

THE GALLERIST

UM JOGO DE VITAL LACERDA

1 a 4 Jogadores

30 MIN por Jogador

A era da Arte e do capitalismo criou a necessidade de uma nova ocupação - O Galerista, que combina os elementos de um negociante de Arte, curador de museu e empresário de Artistas. E você está prestes a assumir essa função! Você irá promover e estimular Artistas; comprar, expor e vender suas Artes; construir e exercer sua influência internacionalmente. Como resultado, você irá alcançar o respeito necessário para atrair

visitantes de todo o mundo para a sua Galeria. Há muito trabalho a ser feito, mas não se preocupe, você pode contratar assistentes para ajudá-lo. Há uma longa fila de aficionados por Arte desempregados que estão esperando por uma oportunidade de trabalhar com alguém do seu status. Construa sua fortuna gerenciando a mais lucrativa Galeria já vista.

Lista de Componentes



1x Tabuleiro



4x Tabuleiros Individuais dos Jogadores



4x Peões de Galerista



1x Ficha de Jogador Inicial e
4x Marcadores de Influência



32x Peças de Obra de Arte



16x Peças de Artista



16x Fichas de Assinatura



10x Fichas de Bônus de Artista



60x Bilhetes



40x Meeples Visitantes



1x Saco de Pano



40x Meeples de Assistente nas cores
dos Jogadores



3x Cavaletes de Madeira



20x Fichas de Reputação



8x Marcadores de Fama, 5x Fichas de
Celebridade e 3x Fichas Temáticas



20x Fichas de Promoção



4x Cartas de Negociante de Arte



4x Cartas de Curador



20x Cartas de Contrato



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

Índice de Conteúdo

Lista de Componentes	1
Preparação do Jogo	2-3
Visão Geral do Jogo	4
<ul style="list-style-type: none">• Uma Breve Explicação das 4 Localidades• Visitantes, Galerias, Praça Central e Hall• Fama, Influência, Dinheiro	
Turno do Jogo	5
Fim do Jogo	
Ação das Localidades	
Manobras Executivas	<ul style="list-style-type: none">• Movendo Visitantes Oferecendo Bilhetes• Usando o Bônus de uma Carta de Contrato
Ação de Expulsão	6
Colônia de Artistas	7
<ul style="list-style-type: none">• Descobrimo um Artista• Comprando e Exibindo uma Obra de Arte	
Escritório de Vendas	9
<ul style="list-style-type: none">• Firmando um Contrato• Vendendo uma Obra de Arte	
Centro de Mídia	11
<ul style="list-style-type: none">• Contratando Assistentes• Promovendo um Artista	
Mercado Internacional	12
<ul style="list-style-type: none">• Pegando Ficha de Reputação• Dando um Lance pelas Artes de Renome Internacional	
Influência	13
Bilhetes, Fama e Status de Celebridade	14
Pontuação Intermediária	14
Pontuação de Final de Jogo	15-16
Jogo Solo	16
Exemplo de Jogo	17-18
Participação dos Artistas	19
Fichas de Reputação & Créditos Finais	20

PREPARAÇÃO

Jogo para 4 Jogadores



Com exceção do dinheiro, todos os demais componentes são limitados. Caso se esgotem, você não poderá pegá-los mais.

PREPARAÇÃO

- Coloque o **Tabuleiro Principal** no centro da mesa.
- Coloque os **Tabuleiros dos Jogadores** ao redor do **Tabuleiro Principal** próximos às **Galerias** da cor apropriada.

Coloque os Visitantes no saco de pano: Para **4-Jogadores**, use todos os Visitantes. Para **3-Jogadores**, remova dois de cada cor e retorne-os à caixa do jogo. Para **2-Jogadores** e **Jogo Solo**, remova 4 de cada Cor.

Preparando o Tabuleiro Principal:

1. Posicione o marcador de **Influência (disco)** de cada jogador no espaço "10" do Medidor de Influência.
2. Na bilheteria, coloque um número de **Bilhetes** de cada cor dependendo do número de jogadores: 20 bilhetes para **4-Jogadores**, 15 bilhetes para **3-Jogadores** e 10 para **2-Jogadores** e **Jogo Solo**. Retorne o restante para a caixa do jogo. Eles não serão usados nessa partida.

Escritório de Vendas:

3. Embaralhe as Cartas de Contrato, e posicione-as com a face para baixo no espaço apropriado, na esquerda superior do tabuleiro central. Compre 4 cartas e coloque-as com a face para cima nos quatro espaços de contrato.

Colônia de Artistas:

4. Embaralhe todas as 16 **Peças de Artistas** e coloque-as, uma a uma, nos espaços apropriados que correspondem à cor e ao tipo de arte do Artista.



Os Artistas que não puderem ser posicionados, por já terem outro ocupando o seu lugar, são retornados à caixa do jogo. Repita o processo até que todos os espaços estejam ocupados por um Artista (deve haver um Artista da cor azul e um da cor vermelha para cada tipo de Arte).



O primeiro Artista revelado da cor azul deve estar com a face para cima e deve ter sua Fama inicial marcada com um cubo branco. A Fama inicial está registrada em ambos os lados da peça.

5. Todos os demais Artistas começam o jogo com a face para baixo. Embaralhe as Fichas de Bônus de Artista e, aleatoriamente, distribua uma para cada um desses Artistas. Retorne o restante das fichas para a caixa. Coloque ainda 1 **Visitante Branco** (Colecionador) do saco de pano em cada Artista da cor vermelha.
6. Coloque ambas as **Fichas de Assinaturas** do Artista no espaço apropriado próximo de cada Artista. Cada Artista possui 2 fichas da sua cor e tipos de Arte.



7. Para cada tipo de Arte, embaralhe as respectivas peças de Obras de Arte e forme uma pilha no espaço apropriado do tabuleiro, com as faces viradas para cima. Remova a primeira peça de Obra de Arte de cada pilha e separe-as por enquanto (elas serão utilizadas no passo 11).
8. Em cada peça, que está no topo das pilhas de Obras de Arte, há um número de Bilhetes estampado nelas. Retire do saco de pano, de forma aleatória, um número de **Visitantes** igual à quantidade de Bilhetes estampados em cada peça e coloque-os no topo de cada uma dessas peças. É importante seguir essa etapa peça por peça.



Centro de Mídia:

9. Coloque as fichas de **Promoção** em pilhas, nos espaços designados de acordo com a numeração.

Mercado Internacional:

10. De forma aleatória, separe 12 **Fichas de Reputação** e posicione-as em cada espaço das 4 fileiras superiores do Mercado Internacional. Em jogos de **2-Jogadores** e **Jogo Solo**, utilize somente 8 fichas e posicione-as na primeira e terceira colunas. A segunda coluna não é utilizada.
11. Embaralhe as 4 peças de Obra de Arte separadas previamente (passo 7) e coloque-as expostas

nos cavaletes de madeira, próximas ao tabuleiro do jogo. Use 3 cavaletes para **4-Jogadores**, 2 cavaletes para **3-Jogadores** e apenas 1 cavelete para **2-Jogadores** e **Jogo Solo**. **Estas serão Obras de Arte de Renome Internacional**, que serão leiloadas ao final do jogo.

Retorne os cavaletes e as peças de Obra de Arte não utilizadas à caixa do jogo.

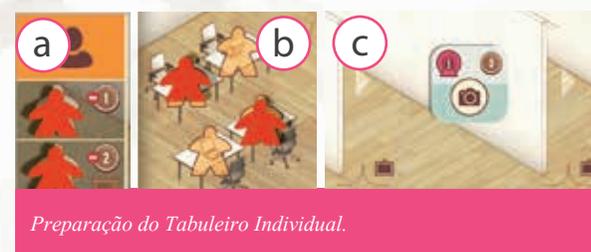
12. Retire do saco de pano, aleatoriamente, 4 **Visitantes** e coloque-os na **Praça Central**. Ainda, aleatoriamente, coloque 1 **Visitante** no **Hall** de cada jogador.



13. Aleatoriamente, pegue 4 fichas de **Reputação** das que restaram e coloque uma em cada **Localidade** do Tabuleiro Principal.
14. Escolha um jogador inicial e este começará com a Ficha de Jogador Inicial. Em ordem **reversa** à ordem do jogo, cada jogador posiciona sua peça de **Galerista** em uma das 4 **Localidades**, recebendo a ficha de **Reputação** daquele espaço (veja o passo "c", abaixo) e definindo aquele como seu espaço inicial. Qualquer ficha remanescente é retornada à caixa.
 - Posicione os demais componentes próximos ao Tabuleiro Principal.

Cada Jogador escolhe uma cor e prepara sua Galeria da seguinte forma:

- a. Coloque 8 **Assistentes** nos espaços da fila de não contratados.
- b. Coloque os 2 **Assistentes** remanescentes nas mesas de seu escritório.
- c. Coloque a Ficha de **Reputação** (recebida no passo 14), no terceiro espaço de Arte do Tabuleiro Individual do Jogador.
- d. Pegue 10 de dinheiro no banco. Este será seu dinheiro inicial.
- e. Embaralhe e distribua para cada Jogador uma carta de **Negociante de Arte** e uma carta de **Curador**. Estas cartas são mantidas em segredo dos demais jogadores.



Visão Geral do Jogo

Em The Gallerist, cada jogador tenta ganhar a maior quantidade de dinheiro possível para, assim, vencer o jogo.

Durante o curso da partida, os Jogadores (também chamados de Galeristas de agora em diante) irão descobrir Artistas, contratá-los para criar Obras de Arte e promovê-los na Mídia para torná-los mais famosos.

Os Jogadores ainda devem comprar Obras de Arte para exibi-las em sua Galeria e, possivelmente, vendê-las. Os Galeristas devem contratar assistentes e usá-los no Mercado Internacional de Arte para aumentar sua Reputação e usá-los para fazer ofertas pelas Artes em leilão. Ao final do jogo, Jogadores também pontuam com dinheiro adicional ao completarem os objetivos secretos de suas cartas de Curador e de Negociante de Arte.

Em turnos no sentido horário, cada Jogador pode escolher mover seu Galerista por uma das 4 **Localidades** no Tabuleiro principal e realizar uma das 2 possíveis ações daquela **Localidade**. Ainda, podem-se usar **Manobras Executivas** para realizar jogadas vantajosas e **Ações de Expulsão** garantindo a dinâmica do jogo. Essas ações serão explicadas em breve.



As 4 Localidades do Jogo.

Uma breve explicação das quatro Localidades:



Colônia de Artistas: Os Jogadores podem tanto descobrir um novo Artista ou comprar uma Obra de Arte de um Artista já conhecido. Cada artista pode produzir apenas 2 Obras de Arte por vez representadas por suas fichas de Assinatura. O custo de uma Obra de Arte é baseado em quão famoso o Artista é (registrado na peça do artista com o cubo branco de Fama) e, uma vez comprada, a Obra de Arte é exposta na Galeria do Jogador.



Escritório de Vendas: O Jogador pode pegar uma carta de contrato disponível ou, se ele já possuir o contrato certo, pode vender uma de suas Obras de Arte. O valor de venda de sua obra é baseado no nível de Fama do Artista que a criou.



Centro de Mídia: O Jogador pode contratar Assistentes extras nesta **Localidade** ou ainda promover um Artista na Mídia, o que irá aumentar sua Fama e recompensar o Jogador com bônus adicionais.

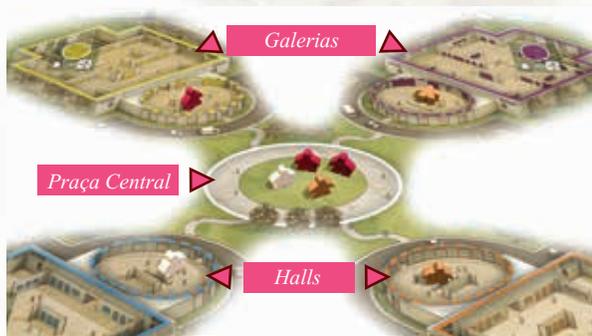


Mercado Internacional: Nesta **Localidade**, o Jogador pode mandar um de seus Assistentes para reservar um espaço na tabela do Mercado Internacional de Artes e ganhar influência, dependendo de qual coluna foi posicionado. A parte superior da tabela aumenta a Reputação do Jogador e dá a eles mais um objetivo para o final do jogo; já a parte inferior da tabela é onde os Jogadores dão lances para o leilão das Artes dispostas nos cavaletes, que representam Artes de Renome Internacional. Este leilão ocorre somente no final do jogo.

Visitantes, Galerias, Praça Central e Halls

Uma parte importante do jogo são os Visitantes, que vêm em 3 tipos diferentes, representando Investidores (marrons), VIPs (rosa) e Colecionadores (branco).

Um Jogador pode mover estes Visitantes pelo tabuleiro gastando bilhetes da cor apropriada com o objetivo de



Praça Central, Halls e Galerias.



atraí-los para dentro de sua Galeria. Uma vez ali dentro, eles rendem ao jogador dinheiro e influência; e ajudam a aumentar a Fama de um Artista.

Fama



Cada Artista reconhecido (face para cima) possui um marcador para representar sua Fama atual. Isso determina o preço de venda de qualquer Obra de Arte que ele tenha criado. Por isso, para ter um maior lucro, é uma boa ideia comprar Obras de Arte de Artistas em início de carreira e vendê-las quando os Artistas estiverem famosos. A Fama de um Artista é aumentada quando ele cria uma Obra de Arte e quando ele é promovido na Mídia.

Influência



Cada Jogador marca sua influência através do indicador na parte inferior do Tabuleiro principal. A Influência é gasta como moeda de troca para: promover um Artista; usar uma Ação de **Localidade** (como parte de uma **Ação de Expulsão**); e ganhar Fama e Dinheiro adicionais. Influência é ganha toda vez que o Jogador realiza uma ação que tenha esse ícone ou quando executa a Ação de **Localidade** no Mercado Internacional.

Dinheiro



Dinheiro é um recurso vital durante a partida e é usado para: comprar Obras de Arte, contratar Assistentes e dar lances no leilão do Mercado Internacional. Dinheiro é ganho ao vender uma Obra de Arte ou ao realizar ações que tenham esse ícone.

Turno de Jogo

O jogo tem uma série de rodadas, começando pelo Jogador inicial. No turno de um Jogador, este move seu **Galerista** para uma das quatro **Localidades** do tabuleiro e realiza uma das duas possíveis ações naquela **Localidade**. Adicionalmente, um Jogador pode também realizar uma das duas 'Manobras Executivas' durante o seu turno, antes ou depois de realizar a ação de **Localidade** com o seu **Galerista**.

Se um Jogador mover seu **Galerista** para uma **Localidade** onde outro Jogador está presente, aquele Jogador é Expulso e assim, poderá realizar uma **Ação de Expulsão**, isso após o Jogador atual terminar o seu turno.



O Jogador amarelo foi expulso.

Por causa da "Ação de Expulsão", os Jogadores podem realizar movimentos extras fora de seu turno regular. Lembre-se de que o próximo jogador a ter o turno é o que está à esquerda do jogador ativo (e não o Jogador expulso).

Esse elemento dinâmico do jogo realmente o diferencia e mantém todos os Jogadores atentos durante a partida.

FIM DO JOGO

A sequência de jogadas continua até pelo menos 2 das seguintes condições acontecerem:

- Esgotam-se todos os bilhetes;
- Dois ou mais Artistas tornam-se celebridades;
- Quando não há mais Visitantes dentro do saco de pano.

Ocorrendo duas ou mais destas condições, a rodada continua até que o Jogador final realize seu turno. Então, começando do Jogador inicial e seguindo a ordem de turnos, cada Jogador realiza um último turno, com exceção de não haver **Ações de Expulsão** nesta última rodada (a peça expulsa simplesmente retorna para casa sem realizar a **Ação de Expulsão**).

A pontuação final então tem início (veja pág. 15) e o **Jogador com mais dinheiro vence o jogo!**



As condições para o fim do jogo. 2 das 3 devem ocorrer.

Ações de Localidade

No turno do Jogador, estando este em uma **Localidade** (não foi expulso), ele **DEVE MOVER** seu **Galerista** para uma **Localidade** diferente. Se ele está em sua Galeria (veja pág. 6), ele pode escolher ir para qualquer **Localidade**.

Adicionalmente, se um Jogador mover-se de uma **Localidade** para outra, ele pode deixar um de seus **Assistentes** para trás, naquele espaço do qual seu



Deixando um Assistente para trás.

Galerista se moveu. Esse **Assistente** pode ser retirado tanto do seu **escritório** quanto de outra **Localidade**. Ao deixar um **Assistente** para trás, o jogador poderá realizar uma **Ação de Expulsão** caso o **Assistente** seja expulso.

Uma vez que o **Galerista** é movido para uma **Localidade**, o Jogador **DEVE** selecionar uma das duas **Ações de Localidade** possíveis (veja pág. 7).

Exemplo:

O Jogador da cor Laranja está realizando seu turno. Seu **Galerista** está atualmente no **Mercado Internacional**. Ele escolhe se mover para o **Centro de Mídia** e decide deixar um **Assistente** para trás no **Mercado Internacional**. Então, ele pega um de seus **Assistentes** de seu escritório e coloca-o na **Localidade** do **Mercado Internacional**. Se ele tivesse um **Assistente** em outra **Localidade**, poderia mover este **Assistente** no lugar. Finalmente, ele realiza uma das duas possíveis ações do **Centro de Mídia**.

Manobras Executivas

No turno de um Jogador, em adição à realização da **Ação de Localidade**, ele também pode desempenhar uma **Manobra Executiva**. Se ele decidir por fazê-la, esta ação pode ser realizada tanto antes quanto depois da ação de **Localidade** à escolha do Jogador.

Há 2 possíveis Manobras Executivas

- Mover Visitantes oferecendo bilhetes.
- Usar o bônus de uma carta de contrato.

• Mover Visitantes oferecendo bilhetes

Galeristas oferecem bilhetes para atrair importantes Visitantes para dentro de suas Galerias.

Um Jogador pode descartar qualquer número de bilhetes. Cada bilhete descartado permite ao Jogador mover 1 **Visitante** (sempre da mesma cor do bilhete descartado) em direção ao espaço do tabuleiro **MAIS PRÓXIMO** da sua própria Galeria. Um mesmo **Visitante** pode ser movido mais de uma vez como parte da mesma ação.

Bilhetes descartados são colocados na pilha de descarte, ao lado do tabuleiro (não retornam para a bilheteria).



Em cada Galeria há este símbolo como lembrete aos Jogadores.

O **Visitante** na **Praça Central** ou em qualquer **Hall** pode ser movido por qualquer Jogador. Porém, uma vez que o **Visitante** entra em uma Galeria, ele não pode mais ser removido dela, mesmo pelo uso de bilhetes.

Exemplo:

Mova um **Visitante** da **Praça Central** para o seu **Hall** (mas não o contrário); mova-o do seu **Hall** para a sua Galeria (mas não o contrário); ou mova, até mesmo, um **Visitante** do **Hall** de um outro Jogador para a **Praça Central**.



Movendo Visitantes como uma Manobra Executiva.

- Usar o bônus de uma carta de contrato

Contratos trazem muitas vantagens.

Durante o jogo, Jogadores podem pegar cartas de contrato, que são posicionadas em seu tabuleiro individual. Os bônus mostrados em cada carta podem ser utilizados pelo jogador valendo-se de uma **Manobra Executiva** para posicionar um de seus Assistentes (removidos do escritório ou de uma **Localidade**) naquela carta. Este bônus só pode ser utilizado uma única vez e o **Assistente usado permanece na carta** para representar isso.

Exemplo:

O Azul tem uma carta de contrato em seu tabuleiro. Ele pode usar uma Manobra Executiva para colocar um de seus Assistentes gerenciando aquele contrato para receber o bônus estampado. (A imagem à direita mostra o bônus de pegar uma nova carta de contrato).

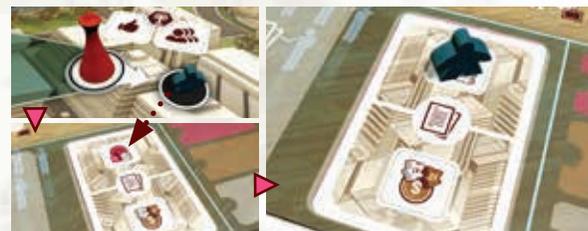


O Jogador recebe imediatamente o bônus demonstrado na carta.

No decorrer do jogo, se o contrato for utilizado para a venda de uma Obra de Arte, o Assistente retorna para o escritório do jogador e a carta de contrato é virada com a face para baixo, mostrando novos bônus que podem ser utilizados exercendo outra **Manobra Executiva**. Veja a descrição dos bônus no guia do Jogador.

Exemplo:

O Azul cumpriu o contrato do exemplo anterior ao vender uma Obra de Arte correspondente, logo, o Assistente retorna ao escritório. Ele então pode realizar uma Manobra Executiva mais tarde no jogo para colocar o Assistente novamente na carta, recebendo um novo bônus, desta vez, da parte de trás da carta.



O Jogador recebe imediatamente o bônus de Influência.

Ação de Expulsão

Se um Jogador mover o seu Galerista para uma **Localidade** onde já tenha um Galerista ou Assistente de outro Jogador, aquela peça é “Expulsa” e movida para o espaço em preto na frente do espaço da **Localidade**. Após o Jogador terminar seu turno, o Jogador que foi Expulso pode realizar uma ação especial chamada “**Ação de expulsão**” e, após, deve mover o seu Galerista/Assistente para a casa (veja **Indo pra casa** - abaixo).

Exceção: Um Assistente expulso pode ser usado como parte de uma **Manobra Executiva** e alocado a um contrato ou no Mercado Internacional, caso em que ele não “volta para casa”.

Expulsando seu próprio Assistente:

É possível um Jogador expulsar seu próprio Assistente. Neste caso, o Assistente retorna para o escritório, mas o Jogador não realiza uma **Ação de Expulsão**.

As possíveis **Ações de Expulsão** são:

- Reduzir sua Influência até a estrela anterior mais próxima para executar uma das ações da **Localidade**.
- Realizar uma Manobra Executiva (veja acima).

Realizar uma **Ação de Expulsão** é opcional, mas é obrigatório voltar com o Galerista ou o Assistente para sua casa ainda que a ação não aconteça.

Indo para Casa



Toda vez que o Galerista é mandado para casa após ser expulso de uma **Localidade**, ele retorna para a sua Galeria, no tabuleiro principal.

Toda vez que um Assistente retorna para casa, ele é colocado em um espaço vazio do escritório no tabuleiro individual do Jogador. Se todos os quatro espaços estiverem ocupados, o Assistente é removido da partida e retorna à caixa do jogo.



Exemplo:

*Exemplo: É a vez do Jogador roxo. Ele se move para o Escritório de Vendas, onde o Jogador amarelo tem um assistente. O assistente do amarelo é movido para o espaço preto em frente ao espaço da **Localidade**.*

*Após o Jogador roxo realizar sua **Ação de Localidade**, o Jogador amarelo pode usar a sua **Ação de Expulsão** para também realizar uma **Ação de Localidade** (reduzindo seu marcador de Influência até a estrela anterior mais próxima).*

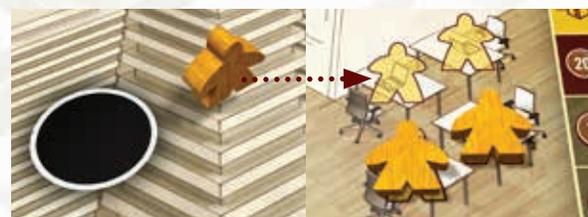
O Assistente retorna para casa.



O Assistente do Amarelo é expulso.



Amarelo reduz sua Influência até a próxima estrela anterior para realizar uma **Ação de Localidade**.



O Assistente do amarelo retorna para casa.

Localidades



Colônia de Artistas



Ação: Descobrir um Artista.

Após descobrir um novo Artista, você assina um contrato de comissão com ele para que ele crie uma Obra de Arte.

Há 8 Artistas em cada jogo, mas apenas um deles (com a face para cima) está disponível no início e pode criar Obras de Arte no começo do jogo. Os demais Artistas precisam primeiro ser descobertos por um Jogador para começar a criar suas Obras. Para isso, o Jogador precisa realizar a ação de descobrir um artista e seguir esses passos:

1. Escolha um **Artista** (com a face para baixo).
2. Ganhe imediatamente o **Bônus que acompanha o Artista** e depois devolva a ficha de bônus para a caixa do jogo.
3. Apenas em Artistas da cor vermelha: Mova o Colecionador (Visitante branco) da peça do Artista para a Praça Central.
4. Vire o Artista e coloque-o com a face para cima.
5. Marque a **Fama inicial** do Artista colocando um cubo branco no espaço marrom do registro de Fama na peça do Artista.
6. Mova a ficha de assinatura do Artista para o espaço de **Contrato de Comissão** que se encontra ao final do registro de valores de Arte, em seu tabuleiro individual.



Contrato de Comissão:

Cada Jogador pode ter apenas 1 Assinatura por vez em seu espaço de Contrato de Comissão, isso a qualquer tempo; caso já possua alguma Assinatura, ele não poderá descobrir outro artista ou ter outra ficha de Assinatura do mesmo Artista.



Descobrimo um novo Artista.



Ação: Comprar e Exibir uma Obra de Arte.

Algo para seu público apreciar!

Essa ação permite ao jogador comprar uma Obra de Arte e exibi-la em sua Galeria. O custo da obra é igual à quantidade de **Fama atual** do Artista que a criou, a menos que o Jogador tenha um **Contrato de Comissão** por ter descoberto aquele Artista (veja acima). Neste caso, o custo da Obra é igual a quantidade de **Fama inicial** do Artista.



Artistas apenas têm inspiração suficiente para ter duas obras no Mercado ao mesmo tempo. Isso é representado pelas Fichas de **Assinatura**. Uma vez que ambas as fichas tenham sido removidas do Artista, ele não poderá produzir outra Obra de Arte (com exceção daquela devida pelo Contrato de Comissão) até que ao menos uma delas seja vendida (caso em que a ficha de Assinatura retorna ao Artista).

Lembre-se dos Contratos de Comissão:



Um Jogador que descobriu um Artista e tem a sua Assinatura em um Contrato de Comissão não pode comprar outra Obra de Arte daquele mesmo Artista até comprar a obra comissionada primeiro.

Um Jogador pode ter duas Obras de Arte do mesmo Artista.



Custo da Obra de Arte: Preço atual = \$14, Comissionado = \$10

Para comprar uma Obra de Arte, o Jogador segue esses passos:

1. Escolha um Artista que possua uma ficha de Assinatura disponível ou um Artista que já tenha comissão (ficha de Assinatura no espaço de Contrato de Comissão). A peça de Obra de Arte do topo da pilha correspondente será a Obra de Arte que o Artista criou.
2. Mova todos os Visitantes da peça de Obra de Arte para a Praça Central.

Lembrete importante:

As fichas de Assinatura são uma parte crucial do jogo e saber o momento certo para adquiri-las é muito importante para o sucesso do Jogador.



Comprando uma Obra de Arte e movendo os Visitantes para a Praça Central.

3. Paque dinheiro ao banco:

- Se for um Contrato de Comissão, pague o preço igual à quantidade de Fama inicial do Artista;
- Caso contrário, pague o preço igual à quantidade atual de Fama do Artista.

• **Influência pode ser usada para conseguir dinheiro - veja pág. 13.**

4. Aumente a Fama do Artista em uma quantidade mostrada na peça de Obra de Arte mais 1 por cada Colecionador (branco) na Galeria do jogador.

• **Influência pode ser usada para ganhar Fama - veja pág. 13.**

• Veja pág. 14 para mais detalhes sobre a Fama.



Recebendo recompensas de uma Obra de Arte.

5. Pegue Bilhetes na bilheteria, na mesma quantidade e cor demonstrada na peça de Obra de Arte.

6. Mova a peça de Obra de Arte para sua Galeria, no espaço **mais à esquerda** e vire-a com a face para baixo (lado de exibição). Se o jogador não tem espaço disponível em sua Galeria, a Obra de Arte não pode ser comprada.



Exibindo uma Obra de Arte.

7. Mova a ficha de Assinatura do Artista (ou a Assinatura dele que estava no espaço de Contrato de Comissão) para a direita do tabuleiro individual do Jogador, no espaço correspondente à posição da avaliação em estrelas do Artista (determinada pela Fama alcançada do Artista).



Registrando o valor de venda das Obras de Arte.

8. Coloque, na nova peça de Obra de Arte revelada da pilha, uma quantidade de Visitantes (retirados do saco de pano aleatoriamente) correspondente ao número de bilhetes mostrados nessa peça. Se os Visitantes esgotarem-se do saco de pano, ponha quantos conseguir.



Se uma ficha de Reputação está sobre o espaço de exibição que será preenchido, o Jogador coloca-a sobre a peça de Obra de Arte até o fim de seu trunfo. Ao final de seu turno, ele a move para um espaço vazio do seu Registro de Reputações em seu tabuleiro individual, recebendo imediatamente o bônus mostrado naquele espaço (e não o bônus da ficha). Ele deve, então, mover um Visitante de seu Hall para a Praça Central (se houver algum), conforme demonstrado na imagem de Registro de Reputações. Já que os Jogador têm apenas 1 ficha de Reputação em seu terceiro espaço de exibição, cada Jogador pode fazer isso apenas uma vez por jogo.

Atenção: Se o Jogador não possuir espaço em seu Registro de Reputação no seu tabuleiro individual, ele terá que descartar a ficha de Reputação e retorná-la para a caixa.

Exemplo:

Amarelo quer comprar uma Obra de Arte do Artista demonstrado abaixo. A Fama atual do Artista é de 9, então sua Obra de Arte custará 9 de dinheiro. A fama do Artista aumentará em 3 no total (2 pela Obra de Arte em si e 1 porque Amarelo tem um colecionador em sua Galeria).



Custo da Obra de Arte = 9 de Dinheiro.



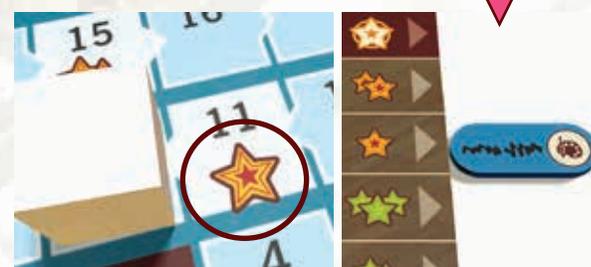
Aumento da Fama do Artista pela Obra de Arte em si = 2.



Aumento da Fama do Artista por Colecionadores na Galeria = 1.



Aumento total da Fama do Artista = 3.



Fama alcançada igual a 12, Valor da Arte: 1 Estrela Dourada.



Escritório de Vendas



Ação: Firmar um contrato.

Você precisa ter contratos para vender sua Obras de Arte.

Essa ação permite ao Jogador pegar umas das cartas de **contrato**, com a face para cima, disponíveis no canto superior esquerdo do tabuleiro principal e colocá-la em seu próprio tabuleiro individual.

Antes de realizar essa ação, o Jogador **pode revelar 4 novas cartas** do baralho e colocá-las, da esquerda para a direita, sobre as cartas atuais de contrato. **As antigas cartas de contrato não são removidas.** Elas serão cobertas pelas novas cartas.

Se um Jogador revelar novos contratos, ele pode optar por não adquirir nenhum deles. Porém, isso não é aconselhável.

A carta de contrato selecionada é, então, colocada no tabuleiro individual do Jogador, em um espaço de contrato vazio ou sobre um contrato já realizado (com a face para baixo).

Se o contrato é colocado em um espaço vazio, o Jogador recebe o bilhete (retirado da bilheteria) ilustrado no espaço como um bônus.

Atenção:

Se um Jogador possui três contratos não cumpridos (com a face para cima) em seu tabuleiro, ele não poderá assinar um novo contrato (ex.: pegar uma nova carta de contrato).

Se o espaço já contiver um **contrato realizado** previamente, coloque a antiga carta na pilha de descarte ao lado do baralho de contratos e coloque o novo contrato no espaço anteriormente ocupado. O Jogador, entretanto, não recebe o bilhete bônus do espaço uma segunda vez.

Se houver um Assistente na carta de contrato realizado (com a face para baixo), ele é mandando para casa (veja **Indo para Casa** na pág. 6).



Opcionalmente, você pode cobrir todos os contratos com 4 novos.



Colocando um contrato no espaço vazio do bilhete rosa...



... Dá direito a receber um bilhete rosa da bilheteria.

Exemplo:

O Jogador Laranja move seu Galerista para o Escritório de Vendas e escolhe a ação de firmar um contrato. Ele não gosta de nenhum dos contratos disponíveis, então compra 4 novas cartas e coloca-as por cima das cartas já existentes. Ele vê uma que lhe agrada e posiciona esta em seu tabuleiro individual, em um espaço vazio, recebendo o bilhete rosa mostrado na imagem da bilheteria.

Fim do baralho de contratos - Quando o baralho de contratos se esgotar e for preciso comprar um contrato (para preencher um espaço vazio ou revelar 4 novos contratos), embaralhe a pilha de descarte + todos os contratos dispostos no tabuleiro e forme um novo baralho. Compre 4 cartas e preencha os espaços vazios.



Colocando um novo contrato no lugar de um contrato já realizado.

Após completar a ação, se houver um espaço de contrato vazio no tabuleiro principal, compre um novo contrato para preencher o espaço. Sempre deve haver contratos em todos os espaços do tabuleiro principal.



Preencha os espaços vazios com novas cartas.



Ação: Vender uma Obra de Arte

Aja como um negociante de Artes: é assim que se faz dinheiro de verdade!

Uma vez que o Jogador possui um contrato com a face para cima em seu tabuleiro individual e uma Obra de Arte de forma correspondente em sua Galeria, ele pode efetuar a negociação desta peça e vendê-la.

Para a venda, o Jogador segue os seguintes passos:

1. Receba uma quantia de Dinheiro do banco de acordo com a posição da Assinatura do Artista no registro de valor de venda (no tabuleiro individual).
2. Remova a Obra de Arte do formato correspondente de sua Galeria e coloque-a próximo de seu tabuleiro individual (ao lado esquerdo).
3. Mova as Obras de Arte mais para a esquerda, preenchendo os possíveis espaços vazios da Galeria.
4. Retorne a ficha de Assinatura do Artista para o espaço apropriado ao lado do Artista correspondente, no tabuleiro principal.
5. Mova qualquer 1 Visitante de sua Galeria para a Praça Central (representando o comprador que adquiriu a Obra de Arte).
6. Vire a face da carta de contrato utilizada para baixo (representando a realização do contrato).
 - Se havia um Assistente no contrato, ele deve retornar para casa (veja pág. 6).



Lembra-se das regras dos Colecionadores? (veja pág. 5)

Após a venda, você pode ter 1 Colecionador a mais em sua Galeria (como demonstra a imagem).

- Ao virar a carta de contrato para baixo (contrato realizado), o Jogador posiciona-a com o lado para cima correspondendo à cor do Visitante que foi removido de sua Galeria (influência para um VIP ou dinheiro para um Investidor). Se o Jogador remover um Colecionador ou se não houver Visitantes na Galeria, ele pode escolher o lado da carta.
- O Jogador não recebe esse bônus imediatamente, mas pode valer-se de uma Manobra Executiva para utilizá-lo.



Tenha a Obra de Arte correspondente ao seu contrato.



Mova a Obra de Arte para fora do tabuleiro e mova as demais Obras de sua Galeria para a esquerda.



Receba do banco o Dinheiro indicado no registro de valor de venda.



Retorne a ficha de Assinatura ao Artista.



Mova um Visitante de sua Galeria para a Praça Central.



Posicione o verso do contrato correspondendo ao Visitante movido.

Exemplo:

o Jogador Laranja tem uma Obra de Arte em sua Galeria que tem a mesma forma de um de seus contratos. Ele coloca seu Galerista no Escritório de Vendas e decide vendê-la.

Ele recebe 14 de Dinheiro do banco por causa da posição da ficha de Assinatura no registro de valor de venda à direita de seu tabuleiro individual; a ficha de Assinatura retorna ao Artista. Ele possui 5 Visitantes na sua Galeria e escolhe mover um dos VIP's para a Praça Central.

A carta de contrato é virada com a face para baixo e ele a roda deixando o bônus de Influência para cima. Se tivesse movido o Colecionador para a Praça Central, ele poderia ter escolhido como rodar a carta.

Se a Galeria do Jogador possuir duas Obras da mesma forma de Arte, porém de Artistas diferentes, não importa a Obra de Arte que escolha vender. Pode ser qualquer uma. Opcionalmente, por razões temáticas, o Jogador pode usar os marcadores azuis ou vermelhos para diferenciar a Obra de cada Artista.





Centro de Mídia



Ação: Contratar Assistentes

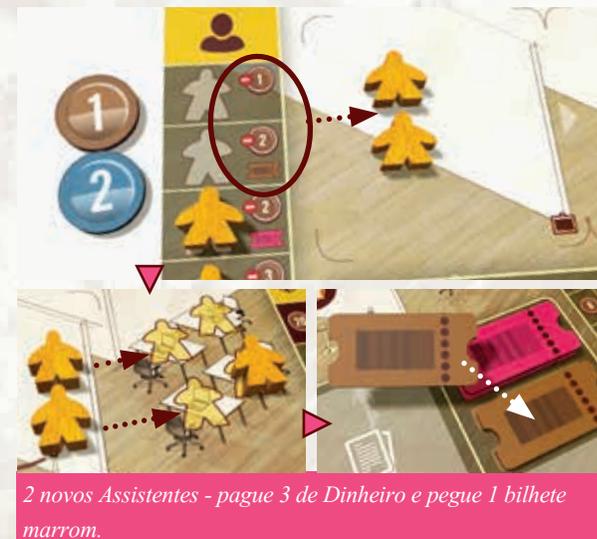
A ajuda que você precisa.

Ao realizar essa ação, o Jogador pode contratar tantos Assistentes quanto puder colocar em seu escritório (há apenas 4 vagas). O custo de cada contratação é mostrado no tabuleiro individual do Jogador, ao lado do Assistente, e aumenta conforme a fila de desempregados diminui. Para contratar Assistentes, siga os passos:

1. Mova até 4 Assistentes, do topo da fila de contratações no tabuleiro do jogador, para espaços vazios do escritório.
 2. Pague o custo de cada Assistente, conforme retratado em cada espaço
- **Influência pode ser usada para conseguir dinheiro - veja pág.13.**
3. Ganhe qualquer bônus de contratação retratado em seus espaços (bilhetes, influência ou dinheiro).

Exemplo:

O Jogador Amarelo quer contratar mais Assistentes. Atualmente, ela tem 1 em seu escritório sendo possível contratar até mais três. Ela decide contratar mais 2 Assistentes pagando um total de 3 de Dinheiro e, com isso, recebe um bilhete marrom (como mostrado próximo ao 2º espaço da fila de contratação).



2 novos Assistentes - pague 3 de Dinheiro e pegue 1 bilhete marrom.



Ação: Promover um Artista

Providencie a promoção de um Artista na mídia de notícias, tornando-o mais famoso.

Na parte superior direita da peça do Artista há o grau de exposição na mídia que o Artista apresenta. Com essa ação, um Jogador pode aumentar o nível de exposição em 1, promovendo-o à maior Fama, seguindo esses passos:



1. Gaste uma quantidade de Influência igual ao número do próximo nível da ficha de Promoção.
2. Retorne a atual ficha de Promoção do Artista, se houver, para o espaço apropriado no Centro de Mídia.
3. Coloque a ficha de Promoção correspondente ao próximo nível do Artista.
4. Receba o bônus retratado acima do espaço do nível de Promoção adquirido (qualquer 1 bilhete, Influência, 2 bilhetes de cores diferentes, Dinheiro ou 1 Visitante).
5. Aumente a Fama do Artista em 1 mais 1 por cada Colecionador (Visitante branco) na Galeria do Jogador.

Se não houver fichas disponíveis para o novo nível pretendido, a ação não poderá ser realizada.

- **Influência pode ser usada para ganhar Fama - veja pág.13.**

Exemplo:

O Jogador Laranja está atualmente expondo uma pintura do Artista mostrado abaixo. Ele planeja, mais tarde, vender a Obra de Arte e tornar o Artista mais famoso, aumentando, dessa forma, o valor de venda das Obras desse Artista. Para tal, precisará utilizar sua Influência na Mídia.

O nível de promoção do Artista na Mídia é 2, logo, o Jogador Laranja gasta 3 de Influência, retorna a antiga ficha de promoção de valor 2, pega a ficha de valor 3 do tabuleiro e coloca-a na peça do Artista.

Ele recebe de bônus os bilhetes da bilheteria como retratado no tabuleiro e aumenta a Fama do Artista em 2 espaços (1 e + 1, pois o Laranja tem um Colecionador em sua Galeria).



Atual nível de promoção do Artista na Mídia.



Pague Influência, retorne a antiga ficha e promova o Artista.



Receba o bônus e, então, aumente a Fama do Artista.



Mercado Internacional

Mande seus Assistentes para aumentar sua Reputação no mercado ou realizar uma oferta no leilão de Artes.

Essa **Localidade** possui uma tabela de espaços: 3 colunas compridas divididas em uma seção superior (4 fileiras) e uma inferior (3 fileiras). Cada uma das duas ações realizadas no Mercado Internacional utiliza uma seção diferente da tabela. Entretanto, as seguintes regras se aplicam para toda a tabela e as seções:



Seção superior: Reputação. Seção inferior: Leilão.

Para ter acesso a uma coluna, o Jogador deve preencher os requisitos mostrados no topo da tabela com Visitantes em seu Hall. Visitantes no interior da Galeria não contam.

1ª Coluna - 1 Visitante (de qualquer cor)

2ª Coluna - 1 Investidor e 1 VIP

3ª Coluna - 1 Colecionador + 1 Investidor ou 1 VIP

Desta forma, se você tiver um Visitante de cada tipo em seu Hall, terá acesso a todas as três colunas.



Requerimentos para acessar as colunas do Mercado Internacional.



Ação: Pegar uma ficha de Reputação

Torne-se conhecido no cenário de Arte Internacional.

Essa ação acontece nas 4 fileiras superiores da tabela do Mercado Internacional. O Jogador escolhe uma das fichas de **Reputação** disponíveis de uma coluna e fileira que ele tenha acesso.



Para ter acesso a uma fileira, o Jogador tem que ter adquirido (estar em exibição ou vendido) a correspondente forma de Arte (conforme mostrado no símbolo à esquerda de cada fileira).

Após checar se ele possui acesso à coluna e à fileira, o Jogador realiza os seguintes passos:

1. Ganhe a Influência mostrada acima da respectiva coluna (3, 2, 1).
2. Pegue a ficha de Reputação escolhida e coloque-a em um espaço vazio do registro de Reputações em seu tabuleiro individual, imediatamente receba o benefício do espaço coberto (e não da ficha em si).
3. Mova qualquer Visitante do seu Hall para a Praça Central. *Note o lembrete na imagem do*

Registro de Reputações.

4. Coloque 1 dos seus Assistentes no espaço deixado pela ficha de Reputação na tabela do Mercado Internacional. O Assistente deve ser retirado do escritório ou de uma **Localização**.

- Apenas 1 Assistente é permitido por espaço.

Nota: A segunda coluna (tanto no Mercado quanto no Leilão) somente é utilizada em jogos com 3+ Jogadores.

O Jogador que ainda não adquiriu uma Obra de Arte durante o jogo não pode realizar essa ação.

O Jogador que não possui espaços vazios em seu Registro de Reputações no tabuleiro individual não pode realizar essa ação.

O Jogador que não possui Assistentes disponíveis não pode realizar essa ação.

Assistentes posicionados no Mercado Internacional devem permanecer no mesmo durante todo o restante do jogo e são importantes durante a pontuação final.



Ganhando Influência.



Pegando uma ficha de Reputação e ganhando bônus.



Movendo um Visitante do Hall e posicionando um Assistente.



Ação: Dar um lance no leilão Internacional de Artes renomadas.

Participe de um leilão de Artes Internacionais por uma valiosa Obra de Arte.

Essa ação acontece nas 3 fileiras inferiores da tabela do Mercado Internacional. Após checar se o Jogador tem acesso às colunas, ele segue os seguintes passos:

1. Ganhe a Influência mostrada acima da respectiva coluna (3, 2 ou 1).
2. Escolha uma fileira e pague o valor ofertado de 1,3 ou 6 de Dinheiro (indicado à esquerda de cada fileira).
3. Receba o bônus do espaço selecionado.
4. Coloque 1 de seus Assistentes do escritório ou de uma **Localidade** no espaço selecionado.

- Apenas 1 Assistente é permitido por espaço

Os bônus são detalhados no guia do Jogador.



Dê um lance de 3 de Dinheiro nessa fileira.

Assistentes posicionados nas 3 fileiras inferiores da tabela são importantes durante a pontuação final, não apenas devido à maioria, mas para determinar quem recebe as peças renomadas do leilão Internacional (veja pág. 15).



Receba o bônus do espaço (Ganhe Influência).



Influência

Um Jogador recebe Influência por ter VIPs (rosa) e Colecionadores (branco) em sua Galeria e por realizar ações de **Localidade** no Mercado Internacional. A posição do Jogador no Medidor de Influência também concede Dinheiro extra no final do jogo.

Influência pode ser utilizada durante o jogo nas seguintes situações:

- O Jogador realiza uma **Ação de Localidade** durante uma **Ação de Expulsão** (veja pág. 6).
- O Jogador realiza uma ação para Promover um Artista no Centro de Mídia (veja pág. 11).
- O Jogador realiza uma ação que **aumenta a Fama** de um Artista (veja a coluna ao lado).
- O Jogador usa Dinheiro para comprar uma Obra de arte, contratar Assistentes ou dar um lance no Mercado Internacional (veja logo abaixo).

Se o medidor de Influência chegar ao seu limite máximo, qualquer Influência adicional ganha será perdida.



Ganhando Fama

Quando um jogador realiza uma ação que **aumenta a Fama** do Artista, ele pode **reduzir** sua **Influência** no Medidor de Influência até o espaço anterior que possua o **Ícone da Fama** (estrela). Isso acrescenta 1 de Fama adicional ao Artista. Ele pode continuar reduzindo sua Influência, garantindo 1 de Fama adicional a cada ícone de estrela atingido.

Exemplo:

O Jogador laranja tem 12 de Influência e comprou uma Obra de Arte. O Artista ganharia 2 de Fama desta ação, mas o Jogador decide reduzir sua influência ao espaço 10 e gerar 1 de Fama adicional. Se ele reduzisse até o espaço 5, o artista ganharia 2 de Fama adicional.



Ganhando Dinheiro

Quando um Jogador precisa gastar Dinheiro, ele pode reduzir seu marcador de **Influência** para o espaço anterior que possua um ícone de moeda mais próximo. Isso dá ao Jogador 1 de Dinheiro. Ele pode continuar reduzindo sua Influência, recebendo 1 de Dinheiro a cada ícone de moeda atingido. Note que **reduzir a Influência do espaço 35 para 34 gera apenas 1 de Dinheiro**.

Exemplo:

o Jogador azul tem 13 de Influência e quer comprar uma Obra de Arte que lhe custaria 5 de Dinheiro. Porém, ele possui apenas 3 de Dinheiro. Então, ele resolve reduzir sua Influência até o espaço 8 e ganha as 2 moedas de que precisa para comprar a Obra.

O número dentro do ícone de Dinheiro no Medidor de Influência é apenas utilizado na pontuação final.

O Jogador pode usar o Medidor de Influência para obter todo o dinheiro que precisar no momento, mesmo que tenha dinheiro em mãos.

Nesse exemplo: o Jogador azul poderia mover sua Influência para o início, recebido o valor adicional de 2 de Dinheiro, ter gasto 5 e mantido os 2 da quantia inicial.



Usando Influência para gerar Dinheiro.

Não é permitido usar o Medidor de Influência para ganhar um valor que não é imediatamente utilizado. Todo Dinheiro conseguido desta forma precisa ser gasto.



Usando sua Influência para gerar Fama adicional.

Bilhetes



Sempre que um jogador ganha **bilhetes**, estes vêm da pilha apropriada da **bilheteria** do Tabuleiro Principal. A cor do bilhete recebido deve corresponder ao ícone de bilhete do tabuleiro/componente. Se o ícone tem uma tripla cor, o Jogador pode escolher a cor do bilhete recebido. Bilhetes são utilizados para mover Visitantes utilizando-se de **Manobras Executivas** (veja pág. 5).

Se o jogador ganhar um bilhete de uma cor e não houver mais bilhetes disponíveis daquela cor na bilheteria, o Jogador, então, remove da Bilheteria um bilhete de outra cor (a sua escolha) e pega um bilhete da cor correta da pilha de bilhetes já utilizados.

Uma vez que a Bilheteria estiver esgotada, os Jogadores que irão receber bilhetes, devem pegá-los da pilha já utilizada.



Regra Importante:

Jamais pode-se receber 2 bilhetes da mesma cor ao mesmo tempo.



Sem bilhetes da cor correta? Troque na Bilheteria com os descartados.

Pontuação Intermediária

Ao final do turno em que o último bilhete de uma das cores for retirado da Bilheteria, cada Jogador ganha Influência e Dinheiro.

A **pontuação intermediária** acontece apenas 1 vez durante o jogo, quando a primeira pilha de bilhetes se esgota.



Símbolo como lembrete da Pontuação Intermediária.

- 2 de Influência por cada VIP e 1 de Influência por cada Colecionador em sua Galeria.
- 2 de Dinheiro por cada Investidor e 1 de Dinheiro por cada Colecionador em sua Galeria.

Esse evento acontece imediatamente antes do próximo Jogador iniciar seu turno.



Término de bilhetes da cor marrom - começo da pontuação intermediária.

Exemplo:

O Jogador roxo comprou uma Obra de Arte que lhe daria 2 bilhetes de qualquer cor. Ele quer um bilhete branco e um marrom, mas há apenas 2 bilhetes restantes na Bilheteria (2 da cor marrom). Então, ele pega 1 bilhete marrom normalmente e, em seguida, remove da Bilheteria o bilhete marrom restante e pega um bilhete branco da pilha de bilhetes utilizados.

Fama e Status de Celebridade



A Fama de um artista determina o valor de venda de suas Obras de Arte no mercado. Isso representa tanto o custo para comprá-las quanto a quantidade de Dinheiro recebido por um Jogador que as vende posteriormente. Assim sendo, é uma boa ideia comprar uma Obra de Arte de um Artista ainda no início de sua carreira e, então, vendê-la quando ele ficar realmente famoso.

Há 2 formas de aumentar a Fama de um Artista:

- Comprando uma Obra de Arte do Artista, ou
- Promovendo o Artista na Mídia.

Quando um Jogador compra uma Obra de Arte, ele registra seu valor de venda posicionando a ficha de Assinatura correspondente à direita do tabuleiro individual, próximo ao registro do valor de venda da peça, de acordo com a Fama do Artista. Toda vez que a Fama do Artista alcança uma nova estrela, todas as Obras de Arte deste aumentam o seu valor de venda e todos os Jogadores devem ajustar a posição de suas fichas de Assinatura (veja pág. 8).

Se um Artista alcançar 19 de Fama, o Artista vira uma **Celebridade** e se aposenta. Porém, ele ainda pode ser

promovido na Mídia.

O Jogador que realiza a ação que faz com que o Artista vire uma Celebridade, **segue os passos:**

1. Coloque uma ficha de Celebridade no Artista e ganhe 5 de Dinheiro.
2. Qualquer Obra de Arte em exibição do Artista que acabou de virar Celebridade torna-se uma **Obra-Prima**.

- Jogadores com ao menos 1 Obra-Prima em sua Galeria podem utilizar o 4º espaço de exibição. Esse espaço adicional só está acessível enquanto a Obra-Prima estiver em exibição na Galeria.
- O Artista se aposenta e mais nenhuma Obra de Arte pode ser comprada daquele Artista, com exceção de uma peça comissionada (veja pág. 7).



Artistas viram Celebidades e seus trabalhos, Obras-Primas.



Recebe 5 de Dinheiro e libera o 4º espaço de exibição em sua Galeria.

Exemplo:

O Jogador Azul compra uma Obra de Arte de um Artista que possui atualmente 16 de Fama. Como este é um trabalho comissionado, Azul paga somente 10 de Dinheiro (a Fama original do Artista). Após a compra, a Fama do Artista aumenta em 4 (2 por sua Obra de Arte e outros 2 pois o Azul tem 2 Colecionadores em sua Galeria). Isso impulsiona a Fama do Artista até o máximo de 19 (o adicional é perdido) e ele se torna uma Celebridade. O Azul coloca a ficha de Celebridade no Artista e recebe 5 de Dinheiro. Já que a Obra de Arte comprada agora é considerada uma Obra-Prima, sua Galeria pode conter 4 Obras de Arte em exibição, ao invés de 3.

Pontuação Final

Use os espaços na parte superior direita do Tabuleiro principal para seguir os passos da Pontuação Final.

Controle do Mercado Internacional:



Cada coluna do Mercado Internacional é pontuada separadamente. O Jogador com mais Assistentes na primeira coluna (parte superior e inferior juntas) recebe 6 de Dinheiro. O segundo Jogador com mais Assistentes recebe 3 e o terceiro, 1 de Dinheiro. Em caso de empate, some as premiações das posições empatadas e divida o valor entre os Jogadores empatados (arredondado para baixo). Um Jogador que não tem Assistentes na coluna não recebe Dinheiro.

- Repita o processo para a segunda e a terceira colunas, com o valor das premiações ilustradas ao final de cada coluna.

Exemplo:

Na imagem abaixo, a pontuação seria:

Coluna da esquerda: 6 de Dinheiro para o Amarelo, 2 para o Laranja e para o Roxo.

Coluna do Meio: 8 de Dinheiro para o Azul e para o Roxo, 1 de Dinheiro para o Laranja e para o Amarelo.

Coluna da direita: 15 de Dinheiro para o Laranja, 10 para o Azul e 3 para o Roxo e para o Amarelo.



Pontuação pelo Controle de Mercado.

Pontuação das fichas de Reputação:



Jogadores recebem Dinheiro e/ou Influência para cada ficha de Reputação em seu Registro de Reputações (detalhes na última página).

Pontuação por Exibição:



Para cada Obra de Arte sendo exibida na Galeria do jogador, este recebe uma quantia de Dinheiro igual ao seu valor de venda.



Valor total de exibição = 42.

Leilão Internacional de Artes Renomadas:



As Obras de Arte expostas nos cavaletes são leiloadas. Some o valor de cada Jogador baseando-se nos Assistentes que possuem na parte inferior (área do leilão) no Mercado Internacional. Cada Assistente no Mercado Internacional vale 1, 3 ou 6, dependendo da posição (veja à esquerda).

O Jogador com o maior lance total escolhe uma das peças de Arte Renomadas e coloca-a em sua Galeria (mesmo não havendo espaço) ou próxima ao seu tabuleiro individual (entre suas Obras de Arte vendidas).

Se múltiplos Jogadores estão empatados no valor do lance, o Jogador com a maior oferta na terceira coluna vence. Se ainda assim for um empate, o Jogador com a maior oferta na segunda coluna e assim por diante.

O Jogador com o segundo maior lance escolhe dentre as Obras de Arte restantes. Esse processo se repete até que todas as peças da Obra de Arte tenham sido escolhidas. Vele lembrar que cada Jogador pode pegar apenas 1 peça de Arte Renomada.

Exemplo 1:

Azul e Laranja ambos possuem lances de 6. Porém, o Laranja ganha por ter a maior oferta na coluna da direita.



Exemplo 1: Resolução do leilão.

Exemplo 2:

Azul tem o maior lance (6) e escolhe uma das Obras de Arte. Há um empate no segundo lugar entre Laranja e Amarelo, cada um tendo um lance de 4. Não há Assistentes na terceira coluna, mas somente na segunda. O Laranja tem uma oferta maior do que o Amarelo e, portanto, pega a segunda Obra de Arte.



Exemplo 2: Resolução do leilão.

Quando um Jogador recebe uma Obra de Arte renomada (colocando em sua Galeria ou próximo ao seu tabuleiro individual), ele recebe dinheiro equivalente ao valor de sua venda como se aquela peça de Arte fosse criada pelo Artista conhecido mais famoso daquele estilo (daquela forma de Arte).

Exemplo:

A fotografia tem valor equivalente a 1 Estrela de Ouro porque, dentre os dois fotografos, há o Artista azul que é o mais famoso e o valor de venda de uma Obra de Arte criada por ele é de 14 de Dinheiro.



Pontuando pelo leilão de Arte.

Pontuação pela carta de curador:



Jogadores recebem dinheiro por Coleções de Arte completadas em exibição como mostrado em suas cartas de Curador. Jogadores podem ter no máximo 5 peças de exibição ao mesmo tempo (incluindo ao menos uma Obra-Prima e uma peça de leilão). Uma única Obra de Arte pode fazer parte de duas coleções e, assim, pode ser usada para completar mais de um objetivo.

Exemplo:

Azul ganha 10 de Dinheiro por ter completado uma das coleções de sua Carta de Curador.



Pontuação da carta de Curador.

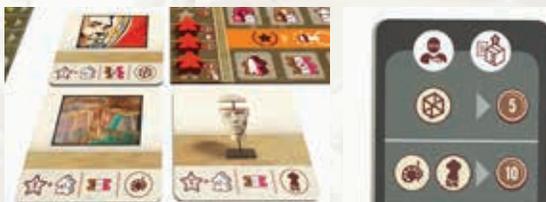
Pontuação pela carta de Negociante de Arte:



Receba Dinheiro por conjuntos completos de Obras de Arte vendidas no Mercado como mostrado em suas cartas de Negociante de Arte.

Exemplo:

Ganhe 15 de Dinheiro por ter dois conjuntos completos da carta de Negociante de Arte.



Objetivos da Carta de Negociante de Arte.

Pontuação por Influência:



Jogadores recebem Dinheiro baseado em suas posições no Medidor de Influência.

Exemplo:

Azul ganha 12 de Dinheiro, Amarelo ganha 9 e Roxo, 8.



Influência vale Dinheiro no final do jogo.

O Jogador com a maior quantidade de Dinheiro vence a Partida.

Caso empate, siga as regras de desempate na seguinte ordem:

Desempate 1:

O Jogador que adquiriu mais Obras de Arte (em exibição e vendidas)

Desempate 2:

O Jogador com mais Visitantes em sua Galeria

Desempate 3:

O Jogador com mais Assistentes em jogo

Se ainda assim houver um empate, a vitória é compartilhada.

Jogo Solo

Preparação:

Siga a preparação normal do jogo, com as seguintes alterações:

Primeiro, escolha uma cor para representar seu oponente (Lacerda). Coloque o Galerista de Lacerda e todos os seus Assistentes próximos ao tabuleiro individual.

Coloque 10 bilhetes de cada cor na Bilheteria.

Coloque 8 fichas de reputação na primeira e na terceira coluna da parte superior do Mercado Internacional. A coluna do meio não será utilizada.

Pegue 4 Visitantes de cada cor do saco de pano e retorne-os à caixa do Jogo.

Turno de Jogo

Você começa. Após seu primeiro turno, posicione o Galerista de Lacerda na **Localidade** oposta à sua no tabuleiro. Após cada turno subsequente, Lacerda se move, em sentido horário, uma **Localidade**, deixando um Assistente para trás em cada espaço.

Assim como no jogo, se Lacerda expulsar seu Galerista ou seus Assistentes de uma **Localidade**, você pode realizar uma **Ação de Expulsão**.

Lacerda não realiza qualquer ação de **Localidade** ou **Manobras Executivas**, exceto no Mercado Internacional.

Se você **expulsar** qualquer Assistente de Lacerda, retorne-o à reserva de Assistentes ao lado do tabuleiro e descarte um bilhete da pilha com mais bilhetes; em caso de um empate, escolha.

Se você **expulsar** o Galerista de Lacerda, ele

também descarta um bilhete e simplesmente continua a se mover em sentido horário. Logo, você não pode interromper o movimento de Lacerda.

Mercado Internacional

Toda vez que Lacerda se mover para o Mercado Internacional ou se ele ou seus Assistentes forem expulsos do Mercado Internacional por você, coloque um dos Assistentes de Lacerda no 1º espaço vazio disponível, começando do canto superior esquerdo movendo para a direita e, então, para a próxima fileira. O 1º Assistente de Lacerda é colocado na parte superior do Mercado e o 2º na



Assistente colocado no 1º espaço vazio, menos na 2ª coluna.

Exemplo:

Lacerda se move para o Mercado Internacional. Ele já tem dois Assistentes na seção de Reputações e também 2 no leilão. Assim sendo, o 5º Assistente de Lacerda é colocado na parte superior. O Assistente é posicionado no 1º espaço vazio disponível da sequência e uma ficha de Reputação é descartada.

parte inferior, no leilão. Essa sequência é repetida durante o jogo, de forma a, alternadamente, um Assistente ser colocado na parte superior ou inferior. Se uma parte do Mercado se completar, os Assistentes serão posicionados na outra metade normalmente.

Quando um Assistente de Lacerda é colocado em um espaço contendo uma ficha de Reputação, aquela ficha é removida do jogo.

Fim do Jogo Solo

O Jogo Solo termina no fim do turno no qual o último bilhete é retirado da Bilheteria. Em seguida, você realiza mais uma ação (em um espaço diferente do que estava).

Objetivos para Vencer o Jogo Solo

Aprendiz

1. Complete ao menos um dos objetivos das suas cartas de Curador e Negociante de Arte; 2. Adquiria pelo menos 4 fichas de reputação; 3. Adquiria ao menos 1 Obra-Prima; 4. Tenha ao menos \$160.

Experiente

1. Complete o objetivo mais lucrativo da sua carta de Curador e um objetivo qualquer do Negociante de Arte; 2. Adquiria pelo menos 5 fichas de Reputação; 3. Adquiria ao menos 2 Obras-Primas; 4. Tenha ao menos \$180.

O Mestre da Galeria

1. Receba ao menos 35 de Dinheiro dos seus objetivos das cartas de Curador e Negociante de Arte; 2. Adquiria ao menos 5 fichas de Reputação; 3. Adquiria ao menos 3 Obras-Primas.

Exemplo de Jogo

Primeiro turno:



A partida começa, **Azul** vai primeiro:

Ele move seu Galerista do Mercado Internacional para a Colônia de Artistas, deixando um Assistente para trás. Isso expulsa o **Laranja** para fora dessa **Localidade** e o **Laranja** é movido para o círculo preto próximo à **Localidade**. O **Azul** decide comprar uma Obra de Arte.

Ele apenas pode comprar de um pintor azul, já que é o único Artista disponível.

Ele paga 3 de Dinheiro pela Obra de Arte (atual Fama do Artista) e move os dois Visitantes da Obra de Arte para a Praça Central.

Já que ele não tem um Colecionador em sua Galeria, a Fama do Artista aumenta apenas na quantidade mostrada na peça de Obra de Arte, neste caso, apenas 1.

Ele ganha os bilhetes mostrados na peça de Obra de Arte. Ele deve pegar 1 bilhete marrom e então escolher entre 1 rosa ou 1 branco. Escolhido o rosa, coloca-os no espaço de seu escritório.

O **Azul** coloca a peça de Arte em sua Galeria com a face para baixo no espaço mais à esquerda e recebe a ficha de Assinatura do Artista. Ele deve posicionar a ficha próximo ao tabuleiro individual, no lado direito do ícone de 1 estrela verde. Isso registra o valor de venda da Obra de Arte.

Ele então coloca um Visitante aleatório do saco de pano na nova peça de Arte revelada da pilha (por haver apenas a imagem de 1 bilhete na nova Obra de Arte).

Antes de terminar seu turno, o **Azul** escolhe realizar uma **Manobra Executiva**.

Ele descarta o bilhete rosa para mover um Visitante VIP do seu Hall (da preparação inicial do jogo) um espaço, para dentro de sua Galeria. Ele também gasta um bilhete marrom para trazer um Investidor para o seu Hall.



Turno do Azul - Comprando uma Obra de Arte.

Antes de passar o turno do **Amarelo**, o **Laranja** que foi expulso para fora da **Localidade** e aguarda no espaço preto, pode realizar uma "Ação de Expulsão":



A fim de realizar uma das duas possíveis ações de **Localidade**, o **Laranja** precisa gastar sua Influência, retornando seu marcador de Influência ao ícone de estrela anterior mais próximo. Isso vai custar ao **Laranja** 5 de Influência, o que ele decide fazer.

O **Laranja** faz a ação de descobrir um Artista e escolhe o fotógrafo azul.

Ele vira a peça do fotógrafo azul e recebe o bônus mostrado na ficha bônus (2 bilhetes neste caso; ele pega branco e rosa). Ele também coloca o cubo branco de Fama no espaço de Fama inicial do Artista.

Uma das fichas de Assinatura do Artista é colocada no espaço do Contrato de Comissão do tabuleiro do Jogador.

O **Laranja** tem agora um contrato de Comissão. O preço da primeira Obra de Arte que ele comprar daquele Artista será sempre o da Fama inicial (4).

O Galerista do **Laranja** é movido de volta a sua Galeria.



Ação de expulsão do Laranja - Descobrindo um Artista.



O **Amarelo** é o próximo e ele, atualmente, está no Escritório de Vendas. Antes de deixar essa **Localidade**, ele coloca um Assistente neste espaço e então, move-se para o Centro de Mídia, expulsando o **Roxo**. Logo depois, escolhe a ação de contratar Assistentes.

Ele contrata 2 Assistentes de sua fila de contratação, recebendo o bilhete marrom (mostrado como bônus no espaço do segundo Assistente da fila) e move os Assistentes para os espaços vazios de seu escritório.

Ele deve pagar um total de 3 de Dinheiro para isso (1 pelo primeiro Assistente e 2 pelo segundo).

O **Amarelo** decide pagar 2 de Dinheiro de sua própria reserva e usar Influência para pagar pelo outro 1.

Para pagar 1 de Dinheiro com sua Influência, ele retorna seu marcador de Influência 2 espaços (até o ícone anterior de Dinheiro mais próximo).

Antes de terminar seu turno, o **Amarelo** escolhe realizar uma **Manobra Executiva**.

Ele oferece um bilhete marrom para mover um Investidor da Praça Central para seu Hall.



Turno do Amarelo - Contratando Assistentes.

Como foi expulso, o Galerista **Roxo** está aguardando próximo ao Centro de Mídia. **Roxo** tem agora a opção de realizar uma "Ação de Expulsão" antes de seu turno começar:

Ele não tem qualquer bilhete ou contrato para realizar uma **Manobra Executiva**, mas ele pode escolher gastar sua Influência para realizar uma das duas ações de **Localidade**.

Para pagar por isso, ele teria que reduzir sua Influência ao espaço anterior mais próximo com ícone de estrela. Isso lhe custaria 5 de Influência e como acha muito caro, decide não realizar a ação.

Logo, o **Roxo** move seu Galerista para sua Galeria sem realizar uma ação de Expulsão.



Agora é a vez do **Roxo**:

Tendo sido expulso de sua **Localidade** prévia, ele agora pode ir para qualquer **Localidade**. Ele move seu Galerista para o Escritório de Vendas expulsando o Assistente do **Amarelo**. Ele quer pegar uma carta de contrato do tabuleiro, mas nenhuma das exibições são de seu agrado, logo, escolhe revelar novos 4 contratos e colocá-los por cima dos antigos.

Ele escolhe uma das novas cartas de contrato e coloca-a no 3º espaço de contrato de seu tabuleiro individual (podendo ser escolhido qualquer um dos espaços). O **Amarelo** recebe um bilhete de qualquer cor, como mostrado no espaço, e decide pelo branco.

Antes do **Roxo** terminar seu turno, ele pode realizar uma **Manobra Executiva**:

Ele poderia utilizar o bilhete que acabou de receber para mover um Visitante, ou usar o bônus de um de seus contratos posicionando um de seus Assistentes nele; Ela decide não fazer nenhum deles. O **Amarelo** escolhe não realizar uma Ação de Expulsão e manda seus Assistentes para casa.



Turno do Roxo - Firmando um contrato.



O **Laranja** é o próximo e move seu Galerista para o Centro de Mídia, expulsando o **Amarelo**.

Antes de realizar a ação de **Localidade**, ele decide usar sua **Manobra Executiva** do turno, descartar um bilhete branco e mover um Colecionador do seu Hall para dentro de sua Galeria.

Em seguida, o **Laranja** realiza sua Ação de **Localidade**: ele decide promover o fotógrafo azul que ele descobriu anteriormente na **Ação de Expulsão** no turno do **Azul**.

O nível de promoção do Artista atualmente é 1. Dessa forma, o **Laranja** gasta 2 de Influência e coloca a ficha de nível 2 naquele Artista. O **Laranja** recebe o bônus mostrado acima do espaço da ficha de promoção (ganha Influência). Isso dá a ele 1 de Influência (pelo Colecionador em sua Galeria).

Assim, a Fama do Artista aumenta em 2 no total: 1 pela promoção na Mídia e 1 adicional pelo Colecionador em sua Galeria. O marcador de Fama é movido para o espaço, alcançando o ícone de 2 estrelas verdes. Isso significa que qualquer Obra de Arte existente daquele Artista tem um incremento de valor.

Entretanto, a ficha de Assinatura que o **Laranja** tem em seu tabuleiro é ainda um contrato de comissão apenas; ainda não foi comprado, portanto, permanece no mesmo espaço de Contrato de Comissão.



Turno do Laranja - Promovendo um Artista.

Após o turno do **Laranja** terminar, o **Amarelo** pode realizar uma **Ação de Expulsão**, mas escolhe não fazê-la e retorna seu Galerista para sua Galeria.

Segundo Turno:

É a vez do **Azul** novamente:



Ele move um de seus Assistentes para a **Localidade** em que está e decide visitar o Mercado Internacional para aumentar sua Reputação. Com esse movimento, ele expulsa seu próprio Assistente. Este retorna para casa (escritório) sem poder realizar uma ação e o **Azul** continua seu turno.

Ele tem apenas 1 Investidor em seu Hall e, assim, tem acesso somente à 1ª coluna da tabela. Ele também tem apenas 1 pintura em exposição, então só há um espaço na parte superior que pode ser escolhido.

Ele ganha 3 de Influência, pega a ficha de Reputação do espaço e posiciona-a em seu tabuleiro individual sobre o bônus que lhe permite mover um Visitante qualquer da Praça Central para sua Galeria. Ele escolhe mover um VIP.

O **Azul** move o Investidor de seu Hall para a Praça Central porque seu trabalho está feito. E, finalmente, coloca um de seus Assistentes de seu escritório no espaço do Mercado Internacional, de onde a ficha foi retirada.

O **Azul** não possui qualquer bilhete ou contrato. Dessa forma, não pode realizar uma **Manobra Executiva**.



Turno do Azul - Pegando uma ficha de Reputação.

Turno do **Amarelo** :



O **Amarelo** move-se de sua Galeria para o Mercado Internacional, expulsando o **Azul** no processo. O **Amarelo** tem um VIP e 1 Investidor em seu Hall, logo tem acesso tanto à 1ª quanto à 2ª coluna da tabela.

Ele decide dar um lance no leilão (a parte inferior da tabela) e escolhe a fileira "1 de Dinheiro" da 2ª coluna. Ele ganha 2 de Influência por escolher a 2ª coluna e, então, utiliza sua Influência para receber 1 de Dinheiro necessário para a oferta, retornando o seu marcador ao espaço 8 do medidor e colocando um Assistente de seu escritório no espaço do leilão. Isso gera ao **Amarelo** um novo Assistente gratuito e 1 bilhete rosa bônus.

Para sua **Manobra Executiva**, o **Amarelo** gasta seu bilhete rosa e move 1 VIP de seu Hall para sua Galeria.



Turno do Amarelo - Dando um lance.

Azul poderia realizar uma **Ação de Expulsão** e teria gastado apenas 3 de Influência para realizar outra ação no Mercado. Entretanto, ele não possui mais nenhum Visitante em seu Hall e logo, não tem acesso às colunas do Mercado Internacional. Assim, seu Galerista retorna para casa.

Turno do **Roxo**:



Roxo visita a Colônia de Artistas, expulsando o Assistente do **Azul**. Ele quer comprar uma Obra de Arte para satisfazer o contrato adquirido em seu turno anterior, mas antes de escolher a ação de **Localidade**, ele se utiliza de sua **Manobra Executiva** para mover um Assistente para sua carta de contrato. O bônus lhe permite escolher um Visitante do saco de pano e colocá-lo diretamente em sua Galeria. Ele escolhe um Colecionador.

Ele então usa sua **Ação de Localidade** para comprar o último quadro disponível (o pintor azul não tem mais fichas de Assinatura disponível).

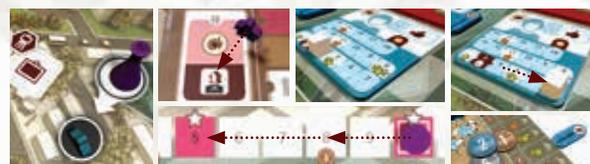
Ele coloca a ficha de Assinatura à direita de seu tabuleiro, próximo ao espaço de 1 de estrela verde (baseado na Fama atual do Artista).

Roxo paga 4 de Dinheiro pela peça (Fama atual do Artista), usando 3 de seu próprio Dinheiro e 1 de sua via de Influência, reduzindo-a em 2 espaços.

Ele então aumenta a Fama do Artista que acabou de comprar em 1 (como mostrado na peça de Obra de Arte) e 1 adicional por ter um Colecionador em sua Galeria. Ele quer incrementar o valor da pintura ainda mais e decide usar sua Influência para gerar 1 de Fama adicional ao Artista. Enfim, o **Roxo** gasta 3 de Influência (retornando seu marcador ao ícone anterior de estrela mais próximo).

A Fama do Artista agora é de 2 estrelas verdes, então, as fichas de assinatura pertencentes ao **Azul** e ao **Roxo** são movidas para o espaço de 2 estrelas verdes. O valor de venda dessas Obras de Arte agora é 8.

O **Azul** possui um Assistente aguardando no espaço preto próximo à **Localidade**, dessa forma pode realizar uma **Ação de Expulsão**; ele decide usar sua Influência e



Turno do Roxo - Comprando uma Obra de Arte.

descobrir um novo Artista. Após essa ação, o **Azul** move seu Assistente de volta para seu escritório.

Alguns turnos mais tarde



O **Azul** é o próximo Jogador e decide que quer vender uma de suas Obras de Arte em exibição.

Ele move o seu Galerista para o Escritório de Vendas e escolhe vender sua única pintura. A peça vale 8 de Dinheiro (pela posição da ficha de assinatura) e, assim, remove a pintura de sua Galeria, colocando-a à esquerda, próximo de seu tabuleiro individual. Recebe 8 de Dinheiro do banco e retorna a ficha de Assinatura para o espaço reservado próximo ao Artista.

Após a venda, o **Azul** deve mover 1 Visitante da sua Galeria para a Praça Central, representando o comprador da pintura. Já que ele tem apenas 1 VIP dentro, ele deve mandá-lo embora.

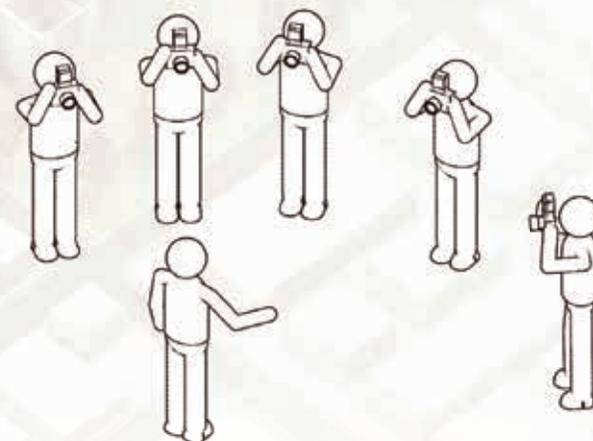
Seu Assistente, que estava na carta de contrato, retorna para o escritório e a carta é virada com a face para baixo.

Uma vez que o Visitante que comprou a Obra era um VIP, a carta de contrato é orientada com o ícone de Influência para cima. Se ele não tivesse Visitantes em sua Galeria antes da venda ou movesse um Colecionador, poderia escolher a orientação da carta.

Para sua **Manobra Executiva**, ele pode mover um de seus Assistentes para a carta de contrato recém-virada. Porém, já que não possui mais qualquer VIP na Galeria, ele não receberá Influência por isso, então decide não usar sua **Manobra Executiva**.



Turno do Azul - Vendendo uma Obra de Arte.



Participação dos Artistas

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

Pintura	Artista	Descrição
9. Austrália	• Alicia Smith	The Deep Rainforest, 1997, detail. Water Color, pen/ink. Unicorns, Dragons, Manticores, Phoenixes, Basilisks/Cockatrices, Perytons, Gryphons/Griffins, Couatls.
10. Índia	• Amit Kalla	Landscape (abstract), 2014-2015, Oil on paper, 23x23 inches
11. EUA	• Craig Maher	The screamer, 2005, Oil over Canvas
12. Brasil	• Janete C. Cunha Claro	Série do Café, 2002-2015. Parte de uma série de pinturas que se voltam para uma das riquezas do Brasil, o café, que é uma eterna reflexão da sensibilidade e gosto da cultura brasileira e dos brasileiros.
13. EUA	• Amy Shamansky	Harold's World, 2010, Acrylic and Charcoal on canvas, 16x20 inches
14. México	• Pablo de Leon Nava	Esperando, 2015
15. Hong-Kong	• Francis G Alexandero W	Psalms of the heart, 2014, detail. Marker on Canvas, People are always in darkness and goodness, to restrain the mind will be able to write a beautiful poem.
16. EUA	• Pablo Peña	The Last Sunset, 2012-2014

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

Todas as esculturas em 3D - 17 a 24 foram criadas pelo Artista de Jogos Ian O'Toole - Australia.

Todas as Obras de Arte descritas acima foram gentilmente cedidas pelos próprios Artistas. Para eles e todos os outros que me enviaram suas Obras, um grande obrigado. Sem vocês esse jogo não seria possível.

Fichas de Reputação:



Ganhe 1 de Dinheiro a cada 3 de Influência que você possuir (arredondado para baixo).
Resolva este bônus antes dos demais.



Ganhe 1 de Influência e 3 de Dinheiro por Colecionador em sua Galeria.



Ganhe 1 de Influência e 2 de Dinheiro por VIP em sua Galeria.



Ganhe 1 de Influência e 2 de Dinheiro por Investidor em sua Galeria.



Ganhe 1 de Dinheiro por Visitante em sua Galeria.



Ganhe 4 de Dinheiro a cada conjunto de 3 Visitantes diferentes em sua Galeria.



Ganhe 1 de Influência e 2 de Dinheiro por ficha de Reputação que possuir (incluindo esta).



Ganhe 1 de Influência e 3 de Dinheiro para cada Assistente seu no leilão do Mercado Internacional.



Ganhe 1 de Influência e 1 de Dinheiro para cada um dos seus Assistentes em jogo (empregados).



Ganhe 2 de Dinheiro para cada Artista que tenha um nível de promoção 4 ou superior.



Ganhe 2 de Dinheiro por Obra de Arte que você possuir durante o jogo (vendida ou em exibição).



Ganhe 1 de Influência e 3 de Dinheiro por Obra de Arte vendida.



Ganhe 1 de Influência e 3 de Dinheiro por Obra de Arte que você esteja exibindo.



Ganhe 1 de Influência e 2 de Dinheiro para cada forma de Arte diferente adquirida por você durante o Jogo.



Ganhe 1 de Influência e 3 de Dinheiro por Fotografia que você tiver adquirido (vendida ou em exibição).



Ganhe 1 de Influência e 3 de Dinheiro por Pintura que você tiver adquirido (vendida ou em exibição).



Ganhe 1 de Influência e 3 de Dinheiro por Arte Digital que você tiver adquirido (vendida ou em exibição).



Ganhe 1 de Influência e 3 de Dinheiro por Escultura que você tiver adquirido (vendida ou em exibição).



Ganhe 1 de Influência e 2 de Dinheiro para cada Artista com 15 ou mais de Fama.



Ganhe 2 Influência e 4 de Dinheiro para cada Obra-Prima que você tiver em exibição.

Muito obrigado aos Jogadores teste: 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, Garry Rice, Gil Hova, Gonçalo Moura, Hêlio 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.

Um grande obrigado a: Carolina Valença, Hugo Elias, Jorge Graça, Nathan Morse, Paulo Lacerda, Pedro Almeida, Pedro Branco, Ricardo Almeida, Sérgio Neves, esses Jogadores testaram todas as versões inúmeras vezes.

Agradecimento especial à Paul M. Incao por seu compromisso e tempo investidos no "The Gallerist", Ian O'Toole pelas Artes incríveis, Paul Grogan por sua edição requisitada das regras em Inglês, toda a comunidade BGG por suas sugestões e suporte e a Rick Soued por acreditar em mim e em meu jogo. Sem todas essas pessoas esse jogo não seria possível.

Todo meu amor para minhas lindas filhas Catarina e Inês e para a musa e maior amiga, minha esposa Sandra, por todas as suas ideias, paciência, suporte e inspiração e pelas muitas, muitas horas de teste.

Créditos:

Autor: Vital Lacerda
Desenvolvedor: Paul M. Incao
Projeto Gráfico & (3D) Ilustrações: Ian O'Toole
Livro de Regras e Ilustrações 3D: Vital Lacerda
Gestor do Projeto: Rick Soued



www.eagle-gryphon.com

Créditos da Versão Brasileira:

Tradução: Yure Moraes
Edição: Aline Borges
Revisão: João Barcelos, Lucas Andrade & Yure Moraes
Aprovação Final de Texto: Vital Lacerda



www.fireonboardjogos.com.br