

IL GALLERISTA

UN GIOCO DI VITAL LACERDA

Per 1 - 4 Giocatori

Durata 30 minuti circa per Giocatore

L'età dell'Arte e il capitalismo hanno creato la necessità di una nuova occupazione - **Il Gallerista**. Combinando gli elementi di un mercante d'arte, un curatore di museo, e Direttore Artistico, stai per intraprendere questo lavoro! Potrai promuovere e allevare nuovi artisti; comprare, mostrare e vendere le loro opere d'arte; e costruire ed esercitare la tua influenza internazionale. Come risultato, otterrai il rispetto necessario per attirare nella tua Galleria

i visitatori provenienti da tutto il mondo. C'è un sacco di lavoro da fare, ma non preoccuparti, potrai assumere degli assistenti che ti aiuteranno. C'è una lunga fila di disoccupati appassionati d'arte, che sperano di lavorare con qualcuno della tua statura. Costruisci la tua fortuna guidando la più redditizia Galleria di sempre.

Componenti di Gioco



1 Tabellone



4 Gallerie (Plance del Giocatore)



4 Pedoni Gallerista



Segnalino Primo Giocatore
e 4 Segnalini Influenza



32 Tessere Opera d'Arte



16 Tessere Artista



16 Segnalini Firma



10 Tessere Bonus Artista



60 Biglietti



14x
12x

40 Visitatori



1 Sacchetto per i Visitatori



40 Assistenti
nei Colori dei giocatori



3 Cavalletti



20 Tessere Reputazione
e 8 Tessere Celebrità



8 Segnalini Fama (cubetti)
e 8 Tessere Celebrità



20 Segnalini Promozione



4 Carte Mercante d'Arte



4 Carte Curatore



20 Carte Contratto



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

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

Indice dei Contenuti

Componenti di Gioco	1
Preparazione del Gioco	2-3
Panoramica del Gioco	4
<ul style="list-style-type: none"> Breve spiegazione dei quattro Luoghi Visitatori, Piazza, Ingressi e Gallerie Fama, Influenza, Denaro 	
Come si Gioca	5
Fine del Gioco	
Azioni Luogo	
Azioni Esecutive	
<ul style="list-style-type: none"> Muovere i Visitatori offrendo Biglietti Usare un bonus di una carta Contratto 	
Azioni Esterne	6
Colonia degli Artisti	7
<ul style="list-style-type: none"> Scoprire un Artista Comprare ed Esporre un'Opera d'Arte 	
Ufficio Vendite	9
<ul style="list-style-type: none"> Firmare un Contratto Vendere un'Opera d'Arte 	
Centro Televisivo	11
<ul style="list-style-type: none"> Assumere Assistenti Promuovere un'Artista 	
Mercato Internazionale	12
<ul style="list-style-type: none"> Prendere una tessera Reputazione Offerta per un'Opera di Caratura internazionale 	
Influenza	13
Biglietti, Fama e livello di Celebrità	14
Conteggio Intermedio dei Punti	14
Conteggio Finale dei Punti	15-16
Gioco in Solitario	16
Esempio di Gioco	17-18
Artisti Partecipanti	19
Tessere Reputazione e Crediti	20

Preparazione del Gioco

- Disponi il Tabellone al centro del tavolo.
- Disponi le **Plance dei Giocatori** attorno al **Tabellone** vicino alle **Gallerie** del rispettivo colore.

Metti i Visitatori nel sacchetto: Con **4 Giocatori**, usa tutti i Visitatori. Con **3 Giocatori**, rimuovine 2 di ogni tipo e rimettili nella scatola. Con **2 Giocatori** e in **Solitario** rimuovine 4 di ogni tipo.

Preparazione del Tabellone:

1. Piazza i segnalini **Influenza** (dischetti) di ogni giocatore sullo spazio 10 del tracciato Influenza.
2. Piazza nel Botteghino un numero di **Biglietti** per ogni colore in base al numero dei giocatori. Con **4 giocatori** 20 Biglietti, con **3 giocatori** 15 Biglietti, con **2 giocatori** o in **solitario** 10 Biglietti. Rimetti i restanti Biglietti nella scatola.

Ufficio Vendite:

3. Mescola le carte Contratto, e piazzale coperte sullo spazio più a sinistra del relativo tracciato. Pesca le prime 4 carte e piazzale scoperte disponibili sui 4 spazi successivi del tracciato.

Colonia degli Artisti:

4. Mescola tutte le 16 tessere **Artista** e piazzane una alla volta sugli spazi del tabellone che corrispondono per Colore e Forma d'Arte svolta dall'Artista.



Ogni Forma d'Arte ha 1 Artista Blu e 1 Artista Rosso

Se peschi un Artista il cui spazio è già stato occupato, rimettilo nella scatola. Ripeti il processo finché tutti gli spazi non sono stati occupati, poi rimetti gli Artisti rimasti nella scatola. Ci deve essere 1 artista Blu e 1 Rosso per ogni Forma d'Arte.



Lo spazio marrone rappresenta il valore di Fama Iniziale

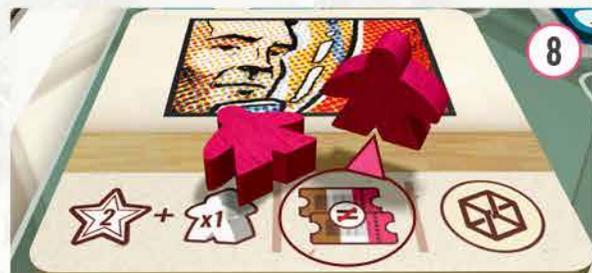
Piazza la prima tessera Artista Blu scoperta, e marca la sua Fama iniziale con un cubetto bianco. La Fama iniziale è stampata su entrambi i lati della tessera.

5. Tutti gli altri Artisti iniziano il gioco coperti. Mescola le tessere Bonus Artista e piazzane una a caso su ogni Artista. Rimetti le tessere Bonus rimanenti nella scatola. Piazza un **Visitatore Bianco** (Collezionista) preso dal sacchetto su ogni tessera Artista Rossa.
6. Piazza i segnalini **Firma** corrispondenti per colore e Forma d'Arte a fianco delle tessere Artista.



Le tessere Bonus, i Visitatori e i segnalini Firma.

7. Per ogni Forma d'Arte, mescola le rispettive tessere Opera d'Arte, e piazza a faccia in su ogni pila sullo spazio a fianco della Forma d'Arte appropriata. Prendi la prima tessera in cima ad ogni pila e mettile da una parte.
8. Piazza dei **Visitatori** presi a caso dal sacchetto su ogni tessera Opera d'Arte posta in cima alle pile in numero uguale al numero di Biglietti raffigurato sulla tessera stessa.



Il colore dei Biglietti non conta - conta solo il numero

Centro Televisivo:

9. Impila ognuno dei segnalini **Promozione** sui corrispondenti spazi numerati.

Mercato Internazionale:

10. Scegli casualmente 12 tessere **Reputazione** e piazzane una scoperta su ogni spazio delle prime 4 righe del Mercato Internazionale. In **Solitario** o con **2 Giocatori**, scegli solo 8 tessere e copri solo le prime 4 righe della prima e terza colonna.
11. Mescola le 4 Opere d'Arte messe da parte in precedenza e piazzane una a caso su ognuno dei tre Cavalletti a fianco del tabellone.

Con **4 Giocatori** usa 3 Cavalletti, con **3 Giocatori** usa 2 Cavalletti, con **2 Giocatori** o in **Solitario** usa 1 Cavalletto. **Queste sono le Opere d'Arte di Caratura Internazionale.**

Rimetti i Cavalletti e le tessere Opera d'Arte non utilizzate nella scatola.

12. Piazza **4 Visitatori** nella **Piazza**, e **1 Visitatore** su ogni **Ingresso** di ogni Galleria, prendendoli a caso dal sacchetto.

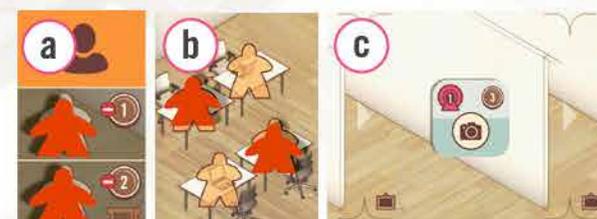


L'Ingresso si trova fra la Galleria del Giocatore e la Piazza

13. Scegli a caso 4 delle rimanenti tessere **Reputazione** e piazzane una di scoperta su ogni **Luogo** del Tabellone
14. Scegli il Giocatore Iniziale a caso e consegnagli il segnalino Giocatore Iniziale. In ordine di turno **inverso**, ogni giocatore sceglie un **Luogo**, vi piazza il suo **Gallerista** e prende la tessera **Reputazione** presente sul **Luogo**. Rimetti le rimanenti tessere nella scatola.
 - Piazza ogni altro elemento a fianco del tabellone.

Ogni giocatore sceglie un colore e prepara la sua Galleria come segue:

- a. Piazza 8 **Assistenti** sugli spazi del tracciato dei Disoccupati sulla propria Plancia.
- b. Piazza i rimanenti 2 **Assistenti** sulle scrivanie nell'Ufficio sulla propria Plancia.
- c. Piazza la tessera **Reputazione** presa in precedenza sul terzo spazio Espositivo sulla propria Plancia.
- d. Prende 10 Monete dalla Banca.
- e. Mescola le carte **Mercante d'Arte** e consegnane una a caso ad ogni giocatore. Fai lo stesso con le carte **Curatore**. Queste carte sono tenute nascoste agli altri giocatori.



Preparazione della Plancia del Giocatore (Galleria)

Panoramica del Gioco

In **Il Gallerista**, ogni giocatore prova a guadagnare più Denaro possibile, e vincere così il gioco.

Durante il corso del gioco, i giocatori scopriranno gli Artisti e gli commissioneranno Opere d'Arte, investendo così in loro per renderli famosi.

I giocatori compreranno Opere d'Arte, le esibiranno nella loro Galleria, e possibilmente le venderanno. Assumeranno Assistenti che useranno nel Mercato Internazionale per incrementare la Reputazione e faranno offerte nelle Aste di Opere d'Arte. Alla fine del gioco, i giocatori guadagneranno altro Denaro se avranno completato gli obiettivi delle proprie carte Curatore e Mercante d'Arte.

I giocatori effettuano il loro turno in senso orario. Nel turno di un giocatore, egli sceglie uno dei quattro **Luoghi** sul tabellone e risolve una delle due Azioni disponibili su quel **Luogo**. Ci sono anche **Azioni Esecutive** e **Azioni Esterne** che sono spiegate in seguito.



I quattro Luoghi del Tabellone

Una breve spiegazione dei quattro Luoghi



Colonia degli Artisti: i giocatori possono scoprire un nuovo Artista oppure acquistare un'Opera d'Arte di un Artista già scoperto. Ogni Artista può avere in qualsiasi momento solo due Opere d'Arte invendute, rappresentate dai suoi segnalini Firma. Il costo di un'Opera d'Arte è basato su quanto famoso è l'Artista (indicato sulla tessera Artista per mezzo del cubetto sul tracciato Fama), e una volta acquistata, l'Opera d'Arte è esposta nella Galleria del giocatore.



Ufficio Vendite: Un giocatore può prendere una carta Contratto fra quelle disponibili oppure, se possiede già il Contratto giusto, vendere una delle sue Opere d'Arte. Il valore dell'Opera è basato sul livello di Fama dell'Artista che l'ha creata.



Centro Televisivo: Un giocatore può assumere Assistenti extra in questo **Luogo**, oppure promuovere un Artista attraverso i Media, che incrementerà la sua Fama e farà guadagnare un Bonus addizionale.



Mercato Internazionale: In questo **Luogo** i giocatori possono inviare uno dei loro Assistenti su uno degli spazi della tabella del Mercato Internazionale e guadagnare Influenza in base alla colonna sulla quale vengono posti. La sezione superiore della tabella incrementa la Reputazione del giocatore e gli fa guadagnare una tessera che sarà valutata a fine partita; la sezione inferiore della tabella è dove i giocatori fanno un'offerta per un'Opera d'Arte messa all'Asta (disposta sui Cavalletti). L'Asta avviene alla fine del gioco.

Visitatori, Piazza, Ingressi e Gallerie

Una parte importante del gioco sono i Visitatori, dei quali ce ne sono di tre tipi, **Investitori (marrone)**, **VIP (rosa)** e **Collezionisti (bianco)**. Un giocatore può muovere questi Visitatori sul tabellone spendendo Biglietti del colore appropriato, allo scopo di portare Visitatori nella propria Galleria. Una volta



La Piazza, gli Ingressi e le Gallerie



entrati, questi Visitatori possono far guadagnare al giocatore Denaro ed Influenza, ed accrescere la Fama di un Artista.



Fama

Ogni Artista scoperto (a faccia in su) ha un segnalino che indica la sua Fama corrente. Questo determina il prezzo di vendita delle Opere d'Arte che lui crea, quindi è una buona idea comprare un'Opera d'Arte dagli Artisti quando sono stati appena scoperti, e venderla per un maggior profitto quando l'Artista sarà più famoso! La Fama di un Artista aumenta quando egli crea un'Opera d'Arte, e quando viene promosso attraverso i media al Centro Televisivo.



Influenza

Ogni giocatore segna la sua Influenza sul tracciato raffigurato sul tabellone. L'Influenza viene spesa quando si promuove un Artista, effettuando un **Azione Luogo** come parte di una **Azione Esterna**, e per guadagnare Denaro o Fama addizionale. L'Influenza viene guadagnata ogni volta che un giocatore effettua una **Azione** con questa icona, ed esegue una **Azione Luogo** sul Mercato Internazionale.



Denaro

Il Denaro rappresentato da Monete è una risorsa vitale nel gioco, ed è usato per comprare Opere d'Arte, assumere Assistenti e fare Offerte alle Aste sul Mercato Internazionale. Il Denaro è guadagnato ogni volta che un giocatore vende un'Opera d'Arte o effettua una **Azione** rappresentata con questa icona.

Come si Gioca

Il gioco è svolto in una serie di round, partendo dal Giocatore Iniziale. Durante il turno di un giocatore, egli muove il proprio **Gallerista** su uno dei quattro **Luoghi** del tabellone, ed effettua una delle due Azioni disponibili sul Luogo. Inoltre, un giocatore può anche effettuare una delle due **Azioni Esecutive** nel suo turno, **prima** o **dopo** aver effettuato l'**Azione Luogo**. Se un giocatore muove il suo Gallerista su un **Luogo** dove è presente un altro Gallerista, quest'ultimo viene allontanato ed effettua una speciale **Azione Esterna** dopo che il **giocatore corrente ha terminato il suo turno**.



Il Gallerista Giallo è stato allontanato

Attraverso l'Azione Esterna, i giocatori possono effettuare movimenti extra al di fuori del proprio normale turno. Ricorda che il giocatore che effettuerà il suo successivo turno è sempre quello alla sinistra del giocatore che ha effettuato l'ultima Azione Luogo.

Questo elemento dinamico del gioco mantiene tutti i giocatori sempre attivi.

Fine del Gioco

La sequenza di gioco continua finché almeno **due** delle seguenti condizioni non sono soddisfatte:

- Il Botteghino non ha più Biglietti.
- Due o più Artisti sono divenuti Celebrità.
- Il Sacchetto dei Visitatori è vuoto.

Non appena due o più di queste condizioni sono soddisfatte, il round continua finché l'ultimo giocatore non termina il proprio turno. Poi, a partire dal Giocatore Iniziale, e secondo l'ordine di turno, ogni giocatore effettua un altro turno come al solito ad eccezione del fatto che se un giocatore è allontanato, egli porta il proprio Gallerista a casa e **non** effettua l'**Azione Esterna**.

Infine si effettua il Conteggio Finale (vedi pag. 15) e **il giocatore con più Denaro è il vincitore**.

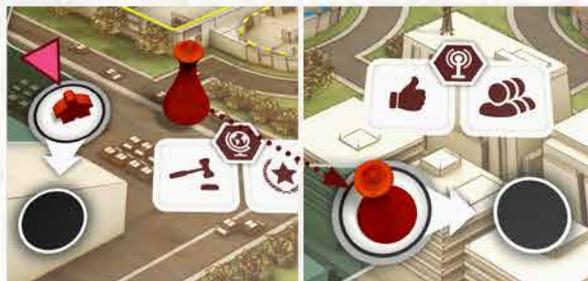


La Fine del Gioco avviene con 2 condizioni assolute su 3

Azioni Luogo

Nel turno di un giocatore, se il Gallerista di un giocatore si trova su un **Luogo** (non è stato Allontanato), egli **DEVE MUOVERE** il proprio Gallerista su un **Luogo** differente.

Inoltre, se un giocatore muove da un **Luogo** ad un altro, egli può lasciare indietro uno dei propri Assistenti sullo spazio dal quale viene spostato il suo Gallerista. Questo Assistente può provenire



Il Gallerista Rosso lascia indietro un suo Assistente

dalla **Scrivania di un Ufficio**, o da un altro **Luogo**. Lasciando indietro un Assistente, il giocatore guadagnerà una **Azione Esterna** se il proprio Assistente verrà allontanato.

Una volta raggiunto il nuovo **Luogo**, il giocatore **DEVE** scegliere **una** delle due **Azioni Luogo** disponibili per quel **Luogo** (vedi pag. 7).

Esempio:

È il turno del giocatore Arancio. Il suo Gallerista è sul Mercato Internazionale. Egli sceglie di muoverlo sul Centro Televisivo. Egli decide di lasciare indietro un Assistente sul Mercato Internazionale, così prende un Assistente dal proprio Ufficio e lo piazza sul Mercato Internazionale. Se egli avesse avuto un Assistente su un altro Luogo, avrebbe potuto scegliere di prendere quest'ultimo. Infine, effettua una delle due Azioni Luogo disponibili al Centro Televisivo.

Azioni Esecutive

Nel suo turno un giocatore, **oltre** ad effettuare una **Azione Luogo**, può effettuare anche una **Azione Esecutiva**. Se scegli di farla, questa deve essere effettuata **prima** o **dopo** l'**Azione Luogo**, a scelta del giocatore.

Ci sono 2 possibili Azioni Esecutive:

- Muovere i Visitatori offrendo Biglietti
- Usare il Bonus di una carta Contratto.

Muovere i Visitatori offrendo Biglietti

I Galleristi offrono Biglietti per portare i Visitatori più importanti nelle proprie Gallerie.

Un giocatore può scartare **qualsiasi numero** di Biglietti. Ogni Biglietto scartato permette al giocatore di muovere un **Visitatore del medesimo colore del Biglietto** di uno spazio **VERSO** la **PROPRIA** Galleria.

Un singolo Visitatore può essere mosso più di una volta come parte della stessa Azione.

I Biglietti scartati **NON** vengono rimessi nel Botteghino, ma sono messi nella **pila degli scarti** a fianco del tabellone. Un Visitatore sulla Piazza

o su un Ingresso può essere mosso da qualsiasi giocatore, ma una volta che il Visitatore entra in una Galleria, **non può essere fatto uscire dalla Galleria scartando Biglietti**.

Esempio: È il turno del giocatore Arancio. Egli può muovere un Visitatore dalla Piazza verso il proprio Ingresso (ma non viceversa), dal proprio Ingresso verso la propria Galleria (ma non viceversa), oppure dall'Ingresso di una Galleria di un avversario verso la Piazza.



Regola del Collezionista:

Un giocatore è limitato nel numero di Collezionisti che può avere contemporaneamente nella propria Galleria in qualsiasi momento. Tale limite è 1 più il numero di Opere d'Arte che il giocatore ha venduto. Guarda il simbolo raffigurato sul tabellone in ogni Galleria dei giocatori.

ha venduto. Guarda il simbolo raffigurato sul tabellone in ogni Galleria dei giocatori.



Movimento dei Visitatori con una Azione Esecutiva

Usare il Bonus di una Carta Contratto

Possedere dei Contratti porta diversi vantaggi

Durante il gioco, i giocatori possono prendere carte Contratto, le quali sono poste sulle propria Plancia dei Giocatore. Il Bonus indicato sulla carta può essere usato dal giocatore effettuando una **Azione Esecutiva** per piazzare uno dei propri Assistenti (dal proprio Ufficio o da un **Luogo**) sulla carta. Questo Bonus può essere usato solo una volta, e l'Assistente usato resta sulla carta per indicare che il Bonus è stato usato.

Più avanti nel gioco, se la carta Contratto è usata per vendere un'Opera d'Arte, l'Assistente viene rimesso nell'Ufficio del giocatore e la carta Contratto viene voltata, mostrando così un nuovo Bonus che può essere usato effettuando un'altra Azione Esecutiva. Vedi la descrizione dei Bonus sul Foglio Riepilogativo.

Esempio:

Il Blu ha una carta Contratto sulla sua Plancia. Egli può usare una Azione Esecutiva per piazzare un proprio Assistente sulla carta per ricevere il Bonus indicato.

L'immagine a destra raffigura una carta Contratto il cui Bonus permette di pescare una nuova carta Contratto.



Il giocatore prende subito il Bonus indicato sulla carta

Esempio:

Il Blu completa la carta Contratto indicata nell'esempio sopra, e l'Assistente viene rimesso nel suo Ufficio. Egli quindi usa più avanti nel gioco una Azione Esecutiva per piazzare uno dei suoi Assistenti sulla carta, ma questa volta riceve il Bonus indicato in alto sul retro della carta.



Il giocatore riceve immediatamente il Bonus Influenza

Azioni Esterne

Se un giocatore muove il proprio Gallerista su un **Luogo** dove c'è già un altro Gallerista (o Assistente), questo pezzo viene allontanato e mosso sullo spazio nero di fronte allo spazio **Luogo**. Dopo che il giocatore attivo ha terminato il proprio turno, il giocatore il cui pezzo è stato **allontanato** può effettuare un'**Azione Esterna**, e poi il Gallerista (o Assistente) ritorna a casa (vedi **Tornare a Casa** - sotto).

Allontanare il proprio Assistente:

*È possibile per un giocatore Allontanare un proprio Assistente. In questo caso, l'Assistente ritorna a casa, ma il giocatore non effettua una **Azione Esterna**.*

Le possibili Azioni Esterne sono:

- Ridurre l'Influenza fino al precedente spazio con l'icona Fama per effettuare una **Azione Luogo**.
- Effettuare una **Azione Esecutiva** (vedi sopra).

Effettuare una **Azione Esterna** è opzionale, ma il Gallerista o l'Assistente vengono riportati a casa anche se questa azione non viene svolta.

Tornare a Casa:



Ogni volta che un Gallerista torna a casa dopo esser stato allontanato da un **Luogo**, questo viene rimesso nella propria Galleria sul tabellone.



Ogni volta che un Assistente ritorna a casa, viene piazzato su una Scrivania libera dell'Ufficio sulla Plancia del Giocatore. Se tutte le Scrivanie sono occupate l'Assistente è rimosso dal gioco.

Esempio:

*È il turno del giocatore Viola. Egli muove sull'Ufficio Vendite, dove il giocatore Giallo ha un Assistente. L'Assistente Giallo viene spostato sullo spazio nero di fronte allo spazio **Luogo**. Dopo che il Viola ha effettuato la sua Azione Luogo, il Giallo può usare la sua **Azione Esterna** per effettuare anch'egli l'**Azione Luogo** (retrocedendo il proprio segnalino Influenza fino al precedente spazio con l'icona Fama).*

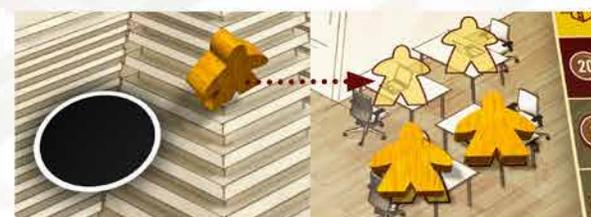
L'Assistente poi ritorna a casa.



L'assistente giallo è stato Allontanato



Il Giallo riduce la propria Influenza per fare un'Azione Luogo



L'Assistente Giallo ritorna a casa.



Colonia degli Artisti



Azione: Scoprire un Artista

Dopo aver trovato un nuovo Artista, gli commissionerete un'Opera d'Arte.

Ci sono 8 Artisti in ogni partita, ma solo uno di essi (quello scoperto) è disponibile per creare Opere d'Arte quando il gioco comincia. Gli altri Artisti devono prima essere scoperti da un giocatore effettuando questa Azione e **seguendo questa procedura:**

1. Sceglie un **Artista** qualsiasi non ancora scoperto (una tessera Artista coperta).
2. Riceve il **Bonus** indicato sulla tessera Artista e poi scarta la tessera Bonus rimettendola nella scatola.
3. Solo per gli Artisti Rossi: Sposta il Collezionista (il Visitatore bianco) dalla tessera dell'Artista alla Piazza.
4. Volta a faccia in su la tessera Artista.
5. Piazza un cubetto Fama sullo spazio marrone del **tracciato Fama** sulla tessera Artista.
6. Mette un segnalino Firma di questo Artista sullo **spazio Commissione** sotto al tracciato Valore dell'Opera sulla sua Plancia del Giocatore.



Spazio Commissione:

Un giocatore può solo avere una commissione alla volta; se egli ha già un segnalino Firma sul proprio spazio

Commissione, egli non può scoprire un altro Artista e non può avere un altro segnalino Firma dallo stesso Artista.



Procedura per scoprire un Artista



Azione: Comprare ed Esporre un'Opera d'Arte

Qualcosa da guardare per il tuo pubblico

Questa Azione permette ad un giocatore di comprare una Opera d'Arte ed esporla nella sua Galleria. Il costo dell'Opera d'Arte è uguale al valore di **Fama** corrente dell'Artista salvo che il giocatore abbia una Commissione per aver scoperto l'Artista (*vedi oltre*). In questo caso, Il costo dell'Opera d'Arte è uguale al valore iniziale



della Fama dell'Artista. Ogni Artista ha solo abbastanza ispirazione per mettere sul Mercato due Opere d'Arte contemporaneamente. Questo è rappresentato dai **segnalini Firma**. Una volta che entrambi questi segnalini sono stati rimossi da un Artista, questo Artista non può produrre alte Opere d'Arte (eccetto che per una già commissionata) finché una delle Opere già prodotte non viene venduta.

Cose da ricordare delle Commissioni



Un giocatore che scopre un Artista ed ha un suo segnalino Firma che rappresenta l'Opera che gli ha commissionato non può comprare un'altra Opera d'Arte dallo stesso Artista finché non ha comprato l'Opera commissionata. Un giocatore può avere due Opere dello stesso Artista.



Costo Opera d'Arte: Prezzo attuale = \$14, Commissione = \$10

Per comprare un'Opera d'Arte un giocatore segue questa procedura:

1. Sceglie un Artista che ha **disponibile** un segnalino Firma, oppure uno al quale ha già commissionato un'Opera. La tessera Opera d'Arte in cima alla pila della corrispondente Forma d'Arte sarà l'Opera che l'Artista crea.
2. Sposta nella Piazza **tutti i Visitatori** che sono presenti sulla tessera Opera d'Arte.

Promemoria Importante:

I segnalini Firma sono una parte cruciale del gioco, e il momento in cui un giocatore li prende è molto importante per il suo successo.



Scelta di un Opera e spostamento dei Visitatori nella Piazza

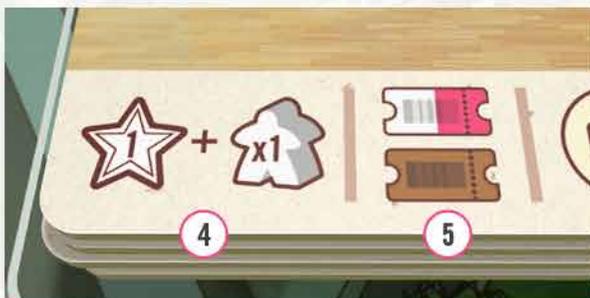
3. Paga il Denaro alla Banca come segue:
- Se era una Commissione, il prezzo è uguale al valore di Fama iniziale dell'Artista;
 - Altrimenti, il prezzo è uguale al valore di Fama corrente dell'artista.

• **Puoi usare l'Influenza per ricevere Denaro** (vedi pag. 13)

4. Incrementa il valore di Fama dell'Artista dell'ammontare raffigurato sull'Opera d'Arte, più 1 punto aggiuntivo per ogni Collezionista presente nella Galleria del giocatore.

• **Puoi usare l'Influenza per guadagnare Fama** (vedi pag. 13)

• Vedi pag. 14 per maggiori dettagli sulla Fama.



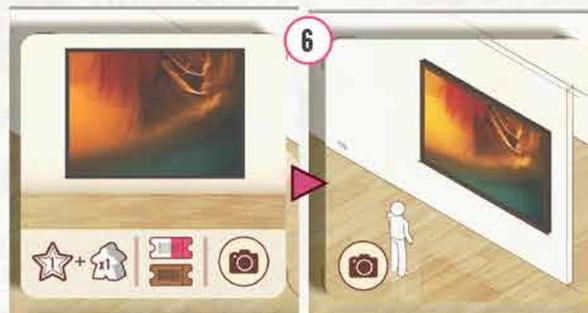
Ricevere la Ricompensa per un'Opera d'Arte

5. Riceve il Biglietto raffigurato sull'Opera d'Arte.
6. Mette a faccia in giù la tessera Opera d'Arte sullo spazio libero più a sinistra della Galleria sulla sua Plancia. **Se il giocatore non ha spazi disponibili nella Galleria, l'Opera d'Arte non può essere comprata.**



4° Spazio della Galleria:

Il 4° spazio nella Galleria di un giocatore è disponibile solo se il giocatore ha in esposizione un Capolavoro (vedi pag. 14).



Esporre un'Opera d'Arte

7. Prende il segnalino Firma dalla tessera Artista (o per un'Opera d'Arte commissionata, dallo spazio commissione) e lo mette alla destra del tracciato Valore delle Opere, raffigurato sulla Plancia del giocatore, in corrispondenza della valutazione dell'Artista espressa in Stelle (la valutazione in Stelle si trova sullo spazio sotto o antecedente a quello occupato dal segnalino Fama).



Segnare il valore di vendita dell'Opera d'Arte

8. Piazza sulla nuova Opera d'Arte scoperta un numero di Visitatori, presi a caso dal sacchetto, uguale al numero di Biglietti raffigurati sull'Opera. Se non ne sono rimasti a sufficienza nel sacchetto, piazza tutti quelli rimasti.



Se una tessera Reputazione era sullo spazio, il giocatore la piazza sopra l'Opera d'Arte esposta finché non finisce il turno. Alla fine del suo turno, egli piazza la tessera sopra uno degli spazi Reputazione libero della sua Plancia del Giocatore, e riceve il bonus raffigurato sullo spazio (non sulla tessera). Egli deve poi muovere un Visitatore dall'Ingresso della sua Galleria alla Piazza (se possibile). Dato che un giocatore ha solo 1 tessera Reputazione sul suo terzo spazio, ogni giocatore può far questo solo una volta a partita.

Nota: Se il giocatore non ha spazi Reputazione liberi sulla sua Plancia, deve scartare la tessera Reputazione e rimetterla nella scatola.

Esempio:

Il giocatore Giallo desidera comprare un'Opera d'Arte dall'Artista raffigurato sotto. La Fama corrente dell'Artista è 9, così il costo è di 9 monete. La Fama dell'Artista incrementa di 3 punti in totale (2 dati dall'Opera d'Arte stessa, e 1 perché il giocatore Giallo ha 1 Collezionista nella propria Galleria).



Costo dell'Opera d'Arte = 9 Monete



Incremento della Fama dell'Artista dato dall'Opera stessa = 2



Incremento della Fama dell'Artista dato dal Collezionista = 1



Incremento totale della Fama dell'Artista +3



Fama finale dell'Artista = 12 Valore dell'Opera = 1 Stella d'oro



Ufficio Vendite



Azione: Firmare un Contratto

Devi avere un Contratto per vendere le tue Opere d'Arte.

Questa Azione permette al giocatore di prendere una delle carte **Contratto** scoperte disponibili e piazzarla sulla propria Plancia del Giocatore.

Prima di effettuare questa Azione, il giocatore **può pescare** 4 nuove carte Contratto dal mazzo e piazzarle, da sinistra a destra, sopra ai quattro Contratti correnti. **I vecchi Contratti non sono rimossi**; essi sono coperti dai nuovi Contratti.

Se un giocatore rivela nuovi Contratti, egli poi può scegliere di non prendere nessuno di essi, anche se ciò non è consigliabile.

La carta Contratto presa viene posta sulla Plancia del Giocatore, su uno spazio Contratto libero oppure sopra ad un Contratto già completato (coperto).

Se un Contratto è posto su uno spazio libero, il giocatore riceve il Biglietto raffigurato sullo spazio, prendendolo dal Botteghino.

Attenzione:

Se un giocatore ha tre carte Contratto non completate (scoperte) sulla propria Plancia del Giocatore, egli non può firmare un nuovo Contratto (cioè prendere una nuova carta Contratto).

Se lo spazio contiene un **Contratto completato** in precedenza, metti la carta scoperta nella pila degli scarti a fianco del mazzo delle carte Contratto, e piazza la nuova carta Contratto sullo spazio liberato. Tuttavia, il giocatore non riceve il Biglietto raffigurato sullo spazio una seconda volta. Se c'era un Assistente sulla carta voltata, esso è mandato a casa (vedi **Tornare a Casa** pag. 6).



Opzionalmente, puoi coprire tutte le carte con 4 nuove carte



Piazza la carta nello spazio con il Biglietto rosa



Prendi il Biglietto dal Botteghino e piazzalo sulla tua Plancia

Esempio: Il giocatore Arancio muove il suo Gallerista sull'Ufficio Vendite e sceglie di prendere una carta Contratto. Dei Contratti disponibili non ve ne sono di suo gradimento, così pesca 4 nuove carte Contratto che piazza sopra quelli esistenti. Egli ne vede uno di suo gradimento che prende e mette sulla propria Plancia del Giocatore. C'è ancora uno spazio libero sulla sua Plancia, così decide di piazzare su tale spazio il nuovo Contratto e riceve il Biglietto rosa stampato sullo spazio, che prende dal Botteghino.

Mazzo delle carte Contratto esaurito: Se il mazzo delle carte Contratto è terminato ed è necessario pescare delle nuove carte (indipendentemente dal motivo), rimescola la pila degli scarti assieme alle carte disponibili sul tracciato e con esse forma un nuovo mazzo di pesca da cui adesso puoi pescare le carte necessarie.



Piazza un nuovo Contratto su uno spazio Contratto completato

Dopo aver completato l'Azione, se c'è uno spazio vuoto sul tracciato delle carte Contratto disponibili, pesca una carta sostitutiva dal mazzo e piazzala scoperta sullo spazio vuoto.



Rimpiazza le carte solo se sono rimasti spazi vuoti



Azione: Vendere un'Opera d'Arte

Se sei un mercante d'Arte, devi anche monetizzare le Opere d'Arte.

Una volta che un giocatore ha una carta Contratto scoperta sulla propria Plancia del Giocatore ed un'Opera d'Arte appartenente alla Forma d'Arte corrispondente nella sua Galleria, egli può effettuare questa Azione per vendere quell'Opera d'Arte.

Per vendere un'Opera d'Arte, un giocatore deve risolvere i seguenti punti:

1. Riceve il Denaro in base alla posizione del segnalino Firma sul tracciato Valore delle Opere.
 2. Rimuove un'Opera d'Arte che appartiene alla Forma d'Arte corrispondente dalla propria Galleria e la piazza a fianco della propria Plancia del Giocatore.
 3. Muove qualsiasi altra Opera d'Arte nella Galleria verso sinistra per riempire ogni eventuale buco.
 4. Rimette il segnalino Firma sullo spazio a fianco della tessera Artista appropriata.
 5. Muove un Visitatore qualsiasi dalla sua Galleria sul tabellone (se presente) alla Piazza.
 6. Volta la carta Contratto a faccia in giù.
- Se la carta aveva un Assistente sopra, l'Assistente ritorna a casa (vedi **Tornare a casa** pag. 6)

Ricordi la Regola del Collezionista? (vedi pag. 5)

Dopo una vendita puoi avere un Collezionista in più nella tua Galleria. Cerca questo simbolo nella tua Galleria sul tabellone.

- Quando volta la carta, il giocatore la orienta in maniera che la metà superiore corrisponda al tipo di Visitatore che è stato mosso nel punto 5 (Influenza per un VIP, o Investimento per un Investitore). Se il giocatore ha mosso un Collezionista, o non c'erano Visitatori da muovere, egli può scegliere come orientarla.
- Nota che il giocatore non riceve questo bonus immediatamente, egli dopo deve effettuare una **Azione Esecutiva** per ricevere il bonus.



Trova un'Opera d'Arte con un Contratto corrispondente sulla Plancia del Giocatore



Porta fuori l'Opera d'Arte, e scorri le altre verso sinistra



Prendi l'ammontare indicato di monete



Rimetti il segnalino Firma sull'Artista



Sposta 1 Visitatore nella Piazza. Nota il promemoria sul tabellone



L'orientamento del Contratto voltato deve corrispondere al Visitatore spostato

Esempio:

Il giocatore Arancio ha un'Opera d'Arte nella sua Galleria che è della stessa Forma d'Arte di uno dei suoi Contratti. Egli piazza il suo Gallerista sull'Ufficio Vendite e sceglie di venderla.

Egli riceve 14 Monete dalla banca data la posizione del segnalino Firma a fianco della sua Plancia del Giocatore; il segnalino poi viene rimesso sulla tessera Artista. Egli ha 5 visitatori nella sua Galleria, e sceglie di muovere uno dei VIP dalla Galleria alla Piazza.

La carta Contratto è voltata a faccia in giù, ed egli la orienta in modo che il Bonus Influenza sia nella parte in alto. Se egli avesse scelto di muovere il Collezionista dalla Galleria alla Piazza, egli avrebbe potuto scegliere un orientamento qualsiasi per la carta Contratto voltata a faccia in giù.

Se nella Galleria del giocatore ci sono due Opere della stessa Forma d'Arte di differenti Artisti, non importa quale Opera d'Arte sceglie il giocatore quando vende. Opzionalmente, per ragioni tematiche, un giocatore può usare le tessere rosse e blu fornite per identificare l'Opera d'Arte creata da ogni artista.





Centro Televisivo



Azione: Assumere Assistenti

L'aiuto che ti occorre è proprio dietro l'angolo.

Effettuando questa Azione, un giocatore può assumere tanti Assistenti quanti ne può piazzare sul suo Ufficio (ci sono solo 4 scrivanie). Il costo per assumere ogni Assistente è indicato sulla Plancia del Giocatore e incrementa mano a mano che la coda dei Disoccupati decremmenta. **Per assumere un Assistente, un giocatore deve seguire i seguenti punti:**

1. Muove fino a 4 Assistenti dalla cima del proprio tracciato dei Disoccupati sulle scrivanie libere del suo Ufficio sulla propria Plancia.
2. Paga il costo per ogni Assistente come indicato a fianco del loro spazio.
- *L'Influenza può essere usata per prendere Denaro (pag. 13).*
3. Riceve i bonus per le assunzioni indicate a fianco del loro spazio (Biglietti, Influenza o Denaro).

Esempio:

Il giocatore Giallo desidera assumere altri Assistenti. Egli attualmente ne ha solo uno nel proprio ufficio e quindi può assumerne al massimo altri tre. Egli decide di assumere due nuovi Assistenti pagando un costo totale di 3 Monete e riceve un Biglietto marrone (come indicato a fianco del secondo spazio del tracciato dei Disoccupati).



Assumi 2 nuovi Assistenti, paga 3 Monete, prendi 1 Biglietto marrone



Azione: Promuovere un Artista

Promuovere un Artista attraverso i media, fa accrescere la loro fama.

Nell'angolo in alto a destra delle tessere Artista è indicato il valore corrente di Promozione attraverso i media che l'Artista possiede. Con questa Azione, **un giocatore può incrementare questo valore di 1 risolvendo i seguenti punti nell'ordine indicato:**



1. Spende Influenza in misura uguale al nuovo livello raggiunto dal segnalino Promozione.
2. Rimette il segnalino Promozione corrente, se presente, sullo spazio appropriato del tabellone.
3. Piazza il segnalino Promozione del livello successivo sull'Artista.
4. Guadagna i Bonus raffigurati sopra gli spazi Promozione relativi ai segnalini Promozione appena piazzati (1 Biglietto qualsiasi, Influenza, 2 Biglietti differenti, Investimento o Visitatore).
5. Incrementa la Fama dell'Artista di 1 punto più 1 punto per ogni Collezionista presente nella sua Galleria sul tabellone.

Se non sono disponibili segnalini Promozione del nuovo livello, questa Azione non può essere effettuata.

- *L'Influenza può essere usata per guadagnare Fama (pag.13).*

Esempio:

Il giocatore Arancio in questo momento ha esposto un dipinto dell'Artista indicato sotto. Egli ha pianificato di venderlo più avanti perché desidera che l'Artista divenga più famoso, incrementando così il valore dell'Opera d'Arte. Per farlo, egli deve pagare punti Influenza.

Il livello di Promozione dei Media per l'Artista adesso è 2, così il giocatore spende 3 punti Influenza, riconsegna il gettone di livello 2, prende quello di livello 3 dal tabellone e lo piazza sulla tessera Artista.

Egli riceve il bonus in Biglietti raffigurato sul tabellone, e la Fama dell'Artista è incrementata di 2 punti (1, più un altro dato che il giocatore Arancio ha un Collezionista nella sua Galleria sul tabellone).



Livello di Promozione corrente dell'Artista



Paga l'Influenza, rimetti il segnalino Promozione precedente sul tabellone e promuovi l'Artista



Prendi il Bonus, e poi incrementa la Fama dell'Artista



Mercato Internazionale

Invia i tuoi Assistenti per incrementare la tua Reputazione con i Visitatori stranieri o a fare offerte in un'asta.

In questo **Luogo** c'è una tabella di spazi, larga 3 colonne e composta da una sezione superiore di 4 righe ed una inferiore di 3 righe. Le due Azioni che sono qui effettuate, usano una sezione differente della tabella. Tuttavia, le seguenti regole si

applicano ad entrambe le sezioni: Per avere accesso ad una colonna, un giocatore deve avere i Visitatori sul suo Ingresso come indicato in alto sulla tabella.

I Visitatori nella Galleria sul tabellone non contano.



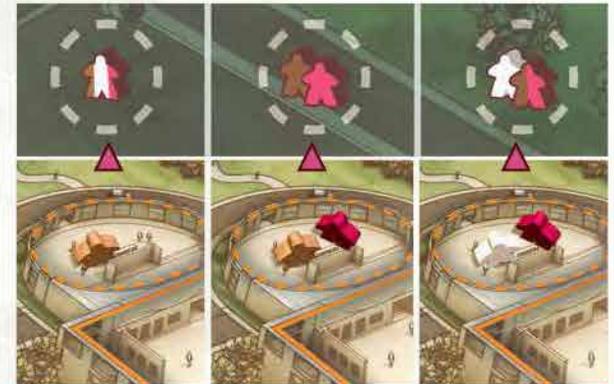
Sezione Superiore - Reputazione; Sezione Inferiore - Asta

1ª Colonna: 1 Visitatore di un colore qualsiasi

2ª Colonna: 1 Investitore + 1 VIP

3ª Colonna: 1 Collezionista + 1 Investitore o 1 VIP

Quindi, se hai un Visitatore di ogni tipo sul tuo Ingresso, hai accesso a tutte le colonne.



Requisiti per accedere alle Colonne del Mercato Internazionale



Azione: Prendere una tessera Reputazione

Gomito a gomito con i dignitari stranieri della scena artistica internazionale.

Questa Azione è presente nelle 4 righe che rappresentano la sezione superiore della tabella del Mercato Internazionale. Il giocatore sceglie una delle tessere **Reputazione** disponibili dalla colonna e riga a cui può avere accesso.



Per avere accesso ad una riga, un giocatore deve aver acquisito (cioè esibito o venduto) un'Opera d'Arte della corrispondente Forma d'Arte (raffigurata alla sinistra della riga).

Dopo aver verificato che egli abbia l'accesso alla colonna e riga, **il giocatore risolve i seguenti punti:**

1. Guadagna i punti Influenza indicati sopra la rispettiva colonna (3, 2, 1).
2. Prende la tessera Reputazione dallo spazio scelto e lo piazza in uno spazio Reputazione libero sulla sua Plancia, quindi riceve immediatamente il beneficio raffigurato sullo spazio coperto (non quello indicato sulla tessera).

3. Muove un Visitatore qualsiasi dal suo Ingresso  sulla Piazza (se possibile). *Nota il promemoria sul tabellone.*

4. Piazza uno dei suoi Assistenti sullo spazio della tabella adesso liberato, prendendolo dal suo Ufficio o da un **Luogo**.

- **È permesso solo un Assistente per spazio.**

Un giocatore che non ha ancora acquisito un'Opera d'Arte durante il gioco non può scegliere questa Azione.

Se un giocatore non ha spazi Reputazione liberi sulla sua Plancia del Giocatore, egli non può effettuare questa Azione.

Gli Assistenti piazzati sul Mercato Internazionale restano sulla tabella tutta la partita e sono importanti durante il conteggio di fine partita.



Guadagna Influenza



Prende la tessera Reputazione e riceve il Bonus



Sposta un Visitatore dall'Ingresso e piazza un Assistente



Azione: Offerta per un'Opera d'Arte di Caratura Internazionale
Partecipa ad un'Asta internazionale per un'Opera d'Arte molto prestigiosa.

Questa Azione è presente nelle 3 righe che rappresentano la sezione inferiore della tabella del Mercato Internazionale. Dopo aver verificato che egli abbia l'accesso alla colonna e riga, **il giocatore risolve i seguenti punti:**

1. Guadagna i punti Influenza indicati sopra la rispettiva colonna (3, 2, 1).
2. Sceglie una riga e paga il valore dell'Offerta con 1, 3 o 6 Monete (indicate a sinistra della riga).
3. Prende il bonus raffigurato sullo spazio.
4. Piazza uno dei suoi Assistenti sullo spazio, prendendolo dal suo Ufficio o da un **Luogo**.

I bonus sono spiegati sul Foglio di Riepilogo.



Egli paga l'offerta di questa riga che è di 3 Monete



Riceve il Bonus indicato sullo spazio (guadagna Influenza)

Gli Assistenti piazzati sulle 3 righe inferiori della tabella sono importanti durante il conteggio di fine partita, non solo per le maggioranze, ma anche per determinare quale giocatore riceve le Opere d'Arte di Caratura Internazionale messe all'Asta (vedi pag. 15).



Influenza

Un giocatore guadagna i punti Influenza con i VIP o Collezionisti presenti nella sua Galleria sul tabellone oppure effettuando **Azioni Luogo** sul Mercato Internazionale. La posizione del giocatori sul tracciato Influenza fa guadagnare loro anche Monete extra a fine gioco. **L'Influenza può essere spesa durante il gioco nelle seguenti situazioni:**

Se il segnalino raggiunge la fine del tracciato Influenza, ogni alto punto Influenza guadagnato è perduto.

- Un giocatore risolve un'**Azione Luogo** durante un'**Azione Esterna** (vedi pag. 6)
- Un giocatore risolve un'**Azione Promozione** sul **Centro Televisivo** (vedi pag. 11)

- Un giocatore **usa le Monete per comprare un'Opera d'Arte, assumere Assistenti** o fare un'**Offerta al Mercato Internazionale**;
- Un giocatore effettua un'Azione la quale **incrementa la fama** di un'**Artista**.

Le prime due situazioni sono state già affrontate in questo regolamento. Le altre due situazioni sono spiegate qui:



Guadagnare Fama

Quando un giocatore effettua un'Azione che incrementa la Fama di un Artista, egli può retrocedere il suo dischetto sul tracciato Influenza fino al precedente spazio con raffigurata l'icona Fama. Questo fa guadagnare 1 punto Fama all'Artista. Egli può continuare a retrocedere il suo dischetto sul tracciato Influenza, guadagnando così 1 punto Fama addizionale per ogni spazio raggiunto con raffigurata l'icona Fama.

Esempio: Il giocatore Arancio ha 12 punti Influenza e compra un'Opera d'Arte. L'Artista per questa Azione incrementa la sua Fama di 2 punti, ma il giocatore decide di retrocedere il suo dischetto fino allo spazio 10 sul tracciato Influenza, così l'Artista guadagna 1 punto Fama ulteriore. Se avesse retrocesso il dischetto fino allo spazio 5, l'Artista avrebbe guadagnato 2 punti Fama ulteriori.



Guadagnare Monete

Quando un giocatore deve **spendere Monete** può retrocedere il suo dischetto sul tracciato **Influenza** fino allo spazio **precedente** dove è raffigurata una **Moneta**. Questo dà al giocatore **1 Moneta**. Egli può continuare a retrocedere il suo dischetto, guadagnando 1 Moneta, per ogni spazio raggiunto con raffigurata una Moneta. **Nota: Retrocedere il dischetto Influenza dallo spazio 35 allo spazio 34 genera 1 sola Moneta.**

Esempio:

Il giocatore Blu ha 13 punti Influenza e desidera comprare un'Opera d'Arte che costa 5 Monete. Egli ha solo 3 Monete. Decide di retrocedere il suo dischetto sul tracciato Influenza fino allo spazio 8 e guadagna così le 2 Monete di cui ha bisogno.

Il numero indicato all'interno della Moneta raffigurata sul tracciato Influenza è usato solo nel conteggio di fine gioco. Un giocatore può usare i punti Influenza indicati sul tracciato Influenza per guadagnare le Monete necessarie tutte in una volta, anche se ha delle Monete in suo possesso.

In questo esempio, il giocatore Blu avrebbe potuto retrocedere il suo dischetto sul tracciato Influenza fino all'inizio, guadagnando così 2 Monete addizionali, spendere le 5 necessarie, e mantenere le 2 già possedute nella propria disponibilità.



Usare l'Influenza per guadagnare Monete

Non è permesso usare i punti Influenza per guadagnare Monete se queste non vengono spese immediatamente.



Usare l'Influenza per guadagnare Fama

Biglietti



Ogni volta che un giocatore guadagna un **Biglietto**, questo è preso dalla pila appropriata nel **Botteghino** sul tabellone. Il colore del Biglietto preso deve corrispondere a quello dell'icona raffigurata sul tabellone/componente. Se il Biglietto raffigurato è di tre colori, un giocatore può prendere 1 Biglietto di un colore qualsiasi. I Biglietti sono usati per muovere i Visitatori come avviene con un'**Azione Esecutiva** (vedi pag. 5).

Se un giocatore guadagna un Biglietto di un colore di cui non ne sono rimasti nel Botteghino, il giocatore può rimuovere un Biglietto di un altro colore qualsiasi dal Botteghino (se disponibile), e lo mette nella pila degli scarti, poi prende un Biglietto del colore corretto dalla pila degli scarti.

Una volta che il Botteghino ha terminato i Biglietti, i giocatori li prendono dalla pila degli scarti.

Conteggio Intermedio dei Punti

Alla fine del turno nel quale l'ultimo Biglietto di un colore viene preso dal Botteghino, ogni giocatore guadagna punti Influenza e Monete.

Il Conteggio Intermedio avviene solo una volta durante il gioco, quando la prima pila di Biglietti di un colore termina, ed ogni giocatore riceve:



Simbolo del Conteggio Intermedio

- 2 punti Influenza per ogni VIP e 1 punto Influenza per ogni Collezionista presente nella sua Galleria sul tabellone.
- 2 Monete per ogni Investitore e 1 Moneta per ogni Collezionista presente nella sua Galleria sul tabellone.

Questo avviene immediatamente dopo che il giocatore attivo ha terminato il suo turno e prima che il giocatore successivo inizi il suo turno.



Conteggio Intermedio causato dall'esaurimento dei Biglietti di colore marrone

Esempio:

Il giocatore Viola compra un'Opera d'Arte che gli fa guadagnare 2 Biglietti di un colore qualsiasi. Egli desidera un Biglietto bianco ed uno marrone, ma ci sono solo 2 Biglietti marroni nel Botteghino. Così, egli prende 1 Biglietto marrone normalmente, e poi scarta l'altro Biglietto dal Botteghino e prende un Biglietto bianco dalla pila degli scarti.



Regola Importante:

Non puoi mai prendere 2 Biglietti dello stesso colore nello stesso momento.



Nessun Biglietto del colore giusto? Scambialo negli scarti

Livello di Fama e Celebrità



La Fama di un Artista determina il prezzo di vendita delle sue Opere d'Arte. Questo è sia il costo per comprarle, ma anche il numero di Monete che un giocatore riceve quando la vende. Quindi, è buona norma comprare un'Opera d'Arte da un Artista quando è quasi sconosciuto, e venderla quando l'Artista sarà più famoso.

Ci sono due modi di aumentare la Fama di un Artista:

- Comprare un'Opera d'Arte da loro, oppure
- Promuoverlo attraverso l'uso dei Media.

Quando un giocatore compra un'Opera d'Arte, egli segna il valore di vendita dell'Opera piazzando il corrispondente segnalino Firma a fianco del tracciato Valori delle Opere sulla propria Plancia. Ogni volta che la fama di un Artista incrementa fino al successivo simbolo Fama, ogni sua Opera d'Arte incrementa di valore, e i giocatori aggiustano il segnalino Firma di conseguenza (vedi pag. 8).

Se la **Fama di un Artista raggiunge 19**, l'Artista diviene una **Celebrità** e si ritira.



L'Artista diviene una Celebrità, e le sue Opere Capolavori

Un giocatore che effettua una Azione che fa divenire una Celebrità un'Artista, **risolve i seguenti punti:**

1. Piazza la tessera Celebrità sopra l'Artista e riceve 5 Monete.

2. Ogni Opera d'Arte dell'Artista in esibizione, diviene un Capolavoro.

- **Ai giocatori con almeno un Capolavoro nella loro Galleria è permesso usare il 4° spazio.** Questo spazio aggiuntivo è disponibile solo finché il giocatore esibisce il Capolavoro nella sua Galleria.
- **Nessuna nuova Opera d'Arte può essere comprata** da quell'Artista **eccetto che per una commissione** (vedi pag. 7).



Il giocatore guadagna 5 Monete, e la disponibilità del 4° spazio nella sua Galleria

Esempio:

Il giocatore Blu compra un'Opera d'Arte da un Artista che attualmente ha 16 punti Fama. Per fortuna, dato che questa era una Commissione, il giocatore Blu paga solo 10 Monete (il valore di Fama originale dell'Artista). Dopo l'acquisto, la Fama dell'Artista incrementa di 4 punti (2 per l'acquisto dell'Opera d'Arte, e altri 2 perché il giocatore Blu ha 2 Collezionisti nella propria Galleria). Questo porta la Fama dell'Artista a 19 (la Fama aggiuntiva è persa) ed egli diviene una Celebrità. Il giocatore Blu piazza una tessera Celebrità sull'Artista e guadagna 5 Monete. Dato che l'Opera d'Arte che ha appena comprato adesso è considerata un Capolavoro, la sua Galleria adesso può contenere 4 Opere anziché 3.

Conteggio Finale dei Punti

Usa la tabella in alto sul centro destra del tabellone per segnare le varie fasi del Conteggio Finale.

Maggioranze sul Mercato Internazionale:



Ogni colonna del Mercato Internazionale è conteggiata separatamente. Il giocatore con il maggior numero di Assistenti nella prima colonna (inclusi quelli coinvolti nell'asta) riceve 6 Monete. Il giocatore con il secondo maggior numero di Assistenti riceve 3 Monete, e il giocatore al terzo posto riceve 1 Moneta. In caso di pareggio, somma le Monete per le posizioni in parità e dividile fra i giocatori in parità (arrotondato per difetto). Un giocatore senza Assistenti nella colonna non riceve Monete.

- Ripeti il processo per la 2^a e 3^a colonna. Le Monete assegnate per queste colonne sono indicate sotto la tabella stessa.

Esempio:

Nell'immagine sotto, il Conteggio è il seguente:

Colonna Sinistra: 6 Monete al Giallo, 2 Monete all'Arancio e al Viola.

Colonna Centrale: 8 Monete al Blu e al Viola, 1 Moneta al Giallo e all'Arancio

Colonna Destra: 15 Monete all'Arancio, 10 Monete al Blu, 3 Monete al Giallo e al Viola.



Conteggio delle Maggioranze

Valutazione delle Tessere Reputazione:



Ogni giocatore guadagna le Monete e/o punti Influenza per ogni tessera Reputazione posseduta sulla propria Plancia (vedi ultima pagina del regolamento).

Valutazione delle Esibizioni:



Per ogni Opera d'Arte correntemente esibita nella Galleria del giocatore, egli riceve un numero di Monete uguale al valore di vendita dell'Opera.



Valore totale dell'Esposizione = 42

Asta Opere d'Arte di Caratura Internazionale:



Le Opere d'Arte sui Cavalletti sono messe all'asta. Calcola le offerte di ogni giocatore in base agli Assistenti che essi hanno sulle 3 righe inferiori della tabella del Mercato Internazionale. Ogni assistente vale 1, 3 o 6, in base alla riga sulla quale si trova.

Il giocatore con l'offerta totale più alta sceglie una delle Opere di Caratura Internazionale e la piazza nella propria Galleria (anche se non c'è spazio), oppure a fianco della propria Plancia (assieme ad ogni altra Opera venduta in precedenza).

Se diversi giocatori sono in parità per l'offerta più alta, l'asta è vinta dal giocatore con l'offerta più alta nella 3^a colonna. Se non ci sono offerte nella 3^a colonna, guarda la 2^a colonna, e così via.

Il giocatore con la seconda offerta più alta adesso prende una delle Opere rimaste. Questo processo si ripete fino al termine delle Opere. Ogni giocatore può prendere solo 1 Opera di Caratura Internazionale.

Esempio 1:

I giocatori Blu e Arancio hanno entrambi un'offerta totale di 6. Vince il giocatore Arancio, perché ha l'offerta più alta nella terza colonna (quella più a destra).



Esempio 1: Risoluzione dell'Asta

Esempio 2:

Il giocatore Blu ha l'offerta più alta (6) e prende un'Opera d'Arte. C'è un pareggio per il secondo posto fra i giocatori Arancio e Giallo, con un'offerta di 4. Non ci sono Assistenti sulla 3^a colonna, ma nella 2^a colonna, l'Arancio ha l'offerta più alta del Giallo, così prende la seconda Opera d'Arte.



Esempio 2: Risoluzione dell'Asta

Quando un giocatore prende un'Opera d'Arte di Caratura Internazionale (indipendentemente da dove la piazza), egli riceve un numero di Monete uguale al valore di vendita dell'Opera, come se fosse stata creata dal più famoso Artista scoperto per quella Forma d'Arte.

Esempio:

Il Fotografo vale 1 Stella d'Oro perché fra i due Fotografi scoperti, quello Blu è il più famoso, e il valore di vendita per un'Opera d'Arte da lui creata è di 14.



Conteggio delle Offerte per l'Asta

Valutazione delle Carte Curatore:



Ogni giocatore guadagna Monete per le collezioni completate (correntemente esibite nella sua Galleria) come indicato dalla sua carta Curatore. Un giocatore può avere in esibizione al massimo 5 Opere d'Arte (incluso almeno 1 Capolavoro e 1 Opera vinta all'asta). Una singola Opera d'Arte può far parte di due collezioni e può essere usata per assolvere più di un obiettivo.

Esempio:

Il giocatore Blu guadagna 10 Monete per aver completato una delle collezioni richieste dalla propria carta Curatore.



Valutazione della carta Curatore

Valutazione delle carte Mercante d'Arte



Ogni giocatore guadagna delle Monete per i set completati di Opere d'Arte vendute come indicato sulla sua carta Mercante d'Arte.

Esempio:

Guadagna 15 Monete per aver completato due dei set indicati sulla sua carta Mercante d'Arte.



Obiettivi della carta Mercante d'Arte

Conteggio dei punti Influenza



Ogni giocatore guadagna delle Monete in base alla sua posizione raggiunta sul tracciato Influenza.

Esempio:

Il giocatore Blu guadagna 12 Monete, il giocatore Giallo 9 Monete, e quello Viola 8 Monete.



I Punti Influenza a fine gioco fanno guadagnare Monete

Il giocatore con più Monete è il vincitore del gioco.

In caso di pareggio, segui in ordine i seguenti punti per spezzare la situazione di parità:

Prima condizione di spareggio:

Il giocatore con il maggior numero di Opere d'Arte acquisite (esibite o vendute)

Seconda condizione di spareggio:

Il giocatore con il maggior numero di Visitatori nella sua Galleria.

Terza condizione di spareggio:

Il giocatore con il maggior numero di Assistenti in gioco. Se continua la situazione di parità, tutti i giocatori in parità condividono la vittoria.

Gioco in Solitario

Preparazione

Segui la preparazione per una partita regolare, con le seguenti eccezioni:

Scegli un colore che rappresenterà un giocatore virtuale (Lacerda). Piazza il Gallerista di Lacerda e tutti i suoi Assistenti a fianco del tabellone.

Piazza 10 Biglietti per ogni colore sul Botteghino.

Piazza 8 tessere Reputazione prese a caso nella 1ª e 3ª colonna della sezione superiore della tabella del Mercato Internazionale. La colonna centrale non è usata.

Prendi 4 Visitatori per ogni tipo e rimettili nella scatola.

Come si Gioca

Tu giochi per primo. Dopo il tuo primo turno, piazza il Gallerista di Lacerda sul **Luogo** opposto sul tabellone. Dopo ognuno dei tuoi seguenti turni, Lacerda muove sul **Luogo** successivo in senso orario, lasciando indietro un Assistente su ogni **Luogo** lasciato.

Come al solito, se egli allontana un tuo Assistente da un **Luogo**, puoi effettuare una **Azione Esterna**.

Lacerda non effettua alcuna **Azione Luogo** o **Azione Esecutiva** eccetto che sul Mercato Internazionale.

Se **allontani** un Assistente di Lacerda, rimettilo nella sua riserva personale a fianco del tabellone e scarta un Biglietto dalla pila dove sono presenti più Biglietti; in caso di parità, scarta un Biglietto di tua scelta.

Se hai **allontanato** il Gallerista di Lacerda, egli scarta anche un Biglietto, e poi continuerà a muovere in senso orario durante il suo turno; cioè non puoi mai alterare il movimento in senso orario di Lacerda.

Mercato Internazionale

Ogni volta che Lacerda muove sul Mercato Internazionale, o egli o uno dei suoi Assistenti è **allontanato** a causa tua, piazza uno degli Assistenti di Lacerda sulla tabella nel primo spazio libero disponibile, partendo da quello più in alto a sinistra, e procedendo verso destra, e sulle righe inferiori. Il primo Assistente di Lacerda viene piazzato sulla sezione superiore (tessera Reputazione). Il secondo viene piazzato nella sezione inferiore (Asta). Questa sequenza è ripetuta durante il gioco, così il 3º,



L'Assistente è posto sul 1º spazio libero più in alto a sinistra

Esempio: Lacerda muove il suo Gallerista sul Mercato Internazionale. Egli ha già 2 Assistenti nella sezione della tabella relative alla Reputazione, e altri 2 nella sezione relativa all'Asta. Così questo sarebbe il 5º Assistente di Lacerda che viene piazzato sulla tabella, e viene piazzato anch'esso nella sezione superiore. L'Assistente viene piazzato sul primo spazio libero a partire da quello più in alto a sinistra e la tessera Reputazione viene scartata.

5º ecc. Assistente vengono piazzati nella sezione superiore, mentre il 2º, 4º ecc. vengono piazzati nella sezione inferiore. Se qualche parte della tabella è completa, l'Assistente è piazzato nella sezione non completa finché la tabella non sarà interamente occupata.

Quando uno degli Assistenti di Lacerda è piazzato su uno spazio con una tessera Reputazione, questa tessera è scartata.

Fine del Gioco in Solitario

Il gioco in solitario termina alla fine del round nel quale l'ultimo Biglietto è stato preso dal Botteghino. Poi, effettua una Azione ulteriore (in un Luogo differente rispetto a quello dove ti trovi attualmente).

Obiettivi per vincere in una partita in solitario

Gallerista Principiante

1. Completare almeno uno degli obiettivi indicati su ogni carta Curatore e Mercante d'Arte;
2. Acquisire almeno 4 tessere Reputazione;
3. Acquisire almeno 1 Capolavoro;
4. Avere almeno 160 Monete.

Gallerista Esperto

1. Completare l'obiettivo di maggior valore indicato sulla carta Curatore e uno qualsiasi indicato sulla carta Mercante d'Arte;
2. Acquisire almeno 5 tessere Reputazione;
3. Acquisire almeno 2 Capolavori;
4. Avere almeno 180 Monete.

Gallerista Professionista

1. Guadagnare almeno 35 Monete attraverso gli obiettivi indicate sulle carte Curatore e Mercante d'Arte;
2. Acquisire almeno 5 tessere Reputazione;
3. Acquisire almeno 3 Capolavori.

Esempio di Gioco

Primo Round



All'inizio del gioco, il giocatore **Blu** è il giocatore iniziale: egli muove dal Mercato Internazionale verso la Colonia degli Artisti, lasciando indietro un Assistente. Questo comporta l'allontanamento del Gallerista **Arancio** dal **Luogo**, e il Gallerista **Arancio** viene spostato sullo spazio di colore nero a fianco del **Luogo**. Il giocatore **Blu** decide di comprare un'Opera d'Arte.

Egli può comprare solo dall'Artista blu, dato che è l'unico Artista disponibile.

Egli paga 3 Monete per l'Opera d'Arte (il valore corrente della Fama dell'Artista) e muove i due Visitatori dall'Opera d'Arte alla Piazza.

Dato che egli non ha alcun Collezionista nella sua Galleria, la Fama dell'Artista incrementa solo del valore raffigurato sull'Opera d'Arte, in questo caso, solo 1.

Egli guadagna i Biglietti raffigurati sull'Opera d'Arte. Deve prendere quindi 1 Biglietto marrone ed 1 di sua scelta fra Rosa e Bianco. Egli sceglie quello Rosa, e piazza entrambi i Biglietti nel suo Ufficio.

Il giocatore **Blu** piazza l'Opera d'Arte nella sua Galleria sulla Plancia a faccia in giù nello spazio più a sinistra e prende uno dei segnalini Firma dell'Artista e lo piazza alla destra della sua Plancia del Giocatore a fianco dello spazio con raffigurata 1 Stella Verde. Questo serve ad indicare il valore di vendita dell'Opera d'Arte.

Egli poi piazza un Visitatore preso a caso dal sacchetto sulla nuova Opera d'Arte rivelata (perché c'è solo 1 Biglietto raffigurato sull'Opera d'Arte).

Prima che finisca il suo turno, il giocatore **Blu** sceglie di effettuare un **Azione Esecutiva**:



Turno del giocatore Blu - Egli compra un'Opera d'Arte

Prima che il turno passi al **Giallo**, l'**Arancio** aspetta fuori dal **Luogo**, essendo stato allontanato. L'**Arancio** adesso può effettuare l'**Azione Esterna**:



Per poter effettuare una delle due **Azioni Luogo**, l'**Arancio** deve spendere punti Influenza, retrocedendo il suo segnalino sul relativo tracciato fino allo spazio con raffigurata l'icona Fama. Questo gli costa 5 punti Influenza, ma decide di farlo comunque.

L'**Arancio** effettua l'Azione per scoprire un Artista e sceglie il Fotografo Blu.

Egli volta la tessera Artista blu del Fotografo e riceve il bonus indicato sulla tessera Bonus Artista (2 Biglietti in questo caso; egli prende quelli bianco e rosa). Egli inoltre piazza il cubetto sul 4 per indicare la Fama iniziale dell'Artista. Uno dei segnalini Firma è posto sul suo spazio Commissione della sua Plancia.

L'**Arancio** adesso ha una Commissione, e il prezzo della prima Opera d'Arte che egli compra da questo Artista sarà sempre uguale al valore della sua Fama iniziale.

Il Gallerista **Arancio** è poi mosso sulla sua Galleria.



Turno del giocatore Rosso - Egli scopre un Artista



Il **Giallo** è il successivo. Egli si trova su l'Ufficio Vendite. Prima che lo abbandoni, piazza un Assistente sul **Luogo** dove si trova, e poi muove sul Centro Televisivo, allontanando il Gallerista

Viola. Poi effettua un'Azione per assumere un Assistente.

Egli assume due Assistenti prendendoli dal tracciato dei Disoccupati, ricevendo 1 Biglietto marrone (raffigurato sullo spazio del secondo Assistente) e muove l'Assistente su una scrivania vuota del suo Ufficio.

Egli deve pagare un totale di 3 Monete (1 per il primo Assistente e 2 per il secondo Assistente).

Il **Giallo** decide di pagare 2 Monete dalla propria riserva e usare 1 punto Influenza per pagare la Moneta mancante.

Per pagare questa Moneta con i punti Influenza, egli retrocede il proprio dischetto sul relativo tracciato di due spazi (fino a quello con raffigurata una Moneta).

Prima di terminare il suo turno, il **Giallo** sceglie di effettuare una **Azione Esecutiva**:

Egli scarta il Biglietto marrone per poter muovere un Investitore dalla Piazza verso il suo Ingresso.



Turno del giocatore Giallo - Egli assume degli Assistenti

Essendo stato allontanato, il Gallerista **Viola** aspetta fuori del Centro Televisivo. Il Viola ora ha l'opzione di effettuare l'**Azione Esterna** prima di iniziare il suo turno.

Egli non ha alcun Biglietto o Contratto, così non può effettuare un'Azione Esecutiva, ma può spendere punti Influenza per effettuare una delle due Azioni **Luogo**.

Per pagare, egli deve retrocedere il suo dischetto sul tracciato Influenza fino allo spazio con raffigurata l'icona Fama. Questo gli costerebbe 5 punti Influenza, e pensa che sia troppo, così sceglie di non farlo.

Il **Viola** invece muove il suo Gallerista nella sua Galleria sul tabellone.

Adesso è il Turno del giocatore **Viola**. Essendo stato allontanato dal **Luogo** precedente, egli adesso può scegliere di muovere su qualsiasi **Luogo**. Muove il suo Gallerista sull'Ufficio

Vendite e allontana l'Assistente **Giallo**. Egli desidera prendere una carta Contratto, ma nessuna di quelle disponibili, così sceglie di pescare 4 nuove carte Contratto che piazza sopra quelle attualmente disponibili sul tracciato.

Poi, Egli prende una di queste nuove carte Contratto e la piazza sul 3° spazio del proprio Ufficio (avrebbe potuto scegliere qualsiasi spazio). Egli prende 1 Biglietto di un colore qualsiasi, come indicato sullo spazio coperto; e sceglie di prenderlo bianco. Prima che il **Viola** termini il turno può effettuare una **Azione Esecutiva**:

Può usare il Biglietto appena preso per muovere un Visitatore, o usare il bonus della carta Contratto presa piazzando un Assistente su di essa; sceglie di non fare niente. Il **Giallo** non effettua l'**Azione Esterna** e invia il suo Assistente a casa.



Turno del giocatore Viola - Egli prende un Contratto



L'**Arancio** è il successivo e muove il suo Gallerista sul Centro Televisivo, e allontana così quello del giocatore **Giallo**. Prima che l'**Arancio** effettui la sua **Azione Luogo**, egli usa la sua **Azione Esecutiva** per spendere un Biglietto bianco e muovere un Collezionista dall'Ingresso della sua Galleria verso la sua Galleria. Poi, come **Azione Luogo**, egli sceglie di Promuovere il Fotografo blu che egli ha scoperto con la precedente **Azione Esterna** durante il turno del **Blu**. Il livello corrente di Promozione dell'Artista è 1, così l'**Arancio** spende 2 punti Influenza, e piazza un segnalino di livello 2 sull'Artista. L'**Arancio** riceve il bonus indicato sullo spazio dove ha piazzato il segnalino Promozione (guadagna Influenza). Questo gli conferisce 1 punto Influenza (per il Collezionista nella sua Galleria). Poi, la Fama dell'Artista viene incrementata di 2 punti in totale; 1 punto per la Promozione, e 1 punto aggiuntivo perché l'**Arancio** ha un Collezionista nella sua Galleria. Il segnalino Fama viene avanzato fino allo spazio 6, dove sono raffigurate 2 Stelle Verdi. Questo significa che le Opere esistenti dell'Artista incrementano di valore. Tuttavia il segnalino Firma che l'**Arancio** ha a fianco della sua Plancia rappresenta solo una commissione; che non è stata ancora comprata, e resta sullo tale spazio.



Turno del Giocatore Arancio - Promuove un Artista

Dopo che il turno dell'Arancio è terminato, il **Giallo** può effettuare una **Azione Esterna**, ma sceglie di non farla, e rimette il suo Gallerista nella sua Galleria.

Secondo Round

Adesso è di nuovo il turno del giocatore **Blu**:



Egli muove uno dei suoi Assistenti sul **Luogo** dove si trova il suo Gallerista, e poi decide di visitare il Mercato Internazionale per incrementare la sua Reputazione. Con questa mossa allontana il suo Assistente. L'Assistente viene riportato a casa senza effettuare un'Azione ed il **Blu** continua il suo turno.

Egli ha solo 1 Investitore sul suo Ingresso, e quindi ha accesso solo alla prima Colonna della tabella. Egli ha anche un solo dipinto, quindi c'è solo uno spazio nella sezione superiore della tabella che egli può scegliere.

Egli guadagna 3 punti Influenza, prende la tessera Reputazione presente sullo spazio e la piazza sulla propria Plancia, sopra allo spazio che gli permette di muovere un Visitatore qualsiasi dalla Piazza nella sua Galleria. Sceglie di muovere un VIP.

Il **Blu** muove l'Investitore dal suo Ingresso sulla Piazza perché il suo lavoro è terminato, ed infine, piazza un Assistente dal suo Ufficio sullo spazio sul Mercato Internazionale da dove è stata presa la tessera. Il **Blu** non ha alcun Biglietto o Contratto, quindi non può effettuare un'**Azione Esecutiva**.



Turno del Giocatore Blu - Prende un tessera Reputazione

Turno del giocatore **Giallo**.

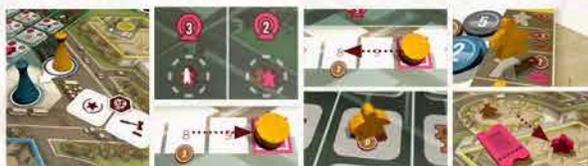


Il **Giallo** muove il suo Gallerista dalla sua Galleria sul Mercato Internazionale. Il **Blu** si trova già sul Mercato Internazionale quindi viene **allontanato**.

Il **Giallo** ha un VIP ed un Investitore sul proprio Ingresso, quindi ha accesso sia alla prima che alla seconda Colonna della tabella. Egli decide di fare un'Offerta (usa la parte inferiore della tabella), e sceglie la riga "1 Moneta" della seconda colonna. Guadagna 2 punti Influenza per aver scelto la seconda colonna, e poi usa i punti Influenza per guadagnare la Moneta di cui ha bisogno per l'offerta, retrocedendo il proprio dischetto sul tracciato Influenza fino allo spazio 8, poi piazza un Assistente dal suo Ufficio sullo spazio della tabella.

Questo gli fa guadagnare un nuovo Assistente e un Biglietto rosa.

Per la sua **Azione Esecutiva**, il **Giallo** spende il Biglietto rosa e muove il VIP sul suo Ingresso nella sua Galleria.



Turno del giocatore Giallo - Effettua un'Offerta

Il **Blu** poi effettua una **Azione Esterna** e gli sarebbe piaciuto spendere 3 punti Influenza per effettuare una **Azione Luogo**. Purtroppo, egli non ha più alcun Visitatore sul suo Ingresso, quindi non ha accesso al Mercato Internazionale. Il suo Gallerista viene riportato nella sua Galleria.

Turno del giocatore **Viola**:



Il giocatore Viola visita la Colonia degli Artisti, allontanando così l'Assistente **Blu**. Egli desidera comprare un'Opera d'Arte per completare il Contratto che ha preso nel turno precedente, ma prima di effettuare l'**Azione Luogo**, egli usa la sua **Azione Esecutiva** per muovere un Assistente sulla sua carta Contratto. Il bonus gli permette di scegliere un Visitatore dal sacchetto e piazzarlo direttamente nella sua Galleria, così sceglie un Collezionista.

Egli poi usa la sua **Azione Luogo** per comprare l'ultimo dipinto disponibile. (Il dipinto blu adesso non ha segnalini Firma rimasti). Egli piazza il segnalino Firma alla destra della sua Plancia, a fianco dello spazio con 1 Stella Verde (secondo il valore di Fama corrente dell'Artista).

Il **Viola** paga 4 Monete per l'Opera d'Arte (la Fama corrente dell'Artista), usando 3 delle sue Monete, e 1 che guadagna spendendo punti Influenza retrocedendo il suo segnalino sul relativo tracciato di due spazi.

Egli poi incrementa la Fama dell'Artista dal quale ha comprato l'Opera d'Arte di 1 punto (come indicato sull'Opera d'Arte) e di 1 punto addizionale perché egli ha 1 Collezionista nella sua Galleria. Egli desidera anche incrementare ulteriormente il valore dell'Opera, e decide di usare i suoi punti Influenza per aumentare di 1 punto addizionale la Fama dell'Artista. Il **Viola** spende 3 punti Influenza (retrocedendo il suo dischetto sul tracciato fino allo spazio con raffigurata l'icona Fama). La Fama dell'Artista adesso è di 2 Stelle Verdi, così il segnalino Firma posseduto dal giocatore **Blu** e **Viola** è avanzato fino allo spazio con 2 Stelle Verdi. Il valore di vendita di questi lavori adesso è di 8.



Turno del Giocatore Viola - Compra un'Opera d'Arte

Il giocatore **Blu** ha un Assistente che aspetta fuori dal **Luogo**, così egli adesso può effettuare un **Azione Esterna**. Egli decide di usare i suoi punti Influenza per scoprire un nuovo Artista. Dopo aver effettuato la sua **Azione Esterna**, il **Blu** muove il suo Assistente sul suo Ufficio.

Un paio di turni dopo:



Il **Blu** è il giocatore successivo, e decide di vendere la sua Opera d'Arte. Egli muove dalla sua Galleria verso l'Ufficio Vendite e sceglie di vendere il suo unico dipinto. L'Opera vale 8 Monete (indicate dalla posizione del segnalino Firma), così egli rimuove il dipinto dalla sua Galleria e lo piazza a fianco della sua Plancia, riceve 8 Monete dalla Banca, e rimette il segnalino Firma sull'Artista.

Dopo la vendita, il **Blu** deve muovere uno dei Visitatori dalla sua Galleria verso la Piazza. Dato che ha solo un VIP all'interno della Galleria, egli deve muovere questo Visitatore.

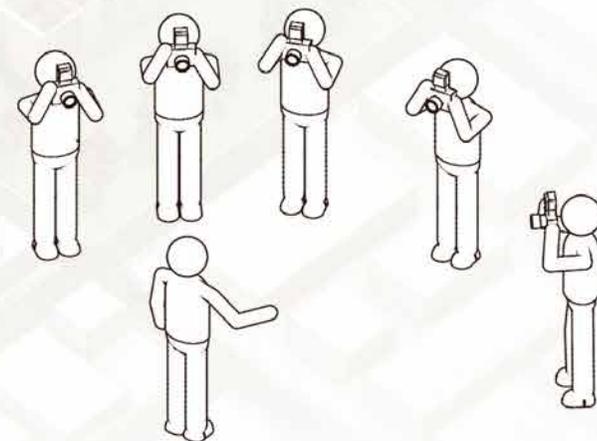
Il suo Assistente, che si trova sulla carta Contratto, viene rimesso nell'Ufficio e la carta Contratto è voltata.

Dato che il Visitatore che è stato mosso era un VIP, la carta Contratto è orientata con l'icona Influenza posta in alto. Se egli non avesse avuto Visitatori nella sua Galleria prima della vendita o avesse mosso un Collezionista, egli avrebbe potuto scegliere l'orientamento della carta.

Per la sua **Azione Esecutiva**, egli può muovere uno dei suoi Assistenti sulla carta Contratto appena voltata. Ma dato che egli non ha più alcun VIP nella sua Galleria egli non riceverà alcun punto Influenza per questo, così decide di non effettuare l'**Azione Esecutiva**.



Turno del Giocatore Blu - Vende un'Opera d'Arte



Artisti Partecipanti

Fotografia	Artista	Descrizione
2. USA	• Craig Maher	Dipinto, 2011
4. USA	• Alexander E.B. Zatarain	Ode a R. Mutt, 2014, Questo pezzo cerca di togliere l'oggetto dal suo contesto in modo che le sue qualità si facciano sentire, mentre la sua identità è oscurata. Nutro la speranza che lo spettatore una volta resosi conto di cosa sia in realtà l'oggetto nella fotografia, scopra nuovi significati oltre la banalità delle cose reali.
5. Australia	• Robert Masters	Vetro Dicroico, 2014, Macro Foto di braccialetti in vetro dicroico. Parte del progetto su Google+ Foto Settimanali 2014
6. Portogallo	• Vital Lacerda	Ballerina, 2008, Introspezione. Parte di un progetto di Blog.
7. Portogallo	• Bruno Valério	Budha Quadrato, 2013, Aveiro
8. USA	• Tim Barnes	2010, Interno di un ponte coperto a Southford Falls State Park nel Southford, Connecticut. È una fotografia "High Dynamic Range" (HDR), cioè una combinazione di diversi scatti.

1 e 3 sono state create dall'illustratore del gioco - Ian O'Toole - Australia

Pittura	Artista	Descrizione
9. Australia	• Alicia Smith	Nel Profondo della Foresta Pluviale, 1997, dettaglio. Acquerello, penna e china. Unicorni, Draghi, Manticore, Fenici, Basilischi, Cervi Alati, Grifoni, Serpenti Piumati.
10. India	• Amit Kalla	Paesaggio (astratto), 2014-2015, Olio su carta, 23x23 pollici
11. USA	• Craig Maher	Urlatore, 2005, Olio su tela
12. Brasile	• Janete C. Cunha ClaroBrazil	Serie dei Caffé, 2002-2015. Parte di una serie di dipinti che evidenziano una delle ricchezze del Brasile, il caffè, che rappresenta l'eterna riflessione della sensibilità e del gusto della cultura brasiliana e della sua gente.
13. USA	• Amy Shamanssky	Il Mondo di Harold, 2010, Acrilico e Carboncino su tela, 16x20 pollici
14. Messico	• Pablo de Leon Nava	Speranza, 2015.
15. Hong-Kong	• Francis G. Alexsandro W.	Salmi del Cuore, 2014, dettaglio. Pennarello su tela. Le persone sono sempre nelle tenebre e nella beatitudine, per trattenere la mente potranno scrivere un bel poema.
16. USA	• Pablo Peña	L'ultimo Tramonto, 2012-2014.

Grafica Digitale	Artista	Descrizione
27. Portogallo	• Vital Lacerda	Vetro Organico 2006, Distorsioni, Macro. Guardando la vita fondersi attraverso un vetro.
29. USA	• Raef Payne	Syzygy, 2011, Illustrazione. Syzygy l'allineamento dei pianeti nell'universo e la creazione di nuove possibilità e nuovi mondi.
30. Hong-Kong	• Francis G. Alexsandro W.	7 Cavalli al Galoppo - Sette schemi di vita, 2014, Illustrazione. China su Carta di Riso. Verità, moralità, benevolenza, giustizia, prosperità, saggezza e fiducia.
32. Belgio	• Rafaël Theunis	Tramonto in Inverno, 2004, ho fatto una serie di collage fotografici usando tecniche progettuali per visualizzare un diario che ho tenuto mentre studiavo a Boston, MA. Il lavoro simboleggia la mia visione e le impressioni di un inverno freddo ma bello.

25, 26, 28 e 31, sono state create dall'illustratore del gioco - Ian O'Toole - Australia

Tessere Reputazione



Ricevi 1 Moneta per ogni 3 Punti Influenza posseduti (arrotonda per difetto). **Risolvi questa tessera prima delle altre.**



Ricevi 1 Punto Influenza 3 Monete per ogni Collezionista presente nella tua Galleria.



Ricevi 1 Punto Influenza 2 Monete per ogni VIP presente nella tua Galleria.



Ricevi 1 Punto Influenza 2 Monete per ogni Investitore presente nella tua Galleria.



Ricevi 1 Moneta per ogni Visitatore presente nella tua Galleria.



Ricevi 4 Monete per ogni set di 3 diversi Visitatori presenti nella tua Galleria.



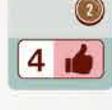
Ricevi 1 Punto Influenza e 2 Monete per ogni tessera Reputazione posseduta (incluso questa).



Ricevi 1 Punto Influenza e 3 Monete per ogni tuo Assistente presente nella sezione Asta sul Mercato Internazionale.



Ricevi 1 Punto Influenza e 1 Moneta per ogni tuo Assistente in gioco (non sul tracciato dei disoccupati)



Ricevi 2 Monete per ogni Artista che ha un valore di Promozione di 4 o più.



Ricevi 2 Monete per ogni Opera d'Arte acquisita durante il gioco (esibita o venduta).



Ricevi 1 Punto Influenza 3 Monete per ogni Opera d'Arte che hai venduto.



Ricevi 1 Punto Influenza 3 Monete per ogni Opera d'Arte che hai in esibizione.



Ricevi 1 Punto Influenza 2 Monete per ogni differente Forma d'Arte che hai acquisito durante il gioco.



Ricevi 1 Punto Influenza 3 Monete per ogni Fotografia che hai acquisito durante il gioco (esibita o venduta).



Ricevi 1 Punto Influenza 3 Monete per ogni Dipinto che hai acquisito durante il gioco (esibita o venduta).



Ricevi 1 Punto Influenza 3 Monete per ogni Grafica Digitale che hai acquisito durante il gioco (esibita o venduta).



Ricevi 1 Punto Influenza 3 Monete per ogni Scultura che hai acquisito durante il gioco (esibita o venduta).



Ricevi 2 Monete per ogni Artista con un valore di Fama di 15 o più.



Ricevi 2 Punti Influenza 4 Monete per ogni Capolavoro che hai in esposizione.

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

Un'enorme grazie a: Hugo Elias, Jorge Graça, Nathan Morse, Paulo Lacerda, Pedro Almeida, Pedro Branco, Ricardo Almeida, Sérgio Neves, questi ragazzi hanno giocato tutte le versioni di questo gioco infinite volte.

Un ringraziamento speciale a: Paul M. Incao per tutti i suoi suggerimenti e il tempo speso sviluppando "Il gallerista", Ian O'Toole per le stupende illustrazioni, Paul Grogan la squisita scrittura del regolamento, tutta la comunità di BGG per i loro suggerimenti e supporto, e Rick Soued per aver creduto in me e nel gioco. Senza tutte queste persone questo gioco non sarebbe mai nato.

Tutto il mio amore per la mie bellissime figlie Catarina e Inês ed alla mia musa e miglior amica, mi moglie Sandra per tutte le sue idee, pazienza, supporto, ispirazione e molte, molte ore di play-testing.

Crediti

Creatore del Gioco: Vital Lacerda

Sviluppo del Gioco: Paul M. Incao

Illustrazioni: Ian O'Toole

Grafica & Illustrazioni 3D: Ian O'Toole

Regolamento & Illustrazioni 3D: Vital Lacerda

Scrittura del Regolamento in Inglese: Paul Grogan, Gaming Rules!

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

Direzione del Progetto: Rick Soued

Traduzione in Italiano: Francesco "ZeroCool" Neri

Se hai qualche domanda, scrivici una email a:
info@eagle-gryphon.net

Metti un MI PIACE su Facebook:

www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games

SEGUICI su Twitter: @EagleGames

© 2015 Eagle-Gryphon Games,

801 Commerce Drive, building #5.

Leitchfield, KY 42754, Tutti i diritti riservati.

www.eagle-gryphon.com

