

THE GALLERIST

UN JUEGO DE VITAL LACERDA

De 1 a 4 Jugadores

30 Minutos por Jugador

En esta era donde el Arte y el Capitalismo se mezclan ha aparecido una nueva profesión - Los Galeristas. Si quieres este trabajo tendrás que combinar las disciplinas de marchante, conservador de museo y gestor de artistas. Tendrás que promover Artistas y nutrirte de ellos; comprar, exhibir y vender su arte; construir y ejercer influencia internacional con el

fin de lograr reconocimiento y que tu Galería atraiga a visitantes de todo el mundo. Hay mucho trabajo por hacer, pero no te preocupes, puedes contratar asistentes para ayudarte. Hay una larga cola de fans del arte esperando en fila, con la esperanza de trabajar con alguien de tu talla. Construye una fortuna llevando la Galería más lucrativa jamás vista.

Componentes del Juego



1 Tablero



4 Galerías (Tableros de Jugador)



4 Peones de Galerista



Marcador de Jugador Inicial y 4 de Influencia



32 fichas de Obras de Arte



16 losetas de Artistas



16 fichas de Firma



10 Bonus de Artista



60 Entradas



40 Visitantes



1 bolsa de Visitantes



40 Asistentes (10 por Jugador)



3 Caballetes



20 losetas de Renombre



8 marcadores de Fama y 8 Celebridad



20 fichas de Promoción



4 cartas de Marchante



4 cartas de Conservador



20 cartas de Contrato



Dinero (1,2,5,10,50,100)

Indice

Componentes del Juego	1
Preparación - The Gallerist	2-3
Resumen del Juego	4
<ul style="list-style-type: none"> Una breve explicación de las cuatro Ubicaciones Visitantes, Galerías, Plaza y Vestibulos Fama, Influencia, Dinero 	
Jugando una Partida	5
Fin de Partida	
Acciones de Ubicación	
Acciones Ejecutivas	
<ul style="list-style-type: none"> Mover Visitantes ofreciendo entradas Usar el bonus de una carta de contrato 	
Acciones de Expulsión	6
Colonia de Artistas	7
<ul style="list-style-type: none"> Descubrir un Artista Comprar y exhibir una Obra de Arte 	
Oficina de Ventas	9
<ul style="list-style-type: none"> Firmar un Contrato Vender una Obra de Arte 	
Centro de Medios	11
<ul style="list-style-type: none"> Contratar Asistentes Promover a Artistas 	
Mercado Internacional	12
<ul style="list-style-type: none"> Recoger una loseta de Renombre Entrar en la puja por una Obra de Renombre Internacional 	
Influencia	13
Entradas, Fama y Estatus de Celebridad	14
Puntuación Intermedia	14
Puntuación Final	15-16
Juego en Solitario	16
Ejemplo de Partida	17-18
Artistas participantes	19
Losetas de Renombre y Creditos	20

PREPARACIÓN - THE GALLERIST

Partida a 4 Jugadores



Todos los componentes están limitados, salvo el dinero. Si se agotan, no se pueden conseguir más.

PREPARACIÓN

- Coloca el Tablero de Juego en el centro de la mesa.
- Coloca los **Tableros de Jugador** alrededor del **Tablero de Juego** cercanos a la **Galería** del color apropiado.

Coloca a los Visitantes en la bolsa de tela: Con **4 Jugadores**, usa todos. Con **3 Jugadores**, quita 2 Visitantes de cada tipo. Para **2 Jugadores** y para **Solitario**, quita 4 de cada tipo.

Preparando el Tablero de Juego:

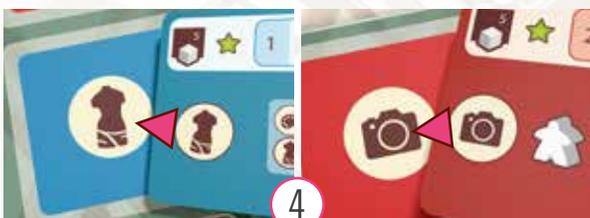
1. Coloca los marcadores de **Influencia** de cada jugador en el "10" del registro de Influencia.
2. En la Taquilla, coloca **entradas** de cada color por número de Jugadores. 20 entradas para **4 Jugadores**, 15 para **3**, y 10 para **2 y Solitario**. Devuelve el resto de entradas a la caja.

Oficina de Ventas:

3. Mezcla las cartas de contrato y colócalas boca abajo en el espacio más a la izquierda. Roba las 4 cartas superiores y colócalas boca arriba en los espacios libres.

Colonia de Artistas:

4. Mezclas las 16 losetas de **Artista** y colócalas una a una en los espacios del tablero de tal forma que coincidan con su color y manifestación artística o Forma de Arte.



Cada forma de Arte tiene 1 Artista azul y otro rojo

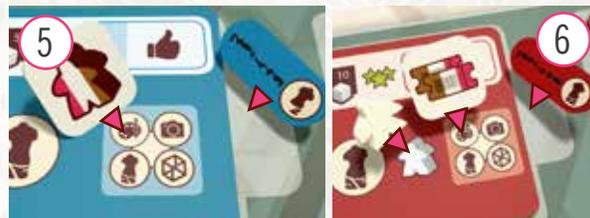
Si robas un Artista cuyo espacio está ocupado, devuélvelo a la caja. Repite el proceso hasta que se rellenen todos los espacios y devuelve los artistas que queden a la caja. Debe haber un Artista azul y otro rojo por cada forma de Arte.



El espacio marrón es el valor de Fama inicial - pon el cubo blanco

Saca la primera loseta de Artista Azul boca arriba, y pon su Fama inicial con un cubo blanco. El valor de Fama aparece en ambas caras de la loseta.

5. El resto de Artistas empiezan la partida volteados. Mezcla las losetas de bonus de Artista y colócalas al azar. Devuelve los que queden a la caja. Coloca un **Visitante blanco** (Coleccionista) en cada loseta de Artista roja.
6. Coloca ambas fichas de **Firma** cerca de las losetas de Artistas.



Losetas de Bonus, Visitantes y fichas de Firma

7. Por cada Forma de Arte, mezcla las Obras de Arte respectivas y colocalas apiladas boca arriba en un espacio cercano al estudio apropiado. Coge la loseta superior por cada una de las pilas y ponlas a un lado de momento
8. Coloca una cantidad de **Visitantes** de la bolsa en cada Obra de Arte superior, igual al número de entradas que muestre dicha loseta.



El color de las entradas no importa - solo el número

Medios:

9. Apila cada ficha de **Promoción** en los espacios numerados correspondientes.

Mercado Internacional:

10. Elige al azar 12 losetas de **Reputación** y ponlas boca arriba en cada espacio de las 4 filas superiores del Mercado Internacional. Para **2 Jugadores** o en **Solitario**, elige sólo 8 y sólo ocupa las 4 filas de la 1ª y 3ª columna.
11. Mezcla las 4 Obras de Arte retiradas anteriores y ponlas en cada caballete cerca del tablero.

Usa 3 para **4 Jugadores**, dos para **3 Jugadores** y uno sólo para **2 Jugadores o Solitario**. *Éstas son Obras de Renombre Internacional.*

Devuelve el resto de Caballetes y Obras de Arte a la caja.

12. Saca de la bolsa (al azar) 4 **Visitantes** para la **Plaza** y 1 **Visitante** para cada **Vestíbulo**.

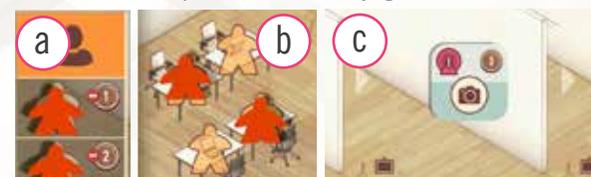


El vestíbulo está entre la Galería del Jugador y la Plaza

13. Elige al azar 4 de las losetas de **Reputación** que queden y colocalas boca arriba cerca de cada **Ubicación** del tablero.
 14. Elige al Jugador Inicial al azar y dale el Marcador de Jugador Inicial. En orden **inverso** de juego, cada Jugador elige una de las **Ubicaciones**, coloca a su **Galerista** ahí y coge la loseta de **Renombre** de dicha **Ubicación**. Devuelve el resto a la caja.
- Deja el resto cerca del tablero de Juego.

Cada Jugador elige un color y prepara su Galería como sigue:

- a. Coloca 8 **Asistentes** en los espacios de la cola del paro.
- b. Coloca los 2 **Asistentes** que quedan en los despachos de la oficina.
- c. Coloca las losetas de **Reputación** anteriores y colocalas en el espacio de 3º Obra de ltablero del Jugador.
- d. Coge 10 monedas del banco.
- e. Mezcla las cartas de **Marchante** y dale una al azar a cada Jugador. Haz lo mismo con las cartas de **Conservador**. Estas cartas se mantienen en secreto para el resto de jugadores.



Preparación del tablero del jugador

Resumen del Juego

En The Gallerist, cada jugador intenta ganar tanto dinero como sea posible para así ganar la partida.

A lo largo de la partida, los Jugadores descubrirán Artistas, les encargaran Obras de Arte, e invertirán en ellos para hacerles más famosos.

Comprarán Obras de Arte, las exhibirán en su Galería y posiblemente las vendan. Contratarán Asistentes que usarán en el Mercado Internacional para aumentar su Reputación y pujar por las Obras subastadas. Al final de la partida, los Jugadores conseguirán más dinero si completan los objetivos fijados por sus cartas de conservador y marchante.

El turno de Juego se realiza en el sentido de las agujas del reloj. En el turno del jugador, elige una de las cuatro **Ubicaciones** del tablero y elige una de las dos acciones disponibles en dicha **Ubicación**. Además hay **Acciones Ejecutivas** y **Acciones de Expulsión** que se explican más adelante.



Las cuatro Ubicaciones del Juego

Un breve resumen de las cuatro **Ubicaciones**:



Colonia de Artistas: Los Jugadores pueden descubrir a un nuevo Artista, o comprar una Obra de Arte de un artista que ya conocido. Cada Artista puede tener en venta solamente 2 Obras de Arte, representadas por sus fichas de firma. El coste de la Obra va en función de lo famoso que sea el Artista (marcado en la loseta de Artista con el cubo de Fama); una vez comprada, la Obra se muestra en la Galería del Jugador.



Oficina de Ventas: Un Jugador puede bien conseguir una carta de contrato de las disponibles o si ya tiene el contrato correcto, vender una de sus Obras de Arte. El valor de venta del trabajo va en función de la fama del Artista que lo creó.



Centro de Medios: Donde el Jugador puede contratar más Asistentes, o promocionar a un Artista, lo que incrementa su Fama así como recompensa al Jugador con un Bonus adicional.

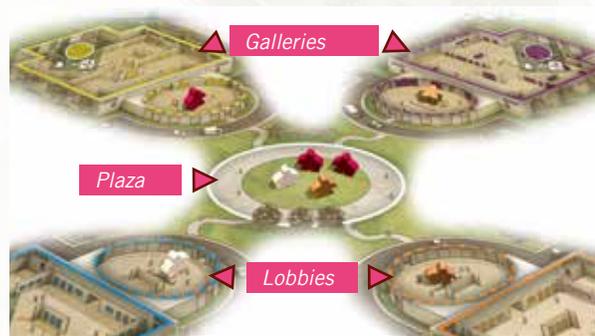


Mercado Internacional: En esta **Ubicación**, el jugador puede enviar a uno de sus asistentes en los espacios vacíos del Mercado Internacional y ganar influencia en función de la columna donde se coloque. La parte superior de la tabla incrementa la reputación del Jugador y le da una loseta de objetivo final de partida; la parte inferior de la mesa permite entrar en la puja por Obras de Arte subastadas (mostradas en los caballetes). Esta puja ocurre al final de la partida.

Visitantes, Galerias, Plaza y Vestibulos

Los Visitantes son una parte importante del juego. Los hay de 3 tipos diferentes; **Inversores (marrón)**, **VIPs (rosa)** y **Coleccionistas (blanco)**.

El Jugador puede mover dichos Visitantes gastando entradas del color apropiado, consiguiendo



The Plaza, Lobbies and Galleries



atraer así a los Visitantes a su Galería. Dichos Visitantes pueden dar dinero e Influencia así como ayudar a aumentar la Fama de un Artista

Fama



Cada Artista descubierto (boca arriba) tiene un marcador que representa su fama actual. Esto fija el precio de venta de cualquier Obra de Arte que cree, así que parece una buena idea comprar las Obras cuando ha sido descubierto y venderlas por un beneficio cuando ya es más famoso!. La Fama de un Artista aumenta cuando crean una Obra de Arte y cuando se les promociona en los medios..



Influencia

La Influencia actual de cada Jugador se marca en el registro del tablero. Dicha Influencia se gasta al promocionar a un Artista, al realizar una acción de **Ubicación** como parte de una **Acción de Expulsión**, y al ganar dinero o Fama adicional. Cuando un jugador realiza una acción con este icono y ejecuta una acción de **Ubicación** en el Mercado Internacional, consigue Influencia.



Dinero

El Dinero es un recurso esencial del juego y se usa para comprar Obras de Arte, contratar Asistentes y pujar en las subastas del Mercado Internacional. Se consigue cuando un Jugador vende una Obra de Arte o realiza una acción con este símbolo.

Jugando una Partida

La partida se desarrolla en una serie de rondas, que empiezan por el Jugador Inicial. En su turno, puede mover a su **Galerista** a una de las cuatro **Ubicaciones** del tablero, y realizar **una** de las dos acciones de dicha **Ubicación**. Además, puede realizar **una** de las dos '**Acciones Ejecutivas**', o **antes o después** de realizar la acción de **Ubicación**.

Si el Jugador mueve a su Galerista a una **Ubicación** donde ya hay otro Jugador, dicho Jugador es Expulsado, y podrá realizar la '**Acción de Expulsión**' **una vez finalice el turno del Jugador**.



El Jugador Amarillo ha sido expulsado

Esta '**Acción de Expulsión**', los Jugadores pueden realizar movimientos extra fuera de su turno. Recuerda que el turno del siguiente jugador es el del jugador a la izquierda del Jugador activo (y no el del jugador que ha sido expulsado)

Es este elemento dinámico lo que distingue al juego hace que todos estén pensando.

Fin de Partida

La partida continúa hasta que al menos **dos** de las siguientes condiciones se cumplen:

- La taquilla no tiene más entradas
- Dos o más artistas se convierten en Celebridades.
- La bolsa de Visitantes está vacía.

En el momento en el que **dos o más** de estas condiciones se cumplen, la ronda continúa hasta que el último jugador termine su turno. Entonces, empezando por el Jugador Inicial y siguiendo el orden, cada jugador realiza un turno adicional, pero sin posibilidad de realizar acciones de **Expulsión** (si es expulsado se devuelve a su Galería y no realiza dicha acción).

Se realiza la puntuación final (ver pág. 15) y **el Jugador con más dinero gana la partida**.



Condiciones de Fin de Partida - 2 de 3

Acciones de Ubicación

En su turno, si el Jugador está en una **Ubicación** (no ha sido expulsado), **DEBE MOVER** su peón de Galerista a una **Ubicación diferente**. Si está en su Galería (ver pág. 6), puede elegir cualquier **Ubicación**.

Además, si se mueve de una **Ubicación** a otra, puede dejar a uno de sus Asistentes en el espacio



Dejar un Asistente

que ocupaba el peón del Galerista. Dicho Asistentes puede venir de un **despacho de oficina**, o de otra **Ubicación**. Al dejarlo, el jugador podrá conseguir una acción de **Expulsión** si echan a dicho Asistente.

Una vez en su nueva **Ubicación**, SE **DEBE** elegir **una** de las dos acciones de **Ubicación** (ver pág. 7).

Ejemplo:

Es el turno del jugador Naranja. Su Galerista está actualmente en el Mercado Internacional. Elige moverlo al Centro de Medios. Decide dejar un Asistente en el mercado Internacional, así que toma uno de la oficina y lo coloca en dicha **Ubicación**. Si tuviera otro Asistente en otra **Ubicación**, podría moverlo en su lugar. Por último, realiza una de las 2 acciones disponibles en el Centro de Medios.

Acciones Ejecutivas

En el turno del Jugador, **además** de la Acción de **Ubicación**, puede realizar una **Acción Ejecutiva**. Si decide hacerla, ésta se puede realizar o **antes o después** de la Acción de **Ubicación** (a elección).

Hay 2 Acciones Ejecutivas disponibles

- Mover Visitantes ofreciendo entradas.
- Usar un bonus de una carta de contrato.

- Mover Visitantes ofreciendo entradas

Los Galeristas ofrecen entradas para atraer a Visitantes a sus galerías

Un jugador puede descartarse de **cualquier cantidad** de entradas. Cada entrada descartada permite al Jugador mover un **Visitante del mismo color** un espacio del tablero **MÁS CERCANO** a su Galería.

Se puede mover a un sólo Visitante más de una vez como parte de una misma acción.

Las entradas utilizadas se colocan en una pila de descarte al lado del tablero (**no se devuelve a la taquilla**).

Los jugadores pueden mover cualquier Visitante que esté en la Plaza o en cualquier Vestibulo, pero una vez que dicho visitante entra en una Galería, **no pueden sacarse utilizando entradas**.

Ejemplo

Mueve un Visitante de la Plaza al Vestibulo (no al revés), muevelo de su Vestibulo a su Galería (no al revés) o incluso muevelo del vestibulo de otro Jugador a la Plaza.



Mover Visitantes con una acción Ejecutiva



Regla del Coleccionista:

El número de coleccionistas en las Galerías de un jugador está limitado. Es igual a 1 más el número de Obras de Arte que dicho Jugador haya vendido.

Busca este símbolo en las Galerías de cada jugador del tablero.

- Usar un bonus de una carta de contrato

Tener contratos tiene muchas ventajas

Durante el juego, los Jugadores pueden tomar cartas de contratos, que se colocan en el tablero del Jugador. El Jugador puede usar el bonus que aparece en la carta realizando una **Acción Ejecutiva** para colocar uno de sus Asistentes (de su oficina o de una **Ubicación**) en dicha carta. Este bonus puede realizarse solamente una vez, y el **Asistente usado se mantiene en la carta** para representarlo.

Ejemplo:

El jugador Azul tiene una carta de contrato en su tablero de Jugador. Puede hacer una Acción Ejecutiva para colocar un Asistente en dicha carta para recibir el bonus mostrado. (La imagen de la derecha muestra el bonus 'robar una nueva carta de contrato')



El Jugador recibe inmediatamente el bonus que aparece en la carta

Después en la partida, si la carta de contrato se usa para vender una Obra de Arte, el Asistente se devuelve a la oficina del Jugador y la carta de contrato se voltea, mostrando un nuevo bonus que puede realizarse con otra **Acción Ejecutiva**. Ver la descripción de los bonus en la Ayuda del Jugador.

Ejemplo:

Azul completa la carta de contrato del ejemplo anterior y el Asistente vuelve a casa. Puede realizar una Acción Ejecutiva posteriormente durante la partida y colocar un Asistente de nuevo en dicha carta, pero esta vez recibirá el bonus superior de la parte trasera de la carta.



El Jugador recibe inmediatamente el bonus de Influencia

Acciones de Expulsión

Si un jugador mueve su peón de Galerista a una **Ubicación** donde ya hay otro Galerista o Asistente, éste es '**Expulsado**' y se mueven al espacio oscuro dispuesto frente a dicha **Ubicación**. Después, cuando el Jugador activo finaliza el turno, el Jugador que ha sido Expulsado puede realizar una '**Acción de Expulsión**', y devolver al peón de Galerista o Asistente a casa (ver *Volver a Casa - debajo*).

Expulsar tu propio Asistente:

*Es posible expulsar un Asistente que pertenezca al Jugador que expulsa. En este caso, el Asistente vuelve a casa pero el Jugador no puede realizar la **Acción de Expulsión**.*

Las Acciones de Expulsión disponibles son:

- Reducir la Influencia al icono de Fama previo para realizar una Acción de **Ubicación**.
- Realizar una Acción Ejecutiva (ver arriba).

Realizar la **Acción de Expulsión** es opcional, pero el peón de Galerista o el Asistente deben volver a casa igualmente.

Volver a Casa



Quando un peón de Galerista se manda a casa después de ser Expulsado de una **Ubicación**, se devuelve a su Galeria en el tablero.

Quando un Asistente vuelva a casa, se coloca en un despacho vacío de la oficina del Jugador. Si están ocupadas los cuatro despachos, el asistente sale del juego y se devuelve a la caja.



Ejemplo:

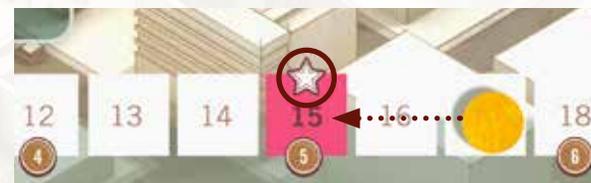
*Ejemplo: Es el turno del Jugador morado. Se mueve a la Taquilla, donde el jugador Amarillo tiene un asistente que se coloca en el espacio vacío frente de dicha **Ubicación**.*

*Una vez ha realizado la acción de Ubicación el jugador Morado, el Amarillo puede usar la **Acción de Expulsión** para realizar una Acción de **Ubicación** (moviendo su marcador de Influencia al icono de Fama previo).*

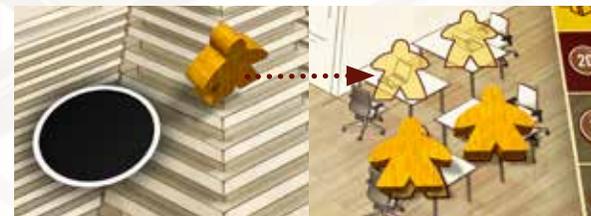
El Asistente vuelve a casa.



El Asistente Amarillo ha sido expulsado



El jugador Amarillo reduce su influencia al tomar una acción de Ubicación



El Asistente Amarillo vuelve a casa

Ubicaciones



Colonia de Artistas



Acción: Descubrir un Artista

Una vez descubras un nuevo Artista, éste se compromete a realizarte una Obra de Arte

Hay 8 Artistas en cada partida, pero sólo uno de ellos (el que esté boca arriba) estará disponible para crear Obras de Arte cuando empiece la partida. Los otros Artistas deben ser primero descubiertos por un Jugador cogiendo esta acción y **siguiendo los siguientes pasos:**

1. Elige un **Artista** que no haya sido descubierto (una loseta de Artista boca abajo).
2. Obtén el bonus mostrado en la loseta de **bonus del Artista** y devuelve dicha loseta a la caja.
3. Sólo Artistas Rojos: Mueve al Coleccionista (Blanco) de la loseta de Artista a la Plaza.
4. Da la vuelta a la loseta de Artista.
5. Coloca el **marcador de Fama** en el registro de Fama de su loseta de Artista.
6. Coloca una ficha de Firma de dicho Artista en el **Espacio de Comisión** al final del registro de valor de Arte del tablero del Jugador.



Espacio de Comisión:

Un jugador sólo puede tener un encargado cada vez; si tiene ya una loseta de Firma en el espacio de encargos, no podrá descubrir otro Artista y no puede tener otra loseta de Firma del mismo Artista.



Descubriendo a un Artista



Acción: Comprar y Exhibir una Obra de Arte

¡Algo que el público verá!

Esta acción permite al Jugador comprar una Obra de Arte y mostrarla en su Galeria. **El coste de la obra es igual a la Fama actual del Artista** a no ser que el Jugador tenga una **comisión** por descubrir dicho Artista (ver arriba). En este caso, **el coste de la obra es igual a la Fama inicial del Artista.**



Los Artistas sólo tienen inspiración para tener dos obras en el Mercado al mismo tiempo. Se representa por las fichas de **Firma**. Una vez se eliminan dichas losetas de un Artista, éste no puede producir otra Obra de Arte (excepto una que ya esté encargada), hasta que uno de sus trabajos anteriores se venda.

Recuerde sobre encargos:



Un Jugador que descubre a un Artista y tiene la ficha de Firma que representa el encargo, no puede comprar otra Obra de Arte de dicho Artista hasta que haya comprado el trabajo encargado.

Un Jugador puede tener dos Obras de Arte del mismo Artista.



Precio de una Obra: precio actual = \$14, Comisión = \$10

Para comprar una Obra de Arte, el Jugador sigue los siguientes pasos:

1. Elige un Artista que tenga **disponible** ficha de Firma, o uno del que tengas una comisión. La loseta superior correspondiente a la pila de Obras de Arte será el trabajo que creará.
2. Mueve **todos los Visitantes** de esa Obra de Arte a la Plaza.



Elige una Obra de Arte y mueve a los Visitantes a la Plaza

Recordatorio importante:

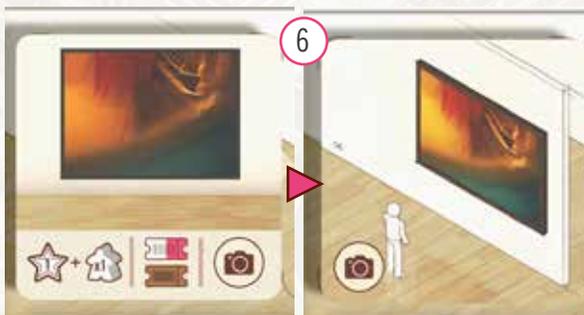
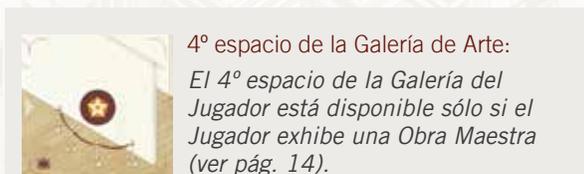
La ficha de Firma es una parte crucial de la partida, y un Jugador debe medir cuando conseguirla para tener éxito.

3. Paga el dinero al Banco como sigue:
 - i. Si es por una comisión, su precio es la Fama inicial del Artista;
 - ii. Si no, el precio es la Fama actual del Artista.
 - Se puede cambiar Influencia por dinero -ver pág.13.
4. Incrementa la Fama de Artista la cantidad que aparece en la obra, y sumale 1 **por cada Coleccionista** en la Galería del Jugador.
 - Se puede cambiar Influencia por Fama - ver pág.13.
 - Ver pág. 14 para más detalles sobre Fama.



Obteniendo recompensas por una Obra

5. Obtén las entradas mostradas en la Obra.
6. Mueve la Obra de Arte al espacio vacío **a la izquierda** de la Galería y dale la vuelta (lado de exposición). *Si el Jugador no tiene espacio libre no puede comprar otra Obra de Arte.*



Exhibiendo una Obra de Arte

7. Mueve la ficha de Firma de la loseta de Artista (o de la comisión, el espacio de comisión) a la derecha del registro del valor de Arte del Jugador, coincidente con el valor actual de estrellas del Artista (dicho valor está bajo o sobre la posición del marcador de Fama).



Registrando el valor de venta de una Obra de Arte

8. Saca tantos Visitantes de la bolsa para la nueva Obra de Arte igual al número de entradas mostradas en la Obra. Si no quedan más en la bolsa, coloca tantos como puedas.



Si había una loseta de Reputación en dicho espacio, el Jugador la coloca sobre la Obra hasta que finalice su turno. Al final de su turno, colocará la loseta en uno de los espacios vacíos de Reputación en su tablero de Jugador, recibiendo el bonus mostrado en dicho espacio (no en la loseta). Entonces debe mover un Visitante de su Vestibulo de vuelta a la Plaza (si hay). Dado que sólo hay un hueco para 1 loseta de Reputación en el 3er espacio, cada jugador solo puede hacer esto una vez por partida.

Nota: Si el Jugador no tiene espacios libres de Reputación en su tablero, devuelve la loseta de Reputación a la caja.

Ejemplo:

Amarillo quiere comprar una Obra del Artista mostrado debajo. La Fama actual del Artista es 9 así que cuesta 9 monedas. La Fama del Artista aumenta en 3 (2 por la Obra de Arte en sí, y 1 adicional porque tiene 1 Coleccionista en su Galería).



Incrementa la Fama del Artista por su propia Obra = 2



Aumento total de la Fama del Artista = 3



Precio de la Obra de Arte - 9 monedas



Aumenta la Fama del Artista por Coleccionista en Galería = 1



Fama Final del Artista: 12 - Valor de su Obra: 1 Estrella Dorada



Oficina de Ventas



Acción: Firmar un contrato

Necesitas tener contratos para vender Obras de Arte.

Esta acción permite a un Jugador conseguir una carta de **contrato** disponible boca arriba y colocarla en el tablero del Jugador.

Antes de realizar esta acción el Jugador **puede sacar 4 contratos nuevos** del mazo y colocarlos, de izquierda a derecha, en la parte superior de los cuatro contratos actuales. Los **contratos anteriores no se quitan**; se quedan debajo de los nuevos.

Si un Jugador saca nuevos contratos, puede elegir no coger ninguno de ellos, aunque no es muy recomendable.

La carta de contrato elegida se coloca en el tablero del jugador en un espacio vacío o sobre un contrato ya realizado anteriormente (boca abajo).

Si se coloca un contrato en un espacio vacío, el Jugador recibe las entradas que muestre el hueco, de la taquilla.

Atención:

Si un jugador tiene tres cartas de contrato boca arriba (sin completar) en su tablero, no puede firmar un nuevo contrato (por ejemplo, recibir una carta de contrato nueva).

Si contiene un **contrato ya realizado**, pon la carta boca arriba en la pila de descarte anexa al maxo de contratos y coloca el nuevo contrato en su lugar. En este caso, el Jugador no recibe entradas por dicho espacio una segunda vez.

Si había un Asistente en la carta de orden girada, se envía a casa (*Volver a Casa - ver pág. 6*).



Se pueden cubrir todas las cartas con 4 nuevas (Opcional)



Coloca un contrato en el espacio de entrada rosa



Recibe la entrada de la Taquilla y ponla en tu Tablero

Ejemplo:

Naranja mueve su peón de Galerista a la Taquilla y elige obtener un contrato. No quiere ninguno de los disponibles así que roba 4 nuevos y los coloca sobre los ya existentes. Elige uno que le gusta y lo coloca en el tablero del Jugador. En el tablero queda un hueco libre vacío, así que decide colocarlo ahí, y recibe por ello una entrada Rosa de la Taquilla.

Mazo de contratos vacío - si no quedan cartas cuando se quiera robar una (bien para rellenar un espacio vacío o para poner 4 encima de las existentes), mezcla el descarte con los contratos que haya disponibles haciendo un nuevo mazo, roba 4 contratos nuevos y colocalos en los espacios.



Coloca un nuevo contrato sobre un contrato ya realizado

Tras completar la acción si hay espacios vacíos en la fila de contratos, saca una nueva carta de contrato y colocala boca arriba en el espacio vacío que ha quedado.



Rellena sólo si queda un espacio vacío disponible



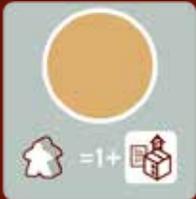
Acción: Vender una Obra de Arte

Para conseguir dinero, tendrás que trabajar como marchante de Arte

Para conseguir vender una Obra de Arte el Jugador tiene que tener una carta de contrato boca arriba en su tablero y una Obra de Arte que coincida con la carta en su Galería.

Para vender una Obra de Arte, el Jugador sigue los siguientes pasos:

1. Recibe dinero de acuerdo a la posición de la ficha de Firma en el registro de Valor de Arte.
2. Elimina la Obra de Arte con la forma de arte adecuada de su Galería y lo coloca al lado de su tablero.
3. Mueve cualquier otra Obra de su Galería a la izquierda para rellenar los espacios vacíos.
4. Devuelve la ficha de Firma al espacio de la loseta de Artista apropiado.
5. Mueve un visitante de su Galería a la Plaza (si hay alguno).
6. Da la vuelta a la carta de contrato.
 - Si dicha carta tiene un Asistente en ella, éste vuelve a casa (Volver a casa - ve pág. 6).



¿Recuerdas la Regla de los Coleccionistas? (ver p. 5)
 Tras una venta puedes tener un Coleccionista más en tu Galería.
 Busca este símbolo en tu Galería en el tablero.

- Cuando se da la vuelta a la carta, el Jugador la orienta de tal forma que coincida con el tipo de Visitante que usó en el paso 5 (Influencia para VIP, o Inversión para Inversor). Si movió un Coleccionista, o no había Visitantes que mover, éste puede elegir la orientación de la carta.
- El Jugador no recibe el bonus inmediatamente; debe realizar una **Acción Ejecutiva** posteriormente para obtenerlo.



Busca una Obra que coincida con el contrato de tu tablero



Saca la Obra y desplaza las siguientes a la izquierda



Coge la cantidad indicada de dinero



Devuelve la ficha de Artista al tablero



Mueve un Visitante a la Plaza. Comprueba el recordatorio del tu tablero



La orientación del contrato volteado debe coincidir con el Visitante

Ejemplo:

Naranja tiene una Obra de Arte en su Galería y tiene la misma forma de Arte en uno de sus contratos. Entonces, coloca a su Galerista en la Ubicación de Oficina de Ventas y elige venderla.

Recibe 14 monedas del banco por la posición de la ficha de Firma al lado del tablero del Jugador; la ficha se devuelve a la loseta de Artista. Tiene 5 Visitantes en su Galería, y elige mover a un VIP de vuelta a la Plaza.

Se da la vuelta a la carta de contrato y se gira para que el bonus de Influencia esté en la parte superior. Si hubiera elegido mover al Coleccionista de vuelta a la Plaza, podría haber elegido la orientación de la carta de contrato volteada.

Si la Galería del Jugador tiene dos Obras de la misma forma de arte pero de artistas diferentes, puede elegir cuál de las dos Obras de Arte quiere vender. Opcionalmente, por razones temáticas, el Jugador puede usar fichas rojas y azules, para hacer el seguimiento de las obras creadas por cada artista.





Centro de Medios



Acción: Contratar Asistentes

Tienes la ayuda que necesitas justo en la esquina.

Realizando esta acción, un Jugador puede contratar tantos Asistentes como entren en su oficina (sólo hay 4 despachos). Su coste se muestra en el tablero del Jugador, e incrementa a medida que disminuye la cola. Para contratar Asistentes el Jugador sigue los siguientes pasos:

1. Mueve hasta 4 Asistentes de la parte superior de la cola de desempleo del Jugador a los despachos vacíos de su oficina.
 2. Paga el precio por cada Asistente tal como se muestra en el espacio que ocupan.
- Usa **Influencia para conseguir dinero** - ver p.13.
3. Obtén el bonus que aparece en el espacio que ocupaban (entradas, Influencia o dinero).

Ejemplo:

Amarillo quiere contratar más Asistentes. Ahora mismo tiene uno en su oficina y puede entonces contratar hasta 3 más. Decide contratar dos nuevos pagando un total de 3 monedas y recibiendo una entrada marrón (tal como muestra el segundo espacio de la cola del paro).



Contratar 2 Asistentes: paga 3 monedas, recibes una entrada marrón



Acción: Promocionar Artista

Disponte a promocionar mediáticamente a un artista, haciéndole más famoso.

La parte superior derecha de la loseta de Artista muestra el nivel actual de promoción mediática que tiene. Con esta acción, un Jugador puede aumentar éste en 1 realizando los siguientes pasos en orden:



1. Gasta Influencia igual al siguiente nivel de la loseta de Promoción.
2. Devuelve la loseta de Promoción actual, si la hubiera, al espacio adecuado del tablero.
3. Coloca la loseta de Promoción del nivel siguiente en el Artista.
4. Consigue el bonus que se muestra en el espacio de la loseta de Promoción (1 Entrada cualquiera, Influencia, 2 Entradas diferentes, Inversión o Visitante).
5. Incrementa la Fama del Artista en 1 más 1 adicional por cada Coleccionista en la Galería del jugador.

Si no hay losetas disponibles, no se puede realizar la acción.

- se puede usar la influencia para ganar Fama - ver pág.13.

Ejemplo:

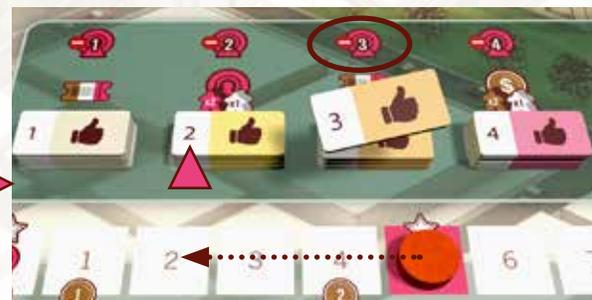
Naranja está actualmente exhibiendo una pintura del Artista mostrado debajo. Planea vender la Obra de Arte más adelante y quiere hacer que su Artista sea más famoso, para incrementar el valor de su obra. Para ello, necesita pagar Influencia.

La promoción del Artista está actualmente en el nivel 2, así que Naranja gasta 3 de Influencia, devuelve la ficha de nivel 2, coge el marcador de nivel 3 del tablero y lo coloca en la loseta del Artista.

Recibe el bonus de entradas mostrado en el tablero, y la Fama del Artista se incrementa en 2 espacios (1, más 1 porque tiene un Coleccionista en su Galería).



El Nivel de Promoción Actual del Artista



Paga Influencia, devuelve la ficha y Promociona al Artista



Recibe el bonus, e incrementa la Fama del Artista



Mercado Internacional

Envía a tus Asistentes para aumentar tu Reputación con Visitantes extranjeros o haz una oferta en la subasta.

Esta **Ubicación** tiene una tabla con espacios, 3 columnas de ancho divididas en una sección superior de 4 filas y otra inferior de 3. Las dos acciones utilizan una sección diferente de la tabla. La siguiente regla aplica a ambas acciones:



Sección superior - Reputación, sección inferior - Subastas

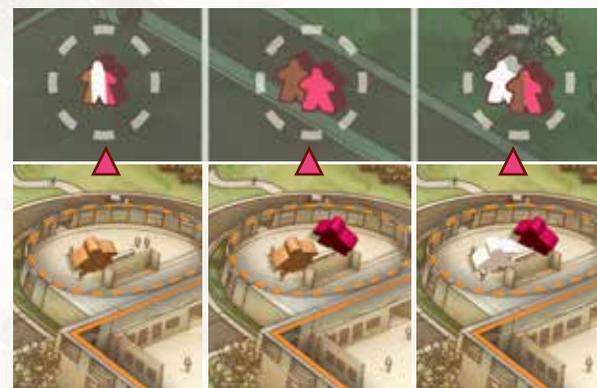
Para acceder a una columna el Jugador debe cumplir los requisitos mostrados en la parte superior de la tabla con Visitantes en su Vestibulo. **Los Visitantes en su Galería no cuentan.**

1ª columna - 1 Visitante (de cualquier color)

2ª columna - 1 Inversor y 1 VIP

3ª columna - 1 Coleccionista y o 1 Inversor o 1 VIP

Si tienes un Visitante de cada tipo en tu Vestibulo, tienes acceso a todas las columnas.



Requisitos para acceder a las columnas del Mercado Internacional



Acción: Recibir una loseta de Reputación

Codearse con dignatarios extranjeros de la escena internacional del Arte.

Esta acción se realiza en las 4 filas de la tabla del Mercado Internacional. El Jugador elige una de las losetas de **Reputación** disponibles a las que tenga acceso.



Para conseguir acceso a una fila, el jugador debe tener (bien en exhibición o vendida) la Obra de Arte correspondiente (como se muestra a la izquierda de la fila).

Tras revisar que se tiene acceso a dicha fila y columna, el Jugador sigue los siguientes pasos:

1. Consigue la influencia mostrada en la columna respectiva (3, 2 o 1).
2. Consigue la loseta de Reputación del espacio elegido y colocarlo en un espacio vacío del tablero del Jugador; recibir inmediatamente el beneficio del espacio cubierto (no el de la loseta en sí).
3. Mueve a un Visitante de tu Vestibulo a la Plaza (si hay). Ten en cuenta el recordatorio de tu tablero.
4. Coloca uno de tus Asistentes en el espacio vacío de Reputación del tablero, bien de la oficina del Jugador o de una **Ubicación**.
 - Sólo se permite un Asistente por espacio.

Un Jugador que no ha adquirido una Obra de Arte todavía, no puede elegir esta acción.

Si un Jugador no tiene espacios de Reputación libres en su tablero, no puede realizar esta acción.

Si un Jugador que no tenga Asistentes disponibles no puede realizar esta acción.

Los Asistentes colocados en el Mercado Internacional se mantienen toda la partida y son importantes en la puntuación final de la partida.



Conseguir Influencia



Consigue una loseta de Reputación y gana el bonus



Mueve a un Visitante del Vestibulo y coloca un Asistente



Acción: Entrar en la puja por una Obra de Renombre Internacional

Participa en una subasta de Arte internacional por una Obra de Arte muy valiosa.

La acción se realiza en las 3 filas inferiores de la tabla del Mercado Internacional. Tras revisar que se tiene acceso a la columna, el Jugador realiza los siguientes pasos:

1. Gana la Influencia mostrada en la parte superior de la columna (3, 2, o 1).
2. Elige una fila y paga el valor de puja de 1, 3 o 6 monedas (indicada a la izquierda de la fila).
3. Recibe el bonus mostrado en el espacio.
4. Coloca uno de sus Asistentes en dicho espacio, bien de su Oficina o de una **Ubicación**.

- Sólo se permite un Asistente por hueco.
- Los bonus se explican en la Ayuda del Jugador.



Paga la puja de 3 monedas de su fila

Los Asistentes situados en las 3 filas inferiores de la tabla son importantes en la puntuación final de la partida no sólo para ganar las mayorías, si no para determinar que Jugadores reciben las Obras de Arte de renombre. (ver pág. 15)



Recibe el bonus del espacio (Ganar Influencia)



Influencia

Un Jugador obtiene Influencia al tener VIPs y Coleccionistas en su Galeria y realizando acciones de **Ubicación** en el Mercado Internacional. La posición del Jugador en el registro de Influencia permite además al Jugador obtener dinero extra al final de la partida.

La Influencia se puede gastar en la partida en los siguientes momentos:

- Un Jugador realiza una **Acción de Ubicación** durante la **Acción de Expulsión**. (ver pág. 6)
- Un Jugador realiza la **Acción de Promoción** del **Centro de Medios**. (ver pág. 11)
- Un Jugador realiza una acción que **incrementa la Fama** de un **Artista**. (ver columna a la izquierda) ▶
- Un Jugador **usa dinero para comprar una Obra, contratar Asistentes o hacer una oferta** en el **Mercado Internacional**. (ver abajo) ▼

Si el marcador alcanza el final del registro de Influencia, cualquier Influencia adicional que se gane se perderá.



Ganar Fama

Cuando un Jugador realiza una acción que **incrementa la Fama** del Artista, mueve el disco de **Influencia** en el registro al espacio **anterior** con el **icono de Fama**. Esto aumenta en **1 la Fama** del Artista. Dicho movimiento se puede volver a realizar para continuar aumentando en 1 la Fama por cada icono de Fama que baje el disco en el registro.

Ejemplo:

Naranja tiene 12 Influencia y compra una Obra. El Artista gana 2 de Fama con esta acción pero Naranja elige mover su disco de Influencia al espacio 10 (el icono de Fama anterior) y el Artista gana 1 Fama más. Si baja el disco hasta el espacio 5, el artista ganará 2 Fama adicionales.



Ganar dinero

Cuando un Jugador necesita **gastar dinero**, puede bajar su disco de **Influencia** del registro de Influencia al espacio **previo** que muestre el **símbolo de dinero**. Esto le da al Jugador **1 moneda**. Puede seguir moviendolo, ganando 1 moneda más por cada icono de dinero que baje. *Ten en cuenta que mover la influencia del espacio '35' al '34' sólo genera 1 moneda.*

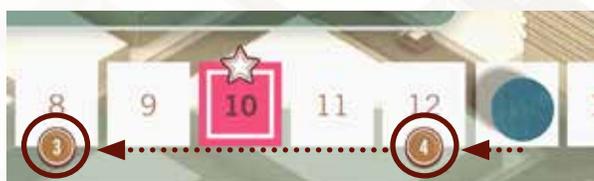
Ejemplo

Azul tiene 13 Influencia y quiere comprar una Obra que cuesta 5. Sólo tiene 3 monedas. Mueve el disco de Influencia al 8 y gana las 2 monedas que necesita.

El número dentro del icono de dinero en el registro de Influencia se usa sólo para la puntuación final.

Un Jugador puede usar el registro de Influencia para obtener todo el dinero que necesite en cada momento incluso si tiene dinero en mano.

En el ejemplo, el Jugador Azul puede mover su disco de Influencia de vuelta al comienzo, ganando 2 monedas más, gastando las 5 que necesita, y manteniendo 2 del dinero que ya tenía.



Usar Influencia para recibir dinero

No se permite usar el registro de Influencia para ganar dinero que no se vaya a gastar inmediatamente.



Usando Influencia para conseguir Fama

Entradas



Cuando un Jugador consigue **entradas**, se obtienen de la pila adecuada en las **taquillas** del tablero. El color de dicha entrada debe coincidir con el icono de entrada del tablero o componente. Si la entrada impresa tiene 3 colores, el jugador elige cualquier color. Las entradas se usan para mover Visitantes como **Acción Ejecutiva**. (ver pág. 5).

Si un Jugador obtiene una entrada de un color y no quedan entradas de dicho tipo en las taquillas, el Jugador intercambia una de cualquier otro tipo de la taquilla con el descarte, y obtiene la entrada del color adecuado del descarte.

Once the box office is empty of all tickets, Players take any tickets gained from the discard pile.

Ejemplo:

Morado compra una Obra de Arte y obtiene 2 entradas de cualquier color. Quiere una blanca y otra marrón, pero sólo quedan 2 entradas marrones en la taquilla. Por ello, roba una entrada marrón de la taquilla y descarta otra marrón de la taquilla para intercambiarla con una blanca del descarte y robar dicha entrada blanca.



Regla Importante:

Nunca puedes robar 2 entradas del mismo color al mismo tiempo.



No quedan entradas del color correcto? Intercambialos con los descartados

Puntuación Intermedia

Al final del turno en el que se obtiene la última entrada de un color de la taquilla, cada Jugador obtiene Influencia y dinero.

Sucede sólo una vez durante la partida, cuando no quedan entradas en la primera pila.



Símbolo de puntuación Intermedia

- 2 Influencia por VIP y 1 Influencia por Coleccionista en su Galería
- 2 monedas por Inversor y 1 moneda por Coleccionista en su Galería.

Ocurre inmediatamente antes de que el siguiente Jugador comience su próximo turno.



La Puntuación Intermedia se produce al no haber entradas marrones

Estatus de Fama y Celebridad



La Fama de un Artista determina el valor de venta de sus Obras. Es tanto el precio de comprar sus Obras como la cantidad de monedas que el Jugador recibe al venderlas. Por ello, es muy buena idea comprar una Obra de Arte cuando es apenas conocido para venderla cuando sea más famoso.

Hay dos formas de aumentar la Fama del Artista.

- Comprar una Obra de Arte suya, o
- Promocionarle a través de los medios.

Cuando un Jugador compra una Obra, registra el Valor de Venta y sitúa la ficha de Firma del Artista al lado del registro de valor de Arte en su tablero. Cuando su Fama llega al siguiente símbolo de Fama, todas sus Obras se revalorizan, y los Jugadores deben corregir la ficha de Firma conforme aumente (ver pág. 8).

Si la **Fama de un Artista alcanza el 19**, el Artista se convierte en **Celebridad** y se retira, aunque puede seguir siendo promocionado.



Los Artistas se convierten en Celebridades por sus trabajos: las Obras de Arte

El Jugador que realiza una acción que provoca esto **sigue entonces estos pasos:**

1. Coloca una loseta de Celebridad sobre el Artista y gana 5 monedas.
2. Cualquier Obra exhibida del Artista se vuelve una Obra Maestra.

• **Los Jugadores que tengan al menos una Obra Maestra en su Galería pueden usar el 4º espacio.** Este espacio adicional solo está disponible mientras tenga la Obra Maestra en su Galería.

• **No se pueden comprar más Obras de Arte** de dicho Artista **excepto por comisión** (ver pág. 7).



El Jugador recibe 5 monedas, queda habilitado el 4º espacio en su Galería

Ejemplo:

Azul compra una Obra de arte de un Artista cuya valor de Fama es 16. Por suerte, debido a que tiene una comisión, Azul sólo paga 10 (la Fama inicial del Artista). Tras la compra, la Fama del Artista aumenta en 4 (2 por la Obra de Arte, y otros 2 porque Azul tiene 2 coleccionistas en su Galería. Esto hace que la Fama del Artista esté en 19 (no puede tener más) y se convierte en una Celebridad. Azul coloca la loseta de Celebridad en el Artista y obtiene 4 monedas. Dado que la Obra que acaba de comprar es ahora una Obra Maestra, su Galería puede tener 4 Obras de Arte en vez de 3.

Puntuación Final

Usa los puntos de la parte superior derecha del tablero para registrar la Puntuación Final.

Mayorías en el Mercado Internacional:



Cada columna del Mercado se puntúa por separado. El Jugador con más Asistentes en la primera columna

(incluyendo aquellos que se utilicen en la subasta) recibe 6 monedas. El siguiente con más Asistentes recibe 3 monedas, y el tercero 1 moneda. Si hay empate, suma los puntos de las posiciones juntas y divide el resultado entre los Jugadores (redondeando hacia abajo). Si el Jugador no tiene Asistentes en una columna no recibe dinero.

- Repite el proceso para la segunda y la tercera columna, utilizando la recompensa monetaria mostrada bajo la tabla.

Ejemplo:

En la imagen inferior, la puntuación es la siguiente:

Columna Izquierda: 6 monedas para Amarillo, 2 monedas para Naranja y Morado.

Columna central: 8 monedas para Azul y Morado, 1 moneda para Naranja y Amarillo.

Columna derecha: 15 monedas para Naranja, 10 monedas para Azul, 3 para Amarillo y Morado.



Puntuación de Mayorías

Puntuar losetas de Reputación:



Cada Jugador obtiene dinero y/o Influencia por cada loseta de Reputación que tenga en su tablero de Jugador (ver la última página para descripciones).

Puntuar Obras Exhibidas:



Por cada Obra exhibida actualmente en su Galería, el Jugador recibe la cantidad de dinero igual a su precio de venta.



Valor total de Exhibición = 42

Subastar las Obras de Arte de Renombre:



Se pujan las Obras de Arte en los caballetes. Se añade a la oferta total del Jugador la posición de los Asistentes en las 3 filas inferiores del Mercado Internacional.

Cada Asistente genera 1, 3 o 6 dependiendo de la fila en la que esté.

El Jugador que haya ganado la puja elige entonces una de las Obras y la coloca o en la Galería (aunque no tenga espacios) o al lado de su tablero de Jugador (junto con las otras obras vendidas).

Si hay empate en la puja, el Jugador que haga la puja desde la 3ª columna gana, si no hay ofertas en dicha columna, se comprueba la segunda y así en adelante.

El Jugador que realice la segunda puja más alta obtiene una de las Obras que queden. Este proceso se repite hasta que no queden obras.

Cada Jugador puede recibir sólo una obra con renombre.

Ejemplo 1:

Azul y Naranja han hecho una oferta total de 6. Naranja gana, porque tiene la oferta superior en la columna más a la derecha.



Ejemplo 1: resolución de Subasta

Ejemplo 2:

Azul ha ganado la puja (6) y elige una de las Obras de Arte. Hay un empate en la segunda posición entre Amarillo y Naranja, con un total de 4. No hay Asistentes en la 3ª columna, pero en la segunda, Naranja tiene uno, por lo que elige la segunda Obra de Arte.



Ejemplo 2: resolución de Subasta

Cuando un Jugador obtiene una Obra de Renombre (poniéndola en la Galería o en su tablero), recibe dinero igual al valor de venta de dicha obra, como si hubiera sido creado por el Artista descubierto más famoso del tipo de Arte elegido.

Ejemplo:

La fotografía da 1 Estrella de Oro porque, aparte de los otros 2 Fotógrafos, el azul es el más famoso, y el valor de venta de sus Obras es 14.



Puntuar la Obra de Arte subastada

Puntuar Cartas de Conservador:



Cada Jugador recibe dinero por colección completa de Arte (exhibida en su Galería) tal como muestra la carta de Conservador. Pueden tener como mucho cinco Obras de Arte exhibidas (con al menos una Obra Maestra y una de las Obras Subastadas). Se puede usar la misma Obra para poder completar más de un objetivo.

Ejemplo:

Azul obtiene 10 monedas por completar una de las colecciones de su carta de Conservador.



Puntuación de la carta de Conservador

Puntuar cartas de Marchante:



Cada Jugador obtiene dinero por conjuntos completos de Obras vendidas tal como se muestre en la carta.

Ejemplo:

Obtén 15 monedas por completar 2 colecciones de la carta de Marchante.



Objetivos de las Cartas de Marchante

Puntuar Influencia:



Cada Jugador recibe dinero por su posición en el registro de Influencia.

Ejemplo:

Azul gana 12 monedas, Amarillo gana 9 y Morado 8.



La Influencia da dinero al final de juego

El Jugador con más dinero gana el juego.

En caso de empate, se desempata de la siguiente forma:

1er desempate:

El Jugador con más Obras de Arte adquiridas (exhibidas o vendidas)

2º Desempate:

El Jugador con más Visitantes en su Galería

3er Desempate:

El Jugador con más Asistentes en juego

Si aún así se mantiene el empate, todos los Jugadores que empataron ganan.

Juego en Solitario

Preparación

Sigue la preparación normal, con estas excepciones:

Elige un color de Jugador para representar al Jugador fantasma (Lacerda). Coloca el peón del Galerista de Lacerda y todos sus Asistentes cerca del tablero.

Coloca 10 entradas por cada color en la taquilla.

Coloca 8 losetas al azar de Reputación en la 1ª y 3ª columna de la parte superior del Mercado Internacional. La columna central no se usa.

Saca 4 Visitantes de cada tipo y devuelvelos a la caja.

Jugando la Partida

Tú juegas primero. Tras el primer turno, coloca el peón de Lacerda en la **Ubicación** del tablero. En los turnos siguientes, Lacerda se mueve a la siguiente **Ubicación**, en el sentido de las agujas del reloj, dejando un Asistente en cada lugar por el que pase.

Si expulsas a tu peón o a uno de tus Asistentes de una **Ubicación**, puedes realizar la **Acción de Expulsión**.

Lacerda no realiza Acciones de **Ubicación** o **Ejecutivas** a excepción de las del Mercado Internacional.

Si **expulsas** a un Asistente de Lacerda, vuelve a ponerlo cerca del tablero y descarta una entrada de la pila con más entradas, en caso de empate de cualquiera de las empatada.

Si **expulsas** al Galerista de Lacerda, él descarta también una entrada, y continuará moviéndose en el sentido de las agujas del reloj en su turno; no puedes interrumpir el movimiento que sigue.

Mercado Internacional

Cada vez que Lacerda se mueve al Mercado Internacional, o él o uno de sus Asistentes sea **expulsado** de allí por ti, coloca uno de los Asistentes de Lacerda en el tablero en el primer espacio disponible que esté vacío, empezando por la parte superior izquierda, moviéndose a la derecha y así a la siguiente fila. El primer Asistente de Lacerda se sitúa en la parte superior (loseta de Reputación).



El Asistente se coloca en el 1er espacio vacío superior izquierda

Ejemplo:

Lacerda mueve al Mercado Internacional. Tiene 2 Asistentes en la parte de Reputación de la tabla y 2 en la parte de subasta. Así que el quinto se coloca en la parte superior de la tabla.

Se coloca en el primer lugar vacío cercano a la parte izquierda superior y la loseta de Reputación se descarta.

El segundo se coloca en la parte inferior (Subasta). Esta secuencia se repite por lo que los 3er, 5,... Asistentes se colocan en la parte superior y los 2º, 4º, 6º... se colocan en la parte inferior. Si se completa cualquier parte de la tabla, los Asistentes se colocan en las partes vacías hasta que la tabla se rellene.

Cuando se coloca un Asistente de Lacerda en un espacio con loseta de Reputación, ésta se descarta.

Fin de Partida en Solitario

La partida finaliza al final de la ronda en la que se roba la última entrada de la taquilla. Se puede realizar una última acción (en una ubicación diferente a la que estés).

Objetivos del juego en Solitario

Aprendiz

1. conseguir al menos un objetivo de Conservador y otro de Marchante; 2. Conseguir al menos 4 losetas de Reputación; 3. Conseguir al menos 1 Obra Maestra; 4. Tener al final al menos 160 monedas

Experimentado

1. Conseguir el objetivo más alto de la carta de Conservador y un objetivo de la carta de Marchante; 2. conseguir al menos 5 losetas de Reputación; 3. Conseguir al menos 2 Obras Maestras; 4. Tener al menos 180 monedas

Maestro Galerista

1. Obtener al menos 35 monedas en total de los objetivos de Conservador y Marchante; 2. Conseguir al menos 5 losetas de Reputación; 3. Adquirir al menos 3 Obras Maestras.

Ejemplo de Partida

Primera Ronda



El juego empieza, **Azul** va primero:

Se mueve del Mercado Internacional a la Colonia de Artistas dejando un Asistente en el Mercado. Expulsa a **Naranja** de dicha **Ubicación**, y el peón **Naranja** se coloca en el círculo negro cercano a la **Ubicación**. **Azul** se decide a comprar una Obra de Arte.

Sólo puede comprarla de un pintor azul ya que es el único Artista disponible.

Paga 3 monedas por la Obra (la Fama actual del Artista) y mueve 2 Visitantes de la Obra a la Plaza.

Dado que no tiene Coleccionistas en su Galería, la Fama del Artista sólo aumenta el valor mostrado en su Obra, en este caso, sólo 1.

Gana las entradas mostradas en la Obra de Arte. Debe coger una entrada marrón y elegir o una rosa o una blanca. Elige la rosa, y coloca ambas entradas en su oficina.

Azul coloca la Obra en su Galería boca abajo en el espacio más a la izquierda y coge la ficha de Firma del Artista y lo coloca a la derecha del tablero al lado del icono de Estrella Verde, marcando el valor de venta de la Obra.

Saca un Visitante al azar de la bolsa y lo coloca en la Obra de Arte (ya que sólo hay una entrada en dicho Trabajo).

Antes de finalizar su turno, **Azul** elige realizar una **Acción Ejecutiva**:

Descarta la entrada rosa para mover al VIP de su Vestíbulo (de la preparación de partida) un espacio a su Galería. Además gasta la entrada marrón para traer un Inversor a su vestíbulo.



Turno de Azul - Compra una Obra de Arte

Antes de que pase el turno al jugador **Amarillo**, **Naranja** está decidiendo si realizar la '**Acción de Expulsión**':



Para poder realizar una de las dos Acciones de **Ubicación**, **Naranja** necesita gastar Influencia, bajando su marcador al espacio al espacio inferior con el icono de Fama. Le costará 5 Influencia, así que lo hace.

Naranja realiza la acción de descubrir un Artista y elige al fotógrafo azul.

Da la vuelta a la loseta de Artista de fotógrafo azul y recibe el bonus mostrado en la loseta de bonus (2 entradas en este caso, así que roba una blanca y otra rosa). Además coloca un cubo de Fama para marcar la Fama inicial del Artista en 4.

Una de las fichas de Firma del Artista se colocan en el espacio de comisión del tablero del Jugador.

Naranja tiene ahora una comisión, y el precio de la primera Obra que compre de dicho Artista será siempre el valor de Fama inicial (4).



Acción de Expulsión Naranja - Descubre un Artista

El Galerista **Naranja** vuelve a su Galería.



Ahora toca el turno de **Amarillo**, que está en la Oficina de Ventas. Antes de irse, deja un Asistente en dicha **Ubicación**, y se mueve al Centro de Medios, echando al Jugado

Morado de allí. Realiza entonces la acción de Contratar Asistentes.

Contrata 2 asistentes de la cola del paro, recibe una entrada marrón (impresa en el espacio del segundo Asistente) y mueve a los Asistentes a los despachos vacíos de la oficina.

Debe pagar un total de 3 monedas (1 por el primer Asistente y 2 por el segundo).

Amarillo decide pagar 2 monedas de su almacén y usar Influencia para pagar el resto, 1.

Para pagar dicha moneda con Influencia, baja su disco de Influencia 2 espacios (al espacio con el icono de moneda).

Antes de finalizar el turno, **Amarillo** elige realizar una **Acción Ejecutiva**:



Turno Amarillo - Contrata Asistentes

Con la entrada marrón mueve un Inversor de la Plaza a su Vestíbulo.

El Galerista **Morado** está esperando realizar una '**Acción de Expulsión**' antes de que su turno comience:

No tiene entradas ni contratos, así que no puede realizar una **Acción Ejecutiva**, pero puede gastar Influencia para

realizar una de las dos Acciones de **Ubicación**.

Podría bajar su Influencia al icono de Fama anterior, lo que le cuesta 5 Influencia, pero decide que es muy caro y no lo hace.

En vez de ello, **Morado** mueve a su peón de Galerista a su Galería en el tablero.

Ahora es el turno de **Morado**:



Al haber sido expulsado en el turno anterior, ahora se puede mover a cualquier **Ubicación**. Mueve al peón de su Galerista a la Oficina de Ventas expulsando al Asistente **Amarillo**. Quiere obtener una carta de contrato, pero no le gusta ninguno de los disponibles. Por ello, se roba 4 nuevos y los coloca sobre los actuales.

Ahora, elige uno de los nuevos contratos y lo coloca en el 3er espacio de su oficina (podría ponerlo en cualquier espacio). Recibe una entrada cualquiera, tal como muestra el espacio; elige el blanco.

Antes de que finalice su turno, **Morado** puede realizar una **Acción Ejecutiva**:

Podría usar la entrada que tiene para mover a un Visitante, o usar el bonus de la carta de contrato colocando un Asistente en ella; decide no hacer ninguna de ellas. **Amarillo** elige no realizar la Acción de Expulsión y envía a su Asistente a casa.



Turno Morado - Consigue un contrato



Es el turno de **Naranja** que mueve a su Galerista al Centro de Medios. Expulsa a **Amarillo**.

Antes de que **Naranja** realice la Acción de **Ubicación** realiza una **Acción Ejecutiva** para mover al Coleccionista de su Vestíbulo a su Galería con la entrada blanca.

Entonces, elige Promocionar al fotógrafo azul que acaba de descubrir durante la **Acción de Expulsión** anterior en el turno de Azul.

El nivel de Promoción actual del Artista es 1, así que **Naranja** gasta 2 Influencia y la sube al nivel 2. **Naranja** recibe el bonus del espacio de la ficha de Promoción (Gana Influencia). Esto le da 1 Influencia (por el Coleccionista en su Galería).

La Fama del Artista aumenta ahora en 2: 1 por la Promoción y otra porque **Naranja** tiene 1 Coleccionista en su Galería. El marcador de Fama sube hasta el 5, y alcanza el icono de 2 Estrellas Verdes. Significa que cualquier de sus Obras aumenta su valor.

Igualmente, la ficha de Firma que **Naranja** tiene en



Turno Naranja - Promociona un Artista

su tablero no es una Obra, si no una comisión de un encargo que no se ha comprado.

Tras finalizar el turno **Naranja**, **Amarillo** decide no realizar la **Acción de Expulsión**, y vuelve a su Galeria.

Segunda Ronda



Ahora vuelve a ser el turno de **Azul**:

Mueve uno de sus Asistentes a la **Ubicación** donde está y decide visitar el Mercado Internacional para aumentar su Reputación. Con esto expulsa a uno de sus Asistentes. Éste vuelve a casa sin posibilidad de realizar acción y **Azul** continua su turno.

Tiene sólo 1 Inversor en su Vestibulo, por lo que sólo tiene acceso a la 1ª columna de la tabla. Tiene una pintura, por lo que sólo hay un espacio en la parte superior que pueda usar.

Gana 3 Influencia, toma la loseta de Reputación de dicho espacio y la coloca en su tablero, sobre el espacio que le permite mover cualquier Visitante de la Plaza a su Galeria. Elige mover a un VIP.

Azul mueve al Inversor de su Vestibulo de vuelta a la Plaza, y finalmente, coloca un Asistente de su Oficina en el espacio del Mercado Internacional de donde se cogió la loseta.

Azul no tiene entradas o contratos, por lo que no puede



Turno Azul - Recibe Reputación

realizar **Acción Ejecutiva**.

Turno **Amarillo**:

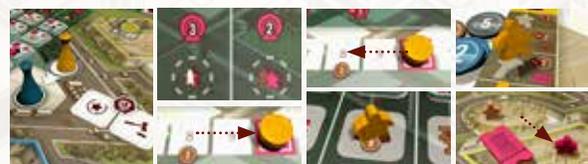


Amarillo se mueve al Mercado Internacional, donde está **Azul** y le **Expulsa**. **Amarillo** tiene un Vip y un Inversor en su Vestibulo así que puede acceder a la 1ª o 2ª columna de la tabla.

Decide hacer una puja (la parte inferior de la tabla) y elige la fila "1 moneda" de la segunda columna. Gana 2 Influencia por elegir la 2ª columna y usa la misma para ganar la moneda que necesita para la puja, bajando al 8 su Influencia, y colocando un Asistente de su Oficina en el espacio de la tabla, lo que le genera a **Amarillo** un nuevo Asistente y una entrada rosa.

Amarillo realiza una **Acción Ejecutiva** y gasta al entrada rosa para mover al VIP de su Vestibulo a su Galeria.

Azul realiza entonces la **Acción de Expulsión** podria gastar 3 Influencia para hacer una Acción de **Ubicación**;



Turno Amarillo - Entra en la puja

Igualmente al no tener Visitantes en su Vestibulo, no puede acceder al Mercado Internacional. Así que su Galerista vuelve a su Galeria.

Turno **Morado**:



Morado visita la Colonia de Artistas, expulsando al Asistente **Azul**. Quiere comprar una Obra de Arte para cumplir el contrato que cogió el turno anterior, pero antes de realizar la Acción de **Ubicación**, usa su **Acción Ejecutiva** para mover un Asistente a su carta de contrato. El bonus le permite elegir un Visitante de la bolsa y colocarlo en su Galería, así que elige a un Coleccionista.

Realiza ahora la Acción de **Ubicación** para comprar la pintura que queda. (el pintor azul ahora no tiene más fichas de Firma).

Coloca la ficha de Firma a la derecha de su tablero al lado del espacio con el simbolo de 1 Estrella Verde (en función de la Fama actual del Artista).

Morado paga 4 monedas por dicho trabajo (la Fama actual del Artista), usa 3 monedas propias, y 1 del registro de Influencia, bajando su marcador 2 espacios.

Incrementa ahora la Fama del Artista del que compró la Obra en 1 (como muestra la carta de Obra de Arte) y 1 adicional por el Coleccionista en su Galeria. **Morado** quiere aumentar el valor de la pintura todavía más, y decide usar su Influencia para aumentar la Gama del Artista en 1, por lo que gasta 3 Influencia (baja al icono de Fama anterior del registro de Influencia).

La Fama del Artista es ahora de 2 Estrellas Verdes, así que las fichas de Firma que tienen **Azul** y **Morado** suben al espacio de 2 Estrellas Verdes. El valor de venta de dichas Obras ahora es de 8.

Azul tiene un Asistente fuera de la **Ubicación**, así que puede realizar una **Acción de Expulsión**; **Azul** decide usar su influencia y con la **Acción de Expulsión** descubrir un



Turno morado - Compra una Obra de Arte

nuevo Artista. Tras realizar dicha Acción, el Asistente **Azul** vuelve a su oficina.

Un par de rondas después



Azul es el siguiente Jugador, decide que quiere vender su Obra de Arte.

Se mueve de su Galeria al Oficina de Ventas y elige vender su propia pintura. La Obra vale 9 monedas (la posición de la ficha de firma), así que quita la pintura de su Galeria y la coloca en su tablero, recibe 8 monedas del banco y devuelve la ficha de Firma del Artista.

Tras la venta, **Azul** debe devolver un Visitante de su Galeria a la Plaza. Sólo tiene un VIP dentro, así que debe enviar allí.

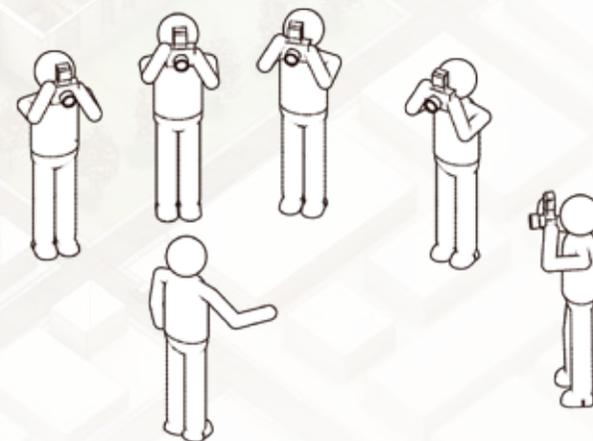
El Asistente que está en la carta de contrato se devuelve a su oficina y la carta de contrato se voltea.

Dado que el Visitante que se envió fuera era un VIP, la carta de contrato se queda con el icono de Influencia encima. Si no hubiera tenido Visitantes en su Galería antes de la venta o hubiera movido a un Coleccionista, podría elegir la orientación de la carta.

Podría mover como **Acción Ejecutiva**, a uno de sus Asistentes a la carta de contrato volteada. Pero como no tiene VIPs en su Galeria no conseguiría influencia, así que decide no realizar dicha **Acción Ejecutiva**.



Turno Azul - Vende una Obra de Arte



Participación de Artistas

Fotografía	Artista	Descripción
2. EE.UU.	• Craig Maher	Paint, 2011
4. EE.UU.	• Alexander E.B. Zatarain	Ode to R. Mutt, 2014, Esta pieza intenta levantar el objeto fuera de su contexto para que se dejen sentir sus cualidades mientras que su identidad está oculta. Una vez el espectador se da cuenta de lo que el objeto es en realidad, va a descubrir nuevos significados en la realidad de las cosas comunes.
5. Australia	• Robert Masters	Dichroic Glass, 2014, Macro de vidrio dicróico, brazaletes. Parte del Proyecto de foto semanal 2014 de Google+
6. Portugal	• Vital Lacerda	Dancing Girl, 2008, Introspección. Parte de un proyecto de blog
7. Portugal	• Bruno Valério	Square Budha, 2013, Aveiro
8. EE.UU.	• Tim Barnes	2010, Interior de un puente cubierto en Southford Falls State Park en Southford, Connecticut. Fotografía HDR, como combinación de muchos disparos.

Pintura	Artista	Descripción
9. Australia	• Alicia Smith	The Deep Rainforest, 1997, detalle. Acuarela, lapiz/tinta. Unicornios, Dragones, Manticoras, Fenix, Basiliscos, Peritones, Grifos, Couatls
10. India	• Amit Kalla	Landscape (abstracto), 2014-2015, Óleo sobre papel, 23x23 pulgadas
11. EE.UU.	• Craig Maher	The screamer, 2005, Óleo sobre lienzo
12. Brasil	• Janete C. Cunha Claro	Serie del Café, 2002-2015. Parte de una serie de pinturas que destaca una de las riquezas de Brasil, el café, el cual es un reflejo eterno de la sensibilidad y el gusto de la cultura brasileña y su gente.
13. USA	• Amy Shamanssky	Harold's World, 2010, Acrílico y carboncillo sobre lienzo, 16x20 pulgadas
14. Mexico	• Pablo de Leon Nava	Esperando, 2015, Tintas sobre papel. Muchacha con su maleta, leyendo un libro y tomar el sol a la espera, esperando que alguien o algo.
15. Hong-Kong	• Francis G Alexsandro W	Psalms of the heart, 2014, detalle. Rotulador en lona, La gente siempre está en la oscuridad y de la bondad, de restringir la mente será capaz de escribir un poema hermoso.
16. EE.UU.	• Pablo Peña	The Last Sunset, 2012-2014

Arte Digital	Artista	Descripción
27. Portugal	• Vital Lacerda	Organic Glass, 2006, Distorsiones, macro. Al ver la vida a través de la fusión de vidrio..
29. EE.UU.	• Raef Payne	Syzygy, 2011, Ilustración. Syzygy trata de la alineación de los planetas en el universo y la creación de nuevas posibilidades y nuevos mundos.
30. Hong-Kong	• Francis G Alexsandro W	7 Horses Gallop - Seven of life Outline, 2014, Ilustración. Tinta china sobre papel de arroz. La verdad, la moral, la benevolencia, la justicia, la prosperidad, la sabiduría y la confianza.
32. Belgica	• Rafaël Theunis	Sunset in Winter, 2004, Hice una serie de collages fotográficos utilizando técnicas de impresión azules para visualizar un diario mientras estudiaba en Boston, MA. La obra simboliza mis impresiones visuales e internas de un invierno frío pero hermoso.
25, 26, 28 y 31, creado para el juego por el Artista - Ian O'Toole - Australia		

Todas las Obras de Esculturas 3D (17 a 24) fueron creadas para el juego por el Artista Ian O'Toole - Australia

Todas las Obras de Arte descritas anteriormente fueron aportadas amablemente por los propios artistas. Para ellos, y todos los demás que enviaron su trabajo, un gran agradecimiento. Sin ustedes, este juego no sería posible.

Losetas de Reputación:



Obtén 1 moneda por cada de 3 Influencia que tengas (redondeando hacia abajo).
Resuelve esta loseta antes que cualquier otra.



Obtén 1 Influencia y 3 monedas por Coleccionista en tu Galería.



Obtén 1 Influencia y 2 monedas por cada VIP en tu Galería.



Obtén 1 Influencia y 2 monedas por cada Inversor en tu Galería.



Obtén 1 moneda por cada Visitante en tu Galería.



Obtén 4 monedas por cada conjunto de 3 Visitantes diferentes en tu Galería.



Obtén 1 Influencia y 2 monedas por cada loseta de Reputación que tengas (incluyendo ésta).



Obtén 1 Influencia y 3 monedas por cada Asistentes en la parte de la Subasta del Mercado Internacional.



Obtén 1 Influencia y 1 moneda por cada Asistente en juego (que no estén desempleados).



Obtén 2 monedas por cada Artista que tengas con un nivel de Promoción de 4 o más.



Obtén 2 monedas por cada Obra de Arte adquirida durante la partida (en exhibición o vendida).



Obtén 1 Influencia y 3 monedas por cada Obra de Arte vendida



Obtén 1 Influencia y 3 monedas por cada Work of Art en exhibición.



Obtén 1 Influencia y 2 monedas por cada tipo de Arte diferente adquirido durante la partida.



Obtén 1 Influencia y 3 monedas por cada fotografía adquirida durante la partida (en exhibición o vendida).



Obtén 1 Influencia y 3 monedas por cada pintura adquirida durante la partida (en exhibición o vendida).



Obtén 1 Influencia y 3 monedas por cada obra de Arte Digital adquirida durante la partida (en exhibición o vendida).



Obtén 1 Influencia y 3 monedas por cada escultura adquirida durante la partida (en exhibición o vendida).



Obtén 1 Influencia y 2 monedas por cada Artista con Fama igual o mayor de 15.



Obtén 2 Influencia y 4 monedas por cada Obra Maestra que estés exhibiendo.

Gracias a todos los playtesters: Alexandre Garcia, Álvaro Santos, António Lobo Ramos, António Vale, Becca Morse, Bruno Valério, 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, Gary 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.

Enorme agradecimiento a: Carolina Valença, Hugo Elías, Jorge Graça, Nathan Morse, Paulo Lacerda, Pedro Almeida, Pedro Branco, Ricardo Almeida, Sérgio Neves, estos tios jugaron a todas las versiones del juego unas cuantas veces.

Gracias a Paul M. Incao por su compromiso y tiempo de desarrollo en de The Gallerist, a Ian O'Toole por sus sorprendentes Obras, a Paul Grogan por la exquisita edición de las reglas en Inglés, a toda la comunidad de la BGG por sus sugerencias y apoyo, y a Rick Soued por creer en mí y en el juego. Sin ellos este juego no hubiera sido posible.

Todo mi amor a mis hermosas hijas Catarina e Inés y a mi musa y mejor amiga, mi esposa Sandra para todas sus ideas, la paciencia, el apoyo y la inspiración y muchas, muchas horas de testeo.

Creditos:

Diseño del Juego: Vital Lacerda
Desarrollo del Juego: Paul M. Incao
Ilustraciones: Ian O'Toole
Diseño Gráfico e Ilustraciones 3D: Ian O'Toole
Reglas e Ilustraciones 3D: Vital Lacerda
Edición Reglas en Inglés: Paul Grogan, Gaming Rules!
Revisión: Adam Allett, Ori Avtalion, Travis D. Hill, Victoria Strickland
Traducción Reglas al Castellano: José Fernández Ruiz (itus)
Gestor del Proyecto: Rick Soued

Ante cualquier duda, envíanos un email a: info@eagle-gryphon.net

ME GUSTA en Facebook: www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games

SIGUENOS en Twitter: @EagleGames

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

www.eagle-gryphon.com