

THE GALLERIST

VITAL LACERDA JÁTÉKA

1 - 4 játékos

Játékosonként 30 perc

A művészet és a kapitalizmus korszakában új hivatás kialakulása vált szükségessé, ez volt a **galerista**. Épp most készülsz munkába állni ebben a műkereskedői, múzeumi kuratori és művészeti menedzseri képességeket magába sűrítő szakmában. Népszerűsítsd és támogasd a művészeket; vásárolj meg, állítsd ki és add el alkotásaikat; építsd ki és használd fel nemzetközi befolyásodat. Ezzel kivívhatod azt az elismerést, mely szerte a

világból galériádba csalja a látogatókat. Mindehhez rengeteget kell dolgoznod, de aggodalomra semmi ok, hiszen felvehetsz asszisztenseket, hogy segítsék munkádat. Munkanélküli művészetrájonók hosszú sora kigyózik abban a reményben, hogy egy hozzád hasonló kaliberű személynek dolgozhasson. Alapozd meg szerencsédet a valaha volt legjövődolgozó galéria irányításával.

A játék tartozékai



1x játéktábla



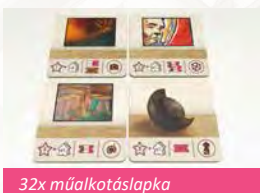
4x művészeti galéria (játékos tábla)



4x galeristabábu



Kezdőjátékos-jelző és 4x befolyásjelző



32x műalkotáslapka



16x művészlapka



16x aláírásjelző



10x művészbónuszlapka



60x jegy



40x látogató



1x látogatózsák



40x asszisztens a játékosok színeiben



3x festőállvány



20x ismertséglapka



8x hírnévjelző és 5x hírességlapka és 3x jelölő lapka



20x népszerűségjelző



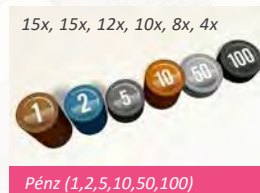
4x műkereskedő-kártya



4x kurátorkártya



20x szerződéskártya



15x, 15x, 12x, 10x, 8x, 4x

Pénz (1,2,5,10,50,100)

Tartalomjegyzék

A játék tartozékai	1
A The Gallerist játék előkészületei	2-3
A játék áttekintése	4
• A négy helyszín rövid összefoglalása	
• Látogatók, galeristák, tér és előcsarnokok	
• Hírnév, befolyás, pénz	
A játék menete	5
A játék vége	
Helyszínakciók	
Vezetői akciók	
• Látogatók mozgatása jegyek felajánlásával	
• Egy szerződéskártya bónuszának használata	
Kiütési akciók	6
Művésztelep	7
• Egy művész felfedezése	
• Egy műalkotás megvásárlása és kiállítása	
Értékesítési iroda	9
• Egy szerződés aláírása	
• Egy műalkotás eladása	
Médiaközpont	11
• Asszisztensek felvétele	
• Művész népszerűsítése	
Nemzetközi piac	12
• Ismertséglapka elvétele	
• Ajánlattevés egy nemzetközi hírű műalkotásra	
Befolyás	13
Jegyek, hírnév és híresség	14
Köztes pontozás	14
Játék végi pontozás	15-16
Szóló játék	16
Példajáték	17-18
Résztvevő művészek	19
Ismertséglapkák és alkotók	20

A THE GALLERIST JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

4 fős JÁTÉK



A pénz kivételével az összes tartozék korlátozott. Ha elfogynak, többet nem lehet belőlük szerezni.

ELŐKÉSZÜLETEK

- Helyezzétek a játéktáblát az asztal közepére.
- Helyezzétek a játékos táblákat a játéktábla köré a színüknek megfelelő galéria közelébe.

A látogatókat tegyétek a vászonzsákba: **4 fős játéknál** használjátok az összes látogatót. **3 fős játéknál** minden egyes típusból vegyetek ki 2-t, ezeket tegyétek vissza a dobozba. **2 fős és szóló játékban** 4-et vegyetek ki minden típusból.

A játéktábla előkészítése:

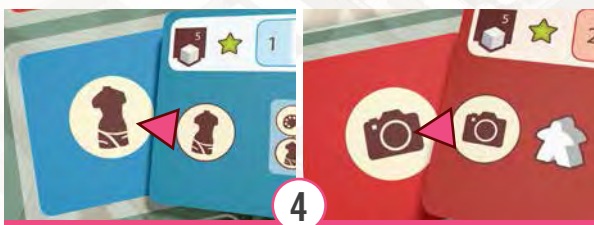
1. Minden játékos helyezze **befolyásjelzőjét** a befolyássáv 10-es mezőjére.
2. Helyezzétek a jegyirodába a különböző színű **jegyek** mindegyikéből a játékosok számától függően adott mennyiséget. **4 fős játéknál** színenként 20 jegyet, **3 fős játéknál** 15 jegyet, **2 fős és szóló játéknál** 10 jegyet. A megmaradt jegyeket tegyétek vissza a játék dobozába.

Értékesítési iroda:

3. Keverjétek meg a szerződés-kártyákat, és helyezzétek képpel lefelé a bal szélső mezőre. Húzzátok fel a felső 4 kártyát, és tegyétek képpel felfelé a szerződés-kínálat négy mezőjére.

Művésztelep:

4. Keverjétek meg mind a 16 **művészlapkát**, és helyezzétek le egyet-egyet a játéktábla mindegyik művészmezőjére úgy, hogy a művész színe és művészeti kategóriája megfeleljen a mezőnek.



Minden egyes művészeti kategóriában van 1 kék és 1 piros művész.

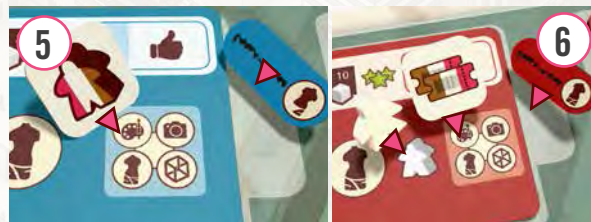
Ha olyan művészt húztok, melynek mezője már foglalt, tegyétek vissza a játék dobozába. Ezt addig ismételjétek, amíg fel nem töltöttétek az összes mezőt, majd a megmaradt művészeket tegyétek vissza a játék dobozába. Minden művészeti kategóriában egy kék és egy piros művésznek kell lennie.



A barna mező a kezdő hírnév – jelöljétek meg.

Az elsőként felhúzott kék művészlapkát képpel felfelé tegyétek le, és jelöljétek meg a kezdő hírnevét egy fehér kockával. A hírnév kezdőértéke a lapka mindkét oldalán szerepel.

5. Az összes többi művész képpel lefelé kezdi a játékot. Keverjétek meg a művészbónuszlapkákat, és helyezzétek találmorra egyet-egyet minden művészre. Tegyétek vissza a megmaradt művészbónuszlapkákat a dobozba. Helyezzétek a zsákból egy-egy **fehér látogatót** (gyűjtő) minden egyes piros művészlapkára.
6. Minden művészlapka mellé tegyétek oda a hozzá tartozó **alírási jelzőket**.



Bónuszlapkák, látogatók és alírási jelzők

7. Minden egyes művészeti kategóriánál keverjétek meg az odatartozó műalkotásokat, és helyezzétek a paklikat képpel felfelé a megfelelő műterem melletti mezőre. Vegyétek el, és egyelőre tegyétek félre mindegyik pakli felső lapkáját.
8. Helyezzétek a zsákból a lapkán látható jegyek számával egyenlő számú, találmorra választott **látogatót** a pakli tetején lévő műalkotásokra.



A jegyek színe nem számít – csak a számuk.

Média:

9. Helyezzétek a **népszerűségjelzőket** a számozásuknak megfelelő mezőkre.

Nemzetközi piac:

10. Válasszatok találmorra 12 **ismertséglapkát**, és helyezzétek egyet-egyet képpel felfelé a nemzetközi piac felső négy sorának minden egyes mezőjére. A **szóló és a 2 fős játékban** csak 8 lapkát válasszatok, és csak az 1. és a 3. oszlop felső 4 sorát fedjétek le velük.
11. Keverjétek meg a korábban félretett 4 műalkotást, és helyezzétek találmorra egyet-egyet a tábla mellett lévő festőállványok mindegyikére. **4 fős**

játéknál három festőállványt, **3 fős játéknál** két festőállványt, **2 fős és szóló játéknál** egy festőállványt használjatok. *Ezek a nemzetközi hírvő alkotások.*

Tegyétek vissza a megmaradt festőállványokat a megmaradt műalkotásokkal együtt a dobozba.

12. Helyezzétek a zsákból 4 találmorra választott **látogatót** a **térre**, és egy-egy találmorra választott **látogatót** minden egyes játékos **előcsarnokába**.



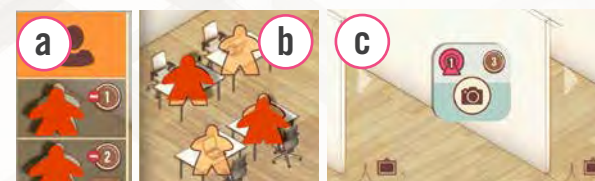
Az előcsarnok a játékos galériája és a tér között van.

13. Válasszatok találmorra 4-et a megmaradt **ismertséglapkákból**, és helyezzétek egyet-egyet találmorra, képpel felfelé a játéktábla minden egyes **helyszíne** mellé.
14. Találmorra válasszatok kezdőjátékost, és adjátok neki a kezdőjátékosjelzőt. **Fordított** játékosrendben minden játékos válasszon egy **helyszínt**, helyezze le ide a **galeristáját**, és vegye el a **helyszínen** lévő **ismertséglapkát**. Tegyétek vissza a megmaradt lapkákat a dobozba.

- Minden mást helyezzétek a játéktábla közelébe.

Minden játékos válasszon egy szintet, és készítse elő a galériáját a következők szerint:

- a. Helyezz 8 **asszisztenst** a munkanélküliek sorának mezőire.
- b. Helyezd a 2 megmaradt **asszisztenst** az irodába.
- c. Helyezd a korábban elvett **ismertséglapkát** játékos táblád 3. műalkotásmezőjére.
- d. Vegyél el 10 pénzt a bankból.
- e. Keverjétek meg a **műkereskedő-kártyákat**, és osszatok találmorra egyet-egyet minden egyes játékosnak. Ugyanezt tegyétek a **kurátor-kártyákkal** is. Ezek a kártyák titkosak.



A játékos tábla előkészítése.

A játék áttekintése

A The Gallerist játékban az egyes játékosok annyi pénzt próbálnak szerezni, amennyit csak lehetséges, és így próbálják megnyerni a játékot.

A játék folyamán a játékosok művészeket fedeznek fel, akiket műalkotások készítésével bíznak meg, és támogatják őket a hírnév felé vezető úton.

Műalkotásokat vásárolnak, melyeket kiállítanak galériájukban, és melyeket esetleg el is adnak. Asszisztenseket alkalmaznak, akiket a nemzetközi piacra küldenek, hogy növeljék ismertségüket, és hogy ajánlatot tegyenek az árverésre bocsátott műalkotásokra. A játék végén a játékosok további pénzhez jutnak a kurátor- és a műkereskedő-kártyájukon lévő célok teljesítésével.

A játékosok fordulóikat az óramutató járása szerint hajtják végre. A soron lévő játékos választ egyet a játéktábla négy **helyszínéből**, majd kiválasztja az adott **helyszín** két lehetséges akciójának egyikét. Vannak **vezetői akciók** és **kiütési akciók**, melyeket később részletezünk.

A négy **helyszín** rövid összefoglalása:



Művésztelep: A játékosok vagy egy új művészt fedezhetnek fel, vagy megvásárolhatják egy már felfedezett művész műalkotását. Minden egyes művésznek egyszerre csak két eladatlan műalkotása lehet, ezt jelképezik aláírásjelzőik. A műalkotás vételára attól függ, hogy a művész mennyire híres (a művészlapján lévő hírnévkocka mutatja), amint a műalkotást megvásárolja valaki, az ki lesz állítva a játékos galériájában.



Értékesítési iroda: A játékos elvehet egyet a kínálatban lévő szerződés-kártyákból, vagy ha már van szerződés-kártyája, eladhatja egyik műalkotását. Az alkotás eladási árát az azt készítő művész hírneve határozza meg.



Médiaközpont: A játékos ezen a **helyszínen** felfogadhat egy újabb asszisztent, vagy népszerűsíthet egy művészt a médiában, mely növelni fogja annak hírnevét, valamint jutalomként a játékos még bónuszt is kap.



Nemzetközi piac: Ezen a **helyszínen** a játékos elküldheti egyik asszisztensét a nemzetközi piac egyik mezőjére, mellyel az asszisztens által elfoglalt oszloptól függően befolyást szerez. A táblázat felső része növeli a játékos ismertségét, és ad egy játék végi céllapkát; a táblázat alsó részében a játékos ajánlatot tehet egy árverezésre kerülő műalkotásra (ezek a festő-állványon kiállított alkotások). Erre az árverésre a játék végén kerül sor.

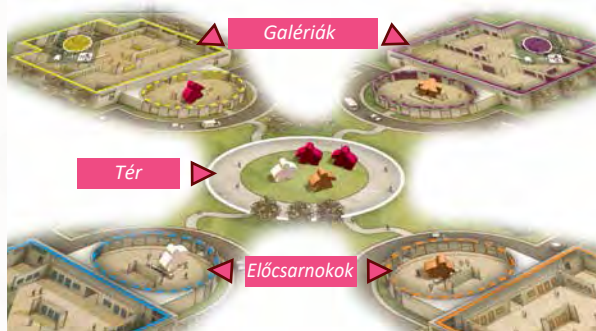


A játék négy helyszíne

Látogatók, galériák, tér és előcsarnokok

A játék fontos részét képezik a látogatók, akiknek 3 különböző típusuk lehet: **befektetők (barna)**, **VIP-k (pink)** és **gyűjtők (fehér)**.

A játékos a megfelelő színű jegyek elköltésével mozgathatja ezeket a látogatókat a táblán, abból a



A tér, az előcsarnokok és a galériák.



célból, hogy így látogatók kerüljenek galériájába. A már bent lévő látogatók pénzt és befolyást adnak a játékosnak, és segítik, hogy egy művész hírneve tovább nőjön.



Hírnév

Minden egyes felfedezett (képpel felfelé néző) művésznek van egy jelzője, mely aktuális hírnevét mutatja. Ez határozza meg az általa készített műalkotás eladási árát, ezért okos dolog egy éppen felfedezett művész műalkotását megvásárolni, és haszonnal túladni rajta, amikor az alkotója már híresebbé vált! Egy művész hírneve akkor nő, amikor műalkotást készít, és amikor népszerűsítik a médiában.



Befolyás

Minden játékos aktuális befolyását a táblán lévő sávon tartja számon. A befolyást a művészek népszerűsítésére, egy **kiütési akcióként** végrehajtott **helyszín** akció végrehajtására, valamint további pénz és hírnév szerzésére lehet elkölteni. Befolyást szerezni pedig, az ilyen ikonnal jelölt akcióknak és a nemzetközi piachelyszínek akcióinak a végrehajtásával lehet.



Pénz

A pénz a játék alapvető erőforrása, ezt használjátok műalkotások vásárlására, asszisztensek felvételére, és a nemzetközi piacon történő árveréseken ajánlattétellel. Pénzt szerezni műalkotások eladásával és az ilyen ikonnal jelölt akciók végrehajtásával lehet.

A játék menete

A játék körökön át folyik, az egyes köröket a kezdőjátékos kezdi. A soron lévő játékos áthelyezi **galeristáját** a játéktábla négy **helyszínének** egyikére, és végrehajtja az adott **helyszín** két akciójának egyikét. Továbbá a játékos még végrehajthat **egy**et a két **vezetői akció** közül, akár a **helyszín**akció végrehajtása **előtt**, akár **utána**.

Ha a játékos galeristáját egy olyan **helyszínre** mozgatja, ahol egy másik játékos áll, akkor az adott játékos kiüti, aki majd **az aktuális játékos fordulója után** végrehajthat egy különleges **kiütési akciót**.



A sárgát kiütötték.

A **kiütési akció** következtében a játékos szokásos fordulóján kívül plusz lépést hajthat végre. Emlékeztető: a soron következő játékos mindig az utolsó **helyszín**akciót végrehajtó játékostól balra lévő játékos.

A játéknak ez a dinamikus eleme egyedülálló, és mindenkit folyamatos gondolkodásra készítet.

A játék vége

A játék addig folytatódik, amíg a következő feltételekből legalább **kettő** nem teljesül:

- A jegyirodából elfogynak a jegyek.
- Kettő vagy több művész hírességgé válik.
- A zsákból elfogynak a látogatók.

Amint ezen feltételekből **kettő vagy több** teljesül, a kör még addig folytatódik, amíg az utolsó játékos be nem fejezi fordulóját. Ezután a kezdőjátékostól kezdve, fordulósorrendben haladva minden játékosnak lesz még egy normál fordulója, kivéve, hogy a **kiütött** játékosok hazaviszik a galeristájukat, és nem hajthatnak végre kiütési akciót.

Ezután következnek a végső pontozás (lásd 15. oldalon), és **a legtöbb pénzt gyűjtő játékos megnyeri a játékot**.



A játék végét kiváltó feltételek - 3-ból 2 teljesüljön

Helyszínakciók

Ha a soron lévő játékos galeristája egy **helyszín**mezőn van (nem ütötték ki), egy **másik helyszínre KELL MOZGATNIA** galeristabábuját.

Továbbá ha a játékos az egyik **helyszínről** egy másikra lép, akkor a galerista kiindulási mezőjén hagyhatja az egyik asszisztensét. Ez az asszisztens



Egy asszisztens hátrahagyása

Akciók végrehajtása

A soron lévő játékos **azon felül**, hogy végrehajtja a **helyszín** akcióját, egy **vezetői akciót** is végrehajthat. Ha ezt teszi, akkor ezt az akciót végrehajthatja a **helyszín**akció **előtt vagy után**, ezt a játékos dönti el.

2 lehetséges vezetői akció van

- Látogatók mozgatása jegyek felajánlásával.
- Egy szerződéskártya bónuszának használata.

- Látogatók mozgatása jegyek felajánlásával

A galeristák jegyeket ajánlanak fel, hogy fontos látogatók keressék fel galériájukat.

Egy játékos **bármennyi** jegyet eldobhat. A játékos minden egyes eldobott jegyért egy azzal **azonos színű látogatóval** léphet egy mezőt a táblán saját galériájá **FELÉ**.

Egy látogató ugyanazon akció részeként egynél többször is léphet.

Az eldobott jegyek a játéktábla mellett lévő dobókupacba kerülnek (**ne tegyék vissza a dobozba**).



Gyűjtők szabálya:

A játékos galériájában egyidejűleg tartózkodó gyűjtők száma korlátozott. Számuk eggyel több lehet, mint a játékos eladott műalkotásainak száma.

Figyeljete erre a szimbólumra, mely a játéktáblán az egyes játékosok galériáján látható.

jöhet az **irodából** vagy egy másik **helyszínről**. Az otthagyt asszisztens lehetővé teszi, hogy kiütésekor a játékos **kiütési** akciót hajthasson végre.

Amint a játékos egy új **helyszínre** ér, választania **KELL egyet** a két lehetséges **helyszín**akció közül (lásd 7. oldalon).

Példa:

*Narancs van soron. Galeristája jelenleg a nemzetközi piacon áll. A médiaközpontot választja. Úgy dönt, ott hagy egy asszisztensét a nemzetközi piacon, ezért elvesz egy asszisztensét az irodájából, és a nemzetközi piac **helyszínére** helyezi. Ha lenne asszisztense egy másik **helyszínen**, akkor az irodában lévő helyett azt is ide helyezhetné. Végül végrehajtja a médiaközpont két lehetséges akciójának egyikét.*

A téren vagy bármelyik előcsarnokban lévő látogatót bármelyik játékos mozgathatja, de amint egy látogató belépett egy galériába, **onnan jegyek eldobásával már nem léphet ki**.

Példa:

A látogatókat a térről saját előcsarnokodba (fordítva nem), saját előcsarnokodból saját galériádba (fordítva nem), vagy akár egy másik játékos előcsarnokából a térre léptetheted.



Látogatók mozgatása vezetői akcióval

• Egy szerződéskártya bónuszának használata

A szerződések sok előnnyel járnak.

A játékos a játék során szerződéskártyákat vehet el és tehet le a játékos táblájára. A kártyán látható bónuszt a játékos egy **vezetői akcióval** használhatja, ilyenkor egyik asszisztensét (vagy egy irodából vagy egy **helyszínről**) a kártyára helyezi. Ez a bónusz csak egyszer használható, és **a felhasznált asszisztens** ezt jelezve **a kártyán marad**.

Később a játék folyamán, ha szerződéskártyát használva eladja egyik műalkotását, akkor az asszisztens visszakerül a játékos irodájába, a szerződéskártya megfordul, és a túoldalán látható új bónusz egy másik **vezetői akcióval** megszerezhető. Lásd a bónuszok leírását a játékossegédletben.

Példa:

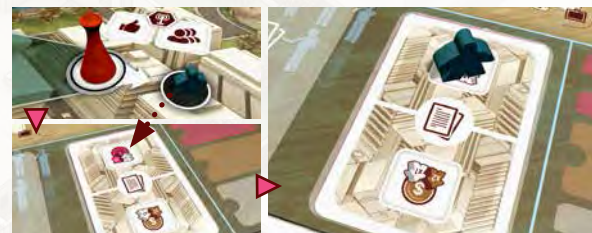
Kéknek van egy szerződéskártyája a játékos tábláján. Vezetői akciót használ, egyik asszisztensét a kártyára helyezi, és megkapja a kártya bónuszát. (A jobb oldali ábrán látható bónusz egy új szerződéskártya húzása.)



A játékos azonnal elveszi a kártyán látható bónuszt.

Példa:

Kék teljesíti az előző példa szerződéskártyáját, és az asszisztense visszakerül az irodájába. Később a játékban használhat egy vezetői akciót, hogy egy asszisztense visszamenjen a kártyára, de ez alkalommal a kártya hátlapjának felső bónuszát fogja megkapni.



A játékos azonnal megkapja a befolyásbónuszt.

Kiütési akciók

Ha a játékos galeristabábuját egy olyan **helyszínre** mozgatja, ahol van már egy másik galeristabábu vagy egy asszisztens, akkor az ott lévő bábut **kiüti**, mely a **helyszín**mező melletti fekete mezőre lép. Miután a soron lévő játékos befejezte fordulóját, a kiütött játékos végrehajt egy különleges **kiütési akciót**, majd a galeristabábu / asszisztens hazamegy (lásd lejjebb a **Hazatérés** című részt).

Saját asszisztens kiütése:

*Egy játékos kiütheti saját asszisztensét. Ilyenkor az asszisztens hazamegy, de a játékos nem hajthat végre **kiütési akciót**.*

A lehetséges **kiütési akciók** a következők:

- A befolyás csökkentése az előző hírnévikonig, és egy **helyszín**akció végrehajtása.
- Egy vezetői akció végrehajtása (lásd fent).

A **kiütési akció** csak egy lehetőség, de a galeristabábu vagy az asszisztens akkor is hazamegy, ha a játékos nem hajt végre ilyen akciót.

Hazatérés



Amikor a galeristabábu egy **helyszínről** kiütve hazamegy, akkor a játékos táblán lévő saját galériájába kerül.

Amikor egy asszisztens hazamegy, akkor a játékos irodájának egyik üres asztalához kerül. Ha mind a négy asztal foglalt, akkor az asszisztens kikerül a játékból, tegyék vissza a játék dobozába.



Példa:

*Lila van soron. Az értékesítési irodába megy, ahol már van egy sárga asszisztens. A sárga asszisztens a **helyszín**mező melletti fekete mezőre lép.*

*Miután lila végrehajtotta a helyszínakciót, sárga használhatja a **kiütési akcióját**, hogy ő is végrehajtsa a **helyszín**akciót (közben befolyásjelzőjével visszalép az előző hírnévikonra).*

Az asszisztens hazamegy.



Sárga asszisztensét kiütik.



Sárga csökkenti befolyását, és végrehajtja a helyszínakciót.



Sárga asszisztense hazamegy.

Helyszínek



Művésztelep



Akción: egy művész felfedezése

Miután új művészre lettél, megbízod egy műalkotás készítésével.

Minden játékban 8 művész van, de a játék kezdetén még csak egyikük (a képpel felfelé néző) készíthet műalkotást. A többi művészt először fel kell fedeznie egy játékosnak. Ehhez a **következő lépéseket** kell végrehajtania:

1. Választ egy felfedezetlen **művészt** (képpel lefelé néző művészlapka).
2. Megkapja a **művész bónuszlapkáján** látható bónuszt, ezután a bónuszlapkát a játék dobozába rakja.
3. Csak piros művészeknél: A gyűjtővel (fehér látogató) a művészlapkáról a térre lép.
4. A művészlapkát képpel felfelé fordítja.
5. A **hírnévjelzőt** a művészlapka hírnévsávjának barna mezőjére helyezi.
6. Átteszi a művész aláírási jelzőjét a játékos táblájára, a műalkotások értékét mutató sáv alatt lévő **megbízásmezőre**.



Megbízásmező:

Egy játékosnak egyszerre csak egy megbízása lehet; ha már van aláírási jelző a megbízásmezőn, akkor nem fedezhet fel újabb művészt, és ugyanannak a művésznak a másik aláírási jelzőjét sem veheti el.



Egy művész felfedezése.



Akción: egy műalkotás megvásárlása és kiállítása

Szerez újabb nézivalót látogatóközönségnek!

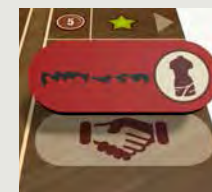
A játékos ezzel az akcióval műalkotást vásárolhat, melyet kiállíthat galériájában. **Az alkotás vételára egyenlő a művész aktuális hírnevével**, hacsak a játékosnak nincs **megbízása** az adott művész felfedezésére (lásd lent). Ebben az esetben ugyanis **az alkotás vételára a művész kezdő hírnevével egyenlő**.



A művészeknek csak annyi ihletük van, hogy egy időben csak két alkotásuk lehet a piacon. Ezt jelképezik az **aláírási jelzők**. Amint

mindkét aláírási jelzőt elvették egy művésztől, az adott művész nem tud újabb műalkotást készíteni (kivéve a már kiadott megbízást), amíg egyik korábbi alkotása el nem kelt.

Emlékeztető: megbízások:



Az a játékos, aki felfedez egy művészt, és megszerzi a megbízást jelképező aláírási jelzőt, nem vásárolhatja meg az adott művész egy másik műalkotását, amíg meg nem vásárolta a megbízásba adott alkotást.

Egy játékosnak lehet a tulajdonában ugyanannak a művésznak két műalkotása.



A műalkotások vételára: Tényleges ár = 14\$, Megbízói ár = 10\$

Egy műalkotás megvásárlásánál a játékos kövesse ezeket a lépéseket:

1. Választ egy olyan művészt, akinek vagy van egy **elérhető** aláírási jelzője, vagy akit már korábban megbízott. A hozzátartozó műalkotás pakli felső lapkája lesz a művész által készített műalkotás.
2. A műalkotáson lévő **összes látogatóval** a térre lép.

Fontos emlékeztető:

Az aláírási jelzők a játék meghatározó elemei, a siker érdekében fontos, hogy a játékos jól időzítve vegye el ezeket.



Műalkotás választásakor a látogatók a térre mennek.

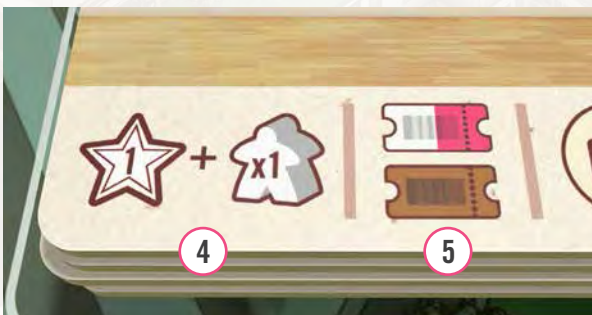
3. Pénzt fizet a banknak a következők szerint:
- Ha ez egy megbízás, akkor az ár a művész kezdő hírneve;
 - Máskülönben az ár a művész aktuális hírneve.

• A befolyás felhasználható pénzszerzésre - lásd a 13. oldalon.

4. Növeli a művész hírnevét az alkotáson jelzett mértékben, plusz további 1-gyel a játékos galériájában lévő **minden egyes gyűjtőért**.

• A befolyás felhasználható hírnév szerzésére - lásd a 13. oldalon.

• Lásd a 14. oldalon a hírnév leírását.



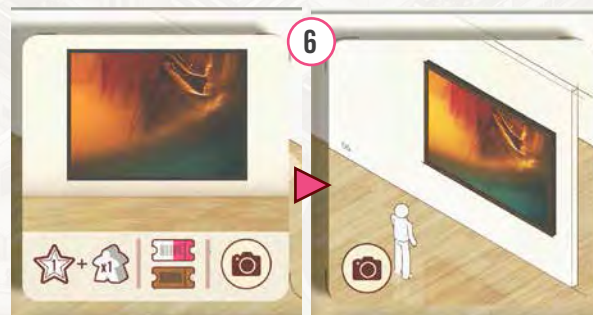
Egy műalkotás jutalmainak megszerzése

5. Megkapja a műalkotáson látható jegyeket.
6. A játékos a műalkotást képpel lefelé fordítva (kiállított oldal) galériája **bal szélső** üres helyére teszi. *Ha a játékosnak nincs szabad helye, akkor nem vásárolhat műalkotást.*



A 4. műalkotáshely a galériában:

A játékos galériájának 4. helye csak akkor érhető el, ha a galériában jelenleg ki van állítva egy remekmű (lásd a 14. oldalon).



Egy műalkotás kiállítása

7. A játékos a művészlapka mellől (vagy megbízott alkotásnál a megbízásmezőről) áteszi az aláírájelzőt az alkotások értékét jelző sávja jobb oldalára, a művész aktuális csillagszintjének megfelelően (a csillagszint a hírnévjelző alatt vagy előtt látható).



Egy műalkotás eladási árának jelölése

8. A zsákból taláломra húz az alkotáson látható jegyek számával azonos számú látogatót, melyeket az újonnan felfedett műalkotásra helyez. Ha a zsák kiürül, annyit helyezzen le, amennyit tud.



Ha egy ismertséglapka volt azon a galériahelyen, amelyre az új alkotás került, akkor a lapkát a játékos a fordulója végéig helyezze a kiállított műalkotásra. A fordulója végén tegye át a lapkát a játékos táblája egyik üres ismertségmezőjére, megkapva így az adott mezőn látható bónuszt (nem magán a lapkán lévő). Ezután az előcsarnokából vissza kell tennie egy látogatót (ha van) a térre. Mivel mindegyik játékosnak csak egy ismertséglapkája van a 3. galériahelyen, így ezt minden játékos játékonként csak egyszer teheti meg.

Megjegyzés: Ha egy játékosnak nincs üres ismertségmezője a játékos tábláján, akkor rakja az ismertséglapkát a játék dobozába.

Példa:

Sárga szeretne műalkotást vásárolni a lent látható művésztől. A művész aktuális hírneve 9, így a vételár 9 pénz. A művész hírneve összesen 3-mal nő (2 a műalkotás miatt, és további 1, mert sárga galériájában van 1 gyűjtő).



A műalkotás költsége - 9 pénz



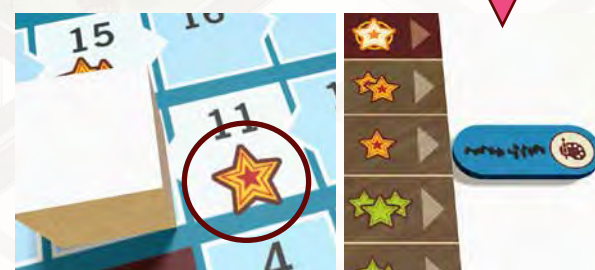
A művész hírnevének növekedés a műalkotás miatt = 2



A művész hírnevének növekedése a galériában lévő gyűjtő miatt = 1



A művész hírnevének teljes növekedése = 3



A művész hírnevének új értéke: 12 - Alkotásainak értéke: 1 arany csillag



Értékesítési iroda



Akció: szerződés aláírása

Műalkotásaid eladásához szerződésekre van szükséged.

A játékos ezzel az akcióval elvehet a kínálatból és a saját játékosablájára helyezhet egy képpel felfelé lévő **szerződés**kártyát.

Az akció végrehajtása előtt a játékos **húzhat 4 új szerződés**kártyát a pakliból, melyeket lehelyezhet balról jobbra a négy aktuális szerződés tetejére. A régi szerződéseket **ne vegye le**, hanem takarja le az új kártyákkal.

Ha egy játékos új szerződéseket húz, akkor dönthet úgy, hogy egyiket sem veszi el, de ez nem tanácsos.

Ezután a szerződés kártya a játékos táblájára kerül; vagy egy üres mezőre, vagy egy már korábban teljesített (képpel lefelé fordított) szerződés helyére.

Ha egy szerződés üres mezőre kerül, akkor a játékos a jegyirodából megkapja a mezőn látható jegyet.

Figyelem:

Ha egy játékosnak három nem teljesített (képpel felfelé lévő) kártyája van, akkor új szerződést nem írhat alá (vagyis nem vehet el új szerződés kártyát).

Ha a mezőn egy korábban **teljesített szerződés** van, akkor azt a kártyát tegye képpel felfelé a szerződés-pakli mellett lévő dobópakliba, az új kártyát pedig tegye a mezőre. De a játékos másodsorra már nem kapja meg a mezőn látható jegyet.

Ha van asszisztens a felfordított szerződés kártyán, akkor az hazamegy (Hazatérés - lásd a 6. oldalon).



Lehetőség van 4 új kártyával lefedni a kártyákat



A szerződés kártya a pink jegy mezőjére kerül



Vedd el a jegyet a jegyirodából, és helyezd játékosabládra

Példa:

Narancs az értékesítési irodába lép a bábujaival, és úgy dönt, elvesz egy szerződést. A kínálatban lévő aktuális szerződés kártyák egyikét sem szeretné, ezért húz 4 új kártyát, és a meglévő szerződésekre helyezi. Lát egy olyat, amit szeretne, ezt játékosablájára helyezi. A játékosabláján van még egy üres hely, ezért oda teszi a szerződés kártyát, így kap egy pink jegyet a jegyirodából.

Ha a szerződés pakli elfogy - Ha elfogy a szerződés-pakli, és kártyára lenne szükség (akár egy üres mező feltöltéséhez, akár 4 új kártyához), keverjék meg a dobott lapokat a kínálatban lévő kártyákkal együtt, új paklit létrehozva, majd húzzatok 4 új szerződést, és tegyék a kínálatba.



Új szerződés kerül egy már teljesített szerződés mezőjére



Feltöltésre csak akkor kerül sor, ha van üres mező a kínálaton



Akció: egy műalkotás eladása

Műkereskedőként dolgozva az idő pénzé válik.

Amikor egy játékosnak van egy képpel felfelé néző szerződskártyája a játékosablán és egy ezzel egyező kategóriájú műalkotás a galériájában, akkor végrehajthatja ezt az akciót, hogy az adott műalkotást eladja.

Egy műalkotás eladásánál a játékos hajtsa végre a következő lépéseket:

1. Az alkotások értékét mutató sávon lévő aláírásjelző helyzetének megfelelően pénzt kap.
2. Galériájából elvesz egy a szerződés művészeti kategóriájával egyező műalkotást, és játékosablája mellé helyezi.
3. A galériájában lévő többi műalkotást balra tolja, feltöltve az üres helyeket.
4. Visszateszi az aláírásjelzőt a hozzá tartozó művészlapka melletti mezőre.
5. Galériájából egy bármilyen látogatóval (ha van) a térre lép.
6. A szerződskártyát képpel lefelé fordítja.
 - Ha a szerződskártyán van asszisztens, akkor az asszisztens hazamegy (Hazatérés - lásd 6. oldal).



Emlékezzetek a gyűjtők szabályára? (lásd az 5. oldalon)

Minden eladás után eggyel nő a galériában elférő gyűjtők száma.

Figyeljetez erre a szimbólumra, mely a játéktáblán az egyes játékosok galériáján látható.

- A játékos a kártya megfordítása után úgy helyezi el, hogy a felső része megfeleljen az 5. lépésben mozgatott látogató típusának (VIP-nél befolyás, befektetőnél befektetés). Ha a játékos gyűjtővel lépett ki a térre, vagy ha nem volt látogató a galériában, akkor választhat, hogy a kártyát melyik felével felfelé helyezi el.
- Ne feledjétek: A játékos nem kapja meg azonnal ezt a bónuszt, később végre kell hajtania egy **vezetői akciót**, hogy megszerezze.



Keress egy a szerződésnek megfelelő műalkotást a táblán



Vedd le a műalkotást, a többit pedig csúsztasd balra.



Vedd el a jelölésnek megfelelő pénzt.



Tedd vissza az aláírásjelzőt a művészre.



Lépj egy látogatóval a térre. Figyelj a játékosablán lévő emlékeztetőre.



A megfordított szerződés helyzete egyezzen a mozgatott látogató típusával.

Példa:

Narancsnak van egy olyan műalkotása a galériájában, mely azonos művészeti kategóriába tartozik, mint az egyik szerződése. Galeristáját az értékesítő irodába helyezi, és az eladás mellett dönt.

14 pénzt kap a bankból a játékosablája mellett lévő aláírásjelző elhelyezkedése miatt; a jelző ezután visszakerül a művészlapkához. Galériájában 5 látogatója van, úgy dönt, hogy egy VIP-vel lép vissza a térre.

A szerződskártyát képpel lefelé fordítja, és úgy helyezi el, hogy a befolyásbónusz legyen felül. Ha egy gyűjtővel lépne vissza a térre, akkor a képpel lefelé fordított szerződskártyát bármelyik felével felfelé elhelyezhetné.

Ha egy játékos galériájában két alkotás, más-más művészé, is ugyanabba a művészeti kategóriába tartozik, akkor mindegy, hogy melyik műalkotást adja el. Adott esetben, tematikus okokból, a játékosok használhatják a kék és piros lapkákat az egyes művészek alkotásainak nyomon követésére.





Médiaközpont



Akció: asszisztensek felvétele

A szükséges segítség csupán egy karnyújtásnyira van.

Az akció végrehajtásánál a játékos annyi asszisztentst vehet fel, amennyi elfér irodájában (ahol csak 4 asztal van). Egy asszisztens felfogadásának költsége a játékos táblán látható, és a munkanélküliek sorának csökkenésével egyre növekszik. Egy asszisztens felfogadásánál a játékos kövesse a következő lépéseket:

1. Áthelyez legfeljebb 4 asszisztentst saját munkanélküli sorából irodája üres asztalaihoz.
 2. Minden egyes asszisztens költségét kifizeti, ahogy az a mezők mellett látható.
- A befolyás felhasználható pénz szerzésére - lásd a 13. oldalon.
3. Megkapja a mezők mellett látható felfogadási bónuszt (jegyek, befolyás vagy pénz).

Példa:

Sárga több asszisztentst szeretne felfogadni. Jelenleg egy van az irodájában, így legfeljebb még hármat tud felfogadni. Úgy dönt, felfogad két új asszisztentst, melynek teljes költsége 3 pénz, és kap egy barna jegyet (ahogy az a munkanélküliek sorának 2. mezője mellett látható).



Akció: művész népszerűsítése

Ha egy művész megjelenik a médiában, híresebbé válik.

A művészlapka jobb felső részén látható a művész média biztosította népszerűségi szintje. A játékos ezzel az akcióval, ezt a szintet 1-gyel növelheti, a lépések sorban a következők:

1. Elkölt a népszerűség új szintjével egyenlő befolyást.
2. Ha van már a művészen népszerűségjelző, visszateszi azt a játéktábla megfelelő mezőjére.
3. A következő szint népszerűségjelzőjét a művészre helyezi.
4. Megkapja az éppen lehelyezett népszerűségjelző táblán lévő mezője fölött látható bónuszt (1 bármilyen jegy, befolyás, 2 különböző jegy, befektetés vagy látogató).
5. Megnöveli a művész hírnevét a galériájában lévő gyűjtők számánál 1-gyel többel.

Ha nincs népszerűségjelző az új szinthez, akkor az akció nem hajtható végre.

- A befolyás felhasználható hírnév szerzésére - lásd a 13. oldalon.

Példa:

Narancs éppen kiállítja a lent látható művész egyik festményét. Tervezi, hogy a játékban később majd eladja a műalkotást, s szeretné, ha a művész híresebb lenne, és így alkotásának értéke is emelkedne. Ehhez befolyást kell fizetnie.

A jelenleg 2-es szintű művészt népszerűsíti a médiában, ehhez narancs elkölt 3 befolyást, visszateszi a 2-es jelzőt, és elveszi a tábláról a 3-as jelzőt, melyet a művészlapkára helyez.

Megkapja a táblán látható jegy bónuszt, és a művész hírneve 2-vel nő (1 plusz 1, mert narancs galériájában egy gyűjtő van).



A művész aktuális népszerűsége



Befolyás fizetése, a korábbi jelző visszatétele, és a művész népszerűsítése



A bónusz megszerzése, majd a művész hírnevének növelése



Nemzetközi piac

Asszisztensek elküldésével növelheted ismertségedet a külföldi látogatók körében vagy ajánlatot tehetsz egy árverésen.

Ezen a **helyszínen** egy mezőkből álló táblázat van, mely 3 oszlop széles, és egy felső (4 sor) valamint egy alsó (3 sor) részre oszlik. Az itt végrehajtható két akció a táblának ezt a két különböző részét használja. A következő szabályok azonban mindkét akcióra érvényesek.

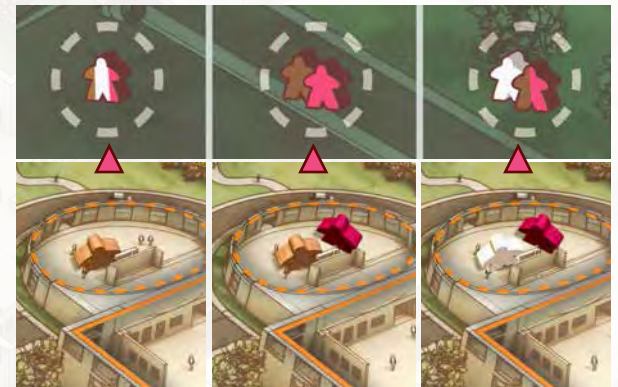


Felső rész - ismertség, alsó rész - árverés

Ahhoz, hogy egy adott oszlopba beléphessen, a játékosnak az előcsarnokában lévő látogatókkal teljesítenie kell a táblázat tetején látható követelményeket. **A galériában lévő látogatók nem számítanak.**

1. oszlop - 1 látogató (bármilyen színű)
2. oszlop - 1 befektető és 1 VIP
3. oszlop - 1 gyűjtő és még vagy 1 befektető vagy 1 VIP

Tehát ha a látogatók minden típusából van legalább egy az előcsarnokodban, az összes oszlop elérhetővé válik számodra.



A nemzetközi piac oszlopainak elérési feltétele.



Akció: ismertséglapka elvétele

Egymást érik a nemzetközi művészeti élet külföldi méltóságai.

Ez az akció a nemzetközi piac táblázatának felső 4 sorában hajtható végre. A játékos kiválaszt egyet a számára elérhető oszlopokban és sorokban még meglévő **ismertséglapka**k közül.



Ahhoz, hogy egy sorból választhasson lapkát, már meg kellett szereznie egy olyan műfajú alkotást (vagyis az általa éppen kiállított vagy már eladott művek között lennie kell olyannak), amelyet a sortól balra lévő ikon jelez.

Miután a játékos ellenőrizte, hogy megvan a hozzáférése egy adott oszlop adott sorához, végrehajtja a következő lépéseket:

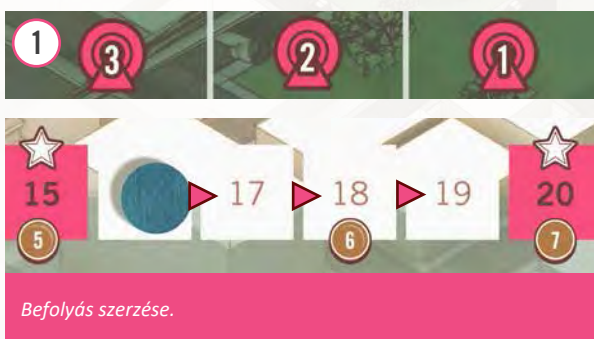
1. Megkapja az adott oszlop fölött látható befolyást (3, 2, 1).
2. Elveszi a kiválasztott mezőről az ismertséglapkát, lehelyezi játékosablájára egyik üres ismertségmezőjére, és azonnal megkapja a letakart mező bónuszát (nem a lapka saját bónuszát).
3. A játékos egyik tetszőleges látogatójával (ha van) saját előcsarnokából a térre lép. **Erről a játékosablán is látható emlékeztető.**
4. Egyik asszisztensét, a játékos irodájából vagy egy **helyszínről**, a tábla éppen üressé vált ismertségmezőjére helyezi.

- Minden egyes mezőn csak egy asszisztens lehet.

Azok a játékosok, akik még nem szereztek műalkotást a játék során, nem választhatják ezt az akciót.

Ha egy játékos játékosabláján nincs üres ismertségmező, akkor nem hajthatja végre ezt az akciót.

A nemzetközi piacra helyezett asszisztensek a játék további részében ott maradnak, és fontos szerepük lesz a játék végi pontozásnál.



Befolyás szerzése.



Az ismertséglapka elvétele és a bónusz megszerzése.



Egy látogató távozása az előcsarnokból, és egy asszisztens lehelyezése.



Akcio: ajánlattevés egy nemzetközi hírű műalkotásra

Vegyél részt egy igencsak értékes műalkotás nemzetközi árverésén.

Ez az akció a nemzetközi piac táblázatának alsó 3 sorában hajtható végre. Miután a játékos megbizonyosodott arról, hogy hozzáfér az oszlophoz, végrehajtja a következő lépéseket:

1. Megkapja az adott oszlop felett látható befolyást (3, 2, 1).
2. Választ egy sort, és befizeti az ajánlatot, 1, 3 vagy 6 pénzt (a sor bal oldalán látható).
3. Elveszi a mezőn látható bónuszt.
4. Egyik asszisztensét az irodájából vagy egy **helyszínről** a mezőre helyezi.

Minden mezőn csak egy asszisztens lehet.

A bónuszokat a játékossegédleten részletezzük.



Befizeti az ennél a sornál megjelölt ajánlatot: 3 pénzt.



A mező bónuszának megszerzése (befolyásszerzés).

A táblázat alsó 3 sorába helyezett asszisztensek a játék végi pontozásnál fontosak lesznek, nemcsak a többséget nézve, hanem azt is eldöntik, mely játékosok kapják a nevezetes műalkotásokat (lásd 15. oldal).



Befolyás

A játékosok a galériájukban lévő VIP-k és gyűjtők után, és a nemzetközi piacon végrehajtott **helyszín**akciókból szerezhetnek befolyást. A befolyássávon elfoglalt pozíció a játék végén még plusz pénzt is hoz a játékosoknak. A befolyást a játék folyamán a következő helyzetekben lehet elkölteni:

- A játékos **kiütési akcióként helyszín**akciót hajt végre (lásd a 6. oldalon).
- A játékos a **népszerűsítési akciót** hajtja végre a **médiaközpontban** (lásd a 11. oldalon).
- A játékos **pénzt költ műalkotás vásárlására, asszisztens felfogadására** vagy a **nemzetközi piacon ajánlattételre**.
- A játékos olyan akciót hajt végre, amely **növeli egy művész hírnevét**.

Ha a jelző elérte a befolyássáv végét, minden további megszerzett befolyás elveszik.

Az első két helyzetet a szabályokban már részleteztük. A másik két helyzetet itt írjuk le.



Pénzszerzés

Amikor a játékosnak **pénzt** kell **költenie**, akkor visszaléphet **befolyás**korongjával a befolyássávon az **előző** olyan mezőre, amin a **pénzikon** van jelölve. Így a játékos kap 1 pénzt. Folytathatja befolyáskorongja visszaléptetését, így további **1 pénzt** kap minden egyes pénzikonmezőért, melyre rálép. **Fontos megjegyezni, hogy ha a befolyáskorong a 35-ös mezőről a 34-es mezőre lép, akkor azért csak 1 pénzt jár.**

Példa

Kéknek 13 befolyása van, és szeretne vásárolni egy műalkotást, melynek költsége 5. Csak 3 pénze van. Befolyáskorongjával visszalép a 8-as mezőre, és megkapja a szükséges 2 pénzt.



Befolyás használata pénzszerzésre.

A befolyássáv pénzikonjain látható számok csak a játék végi pontozásnál számítanak.

A játékosok a befolyássáv használatával akkor is megszerezhetik az éppen szükséges összes pénzt, ha már van valamennyi pénzüik.

Például a kék játékos visszaléphetne befolyáskorongjával a startra, és így kapna még 2 pénzt. Ezután a szükséges 5 pénzt elkölthetve az eredeti pénzből 2 megmaradna.

Nem lehet a befolyássávot olyan pénz szerzésére használni, melyet nem költöttek el azonnal.



Hírnév szerzése

Amikor egy játékos olyan akciót hajt végre, amely **növeli** egy művész **hírnevét**, akkor lehetősége van arra, hogy **befolyás**korongjával a sávon visszalépjön az **előző hírnévikon** jelölt mezőre. Ezzel a művész plusz **1 hírnevet** kap. A játékos ezután tovább is visszaléptetheti befolyáskorongját, így a művész további 1 hírnevet kap minden egyes hírnévikonos mezőért, amelyre rálépett.

Példa:

Narancsnak 12 befolyása van, és vásárol egy műalkotást. A művész az akcióval kap 2 hírnevet, de narancs úgy dönt, hogy befolyásjelzőjével visszalép a 10-es mezőre (az előző hírnévikon), így a művész plusz 1 hírnevet kap. Ha a koronggal az 5-ös mezőre lépne, akkor a művész plusz 2 hírnevet kapna.



Befolyás használata hírnév szerzésre.

Jegyek



Amikor egy játékos **jegyeket** kap, akkor azokat a játéktáblán lévő **jegyiroda** megfelelő paklijából veszi el. A jegyek színének egyeznie kell a táblán / tartozékokon látható jegyikon színével. Ha a jegyikon háromszínű, akkor a játékos bármilyen színű jegyet elvehet. A jegyeket a látogatók mozgatóására lehet felhasználni **vezetői akció** végrehajtásakor (lásd az 5. oldalon).

Ha a játékosnak olyan színű jegyet kellene kapnia, amilyen már nincs a jegyirodában, akkor a játékos ehelyett a jegyirodából áttehet bármilyen másik típusú jegyet (ha van) a dobópakliba, majd elvehet a dobópakliból egy megfelelő színű jegyet.

Amikor a jegyiroda összes jegye elfogyott, akkor a játékosok a dobópakliból bármilyen jegyet elvehetnek.

Példa:

Lila olyan műalkotást vásárol, mellyel két bármilyen színű jegyet kap. Egy fehér és egy barna jegyet szeretne, de a jegyirodában csak 2 barna jegy van. Ezért elvesz egy barna jegyet a szokásos módon, majd eldobja a másik barna jegyet a jegyirodából, és elvesz egy fehér jegyet a dobópakliból.



Fontos szabály:

Soha nem vehetsz el egyszerre 2 azonos színű jegyet.



Nincs megfelelő színű jegy? Cseréld a dobópakliból.

Köztes pontozás

Annak a fordulónak a végén, amikor egy színből az utolsó jegyet is elvették a jegyirodából, minden játékos befolyást és pénzt kap.

A játék során csak egyszer van köztes pontozás akkor, amikor az első jegypakli elfogy.



A köztes pontozás szimbóluma.

- 2 befolyás minden egyes VIP és 1 befolyás minden egyes gyűjtő után, aki a galériádban van.
- 2 pénz minden egyes befektető és 1 pénz minden egyes gyűjtő után, aki a galériádban van.

Ez egyből megtörténik, vagyis az aktív játékos fordulójának befejezése után, és a következő játékos fordulójának kezdete előtt.



A köztes pontozást a barna jegyek elfogyása váltja ki.

Hírnév és hírességgé válás



A művész hírneve meghatározza műalkotásainak eladási árát. Ez az alkotás vételára és egyben az a pénzmennyiség is, melyet a játékos az eladásával szerez. Így okos dolog egy szinte ismeretlen művésztől műalkotást vásárolni, majd pedig akkor eladni, amikor már híresebbé vált.

Egy művész hírneve kétféleképpen növelhető:

- Műalkotásokat vásároltok tőle, vagy
- Népszerűsítitek munkáit a médiában.

Amikor egy játékos műalkotást vásárol, akkor annak eladási értékét úgy jelzi, hogy a hozzá tartozó aláírás-jelzőt a játéktáblája műalkotások értékét jelző sávja mellé helyezi. Amikor a művész hírneve a következő hírnévszimbólumig emelkedik, akkor minden műalkotásának értéke nő, és a játékosok ennek megfelelően állítják be az aláírásjelzőt (lásd a 8. oldalon).

Ha egy **művész hírneve eléri a 19-et**, akkor a művész **hírességgé** válik és visszavonul, de tovább népszerűsíthető.



A művész hírességgé vált, és munkái remekművek.

Az a játékos, akinek akciója ezt előidézti, **végrehajtja a következő lépéseket:**

1. Lehelyez egy hírességlapkát a művészre, és kap 5 pénzt.
2. Az éppen hírességgé vált művész összes kiállított műalkotása remekművé válik.

- **Azok a játékosok, akiknek galériájában van legalább egy remekmű, használhatják a 4. helyet is.** Ez a plusz hely csak addig elérhető, amíg a játékos galériájában van egy remekmű.
- **Több műalkotás ettől a művésztől már nem vásárolható, kivéve megbízás útján** (lásd a 7. oldalon).



A játékos kap 5 pénzt, és a galéria 4. helye elérhetővé válik.

Példa:

Kék műalkotást vásárol egy olyan művésztől, akinek a hírneve 16. Mivel ez egy megbízás volt, Kéknek szerencsére csak 10 pénzt kell fizetnie (a művész kezdő hírneve). Miután megvásárolja, a művész hírneve 4-gyel nő (2 a műalkotás miatt, és 2, mert kék galériájában 2 gyűjtő van). Így a művész hírneve eléri a 19-et (a többlethírnév elveszik), s hírességgé válik. Kék egy hírességlapkát helyez a művészre, és kap 5 pénzt. Mivel az általa éppen megvett műalkotás remekműnek számít, a galériájában 3 helyett már 4 műalkotás lehet.

Játék végi pontozás

A játék végi pontozás lépéseit a játéktábla jobb felső mezőin követhetitek végig.

Többség a nemzetközi piacon:



A nemzetközi piac minden egyes oszlopát külön-külön pontozzátok. Az első oszlopban (beleértve az árverésen részt vevőket is) a legtöbb asszisztenssel rendelkező játékos 6 pénzt kap. A második legtöbb asszisztenssel rendelkező játékos 3 pénzt, a harmadik legtöbb asszisztenssel rendelkező játékos pedig 1 pénzt kap. Holtverseny esetén a döntetlen helyezésekért járó pénzt adjátok össze, és osszátok szét egyenlően a játékosok között (lefelé kerekítve). Az a játékos, akinek nincs az oszlopban asszisztense, nem kap pénzt.

- Ugyanígy járjatok el a második és a harmadik oszlopnál is, a kiosztható pénzek a táblázat alatt láthatók.

Példa:

A lenti ábránál a pontozás a következőképpen alakul:

Bal oszlop: 6 pénz sárgának, 2-2 pénz narancsnak és lilának.

Középső oszlop: 8-8 pénz kéknek és lilának, 1-1 pénz narancsnak és sárgának.

Jobb oszlop: 15 pénz narancsnak, 10 kéknek, 3-3 sárgának és lilának.



A többség pontozása.

Ismertséglapkák pontozása:



Minden egyes játékos pénzt és/vagy befolyást kap a játéktábláján lévő ismertséglapkákért (lásd a részleteket az utolsó oldalon).

Kiállítás pontozása:



A játékos a saját galériájában éppen kiállított minden egyes műalkotásért annak eladási árával egyenlő pénzt kap.



A kiállítás összértéke = 42

Nevezetes műalkotások árverése:



A festőállványokon lévő műalkotásokat elárverezitek. Az egyes játékosok ajánlatait a nemzetközi piac alsó 3 oszlopában lévő asszisztensek határozzák meg. Egy asszisztens értéke 1, 3 vagy 6 lehet, attól függően, melyik sorban áll.

A legnagyobb összértékű ajánlatot tevő játékos választ egyet a nevezetes műalkotások közül, és vagy elhelyezi a galériájában (akkor is, ha nincs neki hely), vagy a játéktáblája mellé teszi (a már eladott alkotások közé).

Ha több játékos holtversenyben van a legnagyobb ajánlattal, akkor a 3. oszlopban a legnagyobb ajánlatot tevő játékos győz. Ha nincs ajánlat a 3. oszlopban, akkor a 2. oszlopban lévő számít, és így tovább.

Ezután a második legnagyobb ajánlatot tevő játékos választ egyet a megmaradt műalkotások közül. Ezt addig ismételjétek, amíg az összes alkotás gazdára nem talál. Minden egyes játékos csak egy nevezetes alkotást vehet el.

1. példa:

Kék és narancs ajánlata egyaránt 6. Narancs győz, mert a jobb kéz felőli oszlopban az ő ajánlata a magasabb.



1. példa: árverés végrehajtása

2. példa:

Kéké a legnagyobb ajánlat (6), elveszi az egyik műalkotást. A 2. helyen sárga és narancs holtversenyben áll, egyaránt 4-et ajánlottak. A 3. oszlopban nincs asszisztens, de a 2. oszlopban van, eszerint narancs többet ajánlott sárgánál, ezért ő veszi el a második műalkotást.

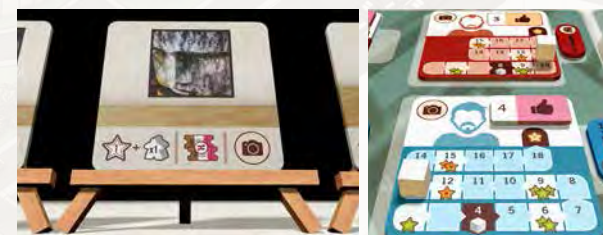


2. példa: árverés végrehajtása

Amikor egy játékos elvesz egy nevezetes műalkotást (akár a galériájába, akár a játéktáblája mellé teszi), megkapja az adott alkotás eladási árát, mintha azt az adott művészeti kategória leghíresebb művésze készítette volna.

Példa:

A fénykép 1 arany csillagot ér, mert a két fotós közül kék a híresebb, az általa készített műalkotás eladási értéke 14.



Árverezett műalkotás pontozása

Kurátorkártyák pontozása:



A játékosok a kurátorkártyájuk szerint pénzt kapnak a galériájukban jelenleg kiállított műalkotások adott gyűjteményeiért. Egy játékosnak legfeljebb öt kiállított műalkotása lehet (beleértve a legfeljebb egy remekművet és az egy elárverezett műalkotást). Egyetlen műalkotás több gyűjteményhez is tartozhat, vagyis egynél több cél teljesítéséhez is használható.

Példa:

Kék 10 pénzt kap a kurátorkártyáján lévő egyik gyűjtemény darabjainak összegyűjtéséért.



Kurátorkártya pontozása

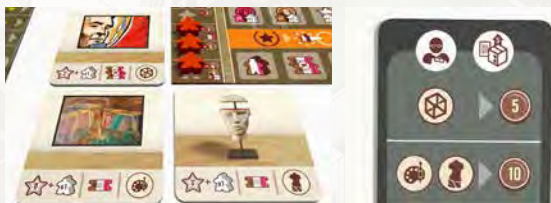
Műkereskedő-kártyák pontozása:



A játékosok műkereskedő-kártyájuk szerint pénzt kapnak az eladott műalkotásaikból összeállított gyűjteményekért.

Példa:

15 pénz jár, mert a műkereskedő-kártyán lévő gyűjteményekből kettőt sikerült teljesíteni.



A műkereskedő-kártya céljai

Befolyás pontozása:



Minden játékos pénzt kap a befolyás-sávon elfoglalt pozíciója szerint.

Példa:

Kék 12, sárga 9, lila pedig 8 pénzt kap.



A befolyás a játék végén pénz ér.

A legtöbb pénzzel rendelkező játékos megnyeri a játékot.

Holtverseny esetén sorban a következőket nézzétek meg:

1. döntő tényező:

A legtöbb (kiállított és eladott) műalkotást szerző játékos.

2. döntő tényező:

A galériájában a legtöbb látogatóval rendelkező játékos.

3. döntő tényező:

A legtöbb játékban lévő asszisztenssel rendelkező játékos.

Ha ezek alapján sem dől el a holtverseny, akkor minden holtversenyben álló játékos győz.

Szóló játék

Előkészületek

Kövessd a normál játék előkészületeit a következő kivételekkel:

Válassz egy játékoszint a segédjátékosnak (Lacerda). Helyezd Lacerda galeristabuját és összes asszisztensét a játéktábla közelébe.

A jegyirodába minden színből tegyél 10-10 jegyet.

Helyezz 8 találmorra választott ismertséglapkát a nemzetközi piac felső részének 1. és 3. oszlopába. A középső oszlopot ne használd.

Vegyél el minden típusból 4-4 látogatót, és tedd vissza a játék dobozába.

Játékmenet

Te kezdesz. Az első forduló után helyezd Lacerda bábuját a játéktábla szemközti **helyszínére**.

Minden egyes elkövetkező forduló után Lacerda az óramutató járása szerint egy **helyszínt** lép, és minden helyen hátrahagy egy asszisztent.

Ha egy **helyszínről** kiüt téged vagy egyik asszisztensed, akkor a szokásos módon végrehajthatsz egy **kiütési akciót**.

Lacerda nem hajt végre **helyszín-** és **vezetői akciót**, a nemzetközi piacot kivéve.

Ha **kiütöd** Lacerda valamelyik asszisztensét, helyezd vissza az asszisztent a készletébe, a játéktábla mellé, és dobj el egy jegyet a legtöbb jegyet tartalmazó pakliból; holtverseny esetén a holtversenyben lévő paklik bármelyikéből eldobhatsz jegyet.

Ha Lacerda galeristáját **ütöd ki**, akkor szintén dobj el egy jegyet, de a bábu a fordulójában folytatni fogja az óramutató járásával egyező mozgását; vagyis nem tudod megtörni Lacerda óramutató szerinti mozgását.

Nemzetközi piac

Minden alkalommal, amikor Lacerda a nemzetközi piachoz ér, vagy ha őt vagy bármelyik asszisztensét onnan **kiütöd**, helyezd Lacerda egyik asszisztensét a táblázat első elérhető üres mezőjére, kezdve bal fentről jobbra, majd lefelé haladj ugyanígy a következő sorban. Lacerda első asszisztensét a felső (ismertséglapka) részre tedd. A másodikat az alsó (árverés)



Az asszisztens a bal felső részhez legközelebbi 1. üres mezőre kerül.

Példa:

Lacerda a nemzetközi piacra megy. Van már 2 asszisztense a tábla ismertség részén, és 2 az árverés részén. Ezért ez Lacerda 5., táblára kerülő asszisztense, ezért ez a felső részre kerül. Az asszisztens a bal felső részhez legközelebbi első üres mezőt foglalja el, majd az ismertséglapka eldobásra kerül.

részre. Ezt a váltakozást ismételd a játék során, tehát a 3., 5., stb. a felső részbe kerül, a 2., 4., stb. az alsó részbe kerül. Ha a táblázat egyik része betelik, akkor az asszisztenseket a még feltöltetlen részre helyezd, amíg a táblázat teljesen tele nem lesz.

Ha Lacerda egyik asszisztense ismertséglapkát tartalmazó mezőre kerül, akkor dobd el a lapkát.

A szóló játék vége

A szóló játék annak a körnek a végén fejeződik be, amikor a jegyiroda utolsó jegyét elveszed. Ezután még egy akciót végrehajthatsz (egy másik helyszínen, nem ahol éppen tartózkodsz).

A szóló játék lehetséges győzelmi céljai

Kezdő

1. Teljesíts legalább egy-egy célt a kurátor- és a műkereskedő-kártyádról;
2. Szerezz legalább 4 ismertséglapkát;
3. Szerezz legalább 1 remekművet;
4. Legyen legalább 160 pénzed.

Haladó

1. Teljesítsd kurátorkártyád legnagyobb célját, és legalább egy célt a műkereskedő-kártyádon;
2. Szerezz legalább 5 ismertséglapkát;
3. Szerezz legalább 2 remekművet;
4. Legyen legalább 180 pénzed.

Galeristamester

1. Szerezz összesen legalább 35 pénzt a kurátor- és a műkereskedő-kártyán lévő célok teljesítésével;
2. Szerezz legalább 5 ismertséglapkát;
3. Szerezz legalább 3 remekművet.

Példajáték

Első kör



Kék kezdi a játékot:

A nemzetközi piacról a művésztelepre lép, hátrahagyva egy asszisztent. **Narancsot** kiüti a helyszínről, így **narancs** bábuja a **helyszín** melletti fekete körre lép. **Kék** úgy dönt, vásárol egy műalkotást.

Csak a kék festőtől vásárolhat, mivel ő az egyetlen elérhető művész.

3 pénzt fizet a műalkotásért (a művész aktuális hírneve), és a műalkotáson lévő két látogatót átteszi a térre.

Mivel még nincs gyűjtő a galériájában, a művész hírneve csak a műalkotáson lévő értékkel nő, ez esetben 1-gyel.

Megkapja a műalkotáson látható jegyeket. El kell vennie egy barna jegyet, majd választania kell egyet a pink és a fehér jegy közül. A pinket választja, és mindkét jegyet az irodájába teszi.

Kék a műalkotást képpel lefelé galériája bal szélső mezőjére helyezi, és elveszi a művész egyik aláírásjelzőjét, melyet játékosablája jobb oldalához, az 1 zöldcsillag ikonjához helyez. Ez mutatja a műalkotás eladási árát.

Ezután a zsákból egy találmányra húzott látogatót az újonnan felfedezett műalkotásra helyez (mivel az új alkotáson csak 1 jegy látható).

Fordulója befejezése előtt **kék** úgy dönt, végrehajt egy **vezetői akciót**:

Eldobja a pink jegyet, és az előcsarnokában lévő (az előkészület során oda helyezett) VIP-vel egy mezőt lép, mely így belép a galériájába. A barna jegyet is elköti, hogy egy befektető az előcsarnokába lépjen.



Kék fordulója - Műalkotás vásárlása

Még nem következik **sárga** fordulója, hiszen a **helyszín** mellett várakozik **narancs**, akit kiütöttek. **Narancs** végrehajthat egy **kiütési akciót**:



Hogy a két **helyszín**akció egyikét végrehajthassa, **narancs**nak befolyást kellene költenie, befolyásjelzőjével vissza kellene lépnie az előző hírnévikonnal jelölt mezőre. Ez 5 befolyásba kerülne, úgy dönt, megteszi.

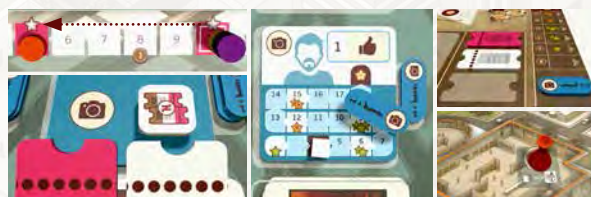
Narancs végrehajt egy Művész felfedezése akciót, a kék fotóst választja.

Megfordítja a kék fotós művészlapkáját, és megkapja a bónuszlapkán látható bónuszt (ez esetben 2 jegyet, elvesz egy pinket és egy fehéret). Továbbá a művészre helyez egy hírnévkokkát, mely jelzi, hogy a művész kezdő hírneve 4.

A művész aláírásjelzőiből egyet játékosablája megbízásmezőjére helyez.

Narancsnak most van egy megbízása, így ő az adott művésztől az első műalkotást mindig a kezdő hírnév értékével (4) azonos áron vásárolhatja meg.

Narancs a galeristáját saját galériájába helyezi.



Narancs kiütési akciója - Egy művész felfedezése



Sárga következik, jelenleg az értékesítő irodában van. Mielőtt ellépne, elhelyezi egyik asszisztensét jelenlegi **helyszínén**, majd a **lila** játékos kiütve a médiaközpontba megy. Végrehajtja az Asszisztens felfogadása akciót.

Felfogad két asszisztent saját munkanélkülistorából, kap egy barna jegyet (a második asszisztens mezője mellett látható), majd az asszisztenseket irodája egyik üres asztalához helyezi.

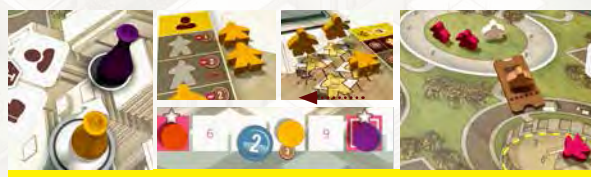
Ezért összesen 3 pénzt kell fizetnie (1 az első asszisztensért és 2 a másodikért).

Sárga úgy dönt, fizet két pénzt a készletéből, és befolyását használva fizet még 1-et.

Hogy az 1 pénzt befolyással fizesse ki, két mezőt visszalép befolyáskorongjával (a pénzikonos mezőre).

Mielőtt befejezi fordulóját, **sárga** úgy dönt, végrehajt egy **vezetői akciót**:

Felajánl egy barna jegyet, hogy egy befektető a térről az előcsarnokába lépjen.



Sárga fordulója - Asszisztens felfogadása

Lila kiütött galeristája a médiaközpont mellett várakozik. **Lilának** most, még saját fordulója előtt, lehetősége nyílik egy **kiütési akció** végrehajtására:

Nincsenek jegyei és szerződesei, ezért **vezetői akciót** nem választhat, de költhet befolyást, hogy végrehajtsa a két **helyszín**akció egyikét.

Hogy kifizesse, befolyásjelzőjével az előző hírnévikonos mezőre kellene visszalépnie. Ez 5 befolyásba kerülne, melyet túl soknak tart, ezért úgy dönt, nem teszi meg.

Ehelyett **lila** a galerista bábuja a játékosablán saját galériájába lép.



Lila saját fordulója következik:

Kiütötték korábbi **helyszínéről**, ezért most bármelyik **helyszínre** léphet. Galerista bábuja az értékesítő irodába lép, ezzel kiüti a **sárga** asszisztent. Szerződésártyát szeretne, de a kínálatban nincs kedvére való, ezért úgy dönt, húz 4 új szerződésártyát, melyeket a jelenleg a kínálatban lévők tetejére helyez.

Ezután elveszi ezen új szerződésártyák egyikét, és irodája harmadik mezőjére helyezi (bármelyik mezőt választhatja). Ahogy az a letakart mezőn látható, bármilyen jegyet elvehet, a fehéret választja.

Lila még a fordulója befejezése előtt végrehajthat egy **vezetői akciót**:

Felhasználhatná az éppen megszerzett jegyet, hogy mozgasson egy látogatót, vagy egy asszisztent a kártyára helyezve felhasználhatná a szerződésártyája bónuszát; úgy dönt, egyiket sem teszi.

Sárga nem hajt végre kiütési akciót, az asszisztense hazamegy.



Lila fordulója - Szerződés elvétele



Narancs következik, galeristája a médiaközpontba lép. Ezzel kiüti sárgát.

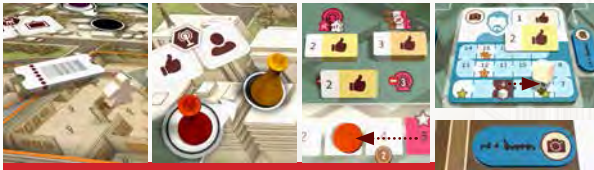
Mielőtt **narancs helyszín**akcióját végrehajtaná, **vezetői akcióját** felhasználva elkölt egy fehér jegyet, és az előcsarnokában lévő gyűjtővel a galériájába lép.

Ezután a **helyszín**akcióját a **kék** fordulója során a **kiütési akcióval** felfedezett kék fotós népszerűsítését választja.

A művész aktuális népszerűségi szintje 1-es, **narancs** elkölt 2 befolyást, és a művészre helyez egy 2-es szintű jelzőt. **Narancs** megkapja a népszerűségjelző mezője fölött látható bónuszt (befolyásszerzés). 1 befolyást kap (a galériájában lévő gyűjtő miatt).

Ezután a művész hírneve összesen 2-vel nő: 1-gyel a népszerűsítés miatt, és még 1-gyel, mert **narancs** galériájában van egy gyűjtő. A hírnévjelző a 6-os mezőre lép, melynek 2 zöldcsillag-ikonja van. Ez azt jelenti, hogy a meglévő műalkotás értéke nő.

De a **narancs** aláírásjelzője még csupán egy megbízás; az alkotás még nem lett megvásárolva, így a jelző egyelőre a megbízásmezőn marad.



Narancs fordulója - Művész népszerűsítése

Miután **narancs** fordulója véget ért, **sárga** végrehajthat egy kiütési akciót, úgy dönt, nem teszi, és visszaveszi galeristáját.

Második kör

Ismét **kék** fordulója következik:



Egyik asszisztensét jelenlegi **helyszínére** helyezi, majd úgy dönt, ellátogat a nemzetközi piacra, hogy ismertségét növelje. Ezzel a lépéssel saját asszisztensét üti ki. Az asszisztens akció végrehajtása nélkül tér haza, és **kék** folytatja fordulóját.

Csak 1 befektető van az előcsarnokában, így csak a táblázat első oszlopához fér hozzá. Csak egy festménye van, ezért csak egyetlen olyan hely van a táblázat felső részében, amit választhat.

Kap 3 befolyást, az ismertséglapkát elveszi a mezőről és a játékos táblájára helyezi, arra a mezőre, mely lehetővé teszi, hogy egy bármilyen látogatóval a térről a galériájába lépjen. Egy VIP-t mozgat.

Kék az előcsarnokában lévő befektetővel visszalép a térre, mivel végrehajtotta az akcióját, és végül egy asszisztent az irodájából a nemzetközi piac azon mezőjére helyez, ahonnan a lapkát elvette.

Kéknek sem jegye, sem szerződése nincs, így **vezetői akciót** nem tud végrehajtani.



Kék fordulója - Ismertséglapka szerzése

Sárga fordulója:

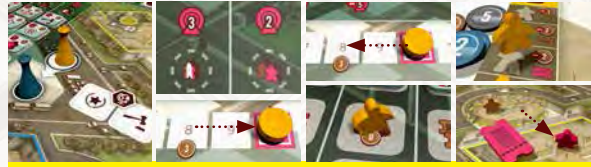


Sárga galériájából a nemzetközi piacra lép, és mivel **kék** már a nemzetközi piacon van, **kéket kiüti**. **Sárga** előcsarnokában van egy VIP és egy befektető, így a táblázat 1. és 2. sora is elérhető számára.

Úgy dönt, ajánlatot tesz (a táblázat alsó része), s a második oszlop 1 pénzes sorát választja. Kap 2 befolyást a 2. oszlop választásáért, majd korongjával a sáv 8-as mezőjére visszalépve arra használja befolyását, hogy szerezzen 1 pénzt, mely szükséges az ajánlathoz, ezután irodájából

az egyik asszisztensét a táblázat mezőjére helyezi. Ezzel **sárga** szerez egy új asszisztent és egy pink jegyet.

Vezetői akcióként sárga elkölti a pink jegyet, és a VIP-vel az előcsarnokából a galériájába lép.



Sárga fordulója - Ajánlattétel

Kék kap egy **kiütési akciót**, és szívesen elkölte 3 befolyást egy **helyszín**akcióra. De nincs már látogató az előcsarnokában, ezért nem elérhető számára a nemzetközi piac. Galeristája visszamegy a galériájába.

Lila fordulója:



Lila ellátogat a művésztelepre, kiütve ezzel **kék** asszisztensét. Szeretne vásárolni egy műalkotást, hogy teljesítse az előző fordulóban kötött szerződését, de még a **helyszín**akció előtt használja a **vezetői akcióját**, hogy egyik asszisztensével a szerződés kártyára lépjen. Az így elérhetővé vált bónusszal választ egy látogatót a zsákból, melyet egyből galériájába helyez – gyűjtőt választ.

Helyszínakciójával megvásárolja az utolsó elérhető festményt. (A **kék** festőnek most már nincs több aláírásjelzője.)

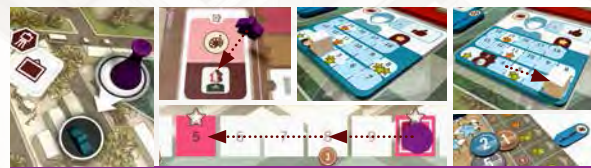
Az aláírásjelzőt játékos táblája jobb oldalához helyezi, az 1 zöld csillagos mező mellé (a művész aktuális hírnevének megfelelően).

Lila 4 pénzt fizet az alkotásért (a művész aktuális hírneve), 3-at saját pénzből, 1-et a befolyássávról, emiatt befolyásjelzőjével 2 mezőt visszalép.

Ezután növeli azon művész hírnevét, akitől a műalkotást vásárolta, 1-gyel (ahogy az a műalkotáson látható) és még 1-gyel, mert van 1 gyűjtő a galériájában. Szeretné tovább növelni a festmény értékét, ezért úgy dönt, használja befolyását, hogy a művész hírneve további 1-gyel nőjön.

Lila elkölt 3 befolyást (visszalép a befolyássáv előző hírnévikonjára).

A művész hírneve most 2 zöld csillag, ezért a **kék** és a **lila** tulajdonában lévő aláírásjelző fellép a 2 zöld csillagos mezőre. Ezen alkotások eladási ára most 8.



Lila fordulója - Egy műalkotás vásárlása

Kéknek van egy asszisztense, aki a **helyszín** mellett várakozik, ezért most ő végrehajthat egy **kiütési akciót**; úgy dönt, hogy használja befolyását, és felfedez egy új művészt. A **kiütési akció** végrehajtása után **kék** asszisztense az irodájába megy.

Pár körrel később:



Kék a következő játékos, úgy dönt, el szeretné adni műalkotását.

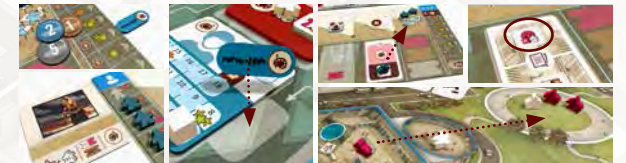
Galeristájával az értékesítő irodába lép, és úgy dönt, csak a festményt adja el. A műalkotás 8 pénzt ér (az aláírásjelző helyzete miatt), a festményt átteszi galériájából a játékos táblája mellé, kap 8 pénzt a bankból, majd az aláírásjelzőt visszatesszi a művészhez.

Az eladás után **kéknek** a galériájában lévő egyik látogatójával a térre kell lépnie. Mivel csak egy VIP van bent, ezt az egyet kell elküldenie.

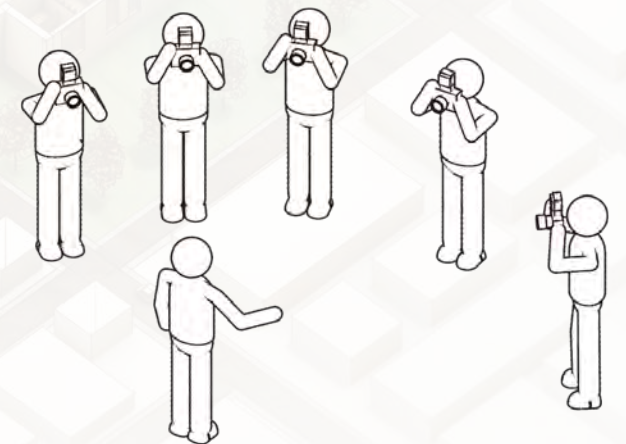
A szerződés kártyán lévő asszisztense visszatér az irodába, majd a szerződés kártya megfordul.

Mivel az elküldött látogató VIP volt, a szerződés kártyát úgy helyezi le, hogy a befolyásikon legyen felül. Ha az eladás előtt nincs látogató a galériájában, vagy ha gyűjtőt mozgat, akkor a kártyát bármilyen helyzetben lehelyezheti.

Vezetői akciójával egyik asszisztensét az éppen megfordított szerződés kártyára helyezhetné. Csakhogy már nincs VIP a galériájában, így nem kapna befolyást, ezért úgy dönt, a **vezetői akciót** kihagyja.



Kék fordulója - Műalkotás eladása



Résztevő művészek

Photography	Artist	Description
2. USA	• Craig Maher	Paint, 2011
4. USA	• Alexander E.B. Zatarain	Ode to R. Mutt, 2014, This piece attempts to lift the object out of its context so that its qualities are felt while its identity is obscured. Once the viewer realizes what the object in the photograph actually is, my hope is that he will discover new meanings in the reality of commonplace things.
5. Australia	• Robert Masters	Dichroic Glass, 2014, Macro Photo of dichroic glass, bracelets. Part of Google+ weekly photo Project 2014
6. Portugal	• Vital Lacerda	Dancing Girl, 2008, Introspection. Part of a blog project.
7. Portugal	• Bruno Valério	Square Budha, 2013, Aveiro
8. USA	• Tim Barnes	2010, Interior of a covered bridge at Southford Falls State Park in Southford, Connecticut. Is a "High Dynamic Range" (HDR) photograph, which is a combination of several shots.
1 and 3 were created by the game Artist - Ian O'Toole - Australia		

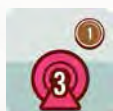
Painting	Artist	Description
9. Australia	• Alicia Smith	The Deep Rainforest, 1997, detail. Water Color, pen/ink. Unicorns, Dragons, Manticores, Phoenixes, Basilisks/Cockatrices, Perytons, Gryphons/Griffins, Couatls.
10. India	• Amit Kalla	Landscape (abstract), 2014-2015, Oil on paper, 23x23 Inches
11. USA	• Craig Maher	The screamer, 2005, Oil over Canvas
12. Brazil	• Janete C. Cunha Claro	Coffee Series, 2002-2015. Part of a series of paintings that highlights one of the riches of Brazil, coffee, which is an eternal reflection of the sensitivity and taste of the Brazilian culture and its people.
13. USA	• Amy Shamanssky	Harold's World, 2010, Acrylic and Charcoal on canvas, 16x20 Inches
14. Mexico	• Pablo de Leon Nava	Esperando, 2015.
15. Hong-Kong	• Francis G Alessandero W	Psalms of the heart, 2014, detail. Marker on Canvas, People are always in darkness and goodness, to restrain the mind will be able to write a beautiful poem.
16. USA	• Pablo Peña	The Last Sunset, 2012-2014.

Digital Art	Artist	Description
27. Portugal	• Vital Lacerda	Organic Glass, 2006, Distortions, macro. Seeing life melting through glass.
29. USA	• Raef Payne	Syzygy, 2011, Illustration. Syzygy is about the aligning of planets in the universe and the creation of new possibilities and new worlds.
30. Hong-Kong	• Francis G Alessandero W	7 Horses Gallop - Seven of life Outline, 2014, Illustration. Chinese Ink on Rice Paper. Truth, morality, benevolence, righteousness, prosperity, wisdom and trust.
32. Belgium	• Rafaël Theunis	Sunset in Winter, 2004, I made a series of photographic collages using blueprinting techniques to visualize a diary I kept whilst studying in Boston, MA. The work symbolizes my visual and internal impressions of a cold but beautiful winter.
25, 26, 28 and 31, were created by the game Artist - Ian O'Toole - Australia		

All 3D Sculpture Works 17 to 24 were created by the game Artist Ian O'Toole - Australia

All the Works of Art described above were kindly contributed by the Artists themselves. For them, and all the others who sent their work, a huge thank you. Without you, this game would not be possible.

Ismertséglapkák:



1 pénzt kapsz minden három meglévő befolyásod után (lefelé kerekítve). **Ezt a lapkát az összes lapka közül elsőként hajtsd végre.**



1 befolyást és 3 pénzt kapsz a galériában lévő minden egyes gyűjtőért.



1 befolyást és 2 pénzt kapsz a galériában lévő minden egyes VIP-ért.



1 befolyást és 2 pénzt kapsz a galériában lévő minden egyes befektetőért.



1 pénzt kapsz a galériában lévő minden egyes látogatóért.



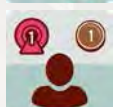
4 pénzt kapsz a galériában lévő látogatók minden egyes olyan csoportjáért, ami 3 különböző látogatóból áll.



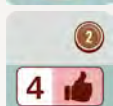
1 befolyást és 2 pénzt kapsz minden egyes ismertséglapkáért (beleértve ezt is).



1 befolyást és 3 pénzt kapsz a nemzetközi piac árverési részében lévő minden egyes asszisztenséért.



1 befolyást és 1 pénzt kapsz a játékban lévő minden egyes asszisztenséért (a munkanélküliekért nem).



2 pénzt kapsz minden egyes művészért, akinek a népszerűsége 4 vagy annál nagyobb.



2 pénzt kapsz minden egyes, a játék során megszerzett (kiállított vagy eladott) műalkotásért.



1 befolyást és 3 pénzt kapsz minden egyes eladott műalkotásodért.



1 befolyást és 3 pénzt kapsz minden egyes kiállított műalkotásodért.



1 befolyást és 2 pénzt kapsz minden egyes különböző művészeti kategóriáért, amelyből szereztél műalkotást a játék során.



1 befolyást és 3 pénzt kapsz minden egyes, a játék során megszerzett (kiállított vagy eladott) fotóért.



1 befolyást és 3 pénzt kapsz minden egyes, a játék során megszerzett (kiállított vagy eladott) festményért.



1 befolyást és 3 pénzt kapsz minden egyes, a játék során megszerzett (kiállított vagy eladott) digitális műalkotásért.



1 befolyást és 3 pénzt kapsz minden egyes, a játék során megszerzett (kiállított vagy eladott) szoborért.



2 pénzt kapsz minden egyes művészért, akinek hírneve 15 vagy annál nagyobb.



2 befolyást és 4 pénzt kapsz minden egyes kiállított remekművéért.

Many thanks to all playtesters: Alexandre Garcia, Álvaro Santos, António Lobo Ramos, António Vale, Becca Morse, Bruno Valério, Carolina Valença, Catarina Lacerda, Carlos Paiva, Chris Zinsli, Cristina Antunes, Christopher Incao, Dan Wiseman, Daniel Gunther, David Dagoma, Duarte Conceição, Elhannan Keller, Elsa Romão, Emanuel Santos, Firmino Martinez, Garry Rice, Gil Hova, Gonçalo Moura, Hélio Andrade, Ian O'Toole, Inês Lacerda, João Madeira, João Monteiro, João Silva, Larry Rice, Luís Evangelista, Marco Chiappa, Mike Minutillo, Nuno Silva, Nuno Cordeiro, Oliver Brooks, Paul Grogan, Paulo Duque, Paulo Renato, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Pete King, Rafael Duarte, Rafael Pires, Ricardo Gama, Ricardo Moita, Rhiannon Ochs, Robert Canner, Robert Forrest, Ruben Rodrigues, Rui Malhado, Sandra Sarmento, Sandrina Fernandes, Sérgio Martins, Sofia Passinhas, Suzanne Zinsli, Tiago Duarte, Vasco Chita, Vitor Pires and Grupos de Lisboa, Leiria, Aveiro, Porto, the Columbus Area Boardgaming Society, and Arcádia Lusitana.

A huge thank you to: Hugo Elias, Jorge Graça, Nathan Morse, Paulo Lacerda, Pedro Almeida, Pedro Branco, Ricardo Almeida, Sérgio Neves, these guys played all versions of this game undetermined times.

Special thanks to Paul M. Incao for all his commitment and time spent developing The Gallerist, Ian O'Toole for the amazing Art, Paul Grogan for the exquisite editing of English rules, all of the BGG community for their suggestions and support, and Rick Soued for believing in me and the game. Without all of these people this game would not have been possible.

All my love to my beautiful daughters Catarina and Inês and to my muse and greatest friend, my wife Sandra for all their ideas, patience, support, and inspiration and many, many hours of playtesting.

Alkotók:

Game Design: Vital Lacerda

Game Development: Paul M. Incao

Illustrations: Ian O'Toole

Graphic Design & 3D illustrations: Ian O'Toole

Rulebook & 3D illustrations: Vital Lacerda

English Rules Editing: Paul Grogan, Gaming Rules!

Proofread: Adam Allet, Ori Avtalion, Travis D. Hill, Victoria Strickland

Project Manager: Rick Soued

If you have any questions, please email us at: info@eagle-gryphon.net

LIKE us on Facebook: www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games

FOLLOW us on Twitter: @EagleGames

*© 2015 Eagle-Gryphon Games,
801 Commerce Drive, building #5, Leitchfield,
KY 42754, All Rights Reserved.*

www.eagle-gryphon.com

