et de l'architecture industrielle. Les artistes précisionnistes peignaient des usines, des gratte-ciels, des ponts et des infrastructures technologiques avec un style très épuré, presque mécanique, en mettant l'accent sur la géométrie, les lignes nettes, et la clarté des formes.

- **Charles Sheeler (american landscape)**
- **Charles Demuth (*Abstraction d'après des édifices, Lancaster*)**
- **Elsie Driggs (pittsburgh)**
- **Francis Picabia. (*Love Parade*)**
- **Ralston Crawford (*Buffalo Grain Elevators*)**
- **Preston Dickinson (*Factory, vers 1920*)**

**Le Futurisme**: Né en Italie au début du 20e siècle, le futurisme célébrait la vitesse, la technologie et l'industrialisation. Les artistes comme **Filippo Tommaso Marinetti** voyaient dans le progrès technique et l'industrialisation une force dynamique, même destructrice, qui devait balayer les vieilles institutions pour en créer de nouvelles.

- **Umberto Boccioni (*La ville se lève*)**
- **Giacomo Balla (*Dynamisme d'un chien en laisse*)**
- **Carlo Carrà (*Les secousses d'un taxi*)**
- **Luigi Russolo (*La Rivolta*)**
- **Gino Severini (*Red Cross Train Passing a Village*)**
- **Filippo Tommaso Marinetti (*Skyscrapers and Tunnels*)**

### Mouvement & artiste qui lutte contre le capitalisme:

**Le Pop Art** : Ce mouvement, apparu dans les années 1950, célèbre et critique à la fois la société de consommation, la publicité et la culture de masse. Des artistes comme **Andy Warhol** et **Roy Lichtenstein** ont utilisé des images issues de la publicité, des produits de consommation, et des icônes populaires pour dénoncer la banalisation des objets et l'impact du capitalisme sur la culture.

- **Andy Warhol (Campbell's Soup Cans)**
- **Roy Lichtenstein (Sunrise)**
- **Claes Oldenburg (Oldenburg, Eistüte)**
- **James Rosenquist (Industrial Cottage)**
- **Richard Hamilton (Interior II 1964)**
- **David Hockney (4 Pearlblossom Hwy, 11–18th April 1986)**

**L'Artivisme** : L'Artivisme (contraction d'art et activisme) est un mouvement contemporain qui se sert de l'art comme moyen de protestation contre diverses formes d'injustice sociale, y compris le capitalisme, l'industrialisation et la société de consommation. Des artistes comme **Banksy** ou **Shepard Fairey** utilisent l'art de rue pour critiquer l'impact du capitalisme, l'exploitation économique, et la surconsommation. Ce mouvement cherche à provoquer une prise de conscience et un changement social, en transformant l'art en outil de contestation politique et sociale.

- **Banksy (Flower Thrower)**
- **Shepard Fairey (barack obama "hope")**
- **JR**
- **Barbara Kruger (your body is a battleground)**
- **Ai Weiwei (dropping a han dynasty urn)**
- **The Guerrilla Girls**

#### Les cartes Galeries représentent les galeries les plus visité au monde

1. **Musée du Louvre, Paris (7 726 321 de visiteurs)**
2. **Musées du Vatican, Cité du Vatican (5 080 866 de visiteurs)**
3. **British Museum, Londres (4 097 253 de visiteurs)**
4. **Tate Modern, Londres (3 883 160 de visiteurs)**

#### Les cartes "Pépite" représentent les pépites d'or de l'histoire de l'art, ce sont les œuvres les plus vendues les plus chères au monde.

1. **Léonard de Vinci, Salvator Mundi**, l'œuvre a été vendue 450,3 millions de dollars au prince saoudien Badr bin Abdullah.
2. **Shot Sage Blue Marilyn, Andy Warhol**, a été vendue pour la somme stupéfiante de 195 millions de dollars chez Christie's en mai 2022.
3. **Les Femmes d'Alger, Pablo Picasso**, la version O a été vendue en mai 2015 pour 179,4 millions de dollars à l'ancien Premier ministre du Qatar