

THE GALLERIST

ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΟΥ VITAL LACERDA

1 με 4 Παίκτες

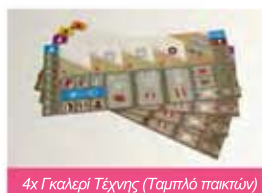
30 Λεπτά ανά Παίκτη

Η εποχή της Τέχνης και του καπιταλισμού έχει δημιουργήσει την ανάγκη μιας νέας θέσης, του Γκαλερίστα. Συνδυάζοντας τις ικανότητες ενός εμπόρου Τέχνης, ενός επιμελητή μουσείου και ενός Manager καλλιτεχνών, είστε έτοιμοι να αναλάβετε τη δουλειά! Θα προωθήσετε και θα εξελίξετε Καλλιτέχνες, θα αγοράσετε και θα πουλήσετε την Τέχνη τους, και θα δημιουργήσετε τη δική σας διεθνή επιρροή. Σαν αποτέλεσμα, θα λάβετε την εκτίμηση που απαιτείται για να προσελκύσετε επισκέπτες από όλο τον κόσμο, στην Γκαλερί σας. Πρέπει να γίνει πολλή δουλειά, αλλά μην ανησυχείτε, μιας και μπορείτε να προσλάβετε βοηθούς. Υπάρχει μεγάλη ουρά ανέργων φιλότεχνων, οι οποίοι ελπίζουν κάποια στιγμή να εργαστούν για κάποιον του δικού σας αναστήματος. Δημιουργήστε την περιουσία σας διευθύνοντας την πιο προσοδοφόρα Γκαλερί που υπήρξε ποτέ.

Περιεχόμενα του Παιχνιδιού



1x Κεντρικό ταμπλό



4x Γκαλερί Τέχνης (Ταμπλό παικτών)



4x Πιόνια Γκαλερίστα



Δείκτης Πρώτου Παίκτη και 4x δείκτες Επιρροής



32x Πλακίδια Έργων Τέχνης



16x Πλακίδια Καλλιτεχνών



16x Δείκτες Υπογραφών



10x Bonus πλακίδια Καλλιτεχνών



60x Εισιτήρια



40x Επισκέπτες



1x Σακούλι Επισκεπτών



40x Βοηθοί στα χρώματα των Παικτών



3x Καβαλέτα



20x Πλακίδια Φήμης



8x Δείκτες Φήμης και 8x πλακίδια Διασημοτήτων



20x Δείκτες Προαγωγής



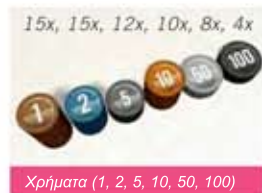
4x κάρτες Εμπόρων Τέχνης



4x κάρτες Διευθυντών



20x κάρτες Συμβολαίων



Χρήματα (1, 2, 5, 10, 50, 100)

Πίνακας περιεχομένων

Περιεχόμενα του Παιχνιδιού	1
Προετοιμασία του The Gallerist	2-3
Επισκόπηση του Παιχνιδιού	4
<ul style="list-style-type: none">• Σύντομη περιγραφή των τεσσάρων Τοποθεσιών• Επισκέπτες, Γκαλερί, Πλατεία και Προθάλαμοι• Φήμη, Επιρροή, Χρήματα	
Πορεία του Παιχνιδιού	5
Τέλος του Παιχνιδιού	
Ενέργειες Τοποθεσιών	
Διοικητικές Ενέργειες	<ul style="list-style-type: none">• Μετακίνηση Επισκεπτών προσφέροντας εισιτήρια• Χρήση bonus μιας κάρτας συμβολαίου
Ενέργειες Εκδίωξης	6
Παροικία Καλλιτεχνών	7
<ul style="list-style-type: none">• Ανακάλυψη Καλλιτέχνη• Αγορά & έκθεση Έργου Τέχνης	
Γραφείο Πωλήσεων	9
<ul style="list-style-type: none">• Υπογραφή Συμβολαίου• Πώληση Έργου Τέχνης	
Κέντρο Τύπου	11
<ul style="list-style-type: none">• Πρόσληψη Βοηθών• Προώθηση Καλλιτέχνη	
Διεθνής Αγορά	12
<ul style="list-style-type: none">• Απόκτηση πλακιδίου Φήμης• Προσφορά για Διεθνή Καλλιτεχνική Αναγνώριση	
Επιρροή	13
Εισιτήρια, Φήμη και Κατάσταση Διασημότητας	14
Ενδιάμεσο Σκοράρισμα	14
Σκοράρισμα Τέλους Παιχνιδιού	15-16
Ατομικό Παιχνίδι	16
Παράδειγμα παιχνιδιού	17-18
Συμμετοχή Καλλιτεχνών	19
Πλακίδια Φήμης & Credits	20



Με εξαίρεση τα χρήματα, όλα τα άλλα κομμάτια είναι περιορισμένα. Αν εξαντηληθούν, δεν μπορείτε να πάρετε άλλα.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

- Τοποθετήστε το Κεντρικό Ταμπλό στο κέντρο του τραπέζιού.
- Τοποθετήστε τα **Ταμπλό παικτών** γύρω από το **Κεντρικό ταμπλό** κοντά στην **Γκαλερί** του αντίστοιχου χρώματος.

Τοποθετήστε Επισκέπτες στο σακούλι: Για **4 Παίκτες**, όλους τους Επισκέπτες. Για **3 Παίκτες**, αφαιρέστε 2 του κάθε είδους και επιστρέψτε τους στο κουτί. Για **2 Παίκτες** και **Ατομικό** παιχνίδι, αφαιρέστε 4 του κάθε είδους.

Προετοιμάστε το κεντρικό ταμπλό:

1. Τοποθετήστε τον δείκτη **Επιρροής** του κάθε παίκτη (δίσκο) στη θέση «0» του Μετρητή Επιρροής.
2. Στο εκδοτήριο, τοποθετήστε **εισιτήρια** του κάθε χρώματος, ανάλογα με τον αριθμό των Παικτών. 20 εισιτήρια για **παιχνίδι 4 Παικτών**, 15 για **3 Παικτών** και 10 για **2 Παικτών** και **Ατομικό Παιχνίδι**. Επιστρέψτε τα υπόλοιπα εισιτήρια στο κουτί του παιχνιδιού.

Γραφείο πωλήσεων:

3. Ανακατέψτε τις κάρτες συμβολαίων, και τοποθετήστε τις κλειστές στην πρώτη από αριστερά θέση. Ανοίξτε τις πρώτες 4 κάρτες και τοποθετήστε τις ανοιχτές στις τέσσερις θέσεις συμβολαίων.

Παροικία Καλλιτεχνών:

4. Ανακατέψτε και τα 16 πλακίδια **Καλλιτεχνών** και τοποθετήστε τα το ένα μετά το άλλο στις θέσεις του ταμπλό, του αντίστοιχου χρώματος και μορφής Τέχνης με τον Καλλιτέχνη.



Κάθε μορφή Τέχνης έχει 1 μπλε Καλλιτέχνη και 1 κόκκινο.

Αν τραβήξετε έναν Καλλιτέχνη του οποίου η θέση είναι ήδη κατειλημμένη, επιστρέψτε τον στο κουτί του παιχνιδιού. Επαναλάβετε τη διαδικασία μέχρι όλες οι θέσεις να γεμίσουν και επιστρέψτε τους υπόλοιπους Καλλιτέχνες στο κουτί. Πρέπει να υπάρχει τουλάχιστον ένας μπλε και ένας κόκκινος Καλλιτέχνης από κάθε μορφή Τέχνης.



Η καφέ θέση είναι η αρχική τιμή Φήμης.

Τοποθετήστε το πρώτο πλακίδιο μπλε Καλλιτέχνη που τραβήξατε ανοιχτό, και σημειώστε την αρχική του Φήμη με έναν λευκό κύβο. Η τιμή της αρχικής Φήμης αναγράφεται και στις δύο πλευρές του πλακιδίου.

5. Όλοι οι υπόλοιποι Καλλιτέχνες ξεκινούν το παιχνίδι κλειστοί. Ανακατέψτε τα πλακίδια bonus Καλλιτεχνών και τοποθετήστε από ένα τυχαία πάνω σε κάθε Καλλιτέχνη. Επιστρέψτε τα περισσότερα πλακίδια πίσω στο κουτί. Τοποθετήστε έναν **Λευκό Επισκέπτη** (Συλλέκτη) από το σακούλι, σε κάθε πλακίδιο κόκκινου Καλλιτέχνη.
6. Τοποθετήστε και τους δύο δείκτες **Υπογραφής** Καλλιτέχνη δίπλα σε όλα τα αντίστοιχα πλακίδια Καλλιτεχνών.



Πλακίδια Bonus, Επισκέπτες και δείκτες Υπογραφών.

7. Για κάθε μορφή Τέχνης, ανακατέψτε τα αντίστοιχα Έργα Τέχνης, και τοποθετήστε κάθε στοιβα, ανοιχτή, δίπλα στη θέση του αντίστοιχου ατελιέ. Πάρτε το πρώτο πλακίδιο κάθε στοιβάς και αφήστε το στην άκρη για τώρα.
8. Τοποθετήστε τυχαίους **Επισκέπτες**, ίσο με τον αριθμό των εικοσιζομένων στο πλακίδιο εισιτηρίων, από το σακούλι στο πρώτο Έργο Τέχνης κάθε στοιβάς,



Το χρώμα των εισιτηρίων δεν έχει σημασία, παρά μόνο ο αριθμός τους.

Μέσα Ενημέρωσης:

9. Στοιβάξτε τους δείκτες **Προαγωγής** στις αντίστοιχες αριθμημένες θέσεις.

Διεθνής Αγορά:

10. Επιλέξτε τυχαία 12 πλακίδια **Φήμης** και τοποθετήστε από ένα ανοιχτό σε κάθε θέση των πάνω 4 γραμμών της Διεθνούς Αγοράς. Στο **Ατομικό** ή στο **παιχνίδι 2 Παικτών**, επιλέξτε μόνο 8 πλακίδια, καλύπτοντας τις 4 πάνω γραμμές στην 1η και 3η μόνο στήλη.

11. Ανακατέψτε τα 4 Έργα Τέχνης που προηγουμένως αφήσατε στην άκρη και τοποθετήστε από ένα, τυχαία, σε κάθε ένα από

τα καβαλέτα δίπλα στο ταμπλό. Χρησιμοποιήστε 3 καβαλέτα για **4 Παίκτες**, δύο για **3 Παίκτες** και ένα καβαλέτο για **2 Παίκτες** και **Ατομικό παιχνίδι**.

Αυτά είναι Έργα Διεθνούς φήμης.

Επιστρέψτε τα περισσότερα καβαλέτα πίσω στο κουτί, μαζί με τα υπόλοιπα Έργα Τέχνης.

12. Τοποθετήστε 4 τυχαίους **Επισκέπτες** από το σακούλι στην **Πλατεία** και 1 τυχαίο **Επισκέπτη** στον **Προθάλαμο** κάθε Παίκτη.



Ο Προθάλαμος βρίσκεται ανάμεσα στην Γκαλερί του παίκτη και την Πλατεία.

13. Επιλέξτε τυχαία 4 από τα εναπομείναντα πλακίδια **Φήμης** και τοποθετήστε ανοιχτό, από ένα δίπλα σε κάθε **Τοποθεσία** του κεντρικού ταμπλό.

14. Επιλέξτε τυχαία τον πρώτο Παίκτη και δώστε του τον δείκτη Πρώτου Παίκτη. Με **ανάποδη** σειρά Παικτών, κάθε Παίκτης επιλέγει μια **Τοποθεσία**, τοποθετεί εκεί τον **Γκαλερίστα** του και παίρνει το πλακίδιο **Φήμης** από την **Τοποθεσία** αυτή. Επιστρέψτε τα υπόλοιπα πλακίδια πίσω στο κουτί.

- Τοποθετήστε τα υπόλοιπα κομμάτια κοντά στο ταμπλό.

Κάθε Παίκτης επιλέγει ένα χρώμα και προετοιμάζει την Γκαλερί του ως εξής:

- a. Τοποθετήστε 8 **Βοηθούς** στις θέσεις της ουράς ανέργων.
- b. Τοποθετήστε τους υπόλοιπους 2 **Βοηθούς** στις καρέκλες του γραφείου.
- c. Τοποθετήστε το πλακίδιο **Φήμης** που πήρατε νωρίτερα, στην 3η θέση Τέχνης του ταμπλό Παίκτη.
- d. Πάρτε 10 χρήματα από την τράπεζα.
- e. Ανακατέψτε τις κάρτες **Εμπόρου Τέχνης** και μοιράστε από μία, τυχαία, σε κάθε Παίκτη. Κάντε το ίδιο και με τις κάρτες **Διευθυντών**. Οι κάρτες αυτές μένουν κρυφές από τους υπόλοιπους παίκτες.



Προετοιμασία ταμπλό παίκτη.

Περίληψη του Παιχνιδιού

Στο The Gallerist, κάθε Παίκτης προσπαθεί να κερδίσει όσο περισσότερα χρήματα μπορεί, ώστε να κερδίσει το παιχνίδι.

Στη διάρκεια του παιχνιδιού, οι Παίκτες θα ανακαλύψουν νέους Καλλιτέχνες, θα τους αναθέσουν τη δημιουργία Έργων Τέχνης και θα επενδύσουν πάνω τους, για να τους κάνουν διάσημους.

Θα αγοράσουν Έργα Τέχνης, θα τα εκθέσουν στις Γκαλερί τους και ίσως καταφέρουν και να τα πουλήσουν. Θα προσλάβουν Βοηθούς και θα τους χρησιμοποιήσουν στη Διεθνή Αγορά, αυξάνοντας τη Φήμη τους και συμμετέχοντας σε δημοπρασίες Τέχνης. Στο τέλος του παιχνιδιού, οι Παίκτες κερδίζουν επιπλέον χρήματα για την ολοκλήρωση των στόχων των καρτών Διευθυντών και Εμπόρων Τέχνης τους.

Οι παίκτες παίζουν στη σειρά, με δεξιόστροφη φορά. Στη σειρά του κάθε Παίκτης, επιλέγει μια από τις τέσσερις **Τοποθεσίες** του κεντρικού ταμπλό και έπειτα επιλέγει μια από τις δύο διαθέσιμες ενέργειες της **Τοποθεσίας**. Υπάρχουν επίσης **Διοικητικές Ενέργειες** και **Ενέργειες Εκδίωξης** που επεξηγούνται παρακάτω.



Οι τέσσερις Τοποθεσίες του παιχνιδιού.

Σύντομη επεξήγηση των τεσσάρων Τοποθεσιών:



Παροικία Καλλιτεχνών: Οι παίκτες μπορούν να ανακαλύψουν έναν νέο Καλλιτέχνη ή να αγοράσουν ένα Έργο Τέχνης από έναν ήδη ανακαλυμμένο Καλλιτέχνη. Κάθε Καλλιτέχνης μπορεί να έχει το πολύ δύο απούλητα Έργα Τέχνης ταυτόχρονα, τα οποία αναπαριστάνονται από δείκτες Υπογραφής. Το κόστος ενός Έργου Τέχνης εξαρτάται από το πόσο διάσημος είναι ένας Καλλιτέχνης (σημειώνεται πλακίδιο Καλλιτέχνη με τον κύβο Βήμης), και αφού αγοραστεί, το Έργο Τέχνης εκτίθεται στην Γκαλερί του παίκτη.



Γραφείο Πωλήσεων: Ο παίκτης μπορεί να πάρει μια κάρτα συμβολαίου, μεταξύ των διαθέσιμων ή αν έχει ήδη το σωστό συμβόλαιο, να πουλήσει ένα Έργο Τέχνης του. Η αξία πώλησης του έργου εξαρτάται από το επίπεδο Φήμης του Καλλιτέχνη που το δημιούργησε.



Κέντρο Τύπου: Ο παίκτης μπορεί να προσλάβει επιπλέον Βοηθούς στην **Τοποθεσία** αυτή ή να προωθήσει έναν Καλλιτέχνη στα μέσα ενημέρωσης, αυξάνοντας τη Φήμη του, και ταυτόχρονα δίνοντας ένα επιπλέον bonus στον παίκτη.

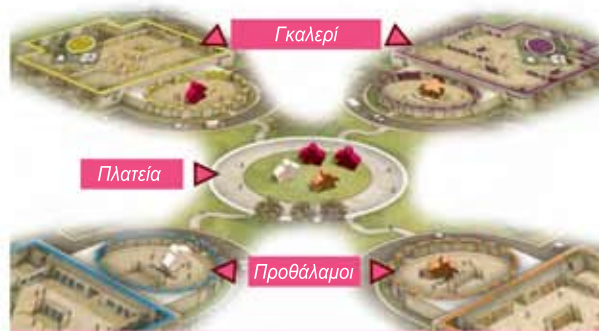


Διεθνή Αγορά: Στην **Τοποθεσία** αυτή, ο Παίκτης μπορεί να στείλει έναν Βοηθό του σε μια θέση του πίνακα Διεθνούς Αγοράς και να κερδίσει Επιρροή ανάλογα με τη στήλη στην οποία τοποθετήθηκε. Το πάνω μέρος του πίνακα αυξάνει τη Φήμη του Παίκτη δίνοντάς του ένα πλακίδιο τελικού στόχου. Το κάτω μέρος του πίνακα είναι εκεί που οι παίκτες κάνουν προσφορές για ένα Έργο Τέχνης που δημοπρατείται (στα καβαλέτα). Αυτή η δημοπρασία γίνεται στο τέλος του παιχνιδιού.

Επισκέπτες, Γκαλερί, Πλατεία και Προθάλαμοι

Ένα σημαντικό κομμάτι του παιχνιδιού είναι οι Επισκέπτες, οι οποίοι είναι 3 διαφορετικών ειδών, και αναπαριστάνουν **Επενδυτές (καφέ)**, **Επίσημους (ροζ)** και **Συλλέκτες (λευκοί)**.

Ένας Παίκτης μπορεί να μετακινήσει τους Επισκέπτες αυτούς στο ταμπλό ξοδεύοντας εισιτήρια του κατάλληλου χρώματος, με



Η Πλατεία, οι Προθάλαμοι και οι Γκαλερί.



στόχο να βάλει Επισκέπτες στην Γκαλερί του. Αφού μπουν, οι Επισκέπτες μπορεί να δώσουν χρήματα και Επιρροή στον παίκτη, αλλά και να αυξήσουν τη Φήμη ενός Καλλιτέχνη.



Φήμη

Κάθε ανακαλυμμένος (ανοιχτός) Καλλιτέχνης έχει έναν δείκτη που αναπαριστάει την τρέχουσα Φήμη του. Αυτή καθορίζει την τιμή πώλησης των Έργων Τέχνης που δημιουργεί, οπότε είναι καλή ιδέα να αγοράζετε Έργα Τέχνης από αυτούς μόλις ανακαλύπτονται, και να τα πουλάτε για κέρδος όταν θα έχουν πλέον γίνει πιο διάσημοι! Η Φήμη ενός Καλλιτέχνη αυξάνεται όταν δημιουργεί ένα Έργο Τέχνης και όταν τον προωθούν τα μέσα ενημέρωσης.



Επιρροή

Κάθε Παίκτης σημειώνει την τρέχουσα Επιρροή του στον μετρητή του κεντρικού ταμπλό. Η Επιρροή ξοδεύεται όταν προωθείται ένας Καλλιτέχνης, εκτελώντας μια ενέργεια **Τοποθεσίας** σαν κομμάτι μιας **Ενέργειας Αφαίρεσης**, και για την απόκτηση επιπλέον χρημάτων ή Φήμης. Η Επιρροή αποκτάται όποτε ένας Παίκτης εκτελεί μια ενέργεια με το σύμβολο αυτό, και εκτελώντας μια ενέργεια **Τοποθεσίας** στη Διεθνή Αγορά.



Χρήματα

Τα χρήματα είναι σημαντικός πόρος στο παιχνίδι και χρησιμοποιούνται για την αγορά Έργων Τέχνης, την πρόσληψη Βοηθών και τη συμμετοχή στις δημοπρασίες της Διεθνούς Αγοράς. Τα χρήματα αποκτώνται όταν ένας Παίκτης πουλήσει ένα Έργο Τέχνης ή όταν εκτελέσει μια ενέργεια με το σύμβολο αυτό.

Πορεία του Παιχνιδιού

Το παιχνίδι παίζεται σε μια σειρά γύρων, ξεκινώντας με τον Πρώτο Παίκτη. Στη σειρά του κάθε Παίκτης, μετακινεί τον **Γκαλερίστα** του σε μια από τις τέσσερις **Τοποθεσίες** του κεντρικού ταμπλό, εκτελώντας **μία** από τις δύο ενέργειες της **Τοποθεσίας**. Επιπλέον, ο Παίκτης μπορεί να εκτελέσει **μία** εκ των δύο «**Διοικητικών Ενεργειών**», στη σειρά του, **πριν ή μετά** την εκτέλεση της ενέργειας **Τοποθεσίας**.

Αν ένας Παίκτης μετακινήσει τον Γκαλερίστα του σε μια **Τοποθεσία** που βρίσκεται ένας άλλος παίκτης, ο Παίκτης αυτός **Διώχνεται** και θα εκτελέσει μια ειδική «**Ενέργεια Εκδίωξης**» **αφού ο τρέχον Παίκτης ολοκληρώσει τη σειρά του**



Ο Κίτρινος Εκδιώχθηκε

Λόγω της «**Ενέργειας Εκδίωξης**», οι Παίκτης μπορεί να εκτελέσουν **επιπλέον** κινήσεις εκτός της σειράς τους. Μην ξεχνάτε ότι ο επόμενος Παίκτης που παίζει είναι πάντα ο Παίκτης στα αριστερά του Παίκτη που εκτέλεσε την τελευταία ενέργεια **Τοποθεσίας**.

Το δυναμικό αυτό στοιχείο του παιχνιδιού πραγματικά το κάνει να ξεχωρίζει, και κρατάει όλους τους παίκτες σε εγρήγορση.

Τέλος του Παιχνιδιού

Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι τουλάχιστον **δύο** από τις παρακάτω συνθήκες να καλύπτονται:

- Το εκδοτήριο δεν έχει άλλα εισιτήρια.
- Δύο ή περισσότεροι Καλλιπείς έχουν γίνει Διασημότητες.
- Το σακούλι δεν έχει άλλους Επισκέπτες.

Μόλις **δύο ή περισσότερες** από τις συνθήκες αυτές καλύπτονται, ο γύρος συνεχίζεται μέχρι και ο τελευταίος παίκτης να ολοκληρώσει τη σειρά του. Έπειτα, ξεκινώντας με τον Πρώτο Παίκτη, και με τη σειρά, κάθε παίκτης παίζει άλλη μια φορά στη σειρά του, με τη διαφορά ότι αν ένας Παίκτης **Εκδιωχθεί**, απλά στέλνει τον Γκαλερίστα του σπίτι και δεν εκτελεί ενέργεια Εκδίωξης.

Τέλος εκτελείται το τελικό σκοράρισμα (δείτε σελ. 15) και ο **Παίκτης με τα περισσότερα χρήματα κερδίζει το παιχνίδι**.



Συνθήκες Λήξης του Παιχνιδιού - 2 από τις 3

Ενέργειες Τοποθεσιών

Στη σειρά του, αν ο Παίκτης βρίσκεται σε μια **Τοποθεσία** (δεν έχει Εκδιωχθεί), **ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΕΙ** το πόνι Γκαλερίστα του σε μια **διαφορετική Τοποθεσία**.

Επιπλέον, αν ένας Παίκτης μετακινηθεί από μια **Τοποθεσία** σε μια άλλη, μπορεί να αφήσει πίσω στη θέση που βρισκόταν το πόνι Γκαλερίστα του, έναν Βοηθό του.



Αφήνοντας πίσω έναν Βοηθό.

Ο Βοηθός αυτός μπορεί να προέρχεται είτε από ένα **γραφείο**, είτε από μια άλλη **Τοποθεσία**. Αφήνοντας έναν Βοηθό πίσω, ο Παίκτης θα κερδίσει μια ενέργεια **Εκδίωξης** αν ο Βοηθός του αφαιρεθεί.

Αφού φτάσει στη νέα **Τοποθεσία**, ο Παίκτης **ΠΡΕΠΕΙ** να επιλέξει **μία** από τις δύο πιθανές ενέργειες **Τοποθεσίας** (δείτε σελ. 7).

Παράδειγμα:

Ο Πορτοκαλί παίζει στη σειρά του. Ο Γκαλερίστας του βρίσκεται στη Διεθνή Αγορά. Επιλέγει να μετακινηθεί στο Κέντρο Τύπου. Αποφασίζει να αφήσει έναν Βοηθό πίσω στην Διεθνή Αγορά, οπότε παίρνει έναν Βοηθό από το γραφείο του και τον τοποθετεί στην **Τοποθεσία** Διεθνούς Αγοράς. Αν είχε έναν Βοηθό σε μια άλλη **Τοποθεσία**, θα μπορούσε να είχε μετακινήσει αυτόν. Τέλος, εκτελεί μια από τις δύο πιθανές ενέργειες του Κέντρου Τύπου.

Διοικητικές Ενέργειες

Στη σειρά του, κάθε Παίκτης, **επιπλέον** της εκτέλεσης μιας Ενέργειας **Τοποθεσίας**, μπορεί να εκτελέσει μια **Διοικητική Ενέργεια**. Αν το κάνει, η ενέργεια εκτελείται **είτε πριν είτε μετά** την Ενέργεια **Τοποθεσίας**, όπως επιθυμεί ο Παίκτης.

Υπάρχουν 2 πιθανές Διοικητικές Ενέργειες

- Μετακίνηση Επισκεπτών προσφέροντας εισιτήρια
- Χρήση bonus μιας κάρτας συμβολαίου

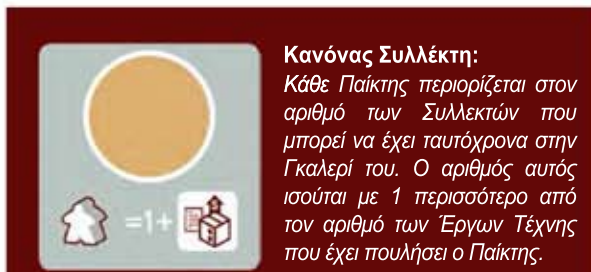
- Μετακίνηση Επισκεπτών προσφέροντας εισιτήρια

Οι Γκαλερίστες προσφέρουν εισιτήρια για να προσελκύσουν σημαντικούς Επισκέπτες στις γκαλερί τους.

Ο Παίκτης μπορεί να ξεσκαρτάρει **οποιοδήποτε αριθμό** εισιτηρίων. Κάθε ξεσκαρταρισμένο εισιτήριο επιτρέπει στον Παίκτη να μετακινήσει έναν **Επισκέπτη του ίδιου χρώματος** κατά μια θέση στο ταμπλό **ΠΡΟΣ** την Γκαλερί του.

Ένας Επισκέπτης μπορεί να μετακινηθεί περισσότερες από μια φορές, με την ίδια ενέργεια.

Τα ξεσκαρταρισμένα εισιτήρια τοποθετούνται σε μια στοίβα ξεσκαρταρισματος δίπλα στο κεντρικό ταμπλό (**δεν επιστρέφουν στα εκδοτήρια**)



Κανόνες Συλλέκτη:

Κάθε Παίκτης περιορίζεται στον αριθμό των Συλλεκτών που μπορεί να έχει ταυτόχρονα στην Γκαλερί του. Ο αριθμός αυτός ισούται με 1 περισσότερο από τον αριθμό των Έργων Τέχνης που έχει πουλήσει ο Παίκτης.

Αναζητήστε το σύμβολο αυτό στην Γκαλερί κάθε Παίκτη, στο κεντρικό ταμπλό.

Ένας Επισκέπτης στην Πλατεία ή σε έναν Προθάλαμο μπορεί να μετακινηθεί από οποιοδήποτε Παίκτη, αλλά αφού μπει σε μια Γκαλερί, **δεν μπορεί να βγει από αυτή ξεσκαρτάροντας εισιτήρια**.

Παράδειγμα:

Μετακινεί έναν Επισκέπτη από την Πλατεία στον Προθάλαμό του (όχι το αντίστροφο), μετακινεί από τον Προθάλαμό του στην Γκαλερί του (όχι το αντίστροφο), ακόμη και από τον Προθάλαμο άλλου Παίκτη στην Πλατεία.



Μετακίνηση Επισκεπτών με Διοικητική Ενέργεια

- Χρήση bonus μιας κάρτας συμβολαίου

Οι Γκαλερίστες προσφέρουν εισιτήρια για να προσελκύσουν σημαντικούς Επισκέπτες στις γκαλερί τους.

Στη διάρκεια του παιχνιδιού, οι Παίκτες μπορεί να πάρουν κάρτες συμβολαίων, τις οποίες τοποθετούν στο ταμπλό τους. Το bonus που αναγράφεται στην κάρτα, μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον Παίκτη μέσω μιας **Διοικητικής Ενέργειας** τοποθετώντας έναν Βοηθό του (από ένα γραφείο του ή μια **Τοποθεσία**), πάνω στην κάρτα. Το bonus χρησιμοποιείται μια μόνο φορά, και ο **χρησιμοποιημένος Βοηθός παραμένει στην κάρτα** για υπενθύμιση της χρήσης του.

Παράδειγμα:

Ο Μπλε έχει μια κάρτα συμβολαίου στο ταμπλό Παίκτη του. Μπορεί με μια Διοικητική Ενέργεια να τοποθετήσει έναν Βοηθό του στην κάρτα για να λάβει το εικονιζόμενο bonus. (Η εικόνα στα δεξιά δείχνει το bonus του τραβήγματος μιας νέας κάρτας συμβολαίου).



Ο Παίκτης αμέσως κερδίζει το bonus που απεικονίζεται στην κάρτα

Αργότερα στο παιχνίδι, αν η κάρτα συμβολαίου χρησιμοποιηθεί για να πωληθεί ένα Έργο Τέχνης, ο Βοηθός επιστρέφει στο γραφείο του Παίκτη και η κάρτα συμβολαίου γυρίζει πλευρά, εμφανίζοντας ένα νέο bonus που μπορεί να χρησιμοποιηθεί εκτελώντας μια νέα **Διοικητική Ενέργεια**. Δείτε την περιγραφή των bonus στο βοήθημα Παικτών.

Παράδειγμα:

Ο Μπλε ολοκληρώνει την κάρτα συμβολαίου του προηγούμενου παραδείγματος και ο Βοηθός επιστρέφει στο γραφείο του. Μπορεί αργότερα στο παιχνίδι να χρησιμοποιήσει μια Διοικητική Ενέργεια για να τοποθετήσει ξανά έναν Βοηθό του στην κάρτα, λαμβάνοντας αυτή τη φορά το πάνω bonus που υπάρχει στο πίσω μέρος της κάρτας.



Ο Παίκτης αμέσως κερδίζει το bonus Επιρροής

Ενέργειες Εκδίωξης

Αν ένας Παίκτης μετακινήσει το πιόνι Γκαλερίστα του σε μια **Τοποθεσία** όπου ήδη βρίσκεται το πιόνι Γκαλερίστα ή Βοηθός άλλου παίκτη, το κομμάτι αυτό **«Εκδιώκεται»** και μετακινείται στην μαύρη θέση μπροστά από τη θέση **Τοποθεσίας**. Αφού ο ενεργός Παίκτης ολοκληρώσει τη σειρά του, ο Παίκτης που Εκδιώχθηκε μπορεί να εκτελέσει μια ειδική **«Ενέργεια Εκδίωξης»**, και έπειτα το πιόνι Γκαλερίστα / Βοηθός επιστρέφει στο γραφείο του (δείτε *Επιστροφή στο Γραφείο - παρακάτω*).



Ο Βοηθός του Κίτρινου Εκδιώκεται

Εκδίωξη του δικού σας Βοηθού:

*Είναι δυνατό ένας Παίκτης να εκδιώξει τον δικό του Βοηθό. Στην περίπτωση αυτή, ο Βοηθός επιστρέφει στο γραφείο του, αλλά ο Παίκτης δεν εκτελεί την **Ενέργεια Εκδίωξης**.*

Οι πιθανές Ενέργειες Εκδίωξης είναι:

- Μείωση της Επιρροής στο αμέσως προηγούμενο σύμβολο Φήμης για την εκτέλεση μιας Ενέργειας της **Τοποθεσίας**.
- Εκτέλεση μιας Διοικητικής Ενέργειας (δείτε παραπάνω).

Η εκτέλεση μιας **Ενέργειας Εκδίωξης** είναι προαιρετική, αλλά το πιόνι Γκαλερίστα ή ο Βοηθός επιστρέφει στο γραφείο ακόμη κι αν δεν εκτελεστεί καμία ενέργεια.



Ο Κίτρινος μειώνει την Επιρροή του για να εκτελέσει μια ενέργεια Τοποθεσίας

Επιστροφή στο Γραφείο



Όποτε ένα πιόνι Γκαλερίστα επιστρέφει στο γραφείο μετά την Εκδίωξή του από μια **Τοποθεσία**, επιστρέφει πίσω στην Γκαλερί του, στο κεντρικό ταμπλό.

Όποτε ένας Βοηθός επιστρέφει στο γραφείο, τοποθετείται σε ένα κενό γραφείο, στο ταμπλό του Παίκτη. Αν και τα τέσσερα γραφεία είναι κατειλημμένα, ο Βοηθός αφαιρείται από το παιχνίδι και επιστρέφει στο κουτί.



Παράδειγμα:

*Είναι η σειρά του Μωβ. Μετακινείται στο Γραφείο Πωλήσεων, όπου εκεί ο Κίτρινος Παίκτης έχει έναν ΒΟηθό. Ο Βοηθός του Κίτρινου μετακινείται στη μαύρη θέση, μπροστά από τη θέση **Τοποθεσίας**.*

*Αφού ο Μωβ εκτελέσει την Ενέργεια Τοποθεσίας του, ο Κίτρινος μπορεί να χρησιμοποιήσει την **Ενέργεια Εκδίωξης** του, ώστε επίσης να εκτελέσει την Ενέργεια **Τοποθεσίας** (μετακινώντας προς τα πίσω τον δείκτη Επιρροής του, μέχρι το προηγούμενο σύμβολο φήμης).*

Ο Βοηθός επιστρέφει στο γραφείο του.



Ο Βοηθός του Κίτρινου επιστρέφει πίσω

Τοποθεσίες



Παροικία Καλλιτεχνών



Ενέργεια: Ανακάλυψη ενός Καλλιτέχνη

Αφού ανακαλύψετε έναν νέο Καλλιτέχνη, του αναθέτετε να δημιουργήσει ένα Έργο Τέχνης.

Υπάρχουν 8 Καλλιτέχνες σε κάθε παιχνίδι, αλλά μόνο ένας από αυτούς (ο ανοιχτός) είναι διαθέσιμος για να δημιουργήσει Έργα Τέχνης, όταν το παιχνίδι ξεκινήσει. Οι υπόλοιποι Καλλιτέχνες πρέπει πρώτα να ανακαλυφθούν από έναν Παίκτη, εκτελώντας την ενέργεια αυτή και **ακολουθώντας τα παρακάτω βήματα:**

1. Επιλέγει έναν οποιονδήποτε μη ανακαλυμμένο **Καλλιτέχνη** (κλειστό πλακίδιο Καλλιτέχνη).
2. Πάιρνει το bonus που απεικονίζεται στο πλακίδιο **bonus Καλλιτέχνη** και ξεσκαρτάρει το πλακίδιο bonus στο κουτί.
3. Κόκκινοι Καλλιτέχνες μόνο: Μετακινεί τον Συλλέκτη (Λευκός Επισκέπτης) από το πλακίδιο Καλλιτέχνη στην Πλατεία.
4. Ανοίγει το πλακίδιο Καλλιτέχνη.
5. Τοποθετεί τον **δείκτη Φήμης** στην καφέ θέση του μετρητή Φήμης του πλακιδίου Καλλιτέχνη.
6. Μετακινεί έναν δείκτη Υπογραφής από τον Καλλιτέχνη αυτό στη **Θέση Ανάθεσης** στο κάτω μέρος του μετρητή αξίας Έργου Τέχνης, στο ταμπλό του Παίκτη.

Θέση Ανάθεσης:
Κάθε παίκτης μπορεί να έχει μια μόνο ανάθεση σε κάθε στιγμή. Αν έχει ήδη έναν δείκτη Υπογραφής στη θέση ανάθεσής του, δεν μπορεί να ανακαλύψει νέο Καλλιτέχνη και δεν μπορεί να έχει άλλον δείκτη Υπογραφής από τον ίδιο Καλλιτέχνη.



Ανακάλυψη ενός Καλλιτέχνη



Ενέργεια: Αγορά & έκθεση ενός Έργου Τέχνης

Κάτι για να επιδείξετε στο κοινό!

Η ενέργεια αυτή επιτρέπει στον Παίκτη να αγοράσει ένα Έργο Τέχνης και να το εκθέσει στην Γκαλερί του. **Το κόστος του έργου ισούται με την τρέχουσα Φήμη του Καλλιτέχνη** εκτός κι αν ο Παίκτης έχει μια **ανάθεση** για την ανακάλυψη του Καλλιτέχνη (δείτε παραπάνω). Στην περίπτωση αυτή, **το κόστος του έργου ισούται με την αρχική Φήμη του Καλλιτέχνη.**



Οι καλλιτέχνες έχουν αρκετή έμπνευση για να θέσουν δύο το πολύ έργα τους, ταυτόχρονα στην Αγορά. Αυτό αναπαριστάται από τους δείκτες **Υπογραφής**. Αφού και οι δύο αυτοί

δείκτες αφαιρεθούν από έναν Καλλιτέχνη, αυτός δεν μπορεί πλέον να παράξει άλλο Έργο Τέχνης (εκτός αν του έχει ανατεθεί ένα) μέχρι ένα από τα προηγούμενα έργα του να έχει πωληθεί.

Μην ξεχνάτε για τις αναθέσεις:



Ένας Παίκτης που ανακαλύπτει έναν Καλλιτέχνη και έχει έναν δείκτη Υπογραφής που αναπαριστά την ανάθεση δεν μπορεί να αγοράσει άλλο Έργο Τέχνης από τον ίδιο Καλλιτέχνη, μέχρι να αγοράσει το έργο που είχε ανάθεση.

Ένας παίκτης μπορεί να έχει δύο Έργα Τέχνης του ίδιου Καλλιτέχνη.



Κόστος Έργων Τέχνης: Κανονική τιμή = \$14, Ανάθεση = \$10

Για την αγορά ενός Έργου Τέχνης, ο Παίκτης ακολουθεί τα παρακάτω βήματα:

1. Επιλέγει έναν Καλλιτέχνη, είτε με **διαθέσιμο** δείκτη Υπογραφής, είτε έναν στον οποίο έχει κάνει ήδη ανάθεση. Το πρώτο πλακίδιο της αντίστοιχης στοίβας Έργων Τέχνης θα είναι το έργο που δημιουργεί.
2. Μετακινεί **όλους τους Επισκέπτες** του Έργου Τέχνης, στην Πλατεία.

Σημαντική υπενθύμιση:

Οι δείκτες Υπογραφής είναι σημαντικό κομμάτι του παιχνιδιού, και η στιγμή στην οποία θα αποκτηθούν είναι πολύ κρίσιμη για την επιτυχία.



Επιλογή Έργου Τέχνης και μετακίνηση Επισκεπτών στην Πλατεία

3. Πληρώνει χρήματα στην τράπεζα, ως εξής:

- i. Αν είναι ανάθεση, η τιμή είναι η αρχική Φήμη του Καλλιτέχνη,
- ii. Αλλιώς, η τιμή είναι η τρέχουσα Φήμη του Καλλιτέχνη.

• Επιρροή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για χρήματα - δείτε σελ. 13.

4. Αυξάνει τη Φήμη του Καλλιτέχνη, σύμφωνα με το ποσό που αναγράφεται στο έργο, συν επιπλέον 1 για **κάθε Συλλέκτη** στην Γκαλερί του Παίκτη.

• Επιρροή μπορεί να χρησιμοποιηθεί για Φήμη - δείτε σελ. 13.

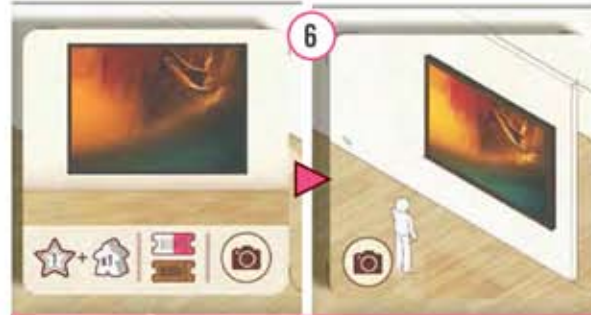
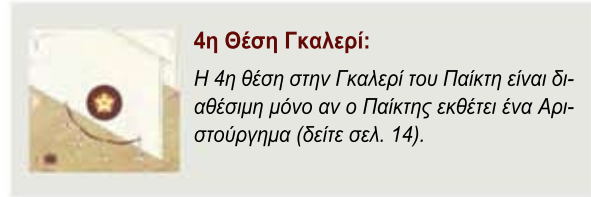
• Δείτε στη σελ. 14 για περισσότερες πληροφορίες για τη Φήμη.



Επιβραβεύσεις από το Έργο Τέχνης

5. Παίρνει τα εισιτήρια που απεικονίζονται στο Έργο Τέχνης.

6. Μετακινεί το Έργο Τέχνης στην **πρώτη από αριστερά** διαθέσιμη θέση της Γκαλερί του Παίκτη και το κλείνει (πλευρά προβολής). *Αν ο Παίκτης δεν έχει διαθέσιμη θέση, δεν μπορεί να αγοράσει ένα Έργο Τέχνης.*



Έκθεση ενός Έργου Τέχνης

7. Μετακινεί τον δείκτη Υπογραφής από το πλακίδιο Καλλιτέχνη (ή για έργα που έχει αναθέσει, από τη θέση ανάθεσης) στα δεξιά του μετρητή αξίας Έργου Τέχνης του Παίκτη, αντίστοιχα με την τρέχουσα τιμή αστεριών του Καλλιτέχνη (η τιμή αστεριών βρίσκεται κάτω ή πριν από τη θέση δείκτη Φήμης).



Σημείωση της αξίας αγοράς ενός Έργου Τέχνης

8. Τοποθετήστε έναν αριθμό, τυχαίων Επισκεπτών από το σακούλι, στο νέο Έργο Τέχνης που αποκάλυφθηκε, ίσο με τον αριθμό των εισιτηρίων στο Έργο Τέχνης. Αν το σακούλι αδειάσει, τοποθετήστε όσους μπορείτε.



Αν ένα πλακίδιο Φήμης βρισκόταν στη θέση, ο Παίκτης το τοποθετεί πάνω από το Έργο Τέχνης που εκτίθεται, μέχρι να ολοκληρώσει τη σειρά του. Στο τέλος της σειράς του, τοποθετεί το πλακίδιο σε μια κενή θέση Φήμης του ταμπλό Παίκτη του, λαμβάνοντας το bonus που αναγράφεται στη θέση αυτή (όχι στο ίδιο το πλακίδιο). Πρέπει έπειτα να μετακινήσει έναν Επισκέπτη (αν έχει) από τον Προθάλαμο του πίσω στην Πλατεία. Μιας και ένας Παίκτης μπορεί να έχει μόνο 1 πλακίδιο Φήμης στην 3η θέση του, κάθε παίκτης μπορεί να το κάνει αυτό μόνο μια φορά ανά παιχνίδι.

Σημείωση: Αν ο Παίκτης δεν έχει κενές θέσεις Φήμης στο ταμπλό Παίκτη του, ξεσκαρτάρете το πλακίδιο Φήμης πίσω στο κουτί.

Παράδειγμα:

Ο Κίτρινος θέλει να αγοράσει ένα Έργο Τέχνης από τον παρακάτω Καλλιτέχνη. Η τρέχουσα Φήμη του Καλλιτέχνη είναι 9, οπότε το κόστος είναι 9 χρήματα. Η Φήμη του Καλλιτέχνη αυξάνεται κατά 3 συνολικά (2 από το ίδιο το Έργο Τέχνης και επιπλέον 1 μιας και ο Κίτρινος έχει 1 Συλλέκτη στη Γκαλερί του).



Κόστος του Έργου Τέχνης - 9 χρήματα



Αύξηση της Φήμης του Καλλιτέχνη από το ίδιο το Έργο Τέχνης = 2



Αύξηση της Φήμης του Καλλιτέχνη από τους Συλλέκτες στη Γκαλερί = 1



Συνολική αύξηση της Φήμης του Καλλιτέχνη = 3



Τελική Φήμη του Καλλιτέχνη: 12 - Αξία Έργου - 1 Χρυσό Αστéρι



Γραφείο Πωλήσεων



Ενέργεια: Υπογραφή συμβολαίου

Χρειάζεστε συμβόλαια για να πουλήσετε τα Έργα Τέχνης σας.

Η ενέργεια αυτή επιτρέπει στον Παίκτη να πάρει μια από τις ανοιχτές κάρτες **συμβολαίων** που είναι διαθέσιμες και να την τοποθετήσει στο ταμπλό Παίκτη του.

Πριν την εκτέλεση της ενέργειας αυτής, ο Παίκτης μπορεί να τραβήξει 4 νέα συμβόλαια από την τράπουλα και τα τοποθετεί, από αριστερά προς τα δεξιά, πάνω από τα τέσσερα τρέχοντα συμβόλαια. Τα παλιά συμβόλαια δεν αφαιρούνται, αλλά καλύπτονται από τις νέες κάρτες.

Αν ένας παίκτης ανοίξει νέα συμβόλαια, μπορεί έπειτα αν δεν του αρέσει κάποιο να μην πάρει κανένα, παρόλο που κάτι τέτοιο δεν προτείνεται.

Η κάρτα συμβολαίου που πήρε τοποθετείται στο ταμπλό Παίκτη του, σε μια κενή θέση συμβολαίου ή πάνω από ένα ήδη εκπληρωμένο (κλειστό) συμβόλαιο.

Αν ένα συμβόλαιο τοποθετηθεί σε μια κενή θέση, ο παίκτης λαμβάνει από το εκδοτήριο το εισιτήριο που απεικονίζεται στη θέση.

Προσοχή:

Αν ένας παίκτης έχει τρία ανεκπλήρωτα (ανοιχτά) συμβόλαια στο ταμπλό Παίκτη του, δεν μπορεί να υπογράψει νέο συμβόλαιο (δηλαδή να πάρει μια νέα κάρτα συμβολαίου).

Αν στη θέση υπήρχε ήδη ένα **εκπληρωμένο συμβόλαιο** τοποθετήστε την κάρτα ανοιχτή στη στοίβα ξεσκαρταρίσματος δίπλα στην τράπουλα συμβολαίων και τοποθετήστε το νέο συμβόλαιο στη θέση. Ωστόσο, ο Παίκτης δεν λαμβάνει, για δεύτερη φορά, το εισιτήριο που απεικονίζεται στη θέση.

Αν υπήρχε ένας Βοηθός στην γυρισμένη κάρτα εντολής επιστρέφει στο γραφείο (Επιστροφή στο Γραφείο - δείτε σελ. 6).



Προαιρετικά, μπορείτε να καλύψετε όλες τις κάρτες με 4 καινούριες



Τοποθέτηση ενός συμβολαίου στη θέση ροζ εισιτηρίου



Πάρτε το εισιτήριο από το Εκδοτήριο στο ταμπλό Παίκτη σας

Παράδειγμα:

Ο Πορτοκαλί μετακινεί το πόνι του στο Γραφείο Πωλήσεων και επιλέγει να πάρει ένα συμβόλαιο. Δεν θέλει κανένα από τα ανοιχτά συμβόλαια, και τραβάει 4 νέες κάρτες τοποθετώντας τις πάνω στα ήδη υπάρχοντα συμβόλαια. Βλέπει ένα που του αρέσει και το τοποθετεί στο ταμπλό Παίκτη του. Υπάρχει ακόμη μια ανοιχτή θέση στο ταμπλό του, και επιλέγει να τοποθετήσει εκεί το συμβόλαιο, παίρνοντας ένα Ροζ εισιτήριο από το εκδοτήριο.

Εξαντλημένη τράπουλα συμβολαίων - Αν η στοίβα τραβήγματος είναι κενή όταν χρειάζεται μια κάρτα (είτε για να γεμίσει μια κενή θέση, είτε αν χρειάζονται 4 νέες κάρτες), ανακατέψτε τις ξεσκαρταρισμένες κάρτες μαζί με τυχόν ανοιχτά συμβόλαια, δημιουργώντας μια νέα τράπουλα, τραβήξτε 4 νέα συμβόλαια και τοποθετήστε αυτά ανοιχτά.



Τοποθέτηση ενός νέου συμβολαίου πάνω στη θέση ολοκληρωμένου



Γέμισμα μόνο αν υπάρχει κενή θέση στις ανοιχτές κάρτες συμβολαίων



Ενέργεια: Πώληση Έργου Τέχνης

Όσο εργάζεστε σαν έμπορος Τέχνης, έφταση η στιγμή να βγάλετε ένα καλό κέρδος.

Μόλις ένας παίκτης έχει μια ανοιχτή κάρτα συμβολαίου στο ταμπλό του και ένα Έργο Τέχνης του αντίστοιχου είδους στην Γκαλερί του, μπορεί να εκτελέσει αυτή την ενέργεια για να πουλήσει το Έργο Τέχνης.

Για να πουλήσει ένα Έργο Τέχνης, ο Παίκτης ακολουθεί τα εξής βήματα:

1. Κερδίζει χρήματα σύμφωνα με τη θέση του δείκτη Υπογραφής στον μετρητή Αξίας Έργων Τέχνης.
 2. Αφαιρεί ένα Έργο Τέχνης της αντίστοιχης μορφής τέχνης, από την Γκαλερί του, και το τοποθετεί δίπλα στο ταμπλό του.
 3. Μετακινεί οποιοδήποτε άλλο Έργο Τέχνης που έχει στην Γκαλερί του, προς τα αριστερά, καλύπτοντας κενά.
 4. Επιστρέφει τον δείκτη Υπογραφής στη θέση δίπλα στο κατάλληλο πλακίδιο Καλλιτέχνη.
 5. Μετακινεί έναν οποιοδήποτε Επισκέπτη της Γκαλερί του, στην Πλατεία (αν έχει).
 6. Γυρίζει το συμβόλαιο κλειστό.
- Αν η κάρτα σειράς έχει έναν Βοηθό πάνω της, ο Βοηθός επιστρέφει πίσω (Επιστροφή στο Γραφείο - δείτε σελ.6).

Μην ξεχνάτε τον Κανόνα των Συλλεκτών (Δείτε σελ. 5)
Μετά την πώληση μπορεί να έχετε έναν ακόμη Συλλέκτη στην Γκαλερί σας.
Αναζητήστε το σύμβολο αυτό, στην Γκαλερί σας, στο κεντρικό ταμπλό.

- Όταν γυρίζει την κάρτα, ο Παίκτης την τοποθετεί έτσι ώστε το πάνω μισό να ταιριάζει με το είδος του Επισκέπτη που μετακίνησε στο βήμα 5 (Επιρροή για VIP, ή Επένδυση για Επενδυτή). Αν ο παίκτης μετακίνησε Συλλέκτη, ή αν δεν υπήρχε Επισκέπτης για να μετακινήσει, μπορεί να τοποθετήσει την κάρτα όπως επιθυμεί.
- Προσέξτε ότι ο Παίκτης δεν παίρνει άμεσα το bonus του, αλλά πρέπει αργότερα να εκτελέσει μια **Διοικητική Ενέργεια** για να το πάρει.



Βρείτε ένα Έργο Τέχνης με αντίστοιχο συμβόλαιο στο ταμπλό σας



Αφαιρέστε το Έργο Τέχνης και στρώξτε τα υπόλοιπα προς τα αριστερά.



Πάρτε το αντίστοιχο ποσό χρημάτων



επιστρέψτε τον δείκτη Υπογραφής στον Καλλιτέχνη



Μετακινήστε τον Επισκέπτη σας στην Πλατεία. Προσέξτε την υπενθύμιση στο ταμπλό Παίκτη



Ο προσανατολισμός του συμβολαίου πρέπει να αντιστοιχεί με τον Επισκέπτη που μετακινήσατε

Παράδειγμα:

Ο Πορτοκαλί έχει ένα Έργο Τέχνης στην Γκαλερί του που είναι της ίδιας μορφής Τέχνης με ένα συμβόλαιό του. Τοποθετεί τον Γκαλερίστα του στην Τοποθεσία Γραφείου Πωλήσεων και επιλέγει να το πουλήσει.

Κερδίζει 14 χρήματα από την τράπεζα, λόγω της θέσης του δείκτη Υπογραφής δίπλα στο ταμπλό του. Ο δείκτης έπειτα επιστρέφει στο πλακίδιο Καλλιτέχνη. Έχει 5 Επισκέπτες στην Γκαλερί του και επιλέγει να επιστρέψει έναν VIP πίσω στην Πλατεία.

Η κάρτα συμβολαίου κλείνει και περιστρέφεται έτσι ώστε το bonus Επιρροής να βρίσκεται στην κορυφή της. Αν επέλεγε να μετακινήσει τον Συλλέκτη πίσω στην Πλατεία, θα μπορούσε να έχει επιλέξει όποιον προσανατολισμό επιθυμούσε για την κλειστή κάρτα συμβολαίου.

Αν η Γκαλερί ενός Παίκτη έχει δύο Έργα της ίδιας μορφής τέχνης, διαφορετικών καλλιτεχνών, δεν έχει σημασία ποιά θα επιλέξει να πουλήσει. Προαιρετικά, για θεματικούς λόγους, ο Παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει τα κόκκινα και μπλε πλακίδια που παρέχονται, για να σημειώνει τα έργα που δημιουργεί ο κάθε καλλιτέχνης.





Γραφείο Τύπου



Ενέργεια: Πρόσληψη Βοηθών

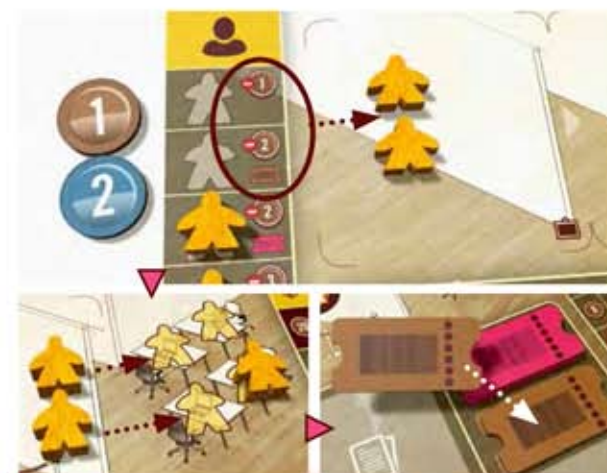
Η βοήθεια που χρειάζεστε δεν είναι μακριά.

Εκτελώντας την ενέργεια αυτή, ο Παίκτης μπορεί να προσλάβει όσους Βοηθούς μπορεί να χωρέσει στο γραφείο του (υπάρχουν 4 μόνο θέσεις). Το κόστος πρόσληψης κάθε Βοηθού αναγράφεται στο ταμπλό Παίκτη, και αυξάνεται καθώς μειώνεται η γραμμή ανεργίας. Για να προσλάβει Βοηθούς, ο Παίκτης ακολουθεί τα εξής βήματα:

1. Μετακινεί μέχρι και 4 Βοηθούς από την κορυφή της γραμμής ανεργίας του Παίκτη, σε κενές θέσεις του γραφείου του.
 2. Πληρώνει το κόστος κάθε Βοηθού, όπως αυτό αναγράφεται δίπλα σε κάθε θέση.
- Η Επιρροή χρησιμοποιείται για χρήματα - δείτε σελ. 13.
3. Κερδίζει bonus πρόσληψης που αναγράφονται δίπλα στη νέα θέση τους (εισιτήρια, Επιρροή ή χρήματα).

Προσοχή:

Ο Κίτρινος θέλει να προσλάβει κι άλλους Βοηθούς. Έχει έναν μόνο στο γραφείο της, και συνεπώς μπορεί να προσλάβει άλλους τρεις. Αποφασίζει να προσλάβει δύο νέους Βοηθούς πληρώνοντας συνολικά 3 χρήματα και παίρνει ένα καφέ εισιτήριο (όπως αναγράφεται δίπλα στη 2η θέση της γραμμής ανεργίας).



Προσλαμβάνει 2 Βοηθούς, πληρώνει 3 χρήματα, κερδίζει καφέ εισιτήριο



Ενέργεια: Προώθηση Καλλιτέχνη

Κανονίστε την προώθηση ενός Καλλιτέχνη στα μέσα, κάνοντάς τον διάσημο.

Η πάνω δεξιά γωνία ενός πλακιδίου Καλλιτέχνη, δείχνει το τρέχον επίπεδο προώθησής του από τα Μέσα. Με την ενέργεια αυτή, ο Παίκτης μπορεί να αυξήσει το επίπεδο προώθησης κατά 1, ακολουθώντας τα εξής βήματα με τη σειρά:

1. Ξοδεύει Επιρροή ίση με το νέο επίπεδο δείκτη Προώθησης.
2. Επιστρέφει τον τρέχοντα δείκτη Προώθησης, αν υπάρχει, στην κατάλληλη θέση του κεντρικού ταμπλό.
3. Τοποθετεί το επόμενο επίπεδο δείκτη Προώθησης στον Καλλιτέχνη.
4. Κερδίζει το bonus που αναγράφεται πάνω από την θέση δείκτη Προώθησης στο ταμπλό, για τον δείκτη Προώθησης που μόλις τοποθετήθηκε (1 οποιοδήποτε Εισιτήριο, Επιρροή, 2 διαφορετικά Εισιτήρια, Επένδυση ή Επισκέπτη).
5. Αυξάνει την Φήμη του Καλλιτέχνη κατά 1 συν 1 επιπλέον για κάθε Συλλέκτη στην Γκαλερί του Παίκτη.

Προσοχή:

Ο Πορτοκαλί εκθέτει έναν πίνακα του Καλλιτέχνη που φαίνεται παρακάτω. Υπολογίζει να πουλήσει το Έργο Τέχνης αργότερα στο παιχνίδι και θέλει να κάνει πιο διάσημο τον Καλλιτέχνη, αυξάνοντας συνεπώς την αξία του έργου του. Για να το κάνει, πρέπει να πληρώσει Επιρροή.

Η προώθηση του Καλλιτέχνη στα μέσα, βρίσκεται στο επίπεδο 2, οπότε ο Πορτοκαλί ξοδεύει 3 Επιρροή, επιστρέφει τον δείκτη επιπέδου 2, παίρνει έναν δείκτη επιπέδου 3 από το ταμπλό και τον τοποθετεί στο πλακίδιο Καλλιτέχνη.

Παίρνει τα bonus εισιτήρια που φαίνονται στο ταμπλό και η Φήμη του Καλλιτέχνη αυξάνεται κατά 2 θέσεις (1, συν άλλη 1 επειδή ο Πορτοκαλί έχει έναν Συλλέκτη στην Γκαλερί του).

Αν δεν υπάρχουν διαθέσιμοι δείκτες Προώθησης του νέου επιπέδου, η ενέργεια δεν μπορεί να εκτελεστεί.

- Η Επιρροή χρησιμοποιείται για Φήμη - δείτε σελ. 13.



Τρέχον Επίπεδο Προώθησης του Καλλιτέχνη



Πληρωμή Επιρροής, επιστροφή προηγούμενου δείκτη και Προώθηση Καλλιτέχνη



Απόκτηση του bonus και έπειτα αύξηση της Φήμης του Καλλιτέχνη



Διεθνής Αγορά

Στείλτε τους Βοηθούς σας για να αυξήσετε τη Φήμη σας με ξένους Επισκέπτες ή κάντε προσφορά σε μια δημοπρασία.

Η **Τοποθεσία** αυτή έχει έναν πίνακα, 3 στηλών, χωρισμένο σε άνω (4 γραμμές) και κάτω (3 γραμμές) τμήματα. Οι δύο ενέργειες που εκτελούνται εδώ χρησιμοποιούν διαφορετικό τμήμα του πίνακα. Ωστόσο, ο ακόλουθος κανόνας ισχύει και για τις δύο ενέργειες:

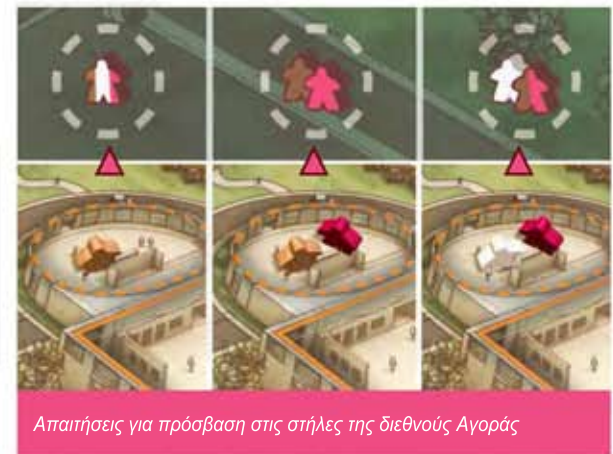


Ανω τμήμα - Φήμη, κάτω τμήμα - Δημοπρασία

Για να έχει πρόσβαση σε μια στήλη, ο Παίκτης πρέπει να καλύπτει τις απαιτήσους φαίνονται στην κορυφή του πίνακα, με τους Επισκέπτες του Προθαλάμου του. *Οι Επισκέπτες στην Γκαλερί δεν υπολογίζονται.*

- 1η στήλη - 1 Επισκέπτης (οποιοδήποτε χρώματος)
- 2η στήλη - 1 Επενδυτής και 1 Επίσημος
- 3η στήλη - 1 Συλλέκτης και επίσης 1 Επενδυτής ή 1 Επίσημος

Συνεπώς, αν έχετε τουλάχιστον έναν από το κάθε είδος Επισκέπτη στον Προθάλαμό σας, έχετε πρόσβαση σε όλες τις στήλες.



Απαιτήσεις για πρόσβαση στις στήλες της διεθνούς Αγοράς



Ενέργεια: Απόκτηση ενός πλακιδίου Φήμης

Δώστε τα χέρια με ξένους αξιωματούχους της διεθνούς Καλλιτεχνικής σκηνής.

Η ενέργεια εκτελείται στις άνω 4 γραμμές του πίνακα Διεθνούς Αγοράς. Ο Παίκτης επιλέγει ένα από τα διαθέσιμα πλακίδια **Φήμης** από μια στήλη και γραμμή, στην οποία έχει πρόσβαση.



Για να αποκτήσει πρόσβαση σε μια γραμμή, ο Παίκτης πρέπει να έχει αποκτήσει (να έχει εκθέσει ή πουλήσει) ένα αντίστοιχο Έργο Τέχνης (απεικονίζεται στα αριστερά της γραμμής).

Μετά τον έλεγχο της ορθής πρόσβασης στη στήλη και γραμμή, ο Παίκτης εκτελεί τα παρακάτω βήματα:

- Κερδίζει την Επιρροή που αναγράφεται πάνω από την αντίστοιχη στήλη (3, 2, 1).
- Παίρνει το πλακίδιο Φήμης από την επιλεγμένη θέση και το τοποθετεί σε οποιαδήποτε κενή θέση Φήμης του ταμπλό Παίκτη του, λαμβάνοντας αμέσως το όφελος της καλυμμένης θέσης (όχι του ίδιου του πλακιδίου).
- Μετακινεί έναν οποιονδήποτε Επισκέπτη από τον Προθάλαμό του στην Πλατεία (αν έχει). Προσέξτε την υπενθύμιση στο ταμπλό Παίκτη.
- Τοποθετεί έναν Βοηθό του στην κενή πλέον θέση Φήμης του ταμπλό, τον οποίον παίρνει από οποιαδήποτε θέση του γραφείου του ή από μια **Τοποθεσία**.

- Μόνο ένας Βοηθός επιτρέπεται σε κάθε θέση.

Ένας Παίκτης που ακόμη δεν έχει αποκτήσει ένα Έργο Τέχνης στο παιχνίδι, δεν μπορεί να επιλέξει την ενέργεια αυτή.

Αν ένας παίκτης δεν έχει κενές θέσεις Φήμης στο ταμπλό Παίκτη του, δεν μπορεί να εκτελέσει την ενέργεια αυτή.

Οι Βοηθοί που τοποθετούνται στη Διεθνή Αγορά παραμένουν εκεί για όλο το παιχνίδι και είναι σημαντικό κατά τη διάρκεια του τελικού σκοραρίσματος.



Απόκτηση Επιρροής



Απόκτηση πλακιδίου Φήμης και του bonus



Μετακίνηση Επισκέπτη από τον Προθάλαμο και τοποθέτηση Βοηθού



Ενέργεια: Προσφορά για ένα Έργο Διεθνούς Φήμης

Συμμετάσχετε σε μια διεθνή δημοπρασία Τέχνης για την απόκτηση ενός πολύτιμου Έργου Τέχνης.

Η ενέργεια αυτή εκτελείται στις κάτω 3 γραμμές του πίνακα Διεθνούς Αγοράς. Μετά τον έλεγχο της ορθής πρόσβασης στη στήλη, ο Παίκτης εκτελεί τα εξής βήματα:

1. Κερδίζει Επιρροή ίση με όση αναγράφεται πάνω από την αντίστοιχη στήλη (3, 2 ή 1).
2. Επιλέγει μια γραμμή και πληρώνει την τιμή προσφοράς 1, 3 ή 6 χρήματα (αναγράφεται στα αριστερά της γραμμής).
3. Κερδίζει το bonus της θέσης αυτής.
4. Τοποθετεί έναν Βοηθό του στη θέση αυτή, τον οποίο παίρνει είτε από μια θέση του Γραφείου του είτε από μια **Τοποθεσία**.

Τα bonus επεξηγούνται στο Βοήθημα Παίκτη.



Πληρώνει την προσφορά 3 χρημάτων για τη γραμμή αυτή



Λαμβάνει το bonus της θέσης (Κερδίζει Επιρροή)

Οι Βοηθοί που τοποθετούνται στις 3 κάτω γραμμές του πίνακα είναι σημαντικοί για το τελικό σκοράρισμα, όχι μόνο για τις πλειοψηφίες, αλλά και για τον καθορισμό του παίκτη που κερδίζει τα διάσημα Έργα Τέχνης. (δείτε σελ. 15).



Επιρροή

Ένας παίκτης κερδίζει Επιρροή για τους Επίσημους και τους Συλλέκτες που έχει στην Γκαλερί του και για την εκτέλεση ενεργειών **Τοποθεσίας** στη Διεθνή Αγορά. Η θέση ενός Παίκτη στον μετρητή Επιρροής προσφέρει επίσης επιπλέον χρήματα στον Παίκτη, στο τέλος του παιχνιδιού. Η Επιρροή μπορεί να ξοδευτεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού στις εξής περιπτώσεις:

Αν ο δείκτης φτάσει στο τέλος του μετρητή επιρροής, τυχόν επιπλέον Επιρροή που έχετε κερδίσει χάνεται.

- Ο Παίκτης εκτελεί μια **Ενέργεια Τοποθεσίας** κατά την **Ενέργεια Εκδίωξης**. (δείτε σελ. 6)
- Ο Παίκτης εκτελεί την **Ενέργεια Προώθησης** από το **Κέντρο Τύπου**. (δείτε σελ. 11)

- Ο Παίκτης **χρησιμοποιεί χρήματα για να αγοράσει Έργα Τέχνης, να προσλάβει Βοηθούς ή να κάνει Προσφορές** στη Διεθνή Αγορά.
- Ο Παίκτης εκτελεί μια ενέργεια η οποία **αυξάνει τη Φήμη** ενός **Καλλιτέχνη**.

Οι πρώτες δύο περιπτώσεις έχουν ήδη καλυφθεί στους κανόνες. Οι άλλες δύο περιπτώσεις επεξηγούνται εδώ.



Απόκτηση Φήμης

Όταν ένας Παίκτης εκτελέσει μια ενέργεια η οποία **αυξάνει τη Φήμη** ενός Καλλιτέχνη, μπορεί να μετακινήσει τον δίσκο **Επιρροής** του προς τα πίσω, στον μετρητή Επιρροής, στην αμέσως **προηγούμενη** θέση με **σύμβολο Φήμης**. Έτσι, προσθέτει επιπλέον **1 Φήμη** στον Καλλιτέχνη. Μπορεί να συνεχίσει να μετακινεί τον δίσκο Επιρροής του προς τα πίσω, κερδίζοντας επιπλέον 1 Φήμη για τον Καλλιτέχνη, για κάθε θέση με Σύμβολο Φήμης, στην οποία φτάνει.



Απόκτηση χρημάτων

Όταν ένας Παίκτης πρέπει να **ξοδέψει χρήματα** μπορεί να μετακινήσει τον δίσκο **Επιρροής** του προς τα πίσω, στον μετρητή Επιρροής, στην αμέσως **προηγούμενη** θέση με **σύμβολο χρημάτων**. Έτσι, ο Παίκτης κερδίζει **1 χρήμα**. Μπορεί να συνεχίσει να μετακινεί τον δίσκο Επιρροής του προς τα πίσω, κερδίζοντας 1 επιπλέον χρήμα για κάθε θέση με σύμβολο χρημάτων στην οποία φτάνει. *Προσέξτε ότι όταν μετακινείτε έναν δίσκο Επιρροής από τη θέση 35 στη θέση 34, κερδίζετε μόνο 1 χρήμα.*

Παράδειγμα

Ο Μπλε έχει 13 Επιρροή και θέλει να αγοράσει ένα Έργο Τέχνης που κοστίζει 5. Έχει μόνο 3 χρήματα. Μετακινεί τον δίσκο Επιρροής του πίσω στη θέση 8 και κερδίζει τα 2 χρήματα που του έλειπαν.

Ο αριθμός μέσα στο σύμβολο χρημάτων του μετρητή Επιρροής χρησιμοποιείται μόνο στο τελικό σκοράρισμα.

Ο Παίκτης μπορεί να χρησιμοποιήσει τον μετρητή Επιρροής για να πάρει όλα τα χρήματα που χρειάζεται εκείνη τη στιγμή, ακόμη κι αν έχει ήδη χρήματα στο χέρι του.

Στο παράδειγμα, ο Μπλε Παίκτης θα μπορούσε να έχει μετακινήσει τον δίσκο Επιρροής του πίσω στην αρχή του μετρητή, κερδίζοντας 2 επιπλέον χρήματα, ξοδεύοντας και τα 5 που χρειαζόταν και κρατώντας τα 2 που αρχικά είχε στο χέρι του.

Παράδειγμα

Ο Πορτοκαλί έχει 12 Επιρροή και αγοράζει ένα Έργο Τέχνης. Ο Καλλιτέχνης θα κέρδιζε 2 Φήμη από την ενέργεια αυτή, αλλά ο Πορτοκαλί επιλέγει να μετακινήσει τον δίσκο Επιρροής του προς τα πίσω στη θέση 10 (το αμέσως προηγούμενο σύμβολο Φήμης) και ο Καλλιτέχνης κερδίζει 1 επιπλέον Φήμη. Αν μετακινούσε τον δίσκο του στη θέση 5, ο Καλλιτέχνης θα κέρδιζε 2 επιπλέον Φήμη.



Χρήση επιρροής για την απόκτηση χρημάτων.

Δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιήσετε τον μετρητή Επιρροής για να κερδίσετε χρήματα τα οποία δεν θα ξοδέψετε άμεσα.



Χρήση επιρροής για την απόκτηση επιπλέον Φήμης

Εισιτήρια



Όποτε ένας Παίκτης κερδίζει **εισιτήρια**, αυτά αποκτώνται από την κατάλληλη στοίβα του **εκδοτηρίου** στο κεντρικό ταμπλό. Το χρώμα του εισιτηρίου που αποκτάται πρέπει να αντιστοιχεί στο σύμβολο εισιτηρίου του ταμπλό/κομματιού. Αν το εικονιζόμενο εισιτήριο έχει τριχρωμία, ο Παίκτης μπορεί να πάρει ένα εισιτήριο του χρώματος της επιλογής του. Τα Εισιτήρια χρησιμοποιούνται για την μετακίνηση Επισκεπτών μέσω μιας **Διοικητικής Ενέργειας** (δείτε σελ. 5).

Αν ένας παίκτης πρέπει πάρει ένα εισιτήριο ενός χρώματος, το οποίο δεν είναι πλέον διαθέσιμο στα εκδοτήρια, ο Παίκτης αφαιρεί ένα εισιτήριο ενός οποιουδήποτε άλλου χρώματος από τα εκδοτήρια (αν υπάρχει), το τοποθετεί στα σκάρα, και έπειτα παίρνει ένα εισιτήριο του σωστού χρώματος από τα σκάρα.

Αν τα εκδοτήρια δεν έχουν πλέον άλλα εισιτήρια, οι Παίκτης παίρνουν εισιτήρια από τα σκάρα.

Παράδειγμα

Ο Μωβ αγοράζει ένα Έργο Τέχνης που δίνει 2 εισιτήρια οποιουδήποτε χρώματος. Θέλει ένα λευκό και ένα καφέ εισιτήριο, αλλά υπάρχουν μόνο 2σά και έπειτα ξεσκαρτάρει ένα ακόμη καφέ εισισα.



Σημαντικός Κανόνας:

Ποτέ δεν μπορείτε να πάρετε 2 εισιτήρια του ίδιου χρώματος μαζί.



Καθόλου εισιτήρια του σωστού χρώματος; Ανταλλάξτε με τα σκάρα

Ενδιάμεσο Σκοράρισμα

Στο τέλος της σειράς, κατά την οποία το τελευταίο εισιτήριο ενός χρώματος αποκτάται από τα εκδοτήρια, κάθε Παίκτης κερδίζει Επιρροή και χρήματα.

Το ενδιάμεσο σκοράρισμα εκτελείται μια μόνο φορά στη διάρκεια του παιχνιδιού, όταν εξαντληθεί η πρώτη στοίβα εισιτηρίων.



Σύμβολο ενδιάμεσου σκοραρίσματος

- 2 Επιρροή ανά Επίσημο και 1 Επιρροή ανά Συλλέκτη στην Γκαλερί του.
- 2 χρήματα ανά Επενδυτή και 1 χρήμα ανά Συλλέκτη στην Γκαλερί του.

Αυτό συμβαίνει αμέσως αφού ο ενεργός Παίκτης ολοκληρώσει τη σειρά του και πριν ο επόμενος Παίκτης ξεκινήσει την επόμενη σειρά του.



Ενδιάμεσο Σκοράρισμα, λόγω έλλειψης καφέ εισιτηρίων

Φήμη και Κατάσταση Διασημότητας



Η Φήμη ενός Καλλιτέχνη καθορίζει την τιμή πώλησης των Έργων Τέχνης του. Τόσο το κόστος αγοράς, όσο και τα χρήματα που θα κερδίσει ο Παίκτης για την πώληση των Έργων. Έτσι, είναι καλό να αγοράζετε ένα Έργο Τέχνης ενός Καλλιτέχνη σχετικά άσημου ακόμα, και έπειτα να το πουλήσετε όταν αυτός θα γίνει πιο διάσημος.

Υπάρχουν δύο τρόποι να αυξηθεί η Φήμη ενός Καλλιτέχνη.

- Η Αγορά ενός Έργου Τέχνης από αυτόν, ή
- Η προώθησή του στη βιομηχανία, χρησιμοποιώντας τα μέσα.

Όταν ένας Παίκτης αγοράσει ένα Έργο Τέχνης, σημειώνει την Αξία Πώλησής του τοποθετώντας τον αντίστοιχο δείκτη Υπογραφής δίπλα στον μετρητή αξίας Τέχνης του ταμπλό του. Όποτε η Φήμη ενός Καλλιτέχνη αυξηθεί στο επόμενο σύμβολο Φήμης, τα Έργα Τέχνης του αυξάνονται σε αξία, και οι Παίκτης προσαρμόζουν αντίστοιχα και τους δείκτες Υπογραφής τους (δείτε σελ. 8).

Αν η **Φήμη ενός Καλλιτέχνη φτάσει στο 19**, ο Καλλιτέχνης γίνεται **Διασημότητα** και αποσύρεται.



Ο Καλλιτέχνης γίνεται Διασημότητα και τα έργα του Αριστουργήματα

Ένας παίκτης που εκτελεί μια ενέργεια η οποία προκαλεί αυτό το γεγονός **εκτελεί τα εξής βήματα:**

1. Τοποθετεί ένα πλακίδιο Διασημότητας πάνω από τον Καλλιτέχνη και κερδίζει 5 Χρήματα.
2. Τυχόν εκθετιμένα Έργα Τέχνης του Καλλιτέχνη που έγινε Διασημότητα, γίνονται Αριστουργήματα.

• **Οι Παίκτης που έχουν τουλάχιστον ένα Αριστούργημα στην Γκαλερί τους, μπορούν να χρησιμοποιήσουν την 4η θέση.** Αυτή η θέση είναι διαθέσιμη μόνο όσο ο Παίκτης έχει στην Γκαλερί του ένα Αριστούργημα.

• **Δεν μπορούν να αγοραστούν άλλα Έργα Τέχνης του Καλλιτέχνη εκτός των αναθέσεων** (δείτε σελ. 7).



Ο Παίκτης κερδίζει 5 χρήματα, και η 4η θέση της Γκαλερί του είναι διαθέσιμη

Παράδειγμα:

Ο Μπλε αγοράζει ένα Έργο Τέχνης από έναν Καλλιτέχνη με Φήμη 16. Ευτυχώς, μιας και ήταν ανάθεση, ο Μπλε πληρώνει μόνο 10 (η βασική Φήμη του Καλλιτέχνη). Μετά την αγορά, η Φήμη του Καλλιτέχνη αυξάνεται κατά 4 (2 από το Έργο Τέχνης, και άλλα 2 λόγω του ότι ο Μπλε έχει 2 Συλλέκτες στην Γκαλερί του). Έτσι, η Φήμη του Καλλιτέχνη φτάνει στο 19 (η επιπλέον Φήμη χάνεται) και αυτός γίνεται Διασημότητα. Ο Μπλε τοποθετεί ένα πλακίδιο Διασημότητας στον Καλλιτέχνη και κερδίζει 5 χρήματα. Μιας και το Έργο Τέχνης που μόλις αγόρασε θεωρείται πλέον Αριστούργημα, η Γκαλερί του μπορεί να φιλοξενήσει τώρα 4 Έργα Τέχνης αντί για 3.

Τελικό Σκοράρισμα

Χρησιμοποιήστε τις θέσεις στην πάνω δεξιά γωνία του κεντρικού ταμπλό για να σημειώσετε τα βήματα του Τελικού Σκοραρίσματος.

Πλειοψηφίες Διεθνούς Αγοράς:



Κάθε στήλη της Διεθνούς Αγοράς σκοράρει ξεχωριστά. Ο Παίκτης με τους περισσότερους Βοηθούς στην πρώτη στήλη (συμπεριλαμβανομένων όσων ενεπλάκησαν στη δημοπρασία) κερδίζει 6 χρήματα. Ο Παίκτης με τους αμέσως λιγότερους Βοηθούς κερδίζει 3 χρήματα, και ο τρίτος στη σειρά Παίκτης κερδίζει 1 χρήμα. Σε περίπτωση ισοπαλίας, όλες οι ισόπαλοι στην ίδια θέση Παίκτης μοιράζονται το αποτέλεσμα μεταξύ των Παικτών (στρογγυλοποίηση προς τα κάτω). Ένας παίκτης χωρίς Βοηθούς σε μια στήλη δεν κερδίζει καθόλου χρήματα.

- Επαναλάβετε τη διαδικασία για τη δεύτερη και την τρίτη στήλη, με τα χρήματα που απονέμονται να αναγράφονται κάτω από τον πίνακα.

Παράδειγμα

Στην παρακάτω εικόνα, το σκοράρισμα γίνεται ως εξής:

Αριστερή στήλη: 6 χρήματα ο Κίτρινος, από 2 ο Πορτοκαλί και ο Μωβ.

Κεντρική στήλη: Από 8 χρήματα ο Μπλε και ο Μωβ, από 1 ο Πορτοκαλί και ο Κίτρινος.

Δεξιά στήλη: 15 χρήματα ο Πορτοκαλί, 10 ο Μπλε, από 3 ο Κίτρινος και ο Μωβ.



Σκοράρισμα Πλειοψηφίας

Σκοράρισμα πλακιδίων Φήμης:



Κάθε Παίκτης κερδίζει χρήματα και/ή Επιρροή για κάθε πλακίδιο Φήμης που έχει στο ταμπλό του (δείτε στην τελευταία σελίδα για περιγραφές τους).

Σκοράρισμα Έκθεσης:



Για κάθε Έργο Τέχνης που εκτίθεται στην Γκαλερί του Παίκτη, ο Παίκτης κερδίζει χρήματα ίσα με την αξία πώλησής του.



Συνολική αξία έκθεσης = 42

Δημοπρασία Φημισμένων Έργων Τέχνης:



Τα Έργα Τέχνης στα καβαλέτα δημοπρατούνται. Προσθέστε τη συνολική προσφορά κάθε Παίκτη, σύμφωνα με τους Βοηθούς που έχουν στις τελευταίες 3 γραμμές της Διεθνούς Αγοράς. Κάθε Βοηθός αξίζει 1, 3 ή 6, ανάλογα με τη γραμμή στην οποία βρίσκεται.

Ο Παίκτης με τη μεγαλύτερη συνολική προσφορά επιλέγει ένα Φημισμένο Έργο Τέχνης και το τοποθετεί είτε στην Γκαλερί του (ακόμη κι αν δεν έχει ελεύθερες θέσεις), είτε δίπλα στο ταμπλό του (μαζί με άλλα, απούλητα ακόμα, έργα).

Αν πολλοί Παίκτης είναι ισόπαλοι για την υψηλότερη συνολικά προσφορά, ο Παίκτης με την μεγαλύτερη προσφορά στην 3η στήλη κερδίζει. Αν δεν υπάρχουν προσφορές στην 3η στήλη, κοιτάξτε την 2η στήλη και ούτω καθεξής.

Ο Παίκτης με την αμέσως μικρότερη προσφορά, έπειτα παίρνει ένα από τα εναπομείναντα Έργα Τέχνης. Η διαδικασία συνεχίζεται μέχρι όλα τα έργα να έχουν αποκτηθεί. Κάθε Παίκτης μπορεί να πάρει ένα μόνο φημισμένο έργο.

Παράδειγμα 1:

Ο Μπλε και ο Πορτοκαλί έχουν και οι δύο συνολική προσφορά 6. Ο Πορτοκαλί κερδίζει, μιας και έχει κάνει την μεγαλύτερη προσφορά στη δεξιά στήλη.



Παράδειγμα 1: Επίλυση Δημοπρασίας

Παράδειγμα 2:

Ο Μπλε έχει το μεγαλύτερο σύνολο (6) και παίρνει ένα από τα Έργα Τέχνης. Υπάρχει ισοπαλία για τη 2η θέση μεταξύ Πορτοκαλί και Κίτρινου, με τον κάθε ένα να έχει συνολική προσφορά 4. Δεν υπάρχουν Βοηθοί στην 3η στήλη, αλλά υπάρχουν στην 2η. ο Πορτοκαλί έχει μεγαλύτερη προσφορά από τον Κίτρινο εκεί, οπότε παίρνει το δεύτερο Έργο Τέχνης.



Παράδειγμα 2: Επίλυση δημοπρασίας

Όταν ένας Παίκτης πάρει ένα Φημισμένο Έργο Τέχνης (είτε το τοποθετήσει στην Γκαλερί του, είτε δίπλα στο Ταμπλό του), κερδίζει χρήματα ίσα με την αξία πώλησης του έργου, σαν να είχε δημιουργηθεί από τον πιο διάσημο ανακαλυμμένο Καλλιτέχνη της επιλεγμένης μορφής Τέχνης.

Παράδειγμα:

Η φωτογραφία αξίζει 1 Χρυσό Αστέρι μιας και ανάμεσα στους δύο Φωτογράφους, ο μπλε είναι ο πιο διάσημος, και η αξία πώλησης ενός Έργου Τέχνης που έχει δημιουργήσει αυτός είναι 14.



Σκοράρισμα Δημοπρατημένων Έργων Τέχνης

Σκοράρισμα καρτών Διευθυντών:



Κάθε Παίκτης κερδίζει χρήματα για τις ολοκληρωμένες συλλογές Τέχνης (οι οποίες εκτίθενται στην Γκαλερί) όπως φαίνεται στην κάρτα Διευθυντή. Ο Παίκτης μπορεί να έχει το πολύ πέντε εκτεθιμένα Έργα Τέχνης (συμπεριλαμβάνοντας τουλάχιστον ένα Αριστούργημα και ένα Δημοπρατημένο Έργο Τέχνης). Ένα Έργο Τέχνης μπορεί να ανήκει σε δύο συλλογές και επίσης μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την ολοκλήρωση περισσότερων του ενός στόχων.

Παράδειγμα:

Ο Μπλε κερδίζει 10 χρήματα για την ολοκλήρωση μιας συλλογής της κάρτας Διευθυντή του.



Σκοράρισμα κάρτας Διευθυντή

Σκοράρισμα καρτών Εμπόρων Τέχνης:



Κάθε Παίκτης κερδίζει χρήματα για τα ολοκληρωμένα σετ Έργων Τέχνης, όπως απεικονίζονται στην κάρτα Εμπόρου Τέχνης του.

Παράδειγμα:

Κερδίζει 15 χρήματα για την ολοκλήρωση δύο εκ των σετ της κάρτας Εμπόρου Τέχνης του.



Στόχοι κάρτας Εμπόρου Τέχνης

Σκοράρισμα Επιρροής:



Κάθε Παίκτης κερδίζει χρήματα με βάση τη θέση του στον μετρητή Επιρροής.

Παράδειγμα:

Ο Μπλε κερδίζει 12 χρήματα, ο Κίτρινος κερδίζει 9 και ο Μωβ κερδίζει 8.



Η Επιρροή δίνει χρήματα στο τέλος του παιχνιδιού

Ο Παίκτης με τα περισσότερα χρήματα κερδίζει το παιχνίδι.

Σε περίπτωση ισοπαλίας, ακολουθήστε τους εξής τρόπους επίλυσης, με τη σειρά:

Επίλυση ισοπαλίας 1:

Ο Παίκτης που έχει αποκτήσει τα περισσότερα Έργα Τέχνης (εκτεθειμένα και πουλημένα)

Επίλυση ισοπαλίας 2:

Ο Παίκτης με τους περισσότερους Επισκέπτες στην Γκαλερί του

Επίλυση ισοπαλίας 3:

Ο Παίκτης με τους περισσότερους Βοηθούς στο παιχνίδι

Αν εξακολουθεί να υπάρχει ισοπαλία, όλοι οι ισόπαλοι Παίκτης κερδίζουν.

Ατομικό Παιχνίδι

Προετοιμασία

Ακολουθήστε την προετοιμασία του βασικού παιχνιδιού, με τις εξής εξαιρέσεις:

Επιλέξτε ένα χρώμα Παίκτη για τον ουδέτερο Παίκτη (Λακέρδα). Τοποθετήστε το πιόνι Γκαλερίστα του Λακέρδα και όλους τους Βοηθούς του δίπλα στο κεντρικό ταμπλό.

Τοποθετήστε 10 εισιτήρια κάθε χρώματος στα εκδοτήρια.

Τοποθετήστε 8 τυχαία πλακίδια Φήμης στην 1η και την 3η στήλη του άνω μέρους της Διεθνούς Αγοράς. Η μεσαία στήλη δεν χρησιμοποιείται.

Πάρτε 4 Επισκέπτες κάθε είδους και επιστρέψτε τους στο κουτί του παιχνιδιού.

Πορεία του Παιχνιδιού

Παίζετε πρώτος. Μετά την πρώτη σειρά σας, τοποθετήστε το πιόνι του Λακέρδα στην απέναντι **Τοποθεσία** του ταμπλό. Μετά από κάθε επόμενη σειρά σας, ο Λακέρδα μετακινείται δεξιόστροφα κατά μια **Τοποθεσία**, αφήνοντας έναν Βοηθό πίσω του σε κάθε θέση.

Όπως πάντα, αν εκδιώξει εσάς ή έναν Βοηθό σας από μια **Τοποθεσία**, μπορείτε να εκτελέσετε μια **Ενέργεια Εκδίωξης**.

Ο Λακέρδα δεν εκτελεί **Ενέργειες Τοποθεσίας** ή **Διοικητικές** εκτός της Διεθνούς Αγοράς.

Αν **Εκδιώξετε** Βοηθούς του Λακέρδα, επιστρέψτε τον Βοηθό πίσω στο απόθεμά του στην άκρη του ταμπλό και ξεσκαρτάρετε ένα εισιτήριο από τη στοιβία με τα περισσότερα εισιτήρια. Σε περίπτωση ισοπαλίας, ξεσκαρτάρετε από οποιαδήποτε από τις ίσες στοιβες.

Αν **Εκδιώξετε** τον Γκαλερίστα του Λακέρδα, επίσης ξεσκαρτάρετε ένα εισιτήριο, και απλά συνεχίζει να μετακινείται δεξιόστροφα στη σειρά του. Δηλαδή, δεν μπορείτε να διακόψετε την δεξιόστροφη μετακίνηση του Λακέρδα.

Διεθνής Αγορά

Κάθε φορά που ο Λακέρδα μετακινείται στη Διεθνή Αγορά, ή αυτός ή ένας Βοηθός του **Εκδιώκονται** από εκεί, τοποθετείτε έναν Βοηθό του στον πίνακα, στην πρώτη διαθέσιμη κενή θέση, ξεκινώντας από πάνω αριστερά, συνεχίζοντας προς τα δεξιά, και έπειτα στην επόμενη γραμμή. Ο πρώτος Βοηθός του Λακέρδα τοποθετείται στο άνω μέρος (Πλακίδιο Φήμης). Ο δεύτερος τοποθετείται στο κάτω μέρος (Δημοπρασία). Η αλληλουχία αυτή επαναλαμβάνεται στη διάρκεια του παιχνιδιού,



Ο Βοηθός τοποθετείται στην 1η κενή θέση πάνω αριστερά

Παράδειγμα:

Ο Λακέρδα μετακινείται στη Διεθνή Αγορά. Έχει ήδη 2 Βοηθούς στο τμήμα Φήμης του Πίνακα, και επίσης 2 στο τμήμα δημοπρασιών. Έτσι, τοποθετείται ο 5ος Βοηθός του στον πίνακα, συνεπώς, πρέπει να μπει στο άνω τμήμα. Ο Βοηθός τοποθετείται στην πρώτη κενή θέση πιο κοντά στα αριστερά και το πλακίδιο Φήμης ξεσκαρτάρεται.

οπότε ο 3ος, 5ος κλπ. βοηθός τοποθετούνται στο άνω μέρος, ενώ ο 2ος, 4ος κλπ, τοποθετούνται στο κάτω μέρος. Αν κάποιο μέρος του πίνακα γεμίσει, οι Βοηθοί τοποθετούνται στο κενό μέρος, μέχρι ο πίνακας να να ολοκληρωθεί.

Όταν οι Βοηθοί του Λακέρδα τοποθετηθούν σε θέση με πλακίδιο Φήμης, το πλακίδιο αυτό ξεσκαρτάρεται.

Τέλος του Ατομικού Παιχνιδιού

Το ατομικό παιχνίδι ολοκληρώνεται στο τέλος του γύρου, κατά τον οποίο το τελευταίο εισιτήριο αποκτηθεί από τα εκδοτήρια. Έπειτα, εκτελείτε μια ακόμη ενέργεια (σε διαφορετική τοποθεσία από αυτή που βρίσκεστε).

Στόχοι νίκης για το Ατομικό Παιχνίδι:

Μαθητευόμενος

1. Επιτύχετε τουλάχιστον από έναν στόχο του Διευθυντή και του Εμπόρου Τέχνης σας. 2. Αποκτήστε τουλάχιστον 4 πλακίδια Φήμης. 3. Αποκτήστε τουλάχιστον 1 Αριστούργημα. 4. Έχετε τουλάχιστον 160 χρήματα.

Έμπειρος

1. Επιτύχετε τον μεγαλύτερο στόχο του Διευθυντή σας και τουλάχιστον έναν στόχο του Εμπόρου Τέχνης σας. 2. Αποκτήστε τουλάχιστον 5 πλακίδια Φήμης. 3. Αποκτήστε τουλάχιστον 2 Αριστουργήματα. 4. Έχετε τουλάχιστον 180 χρήματα.

Ο Διάσημος Γκαλερίστας

1. Αποκτήστε τουλάχιστον 35 χρήματα συνολικά από στόχους του Διευθυντή και του Εμπόρου Τέχνης. 2. Αποκτήστε τουλάχιστον 5 πλακίδια Φήμης. 3. Αποκτήστε τουλάχιστον 3 Αριστουργήματα.

Παράδειγμα Παιχνιδιού

Πρώτος Γύρος



Το παιχνίδι ξεκινάει, και ο **Μπλε** παίζει πρώτος:

Φεύτει από την Διεθνή Αγορά προς την Παροικία των Καλλιτεχνών, αφήνοντας έναν Βοηθό του πίσω. Έτσι, εκτοπίζει τον **Πορτοκαλί** από την **Τοποθεσία** και το πιόνι του **Πορτοκαλί** μετακινείται στον μαύρο κύκλο δίπλα στην **Τοποθεσία**. Ο **Μπλε** αποφασίζει να αγοράσει ένα Έργο Τέχνης.

Μπορεί να αγοράσει μόνο από τον μπλε ζωγράφο, μιας και είναι ο μόνος διαθέσιμος Καλλιτέχνης.

Πληρώνει 3 χρήματα για το Έργο Τέχνης (η τρέχουσα Φήμη του Καλλιτέχνη) και μετακινεί δύο Επισκέπτες στο Έργο Τέχνης, στην Πλατεία.

Μιας και δεν έχει Συλλέκτες στην Γκαλερί του, η Φήμη του Καλλιτέχνη αυξάνεται μόνο κατά την τιμή που αναγράφεται στο Έργο Τέχνης, δηλαδή, στην περίπτωση αυτή, μόνο 1.

Κερδίζει τα εισιτήρια που εικονίζονται στο Έργο Τέχνης. Πρέπει να πάρει 1 καφέ εισιτήριο και έπειτα επιλέγει ροζ ή λευκό. Επιλέγει ροζ, και τοποθετεί και τα δύο εισιτήρια στο γραφείο του.

Ο **Μπλε** τοποθετεί το Έργο Τέχνης κλειστό στην Γκαλερί του, στην πρώτη από αριστερά θέση και παίρνει έναν δείκτη Υπογραφής του Καλλιτέχνη, τον οποίο τοποθετεί στα δεξιά του ταμπλό Παίκτη του, δίπλα στο σύμβολο 1 Πράσινου Αστεριού. Σημειώνει έτσι την αξία πώλησης του Έργου Τέχνης.

Έπειτα, τοποθετεί έναν τυχαίο Επισκέπτη, από το σακούλι, στο μόλις αποκαλυμμένο Έργο Τέχνης (μιας και υπάρχει μόνο 1 εισιτήριο πάνω στο νέο Έργο Τέχνης).

Πριν ολοκληρώσει τη σειρά του, ο **Μπλε** επιλέγει να εκτελέσει μια **Διοικητική Ενέργεια**:

Ξεσκαρτάρει το ροζ εισιτήριο για να μετακινήσει τον Επίσημο από τον Προθάλαμό του (από την προετοιμασία) μια θέση μέσα στην Γκαλερί του. Επίσης, ξοδεύει το καφέ εισιτήριο για να φέρει έναν Επενδυτή στον προθάλαμό του.



Σειρά του Μπλε - Αγορά ενός Έργου Τέχνης

Πριν η σειρά περάσει στον **Κίτρινο**, ωστόσο, ο **Πορτοκαλί** περιμένει έξω από την **Τοποθεσία**, έχοντας Εκδιωχθεί. Ο **Πορτοκαλί** μπορεί τώρα να εκτελέσει μια **Ενέργεια Εκδίωξης**:



Για να εκτελέσει μια από τις δύο Ενέργειες **Τοποθεσίας**, ο **Πορτοκαλί** πρέπει να ξοδέψει Επιρροή, μετακινώντας τον δείκτη Επιρροής του προς τα πίσω, στην προηγούμενη θέση με σύμβολο Φήμης. Αυτό θα του κοστίσει 5 Επιρροή, κάτι που αποφασίζει να κάνει.

Ο **Πορτοκαλί** εκτελεί την ενέργεια για να ανακαλύψει έναν Καλλιτέχνη και επιλέγει τον μπλε ζωγράφο.

Γυρίζει το πλακίδιο Καλλιτέχνη του μπλε φωτογράφου και κερδίζει το bonus που απεικονίζεται στο bonus πλακίδιο (2 εισιτήρια, στην περίπτωση αυτή, και παίρνει λευκό και ροζ). Τοποθετεί επίσης έναν κύβο Φήμης, για να σημειώσει την αρχική Φήμη του Καλλιτέχνη, στο 4.

Ένας από τους δείκτες Υπογραφής του Καλλιτέχνη τοποθετείται στη θέση ανάθεσης του ταμπλό Παίκτη του.

Ο **Πορτοκαλί** έχει τώρα μια ανάθεση, και η τιμή του πρώτου Έργου Τέχνης που αγοράζει από τον Καλλιτέχνη θα είναι πάντα ίση με την αρχική τιμή Φήμης του (4).

Ο Γκαλερίστας του **Πορτοκαλί** μετακινείται έπειτα στην Γκαλερί του.



Ενέργεια Εκδίωξης του Πορτοκαλί - Ανακάλυψη ενός Καλλιτέχνη



Επόμενος παίζει ο **Κίτρινος**, που βρίσκεται στο Γραφείο Πωλήσεων. Πριν φύγει, τοποθετεί έναν Βοηθό στην τρέχουσα **Τοποθεσία** του και έπειτα μετακινείται στο Γραφείο Τύπου, εκτοπίζοντας τον **Μωβ** Παίκτη. Έπειτα, εκτελεί μια ενέργεια Πρόσληψης Βοηθών.

Προσλαμβάνει δύο Βοηθούς από τη γραμμή ανεργίας, κερδίζοντας το καφέ εισιτήριο (απεικονίζεται δίπλα στη δεύτερη θέση Βοηθού του) και μετακινεί τους Βοηθούς στις κενές θέσεις του γραφείου του.

Πρέπει να πληρώσει συνολικά 3 χρήματα (1 για τον πρώτο Βοηθό και 2 για τον δεύτερο).

Ο **Κίτρινος** αποφασίζει να πληρώσει 2 χρήματα από το απόθεμά του και να χρησιμοποιήσει Επιρροή για να πληρώσει το άλλο 1.

Για να πληρώσει το 1 χρήμα με Επιρροή, μετακινεί τον δίσκο Επιρροής του κατά δύο θέσεις προς τα πίσω (στη θέση με το σύμβολο χρημάτων).

Πριν ολοκληρώσει τη σειρά του, ο **Κίτρινος** επιλέγει να εκτελέσει μια **Διοικητική Ενέργεια**:

Δίνει το καφέ εισιτήριο για να μετακινήσει έναν Επενδυτή από την Πλατεία στον Προθάλαμό του.



Σειρά του Κίτρινου - Πρόσληψη Βοηθών

Έχοντας Εκδιωχθεί, ο Γκαλερίστας του **Μωβ** περιμένει έξω από το Γραφείο Τύπου. Ο **Μωβ** έχει την επιλογή να εκτελέσει μια **Ενέργεια Εκδίωξης** πριν ξεκινήσει η σειρά του.

Δεν έχει εισιτήρια ή συμβόλαια, οπότε δεν μπορεί να εκτελέσει μια **Διοικητική Ενέργεια**, αλλά μπορεί να ξοδέψει Επιρροή για να εκτελέσει μια από τις δύο Ενέργειες **Τοποθεσίας**.

Για να πληρώσει, θα πρέπει να μετακινήσει τον δείκτη Επιρροής του, πίσω στην προηγούμενη θέση με σύμβολο Φήμης. Αυτό θα κοστίσει 5 Επιρροή, κάτι που θεωρεί ότι είναι πολύ ακριβό, οπότε δεν εκτελεί κάποια ενέργεια.

Αντίθετα, ο **Μωβ** μετακινεί το πιόνι Γκαλερίστα του στην Γκαλερί του, στο κεντρικό ταμπλό.



Είναι τώρα σειρά του **Μωβ** :

Έχοντας Εκδιωχθεί από την προηγούμενη **Τοποθεσία** του, μπορεί τώρα να επιλέξει να μετακινηθεί σε οποιαδήποτε **Τοποθεσία**. Μετακινεί το πιόνι Γκαλερίστα του στο Γραφείο Πωλήσεων, εκδιώκοντας τον Βοηθό του **Κίτρινου**. Θέλει να πάρει μια κάρτα συμβολαίου, αλλά κανένα ανοιχτό συμβόλαιο δεν του αρέσει, οπότε επιλέγει να τραβήξει 4 νέα συμβόλαια, τα οποία τοποθετεί πάνω από τα ήδη ανοιχτά.

Έπειτα, παίρνει μια από αυτές τις νέες κάρτες συμβολαίων και την τοποθετεί στην τρίτη θέση του γραφείου του (θα μπορούσε να έχει επιλέξει οποιαδήποτε θέση). Παίρνει ένα εισιτήριο οποιουδήποτε χρώματος, όπως δείχνει η θέση που κάλυψε, και επιλέγει λευκό.

Πριν ο **Μωβ** ολοκληρώσει τη σειρά του, μπορεί να εκτελέσει μια **Διοικητική Ενέργεια**:

Μπορεί να χρησιμοποιήσει το εισιτήριο που μόλις απέκτησε για να μετακινήσει έναν Επισκέπτη, ή να χρησιμοποιήσει το bonus της κάρτας συμβολαίου του, τοποθετώντας έναν Βοηθό πάνω της. Επιλέγει να μην κάνει τίποτα. Ο **Κίτρινος** επιλέγει να μην εκτελέσει Ενέργεια Εκδίωξης και στέλνει τον Βοηθό του πίσω.



Σειρά του Μωβ - Απόκτηση ενός συμβολαίου



Ο **Πορτοκαλί** είναι ο επόμενος και μετακινεί τον Γκαλερίστα του στο Γραφείο Τύπου. Εκδιώκει τον **Κίτρινο**.

Πριν ο **Πορτοκαλί** εκτελέσει, ωστόσο, την Ενέργεια **Τοποθεσίας** του, χρησιμοποιεί την **Διοικητική Ενέργεια** του για να ξοδέψει ένα λευκό εισιτήριο και να μετακινήσει έναν Συλλέκτη από τον Προθάλαμό του στην Γκαλερί του.

Έπειτα, σαν Ενέργεια **Τοποθεσίας**, επιλέγει να Προωθήσει τον μπλε φωτογράφο που ανακάλυψε στην προηγούμενη **Ενέργεια Εκδίωξης** του, στη σειρά του Μπλε.

Το τρέχον επίπεδο Προώθησης του Καλλιτέχνη είναι 1, οπότε ο **Πορτοκαλί** ξοδεύει 2 Επιρροή και τοποθετεί έναν δείκτη επιπέδου 2 στον Καλλιτέχνη. Ο **Πορτοκαλί** κερδίζει το bonus που απεικονίζεται στην θέση δείκτη Προώθησης (απόκτηση Επιρροής). Έτσι, κερδίζει 1 Επιρροή (για τον Συλλέκτη στην Γκαλερί του).

Έπειτα, η Φήμη του Καλλιτέχνη αυξάνεται κατά 2 συνολικά. 1 για την Προώθηση και επιπλέον 1 επειδή ο **Πορτοκαλί** έχει 1 Συλλέκτη στην Γκαλερί του. Ο δείκτης Φήμης μετακινείται στη θέση 6, η οποία έχει το σύμβολο των 2 Πράσινων Αστεριών. Αυτό σημαίνει ότι ένα ήδη υπάρχον Έργο Τέχνης αυξάνει σε αξία.

Ωστόσο, ο δείκτης Υπογραφής που ο **Πορτοκαλί** έχει δίπλα στο ταμπλό Παίκτη του, είναι ακόμα υπό ανάθεση, και δεν έχει αγοραστεί, οπότε παραμένει στη θέση ανάθεσης.



Σειρά του Πορτοκαλί - Προώθηση ενός Καλλιτέχνη

Με την ολοκλήρωση της σειράς του Πορτοκαλί, ο Κίτρινος μπορεί να εκτελέσει μια **Ενέργεια Εκδίωξης**, αλλά δεν θέλει, και μετακινεί το πιόνι του στην Γκαλερί του.

Δεύτερος Γύρος

Είναι ξανά η σειρά του Μπλε:



Μετακινεί έναν Βοηθό του στην **Τοποθεσία** που βρίσκεται, και αποφασίζει έπειτα να επισκευτεί την Διεθνή Αγορά, για να αυξήσει την Φήμη του. Με την μετακίνηση αυτή εκτοπίζει τον δικό του Βοηθό. Ο Βοηθός του επιστρέφει στο γραφείο χωρίς να εκτελέσει ενέργεια και ο Μπλε συνεχίζει τη σειρά του.

Έχει μόνο 1 Επενδυτή στον Προθάλαμό του, και έτσι έχει πρόσβαση μόνο στην πρώτη στήλη του πίνακα. Επίσης έχει έναν ζωγραφικό πίνακα, οπότε υπάρχει μόνο μια θέση στο άνω τμήμα, την οποία μπορεί να επιλέξει.

Κερδίζει 3 Επιρροή, παίρνει το πλακίδιο Φήμης από τη θέση αυτή και το τοποθετεί στο ταμπλό Παίκτη του, πάνω από τη θέση που του επιτρέπει να μετακινήσει οποιονδήποτε Επισκέπτη από την Πλατεία στην Γκαλερί του. Μετακινεί έναν Επίσημο.

Ο Μπλε μετακινεί τον Επενδυτή του Προθαλάμου του, πίσω στην Πλατεία, μιας και η δουλειά του τελείωσε, και τέλος, τοποθετεί έναν Βοηθό από το γραφείο του στη θέση της Διεθνούς Αγοράς, από όπου πήρε το πλακίδιο.

Ο Μπλε δεν έχει εισιτήρια ή συμβόλαια, οπότε δεν μπορεί να εκτελέσει μια **Διοικητική Ενέργεια**.



Σειρά του Μπλε - Απόκτηση ενός πλακιδίου Φήμης

Σειρά του Κίτρινου:



Ο Κίτρινος μετακινείται από την Γκαλερί του στη Διεθνή Αγορά. Ο Μπλε ήδη βρίσκεται εκεί, και συνεπώς **Εκδιώκεται**. Ο Κίτρινος έχει έναν Επίσημο και νέαν Επενδυτή στον Προθάλαμό του και μπορεί να επιλέξει είτε την 1η είτε τη δεύτερη στήλη του πίνακα.

Αποφασίζει να κάνει μια προσφορά (το κάτω τμήμα του πίνακα) και επιλέγει τη γραμμή «1 χρήμα» της δεύτερης στήλης. Κερδίζει 2 Επιρροή, για την επιλογή της 2ης στήλης και έπειτα χρησιμοποιεί την Επιρροή του για να πάρει το 1 χρήμα που χρειάζεται για την προσφορά, μετακινώντας τον δίσκο του, πίσω στη θέση 8 του μετρητή, τοποθετώντας έναν Βοηθό από το γραφείο του

στη θέση αυτή του πίνακα. Έτσι ο Κίτρινος κερδίζει έναν νέο Βοηθό και ένα ροζ εισιτήριο.

Για **Διοικητική Ενέργεια**, ο Κίτρινος ξοδεύει το ροζ εισιτήριο και μετακινεί τον Επίσημο του Προθαλάμου του, στην Γκαλερί του.



Σειρά του Κίτρινου - Κάνοντας μια προσφορά

Ο Μπλε μπορεί να εκτελέσει μια **Ενέργεια Εκδίωξης** και θα ήθελε να ξοδέψει 3 Επιρροή για να εκτελέσει μια Ενέργεια **Τοποθεσίας**. Ωστόσο, δεν υπάρχουν άλλοι Επισκέπτες στον Προθάλαμό του, οπότε δεν μπορεί να έχει πρόσβαση στη Διεθνή Αγορά. Ο Γκαλερίστας του επιστρέφει στην Γκαλερί του.

Σειρά του Μωβ:



Ο Μωβ επισκέπτεται την Παροικία Καλλιτεχνών, εκδιώκοντας τον Βοηθό του Μπλε. Θέλει να αγοράσει ένα Έργο Τέχνης, ώστε να εκπληρώσει το συμβόλαιο που απέκτησε στον τελευταίο γύρο, αλλά πριν εκτελέσει την Ενέργεια **Τοποθεσίας**, χρησιμοποιεί την **Διοικητική Ενέργεια** του για να μετακινήσει έναν Βοηθό στην κάρτα συμβολαίου. Το bonus του επιτρέπει να επιλέξει έναν Επισκέπτη από το σακούλι και να τον τοποθετήσει στην Γκαλερί του, και επιλέγει έναν Συλλέκτη.

Έπειτα, χρησιμοποιεί την Ενέργεια **Τοποθεσίας** του για να αγοράσει τον τελευταίο διαθέσιμο πίνακα. (Ο μπλε ζωγράφος δεν έχει πλέον άλλους δείκτες Υπογραφής).

Τοποθετεί τον δείκτη Υπογραφής στα δεξιά του ταμπλό Παίκτη του, δείπλα στη θέση με το 1 Πράσινο Αστέρι (με βάση την τρέχουσα Φήμη του Καλλιτέχνη).

Ο Μωβ πληρώνει 4 χρήματα για το έργο (τρέχουσα Φήμη του Καλλιτέχνη), χρησιμοποιώντας 3 δικά του χρήματα και 1 από τον μετρητή Επιρροής, μετακινώντας τον δείκτη Επιρροής του πίσω κατά 2 θέσεις.

Έπειτα, αυξάνει τη Φήμη του Καλλιτέχνη από τον οποίο αγόρασε το Έργο Τέχνης, κατά 1 (όπως φαίνεται στην κάρτα Έργου Τέχνης) και επιπλέον 1, μιας και έχει 1 Συλλέκτη στην Γκαλερί του. Θέλει να αυξήσει την αξία του πίνακα ακόμη περισσότερο, και αποφασίζει να χρησιμοποιήσει την Επιρροή του για να δώσει στον Καλλιτέχνη 1 επιπλέον Φήμη. Ο Μωβ ξοδεύει 3 Επιρροή (πίσω στο προηγούμενο σύμβολο Φήμης του μετρητή Επιρροής).

Η Φήμη του Καλλιτέχνη είναι τώρα 2 Πράσινα Αστέρια, οπότε οι δείκτες Υπογραφής που έχουν ο Μπλε και ο Μωβ μετακινούνται στη θέση 2 Πράσινων Αστεριών. Η τιμή πώλησης των έργων αυτών είναι πλέον 8.



Σειρά του Μωβ - Αγορά ενός Έργου Τέχνης

Ο Μπλε έχει έναν Βοηθό έξω από την **Τοποθεσία**, οπότε μπορεί να εκτελέσει μια **Ενέργεια Εκδίωξης**. Αποφασίζει να χρησιμοποιήσει την Επιρροή του και να ανακαλύψει έναν νέο Καλλιτέχνη. Αφού εκτελέσει την **Ενέργεια Εκδίωξης**, ο Μπλε μετακινεί τον Βοηθό του στο γραφείο του.

Μερικούς γύρους αργότερα:



Παίζει ο Μπλε και αποφασίζει ότι θέλει να πουλήσει το Έργο Τέχνης του.

Μετακινείται από την Γκαλερί του στο Γραφείο Πωλήσεων και επιλέγει να πουλήσει τον μοναδικό του πίνακα. Το Έργο Τέχνης αξίζει 8 χρήματα (η θέση του δείκτη Υπογραφής), οπότε μετακινεί τον πίνακα από την Γκαλερί του, δίπλα στο ταμπλό Παίκτη του, κερδίζοντας 8 χρήματα από την τράπεζα, και επιστρέφει τον δείκτη Υπογραφής στον Καλλιτέχνη.

Μετά την πώληση, ο Μπλε πρέπει να μετακινήσει έναν Επισκέπτη από την Γκαλερί του στην Πλατεία. Μιας και έχει μόνο έναν Επίσημο μέσα, πρέπει να διώξει αυτόν.

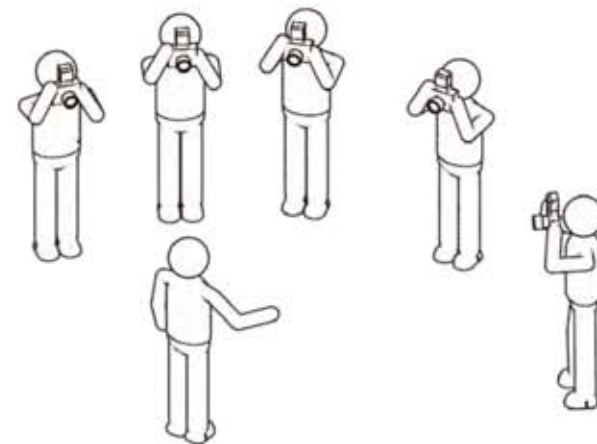
Ο Βοηθός του, που βρίσκεται στην κάρτα συμβολαίου, επιστρέφει στο γραφείο και η κάρτα συμβολαίου γυρίζει.

Μιας και ο Επισκέπτης που έφυγε ήταν Επίσημος, η κάρτα συμβολαίου προσανατολίζεται έτσι ώστε το σύμβολο Επιρροής να είναι στην κορυφή. Αν δεν υπήρχαν Επισκέπτες μέσα στην Γκαλερί, πριν την πώληση ή αν είχε μετακινήσει έναν Συλλέκτη, θα μπορούσε να επιλέξει αυτός τον προσανατολισμό της κάρτας.

Για **Διοικητική Ενέργεια**, μπορεί να μετακινήσει έναν Βοηθό του στην μόλις γυρισμένη κάρτα συμβολαίου του. Μιας και δεν υπάρχει πλέον Επίσημος μέσα στην Γκαλερί του δεν θα κερδίσει Επιρροή για αυτό, οπότε αποφασίζει να μην εκτελέσει **Διοικητική Ενέργεια**.



Σειρά του Μπλε - Πώληση ενός Έργου Τέχνης



Συμμετοχή Καλλιτεχνών

Φωτογραφία	Καλλιτέχνης	Περιγραφή
2. ΗΠΑ	• Craig Maher	Μπογιά, 2011
4. ΗΠΑ	• Alexander E.B. Zatarain	Αφιέρωμα στον R. Mutt, 2014. Το έργο αυτό προσπαθεί να αναδείξει το αντικείμενο έξω από το περιεχόμενό του, ώστε τα ποιοτικά του χαρακτηριστικά να γίνουν αισθητά, ενώ η ταυτότητά του παραμένει ομιχλώδης. Μόλις ο θεατής κατλάβει τι ακριβώς είναι το αντικείμενο της φωτογραφίας, ελπίζω ότι θα ανακαλύψει νέα νοήματα στην πραγματικότητα της κοινότητας των πραγμάτων.
5. Αυστραλία	• Robert Masters	Διχρωμικό Γυαλί, 2014, Μακροφωτογραφία βραχιολιών διχρωμικού γυαλιού. Μέρος του Project εβδομαδιαίας φωτογραφίας της Google, το 2014.
6. Πορτογαλία	• Vital Lacerda	Κορίτσι που Χορεύει, 2008, Ενδοσκόπηση. Μέρος ενός έργου blog.
7. Πορτογαλία	• Bruno Valerio	Square Budha, 2013, Αβέρο
8. ΗΠΑ	• Tim Barnes	2010, Εσωτερικό μιας σκεπαστής γέφυρας στο Εθνικό Πάρκο Southford Falls, στο Southford, Connecticut. Φωτογραφία HDR (High Dynamic Range), η οποία είναι συνδυασμός πολλαπλών λήψεων.
Τα 1 και 3 έχουν δημιουργηθεί από τον Εικονογράφο του παιχνιδιού Ian O'Toole, Αυστραλία		

Πίνακας	Καλλιτέχνης	Περιγραφή
9. Αυστραλία	• Alicia Smith	Βαθιά στο Δάσος της Βροχής, 1997, λεπτομέρεια. Νερομπογιές, πένα/μελάνι. Μονόκεροι, Δράκοι, Φοίνικες, Βασιλίσκοι, Περίτονες, Γρύπες, Κουάτλ
10. Ινδία	• Amit Kalla	Τοπίο (αφηρημένο), 2014-2015, Λάδι σε χαρτί, 23x23 ίντσες
11. ΗΠΑ	• Craig Maher	Το ουρλιαχτό, 2005, Λάδι σε Καμβά
12. Βραζιλία	• Janete C. Cunha Claro	Σειρές του Καφέ, 2002-2015. Μέρος μιας σειράς πινάκων που εστιάζουν σε έναν από τους φυσικούς πλούτους της Βραζιλίας, τον καφέ, με την αιώνια αντανάκλαση της ευαισθησίας και της γεύσης της Βραζιλιάνικης κουλτούρας και του λαού της.
13. ΗΠΑ	• Amy Shamansky	Ο Κόσμος του Harold, 2010. Ακρυλικό και Κάρβουνο σε καμβά, 16x20 ίντσες
14. Μεξικό	• Pablo de Leon Nava	Εσπεράντο, 2015
15. Χονγκ-Κονγκ	• Francis G Aleksandro W	Ψαλμωδίες της καρδιάς, 2014, λεπτομέρεια. Μαρκαδόρος σε Καμβά. Ο κόσμος πάντοτε βρίσκεται στο σκοτάδι και την καλοσύνη, και για να διατηρηθεί ο νους υγιής μπορεί να γράφει υπέροχα ποιήματα.
16. ΗΠΑ	• Pablo Pena	Το Τελευταίο Ηλιοβασίλεμα, 2012-2014

Ψηφιακή Τέχνη	Καλλιτέχνης	Περιγραφή
27. Πορτογαλία	• Vital Lacerda	Οργανικό Γυαλί, 2006, Στρεβλώσεις, μάκρο. Παρατηρώντας τη ζωή να λιώνει μέσα από το γυαλί.
29. ΗΠΑ	• Raef Payne	Συζυγία, 2011, Σχέδιο. Η συζυγία σχετίζεται με την ευθυγράμμιση των πλανητών στο σύμπαν και τη δημιουργία νέων πιθανοτήτων και νέων κόσμων.
30. Χονγκ Κονγκ	• Francis G Aleksandro W	7 Άλογα Καλπάζουν - Επτά περιγράμματα της ζωής, 2014. Σχέδιο. Κινέζικο μελάνι σε Ριζόχαρτο. Αλήθεια, ήθος, φιλανθρωπία, νομιμότητα, ευημερία, σοφία και εμπιστοσύνη.
32. Βέλγιο	• Rafale Theunis	Ηλιοβασίλεμα τον Χειμώνα, 2004. Έχω δημιουργήσει μια σειρά φωτογραφικών κολάζ, χρησιμοποιώντας τεχνικές εκτύπωσης που απεικονίζουν ένα ημερολόγιο που κρατούσα κατά τις σπουδές μου στη Βοστώνη. Το έργο αυτό συμβολίζει τις οπτικές και εσωτερικές εντυπώσεις μου ενός κρύου αλλά πανέμορφου χειμώνα.
Τα 25, 26, 28 και 31, έχουν δημιουργηθεί από τον Εικονογράφο του παιχνιδιού Ian O'Toole, Αυστραλία		

Όλα τα 3D Γλυπτά Έργα 17 με 24 έχουν δημιουργηθεί από τον Εικονογράφο του παιχνιδιού Ian O'Toole, Αυστραλία

Όλα τα Έργα Τέχνης που περιγράφονται παραπάνω έχουν προσφερθεί από τους ίδιους τους Καλλιτέχνες. Για αυτούς και για όλους τους υπόλοιπους που έχετε στείλει τη δουλειά σας, έχω ένα μεγάλο ευχαριστώ. Χωρίς εσάς, το παιχνίδι αυτό δεν θα μπορούσε να έχει πραγματοποιηθεί.

Πλακίδια Φήμης:



Κερδίζετε 1 χρήμα ανά 3 Επιρροή που έχετε (στρογγυλοποίηση προς τα κάτω).
Επιλύστε το πλακίδιο αυτό πριν από οποιοδήποτε άλλο.



Κερδίζετε 1 Επιρροή και 3 χρήματα ανά Συλλέκτη στην Γκαλερί σας.



Κερδίζετε 1 Επιρροή και 2 χρήματα ανά Επίσημο στην Γκαλερί σας.



Κερδίζετε 1 Επιρροή και 2 χρήματα ανά Επενδυτή στην Γκαλερί σας.



Κερδίζετε 1 χρήμα ανά Επισκέπτη στην Γκαλερί σας.



Κερδίζετε 4 χρήματα για κάθε σετ 3 διαφορετικών Επισκεπτών στην Γκαλερί σας.



Κερδίζετε 1 Επιρροή και 2 χρήματα ανά πλακίδιο Φήμης που έχετε (συμπεριλαμβανομένου και του ίδιου).



Κερδίζετε 1 Επιρροή και 3 χρήματα για κάθε Βοηθό σας στο τμήμα Δημοπρασιών της Διεθνούς Αγοράς.



Κερδίζετε 1 Επιρροή και 1 χρήμα για κάθε Βοηθό σας στο παιχνίδι (όχι άνεργο).



Κερδίζετε 2 χρήματα για κάθε Καλλιτέχνη που έχει επίπεδο Προώθησης 4 ή μεγαλύτερο.



Κερδίζετε 2 χρήματα ανά Έργο Τέχνης που αποκτήσατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (εκτεθιμένο ή πουλημένο).



Κερδίζετε 1 Επιρροή και 3 χρήματα ανά Έργο Τέχνης που πουλήσατε.



Κερδίζετε 1 Επιρροή και 3 χρήματα ανά Έργο Τέχνης που εκθέτετε.



Κερδίζετε 1 Επιρροή και 2 χρήματα για κάθε διαφορετική μορφή Τέχνης που έχετε αποκτήσει στη διάρκεια του παιχνιδιού.



Κερδίζετε 1 Επιρροή και 3 χρήματα ανά φωτογραφία που αποκτήσατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (εκτεθιμένη και πουλημένη).



Κερδίζετε 1 Επιρροή και 3 χρήματα ανά ζωγραφικό πίνακα που αποκτήσατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (εκτεθιμένη και πουλημένη).



Κερδίζετε 1 Επιρροή και 3 χρήματα ανά ψηφιακή Τέχνη που αποκτήσατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (εκτεθιμένη και πουλημένη).



Κερδίζετε 1 Επιρροή και 3 χρήματα ανά γλυπτό που αποκτήσατε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού (εκτεθιμένο και πουλημένο).



Κερδίζετε 2 χρήματα για κάθε Καλλιτέχνη με Φήμη 15 ή μεγαλύτερη.



Κερδίζετε 2 Επιρροή και 4 χρήματα ανά Αριστούργημα που εκθέτετε.

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 Sarmiento, 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.

Credits:

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

