

THE GALLERIST

UN JEU DE VITAL LACERDA

1 à 4 joueurs

30 minutes par joueur

L'Art et la Capitalisme ont généré un nouveau métier, le Galeriste, combinant les talents d'un marchand d'art, d'un conservateur de musée ou encore d'un argent d'artistes. Vous êtes sur le point d'accepter le poste... Vous allez découvrir et faire grandir de nouveaux artistes : acheter, exposer, vendre leurs oeuvres et vous forger une réputation internationale.

Finalement, vous pourrez acquérir le respect de la profession, vous permettant d'attirer les visiteurs du monde entier dans votre galerie. Il y a beaucoup de travail à accomplir, mais vous pouvez compter sur l'aide d'assistants prêts à être embauchés. Ce ne sont pas les passionnés d'art qui manquent, espérant travailler avec une personne de votre renommée. Dirigez votre galerie et accéder à la fortune.

Composants du jeu



1x Plateau de jeu



4 Galeries (Plateaux joueur)



4 Pions Galeriste



Marqueur 1er joueur et 4 marqueurs d'Influence



32 tuiles Oeuvres d'Art



16 tuiles Artiste



16 jetons Signature



10 tuiles Bonus d'Artiste



60 Tickets



40 Visiteurs



1 sac Visiteurs



40 Assistants



3 Chevalets



20 tuiles Réputation



8 marqueurs Renommée et 8 tuiles Célébrité



20 jetons Promotion



4 cartes Marchand d'Art



4 cartes Conservateur



20 cartes Contrat



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

Sommaire

Composants du jeu	1
Mise en place	2-3
Idee générale du jeu	4
• Brève explication des Emplacements	
• Visiteurs, Galeries, Place et Lobbies	
• Réputation, Influence, Argent	
Gameplay	5
Fin du jeu Actions Emplacement	
Actions Exécutives	
• Déplacer les Visiteurs	
• Utiliser les bonus des cartes	
Actions d'Ejection	6
Résidence d'Artistes	7
• Découvrir un Artiste	
• Acheter et exposer une Oeuvre	
Bureau Commercial	9
• Signer un Contrat	
• Vendre une Oeuvre d'Art	
Media Center	11
• Embaucher des Assistants	
• Promouvoir un Artiste	
Marché International	12
• Prendre une tuile Réputation	
• Faire une offre sur le Marché International	
Influence	13
Tickets, Renommée et statut de Célébrité	14
Comptage intermédiaire	14
Décompte final	15-16
Solitaire	16
Exemple de partie	17-18
Artistes ayant participé	19
Tuiles Réputation & Crédits	20

MISE EN PLACE

4-joueurs



A l'exception de l'Argent, tous les autres composants sont limités au matériel fourni.

MISE EN PLACE

- Placer le plateau au centre de la table.
- Placer les **Plateaux personnels** autour du plateau principal près de leur **Galerie respective (couleur appropriée)**.

Placer les Visiteurs dans le Sac. Pour **4 joueurs**, utiliser tous les Visiteurs. Pour **3 joueurs**, enlever 2 Visiteurs de chaque type et replacer les dans la boîte. Pour **2 joueurs** et mode **Solitaire**, enlever 4 de chaque type.

Mise en place du Plateau principal:

1. Placer chaque marqueur d'Influence (disque) sur la case 10 de la piste d'Influence.
2. Dans le Box-Office, placer un nombre de Tickets de chaque couleur en fonction du nombre de joueurs. 20 Tickets pour une **partie à 4 joueurs**, 15 pour **3 joueurs**, 10 pour **2 joueurs** et mode **Solitaire**. Placer les Tickets en excédent dans la boîte.

Bureau Commercial:

3. Mélanger les cartes Contrat, et placer les face cachée sur l'espace de gauche. Piocher les 4 premières cartes et placer les face **révélée** sur les 4 cases **prévues**.

Résidence d'Artistes

4. Mélanger les 16 tuiles **Artiste** et placer les une par une sur les espaces du plateau principal correspondant à la couleur et à la forme d'Art de Artiste.



Pour chaque Art, il existe un Artiste rouge et un bleu

Si vous êtes en présence d'un Artiste dont l'espace est **déjà** occupé, le remettre dans la boîte. Répéter l'opération pour tous les espaces. Il doit y avoir un Artiste bleu et un rouge pour chaque forme d'Art.



La case marron indique la valeur initiale de Renommée.

Placer la 1ère tuile Artiste bleue face **révélée** (Artiste découvert), et indiquer la valeur de Renommée initiale avec un cube de Renommée blanc (case marron). Cette valeur est imprimée sur les 2 faces de la tuile Artiste.

5. Les autres tuiles Artistes débutent la partie face cachée (Artistes non découverts). Mélanger les tuiles Bonus Artiste et en placer une au hasard sur chaque tuile Artiste. Ranger les tuiles Bonus en trop dans la boîte. Placer un **Visiteur blanc** (Collectionneur) pris dans le Sac sur chaque tuile Artiste rouge.
6. Placer les 2 jetons **Signature** appropriés près de chaque tuile Artiste.



Tuiles Bonus, Visiteurs et jetons Signature

7. Pour chaque forme d'Art, mélanger les Oeuvres d'Art, et placer chaque pile formée face **révélée** dans leur espace réservé sur le plateau principal. Prendre la tuile au sommet de chaque pile puis les mettre de côté.
8. Placer un nombre de **Visiteurs** pris au hasard dans le Sac égal au nombre de Tickets représentés sur chaque Tuile au sommet de chaque pile formée au point 7.



2 Visiteurs placés sur cette Oeuvre car 2 Tickets y sont représentés

Média:

9. Disposer chaque jeton **Promotion** sur son espace numéroté correspondant.

Marché International

10. Choisir au hasard 12 tuiles **Réputation** et en placer une face **révélée** sur chacune des cases des 4 premières lignes du Marché International. Pour le mode **Solitaire et** pour une partie à **2 joueurs**, laisser vide la 2e colonne (placer donc 8 tuiles).
11. Mélanger les 4 tuiles Oeuvre d'Art mises de côté au point 7 et les placer au hasard sur chaque chevalet. (Ces tuiles représentent des Oeuvres de renommée internationale). Utiliser 1 chevalet de moins que le nombre de joueurs (ex : 3 chevalet pour une **partie à 4 joueurs**). Remettre dans la boîte les pièces inutilisées (chevalet et tuile(s) Oeuvre d'Art parmi ces 4).

12. Placer 4 **Visiteurs** tirés au hasard dans le Sac sur la **Place** et 1 **Visiteur** sur chaque **Lobby** de joueur.

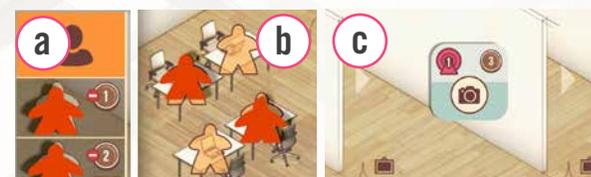


Le Lobby se situe entre la Galerie du joueur et la Place.

13. Choisir au hasard 4 tuiles **Réputation** parmi les restantes et en placer une au hasard face **révélée** près de chaque **Emplacement** sur le plateau principal.
 14. Choisir au hasard le 1er joueur qui reçoit le marqueur premier joueur. En commençant par le dernier jusqu'au premier, chaque joueur choisit un des **Emplacements**, y place son pion **Galeriste** et prend la tuile **Réputation** de l'**Emplacement**. Placer les éventuelles tuiles restantes dans la boîte.
- Placer le reste du matériel près du plateau principal.

Chaque joueur choisit une couleur et met en place sa Galerie comme suit:

- a. Place 8 **Assistants** sur chaque case de demande d'Assistant
- b. Place les 2 **Assistants** restants sur leur bureau.
- c. Place la tuile **Reputation** prise précédemment sur le 3e espace de son plateau joueur.
- d. Prend 10 Argents à la banque.
- e. Prend une carte **Marchand d'Art et une carte Conservateur** après que les piles respectives ont été mélangées.



Mise en place d'un plateau Joueur

Idée générale du jeu

Chaque joueur va tenter de gagner autant d'argent que possible pour remporter la partie.

Durant la partie, les joueurs vont découvrir et commissioner de nouveaux artistes qui créeront de nouvelles oeuvres d'Art.

Ces oeuvres pourront être exposées dans les galeries des joueurs, voire vendues. Les joueurs embaucheront des Assistants pour les représenter sur le marché international afin d'accroître leur réputation et participer à une vente aux enchères. A la fin du jeu, les joueurs gagneront encore de l'argent s'ils sont parvenus à compléter les objectifs de leurs cartes conservateur et marchand d'art.

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, un joueur choisit un des 4 **Emplacements** du plateau principal puis choisit une des deux actions disponibles de cet **Emplacement**. Des actions Exécutives et d'Ejection sont également possibles.



Les 4 Emplacements du plateau

Un aperçu des Emplacements :



Résidence d'Artistes : les joueurs peuvent soit découvrir un nouvel Artiste, soit acheter une Oeuvre d'un Artiste déjà découvert. Chaque Artiste ne peut avoir que deux Oeuvres non vendues

à un moment donné, représentées par les jetons Signature. Le cours d'une Oeuvre d'Art est basé sur la Renommée de l'Artiste (indiquée sur sa tuile par le cube de Renommée). Une fois achetée, l'Oeuvre est exposée dans la Galerie du joueur sur son plateau personnel.



Bureau Commercial: un joueur peut y prendre une carte Contrat ou, s'il en a déjà récupérée une, peut vendre une Oeuvre d'Art.

Le prix de vente de l'Oeuvre est basé sur le niveau de Renommée de l'Artiste qui l'a réalisée.



Media Center: un joueur peut y recruter de nouveaux Assistants, ou utiliser les médias pour promouvoir un Artiste, qui verra sa Renommée augmentée. Le joueur empochera un Bonus pour cette action.

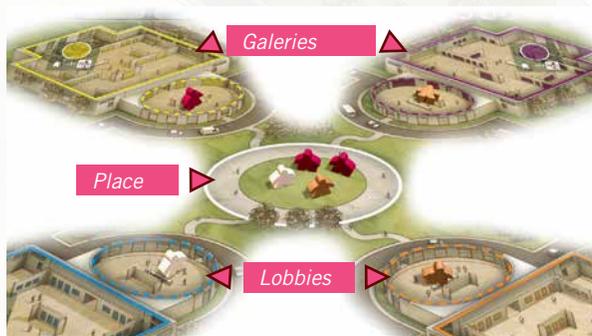


Marché International : un joueur peut placer un de ses Assistants sur une des cases du tableau du Marché International pour gagner un montant d'Influence dépendant de la Colonne choisie. Les cases supérieures permettent d'augmenter la réputation des joueurs et fournissent des tuiles objectifs pour la fin de partie ; les cases inférieures permettent aux joueurs de faire des offres pour la vente aux enchères qui se tiendra lors du décompte final (Oeuvres exposées sur les chevalets).

Visiteurs, Galeries, Place et Lobbies

Les Visiteurs constituent un élément important dans le jeu, et sont présents dans 3 différents types et couleurs : **Investisseurs (marron)**, **VIP (rose)** et **Collectionneurs (blanc)**.

Un joueur peut déplacer ces Visiteurs sur le plateau en utilisant des Tickets de la couleur correspondante avec



La Place, les Lobbies et les Galeries



pour objectif d'attirer ces Visiteurs dans sa Galerie. Une fois attirés, les Visiteurs rapportent de l'Argent et de l'Influence, et permettent d'augmenter la Renommée des Artistes.



Renommée

Chaque Artiste découvert (face-révélee) a un marqueur (cube) qui indique son niveau actuel de Renommée et qui détermine le cours des Oeuvres qu'ils créent. Ainsi, investir dans une Oeuvre lorsque l'Artiste est peu connu et la revendre plus tard lorsque celui-ci est célèbre est une bonne idée.

La réputation des Artistes augmente lorsqu'ils réalisent une Oeuvre d'Art, et quand ils sont promus dans les Médias



Influence

Chaque joueur marque son niveau d'Influence avec son disque sur la piste d'Influence sur le plateau principal. L'Influence est utilisée pour promouvoir un Artiste, réaliser une action **Emplacement** pendant une **Action d'Ejection**, et pour gagner de l'Argent.

L'Influence est obtenue notamment lors d'une action **Emplacement** du Marché International.



L'Argent

L'Argent est une ressource essentielle du jeu. Il est utilisé pour acquérir les Oeuvres d'Art, embaucher les Assistants et pour participer aux enchères de fin de partie au Marché International.

L'Argent est obtenu lorsqu'un joueur vend une Oeuvre d'Art notamment.

Gameplay

La partie est jouée pendant une série de tour, débutant avec le premier joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, un joueur déplace son pion **Galeriste** vers un des 4 **Emplacements** sur le plateau principal, et réalise **une des deux** actions disponibles à cet **Emplacement**. En plus, un joueur peut aussi réaliser **une des deux 'Actions Exécutive'**, soit **avant** soit **après** l'action **Emplacement**.

Si un joueur déplace son pion Galeriste vers un **Emplacement** contenant déjà un pion adverse, ce pion est éjecté et le joueur adverse pourra utiliser une action spéciale appelée **'Action d'Ejection'** après que le **joueur actif aura terminé son tour**.



Jaune a été éjecté, son pion est placé sur la case Ejection

Les joueurs vont donc obtenir des actions et déplacements supplémentaires en dehors de leur tour. Il faut se souvenir que le prochain joueur est toujours celui qui se trouve à gauche du joueur venant d'exécuter la dernière action **Emplacement**.

Fin de la Partie

La partie continue jusqu'à ce que **deux** de ces conditions soient réunies:

- La Box Office est vide (plus de tickets).
- Au moins 2 Artistes sont devenus des Célébrités.
- Le sac est vide (plus de Visiteurs)

Dès qu'au moins deux de ces conditions sont réunies, la partie continue jusqu'à ce que le dernier joueur finisse son tour. Puis, en commençant par le 1er joueur puis en sens horaire, chaque joueur joue un tour supplémentaire (avec pour exception que les éventuelles **Actions d'Ejection sont ignorées**, le joueur replace son pion à la maison - voir p.6).

Le comptage final peut commencer (voir p. 15) et le **joueur le plus riche gagne la partie**.



Conditions de fin de partie...

Actions Emplacement

A son tour, si le pion Galeriste du joueur se trouve sur un des 4 **Emplacements**, ce joueur **doit et c'est obligatoire déplacer son pion vers un Emplacement différent**.

De plus, quand le joueur déplace son pion d'un **Emplacement** vers un autre, il peut laisser un de ses Assistants sur la case d'origine. Cet Assistant



Orange laisse un Assistant sur sa case Emplacement d'origine et déplace son pion Galeriste vers un autre Emplacement

peut être pris soit d'un **bureau sur le plateau personnel**, soit d'un autre **Emplacement**. En laissant un Assistant de la sorte, le joueur obtiendra une action **d'Ejection**.

Une fois placé sur l'**Emplacement**, le joueur **DOIT choisir une** des deux Actions **Emplacement** possibles (voir p. 7).

Exemple:

Orange joue. Son pion Galeriste est actuellement au Marché International. Il choisit de se déplacer vers le Media Center. Il décide de laisser un Assistant au Marché International. Il prend donc un de ses pions Assistants depuis son bureau et le place sur l'**Emplacement** Marché International. S'il avait eu un autre Assistant dans un autre **Emplacement**, il aurait pu l'utiliser à la place. Enfin, il réalise une des deux actions possibles du Media Center.

Actions Exécutive

A son tour, et **en plus** de son Action **Emplacement**, un joueur peut aussi réaliser une **Action Exécutive**. S'il décide de le faire, cette action est réalisée **soit avant** soit **après** l'Action **Emplacement** au choix du joueur.

Il y a 2 Actions Exécutive possibles :

- Déplacer des Visiteurs grâce aux Tickets
- Utiliser un Bonus d'une carte Contrat.

- Déplacer des Visiteurs en utilisant des Tickets

Les Galeristes offrent des Tickets pour attirer les Visiteurs dans leur Galerie

Un joueur peut défausser **un nombre quelconque de** Tickets. Chaque Ticket défaussé permet au joueur de déplacer un **Visiteur de la même couleur** d'un espace sur le plateau **en direction** de sa propre Galerie. Un unique Visiteur peut être déplacé plusieurs fois au cours de la même action. Les Tickets défaussés sont placés dans une pile constituée près du plateau principal (**ne pas les remettre dans le Box Office**).

Un visiteur situé sur la Place ou dans un Lobby peut être déplacé par n'importe quel joueur, mais une fois entré dans la Galerie d'un joueur, **il ne peut plus être déplacé avec un Ticket**.

Exemple:

Le joueur déplace un Visiteur depuis la Place vers son Lobby (pas l'inverse), déplace un Visiteur depuis son Lobby vers sa Galerie (pas l'inverse), ou éventuellement depuis un Lobby adverse vers la Place.



Règle Collectionneurs:

Un joueur est limité par rapport au nombre de Collectionneurs qu'il peut avoir dans sa Galerie à un moment donné. Cette limite se monte à 1 de plus que le nombre d'Oeuvres d'Art que le joueur a vendues.

Vous pourrez remarquer ce symbole dans chaque Galerie de joueur sur le plateau principal.



Action Exécutive : déplacer des Visiteurs

- Utiliser un bonus d'une carte Contrat
Signer des Contrats présente des avantages...

Durant la partie, les joueurs peuvent prendre des cartes Contrat, lesquelles sont placées sur leur plateau personnel. Le Bonus mentionné sur la carte peut être utilisé par le joueur réalisant une **Action Exécutive en** plaçant un de ses Assistants (pris dans l'un des bureaux ou d'une case **Emplacement**) sur la carte. Ce bonus ne peut être pris qu'une fois. **L'Assistant utilisé reste sur la Carte** pour le rappeler.

Exemple:

Bleu a une carte Contrat sur son plateau personnel. Il peut utiliser une Action Exécutive pour placer un de ses Assistants sur la carte afin de recevoir le bonus indiqué. (l'image à droite montre le bonus permettant de piocher une nouvelle carte Contrat).



Le joueur prend immédiatement le bonus indiqué sur la carte

Plus tard dans la partie, si la carte Contrat est utilisée pour vendre une Oeuvre d'Art, l'Assistant est renvoyé dans l'un des Bureaux du plateau du joueur et la carte Contrat est retournée, montrant un nouveau Bonus que le joueur pourra récupérer en réalisant une autre **Action Exécutive**. Voir la description de ces Bonus sur l'Aide de jeu.

Exemple:

Bleu utilise la carte Contrat de l'exemple précédent, son Assistant retourne donc à son Bureau. Il peut donc utiliser une Action Exécutive plus tard dans la partie pour placer un de ses Assistants sur la carte. Il recevra cette fois-ci l'un des bonus indiqué sur le dos de la carte.



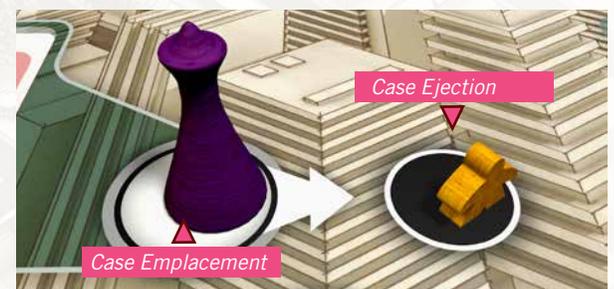
Le joueur reçoit immédiatement le Bonus d'Influence

Actions d'Ejection

Si le joueur déplace son pion Galeriste à un **Emplacement** où il y a déjà un pion Galeriste ou Assistant adverse, cette pièce est **'éjectée'** et placée sur la case noire à côté de la case **Emplacement**. Après que le joueur actif aura terminé son tour, le joueur précédemment "éjecté" pourra alors réaliser une action spéciale appelée **'Action d'Ejection'**, après quoi le pion Galeriste / Assistant retourne à la Maison (voir *Retourner à la Maison ci-dessous*).

Ejecter son propre Assistant:

Il est possible pour un joueur d'éjecter son propre Assistant. Dans ce cas, l'Assistant retourne à la Maison (voir plus bas), mais le joueur ne gagne pas l'opportunité de réaliser une Action d'éjection.

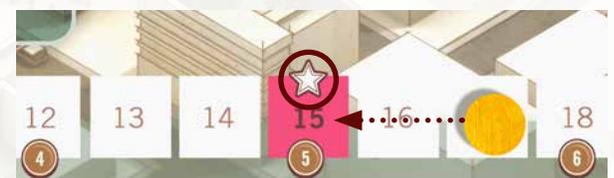


L'Assistant de Jaune a été éjecté

Les Actions d'Ejection possibles sont:

- Réduire son Influence sur la piste Influence jusqu'à la prochaine case indiquant un symbole de Renommée (étoile) pour réaliser une des 2 **Actions Emplacement**
- Réaliser une **Action Exécutive** (voir plus haut).

Réaliser une **Action d'Ejection** est toujours optionnel, mais le pion Galeriste ou Assistant retourne quand même à la Maison que **l'Action d'Ejection ait été réalisée ou non**.



Jaune réduit son Influence pour réaliser une action Emplacement

Retourner a la Maison



Dès qu'un pion Galeriste est renvoyé à la Maison après avoir été éjecté d'un **Emplacement**, il est replacé dans la Galerie sur la case prévue sur le plateau principal.



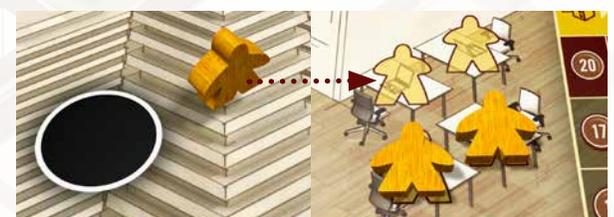
Dès qu'un pion Assistant est renvoyé à la Maison, il est replacé sur un Bureau vide du plateau joueur. Si les 4 bureaux sont occupés, l'Assistant est retiré de la partie et rangé dans la boîte.

Exemple:

*C'est à Violet de jouer. Il se déplace au Bureau Commercial, ou Jaune a un de ses Assistants. L'Assistant de Jaune est déplacé sur la case noire près de la case **Emplacement**.*

*Après que Violet aura réalisé son Action Emplacement, Jaune pourra utiliser (optionnel) son **Action d'Ejection** pour réaliser une Action **Emplacement** (en reculant son marqueur Influence sur la piste Influence jusqu'au prochain symbole étoile).*

Enfin, l'Assistant de Jaune retourne à la Maison.



L'Assistant de Jaune retourne a la Maison

Emplacements



Résidence d'Artistes



Action: Découvrir un Artiste

Après avoir découvert un nouvel Artiste, celui-ci créera pour vous une Oeuvre d'Art à moindre coût

Il y a 8 Artistes à chaque partie, mais uniquement l'un d'entre eux est découvert (face révélée) et est disponible pour créer des Oeuvres d'Art au début. Les autres doivent d'abord être découverts par un joueur réalisant cette action. Il doit **suivre ces étapes** :

1. Choisit n'importe quel **Artiste** non découvert (tuile face non révélée).
2. Prend le bonus indiqué sur la petite tuile **bonus Artiste** puis défausse cette petite tuile et la range dans la boîte.
3. Artistes rouges uniquement: déplace le Collectionneur (Visiteur Blanc) de la tuile Artiste vers la Place.
4. Retourne la tuile **Artiste** sur sa face révélée.
5. Place un **marqueur Renommée** sur la case marron de la piste de Renommée de la Tuile Artiste.
6. Déplace un jeton Signature situé près de la tuile Artiste vers la **case Commission** au bas de l'échelle de valeur artistique de son plateau personnel.



Case Commission :

Un joueur peut avoir une seule Commission à la fois; s'il a déjà un jeton

Signature sur sa case commission, il ne peut alors plus découvrir un Artiste et ne peut donc plus obtenir un autre jeton Signature.



Découverte d'un Artiste



Action: Acheter et exposer une Oeuvre d'Art

Le public aime découvrir de nouvelles Oeuvres !

Cette action permet au joueur d'acheter une Oeuvre d'Art pour l'exposer dans sa Galerie. **Le coût d'une Oeuvre est égal à la position actuelle du marqueur Renommée de l'Artiste** à moins que le joueur ait une **commission** pour avoir découvert cet Artiste (voir ci-dessus). Dans cette situation, **le coût de l'Oeuvre est égal à la valeur initiale de Renommée de l'Artiste**.



Un Artiste est inspiré pour réaliser deux Oeuvres sur le Marché au même moment. Ceci est représenté par les jetons **Signature**. Une fois ces

deux jetons pris de leur case, l'Artiste ne peut plus produire d'Oeuvre d'Art (excepté une pour laquelle il a été commissionné) jusqu'à ce que les précédentes aient été vendues.

Rappel à propos des Commissions:



Un joueur qui a découvert un Artiste et a un jeton Signature représentant la Commission ne peut pas acheter une autre Oeuvre d'Art de cet Artiste tant qu'il n'a pas acquis l'Oeuvre commissionnée.

Un joueur peut tout a fait posséder deux Oeuvres d'Art réalisées par le même Artiste.



Cout des Oeuvres de cet Artiste. Actuel = 14, Commission = 10

Pour acheter une Oeuvre d'Art, un joueur suit ces étapes :

1. Choisit un Artiste avec au moins un jeton Signature **disponible**, ou un pour lequel il a une Commission. La tuile Oeuvre sur le sommet de la pile devient l'Oeuvre réalisée.
2. Déplace **tous les Visiteurs** placés sur la tuile Oeuvre d'Art vers la Place.

Rappel important :

Les jetons Signature ont une place importante pendant la partie. Le timing pour les utiliser est crucial pour gagner.



Choisir une Oeuvre d'Art et déplacer les Visiteurs vers la Place

3. Paie l'Argent à la banque comme suit :

- S'il s'agit d'une Commission, le prix est égal à la valeur de Renommée initiale de l'Artiste;
- Sinon, le prix est égal à la valeur de Renommée actuelle de l'Artiste.

• L'Influence peut être utilisée pour obtenir de l'Argent - voir p.13.

4. Augmente la Réputation de l'Artiste d'un montant indiqué sur l'Oeuvre, plus 1 pour **chaque Collectionneur** présent dans sa Galerie.

• L'Influence peut être utilisée pour obtenir de la Renommée voir p.13.

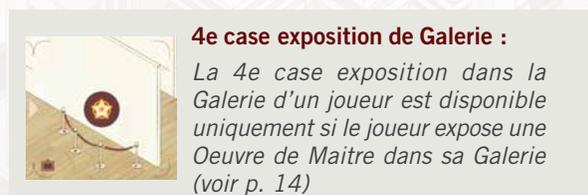
• Voir p. 14 pour plus de détails sur la Réputation.



Les récompenses mentionnées sur une Oeuvre d'Art

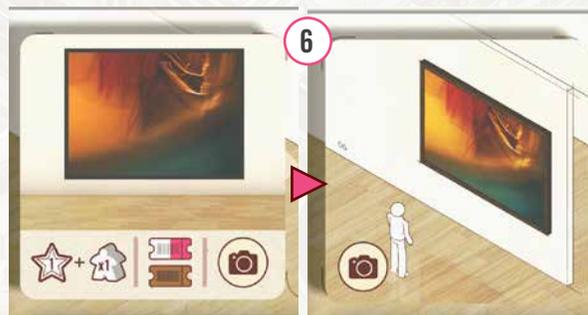
5. Gagne les Tickets représentés sur l'Oeuvre d'Art.

6. Déplace la Tuile Oeuvre d'Art vers la case exposition vide la **plus à gauche** dans sa Galerie (plateau personnel) et la retourne du côté de sa face exposition. *Si le joueur n'a pas de case libre, l'Oeuvre d'Art ne peut être achetée.*



4e case exposition de Galerie :

La 4e case exposition dans la Galerie d'un joueur est disponible uniquement si le joueur expose une Oeuvre de Maître dans sa Galerie (voir p. 14)



Une Oeuvre d'Art exposée

7. Déplace le jeton Signature situé près de la tuile Artiste (ou dans le cas d'une Oeuvre commissionnée, situé sur la case commission) vers la piste de valeur artistique de son plateau personnel, à côté de la valeur correspondant à l'actuelle Renommée de l'Artiste (cette valeur est indiquée par la position du cube Renommée nombre d'étoiles atteint).



Nouveau cours d'une Oeuvre d'Art achetée

8. Place un nombre de Visiteurs, pris au hasard dans le sac, sur la nouvelle tuile Oeuvre du sommet de la pile égal au nombre de Tickets représentés sur cette Oeuvre. Si le sac vient à se vider, il en place autant que possible.



Si la case exposition de la Galerie contient une tuile Réputation, le joueur la place sur l'Oeuvre exposée jusqu'à la fin de son tour. A la fin de son tour, il place la tuile sur une case vide de son plateau personnel réservée aux tuiles Réputation, et reçoit le bonus imprimé sur cette case (pas celui sur la tuile). Il doit ensuite déplacer un de ses Visiteurs depuis son Lobby vers la Place (s'il a au moins un Visiteur dans son Lobby). Les joueurs ne pourront réaliser cette opération qu'une seule fois par partie étant donné qu'une seule tuile Réputation a été placée sur le 3ème case exposition des plateaux personnels

Note: si un joueur n'a pas de case Réputation libre sur son plateau personnel, il défausse la tuile Réputation et la range dans la boîte.

Exemple:

Jaune souhaite acheter une Oeuvre d'Art réalisée par l'Artiste ci-dessous. La Renommée actuelle de cet Artiste est de 9, le coût d'achat de l'Oeuvre se monte donc à 9 Argent. La Renommée de l'Artiste augmente alors de 3 (2 grâce à l'Oeuvre d'Art, plus 1 grâce à la présence d'un Colectionneur dans la Galerie de Jaune).



Coût de l'Oeuvre d'Art = 9 Argent



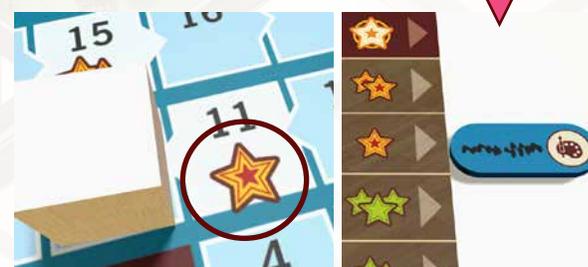
La Renommée de l'Artiste augmente de 2...



Plus 1 car un Colectionneur est présent dans la Galerie de Jaune



La Renommée de l'Artiste augmente en tout de 3



Valeur de Renommée atteinte : 12 - Valeur de l'Oeuvre : 1 étoile dorée soit 11 Argent



Bureau Commercial



Action: Signer un Contrat

Vous devez signer des Contrats pour vendre les Oeuvres précédemment acquises.

Cette action permet au joueur qui la réalise de prendre une des cartes **Contrat** parmi celles révélées sur le plateau principal puis de la placer sur son plateau personnel.

Avant cela, le joueur peut piocher 4 nouvelles cartes Contrat depuis leur pile et les placer de gauche à droite sur les 4 cartes Contrat révélées.

Les anciennes cartes ne sont donc pas défaussées mais à la place couvertes par les nouvelles.

Si un joueur choisit de révéler de nouvelles cartes, il est libre de n'en prendre aucune, bien que cela soit fortement déconseillé.

La carte Contrat prise par le joueur est ensuite placée sur son plateau personnel dans une case Contrat vide ou sur une case dans laquelle se trouve une précédente carte déjà utilisée donc retournée. Si la carte Contrat est placée

Attention:

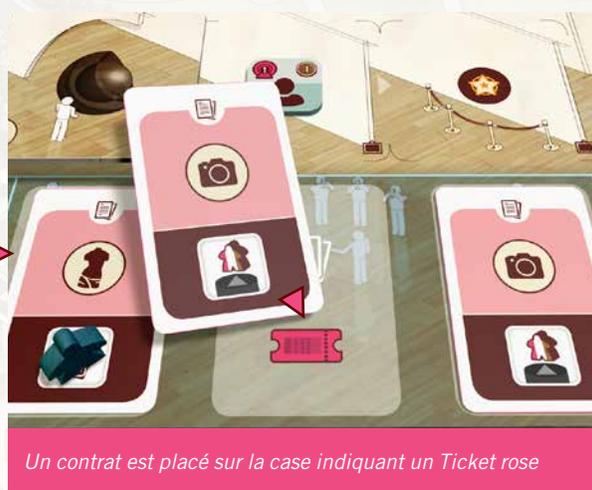
Si le joueur possède 3 cartes Contrat non remplis sur son plateau personnel, il ne peut pas prendre une nouvelle carte Contrat.

Si la case contient déjà une carte **contrat précédemment utilisée**, mettre cette carte dans une pile de défausse constituée près du plateau principal puis placer la nouvelle carte Contrat sur la case libérée. Néanmoins, le joueur ne reçoit pas le bonus imprimé une seconde fois.

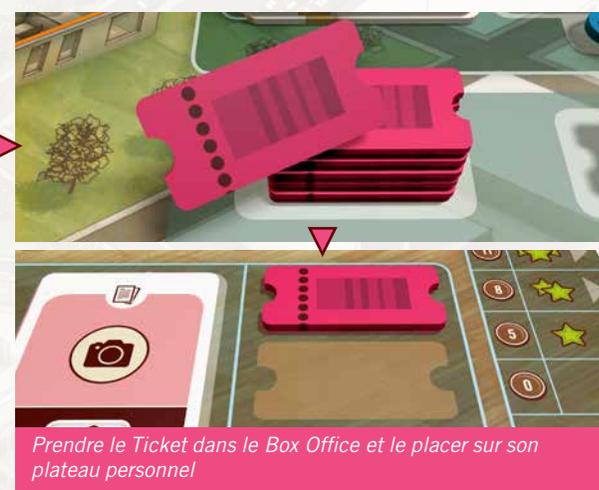
S'il y avait un Assistant sur la carte retournée, celui-ci est renvoyé à la Maison (voir p. 6).



Si vous le souhaitez, vous pouvez piocher 4 nouvelles Cartes et recouvrir les 4 disposées sur les cases du plateau principal



Un contrat est placé sur la case indiquant un Ticket rose



Prendre le Ticket dans le Box Office et le placer sur son plateau personnel

Exemple:

Orange déplace son Pion vers le Bureau Commercial et choisit de prendre une carte Contrat. Il ne souhaite récupérer aucune des 4 cartes disposées sur les cases du plateau, celles-ci ne lui convenant pas. Il décide donc d'en piocher 4 nouvelles qu'il place de façon à recouvrir les 4 en place. Il en repère une qui l'intéresse et la place donc sur son plateau personnel. Il a d'ailleurs une case Contrat libre et y pose la carte récupérée. Il reçoit un Ticket rose pris dans le Box Office.

Pile contrats vide - *Si la pile de cartes Contrat est vide lorsqu'une nouvelle carte est nécessaire (soit une carte doit être remplacée, soit 4 nouvelles doivent être placées), il convient de mélanger les cartes défaussées avec toutes les cartes encore disposées sur le plateau pour former une nouvelle pile. Enfin, il reste à placer 4 nouvelles cartes sur les cases Contrat du plateau.*



Une nouvelle carte Contrat est placée et remplace celle déjà utilisée. L'Assistant de Bleu est renvoyé à la Maison

Une fois l'action terminée, s'il y a une case Contrat vide sur le plateau principal, il convient d'y placer une nouvelle carte piochée dans la pile adéquate.



Piocher une nouvelle carte seulement si une case est vide sur le plateau principal



Action: Vendre une Oeuvre d'Art

En tant que Marchand d'Art, faire de l'Argent est capital...

Dès qu'un joueur possède sur son plateau personnel une carte Contrat dont le symbole Art est identique à l'une des Oeuvres qu'il expose dans une des cases exposition de sa Galerie, il peut réaliser l'action Emplacement Vendre une Oeuvre d'Art.

Pour vendre une Oeuvre d'Art, le joueur suit ces étapes :

1. Reçoit un montant en Argent selon la position du jeton Signature sur l'échelle de valeur artistique de son plateau personnel
 2. Prend la tuile Oeuvre vendue (une dont le symbole Art correspond à la carte Contrat) de la case exposition et la place à coté de son plateau personnel.
 3. Déplace vers la gauche les autres Oeuvres qu'il expose encore
 4. Remplace le jeton Signature sur sa case d'origine, c'est à dire près de la tuile Artiste.
 5. Déplace n'importe quel Visiteur depuis sa Galerie vers la Place (seulement s'il a des Visiteurs dans sa Galerie)
 6. Retourne la carte Contrat utilisée
- Si la Carte avait un pion Assistant placé sur la case Bonus, celui-ci est renvoyé à la Maison (voir p. 6)



Souvenez vous de la Règle concernant les Collectionneurs (voir p. 5)

Après une vente, vous pouvez accueillir un Collectionneur de plus dans votre Galerie.

Noter le symbole ci-contre sur les plateaux personnels

- Lorsque le joueur retourne la carte, il l'oriente de façon à ce que le haut de la carte (case Bonus) corresponde à la couleur du Visiteur renvoyé au point 5. Si le joueur a renvoyé un Collectionneur, ou s'il n'y avait aucun Visiteur à déplacer, il est libre de choisir l'orientation.
- A noter que le joueur ne reçoit pas immédiatement le bonus indiqué sur la carte retournée. Pour l'obtenir, il devra utiliser une **Action Exécutive**.



La carte Contrat et l'Oeuvre ont le même symbole Art



Déplacer l'Oeuvre vendue, et faite glisser vers la gauche les autres Oeuvres encore exposées



Prenez le montant en Argent indiqué par la position du jeton Signature



Replacer le jeton Signature près de sa tuile Artiste



Déplacer un Visiteur vers la Place. A noter le rappel sur le plateau personnel



L'orientation de la carte Contrat doit correspondre avec le Visiteur renvoyé sur la Place

Exemple:

Orange possède une Oeuvre d'Art exposée dans sa Galerie dont le symbole Art est identique à celui de l'une de ses cartes Contrat. Il veut vendre. Il place donc son pion Galeriste au Bureau Commercial pour réaliser l'action Emplacement Vendre une Oeuvre.

Il reçoit 14 Argents de la banque étant donné la position du jeton Signature sur l'échelle de valeur artistique de son plateau personnel. Le jeton Signature est ensuite remplacé sur sa case d'origine près de la tuile Artiste. Il a 5 Visiteurs dans sa Galerie et décide de renvoyer le VIP (rose) vers la Place.

La carte Contrat est retournée et orientée pour que le Bonus permettant de gagner de l'Influence soit en haut (puisque'un VIP a été déplacé sur la Place). S'il avait choisi de déplacer le Collectionneur (blanc), il aurait pu choisir l'orientation.

Il peut arriver qu'un joueur expose dans sa Galerie deux Oeuvres dont le symbole Art est le même mais réalisées par deux Artistes différents. Dans le cadre d'une Vente, n'importe laquelle des deux Oeuvres pourra être vendue. Toutefois, pour des raisons thématiques mais ceci est optionnel, le joueur pourra placer sur ces tuiles Oeuvres un jeton bleu et un jeton rouge pour bien différencier l'Artiste à l'origine de la création.





Media Center



Action: Embaucher des Assistants

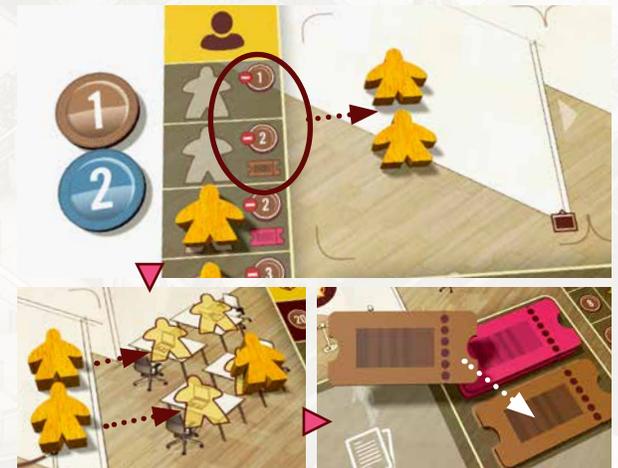
L'aide nécessaire est peut être à portée de main.

Cette action permet au joueur qui la réalise d'embaucher de nouveaux Assistants tant que ces derniers peuvent être placés sur des bureaux libres du plateau personnel (il y a seulement 4 bureaux). Le coût pour embaucher un Assistant est indiqué sur le plateau personnel et augmente avec le nombre d'Assistants recrutés. Pour embaucher, le joueur suit ces étapes.

1. Déplace jusqu'à 4 Assistants de leur case d'origine vers les bureaux disponibles sur son plateau personnel.
2. Paie le cout en Argent comme indiqué près de la case d'origine de chaque Assistant.
- *L'Influence peut être utilisée pour gagner de l'Argent voir p.13.*
3. Gagne les bonus de recrutement indiqués sur les différentes cases où étaient stationnés les Assistants (Tickets, Influence ou Argent).

Exemple:

Jaune veut embaucher de nouveaux Assistants. Il en a actuellement un situé dans un Bureau et peut donc en embaucher 3. Il recrute seulement 2 nouveaux Assistants et paie 3 Argents. Il reçoit immédiatement un Ticket marron (comme indiqué près de la seconde case où était stationné l'un des Assistants).



2 nouveaux Assistants embauchés pour 3 Argents. Jaune reçoit un Ticket marron



Action: Promouvoir un Artiste

Utiliser les Médias pour promouvoir un Artiste et le rendre plus célèbre.

En haut à droite sur une tuile Artiste est indiqué le niveau actuel de Promotion atteint par l'Artiste. En utilisant cette action, un joueur peut augmenter de 1 le niveau de Promotion en suivant ces étapes:

1. Dépense un nombre d'Influence égal au niveau de Promotion indiqué sur le jeton pris.
2. Remet le jeton Promotion déjà présent sur la tuile, s'il y en a un, sur le plateau principal.
3. Prend et place le jeton de niveau supérieur (+1) sur la tuile Artiste.
4. Gagne le bonus indiqué juste au dessus de la case d'origine du jeton Promotion pris (1 Ticket, Influence, 2 Tickets différents, Visiteur).
5. Augmente la Renommée de l'Artiste de 1 plus 1 pour chaque Collectionneur présents dans sa Galerie.

Si le jeton de niveau +1 n'est plus disponible à ce moment, l'action ne peut être choisie.

- *L'Influence peut être utilisée pour gagner de la Renommée voir p.13.*

Exemple:

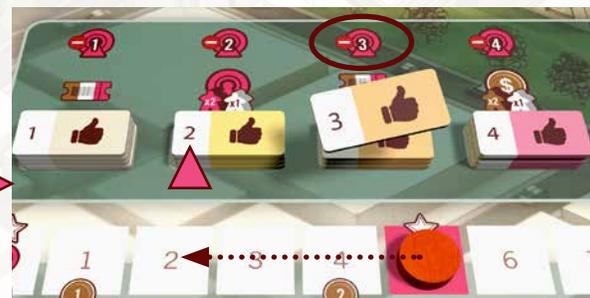
Orange possède actuellement une Oeuvre exposée et réalisée par l'Artiste ci-dessous. Il prévoit de la vendre plus tard dans la partie et souhaite promouvoir l'Artiste afin d'augmenter la valeur de l'Oeuvre. Il doit donc utiliser les médias.

Le niveau de promotion dans les médias de cet Artiste est actuellement de 2, si bien que Orange dépense 3 Influences, remet le jeton Promotion de niveau 2 sur sa case d'origine, prend le jeton Promotion de niveau 3 et le place sur la tuile Artiste.

Orange reçoit le Ticket comme indiqué sur le plateau, et la Renommée de l'Artiste augmente de 2 (1 plus 1 en raison de la présence d'un Collectionneur dans sa Galerie).



Niveau actuel de Promotion de l'Artiste



Orange paie 3 Influences, remplace le précédent jeton Promotion et prend celui de niveau supérieur qu'il place sur la tuile Artiste.



Gagne le bonus puis augmente la Renommée de l'Artiste



Marché International

Envoyez vos Assistants pour augmenter votre Réputation et participer à une vente aux enchères.

Cet **Emplacement** présente un tableau avec des cases composant 3 colonnes et est divisé en 2 parties une haute (4-lignes) et une basse (3-lignes). Les 2 actions disponibles sont réalisées en utilisant une partie différente de ce tableau. Toutefois, les règles suivantes s'appliquent pour les 2 actions:



Partie haute - Réputation, partie basse - Enchère

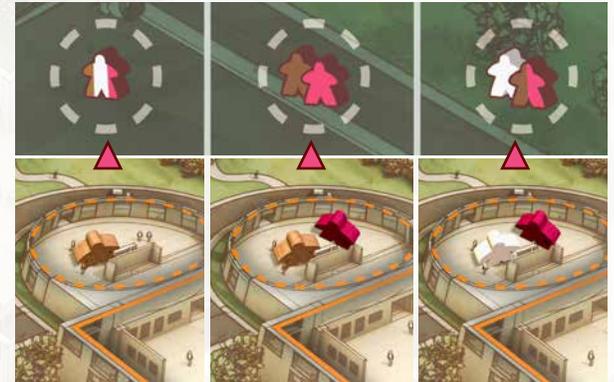
Pour avoir accès à une colonne, un joueur doit remplir la condition indiquée en haut de cette colonne à savoir posséder un nombre et un type de visiteur(s) précis dans son Lobby. Les Visiteurs dans sa Galerie ne comptent pas.

1ère colonne - 1 Visiteur quelconque

2e colonne - 1 Investisseur + 1 VIP

3e colonne - 1 Collectionneur + soit 1 Investisseur soit 1 VIP

Ainsi, si vous avez un Visiteur de chaque type dans votre Lobby, vous avez accès à toutes les colonnes.



Prérequis pour avoir accès aux colonnes du Marché International



Action: Prendre une tuile Réputation



Pour avoir accès à la ligne, un joueur doit avoir acquis (exposée ou vendue) une Oeuvre d'Art dont le symbole correspond au symbole illustré au début de cette ligne.

Après avoir vérifié qu'il respecte les conditions d'accès à la colonne et la ligne, le joueur réalise les étapes suivantes :

1. Gagne le montant d'Influence indiqué en haut de la colonne choisie (3, 2, 1).
2. Prend la tuile Réputation de la case choisie et la place sur une case Réputation vide de son plateau personnel. Il reçoit immédiatement le bonus indiqué sur la case couverte (pas celui sur la tuile).
3. Déplace n'importe quel Visiteur depuis son Lobby vers la Place (s'il y a des Visiteurs). A Noter le rappel sur le plateau personnel.
4. Place un de ses Assistants sur la case devenue vide sur le tableau du Marché, pris d'un bureau personnel ou d'un **Emplacement**.



Un joueur qui n'a pas encore fait l'acquisition d'au moins une Oeuvre durant la partie ne peut choisir cette Action.

Si un joueur n'a pas de case Réputation vide sur son plateau personnel, il ne peut choisir cette Action.

Les Assistants placés sur les cases du Marché International y restent jusqu'à la fin de la partie et sont importants pour le décompte final.



Bleu gagne de l'Influence



Il prend la tuile Réputation puis gagne le Bonus de la case Réputation de son plateau personnel et y met la tuile.



Déplace un Visiteur de son Lobby vers la Place et place un Assistant sur la case choisie du Marché International



Action: Faire une offre pour acquérir une Oeuvre de Renommée Internationale

Participer à une vente aux enchères internationale pour l'acquisition d'une prestigieuse Oeuvre d'Art.

Cette Action concerne les 4 lignes du bas du Tableau du Marché International. Après avoir vérifié qu'il respecte les conditions d'accès à la ligne et la colonne, le joueur suit ces étapes :

1. Gagne le montant d'Influence indiqué en haut de la colonne (3, 2 ou 1).
2. Choisit une ligne et paie le montant indiqué au début de la ligne choisie (1, 3 ou 6 Argent)
3. Gagne le bonus indiqué sur la case.
4. Place un de ses Assistants sur la case, pris depuis un des Bureaux ou depuis un Emplacement



Le joueur fait une offre de 3 Argents sur cette ligne

Les Assistants placés dans les 3 lignes du tableaux sont très importants pendant le décompte final car ils déterminent l'offre finale faite par chaque joueur pour acquérir les Oeuvres de Renommée internationale. (voir p. 15)



Reçoit le Bonus indiqué sur la case (Gain d'influence)

Influence



Un joueur gagne de l'Influence pour avoir des VIP et Collectionneurs dans sa Galerie et lorsqu'il réalise une action **Emplacement** au Marché International. A la fin de la partie, les joueurs empocheront de l'Argent en fonction de la position de leur disque Influence sur la piste Influence. L'Influence peut être dépensée pendant la partie dans les situations suivantes :

Si le marqueur Influence d'un joueur atteint la dernière case de la piste Influence, tout gain additionnel est perdu.

- Un joueur réalise une **Action Emplacement** après avoir été éjecté (voir p. 6)
- Un joueur réalise une **Action Emplacement Promouvoir un Artiste au Media Center.** (voir p. 11)
- Un joueur **utilise une Action pour acheter une Oeuvre d'Art, embaucher de nouveaux Assistants ou faire une offre au Marché International ;**
- Un joueur réalise une Action qui augmente la **Renommée d'un Artiste.**

Les deux premières situations ont déjà été abordées. Les deux autres situations sont expliquées ci-après.

Gagner de l'Argent



Lorsqu'un joueur a besoin de **dépenser de l'Argent**, il peut reculer son marqueur **Influence** sur la piste Influence jusqu'à la **précédente** case montrant **l'icône Argent** afin de gagner **1 Argent**. Il peut continuer à reculer son marqueur Influence autant de fois qu'il le désire pour gagner 1 Argent pour chaque icône Argent atteint. *Note : déplacer le marqueur Influence de la sorte de la case 35 à la case 34 génère seulement 1 Argent.*

Exemple

Bleu a 13 Influences et veut acheter une Oeuvre d'Art coûtant 5 Argents. Il en possède 3. Il recule donc son disque d'Influence de la case 12 à la case 8, ceci lui permettant de gagner les 2 Argents dont il a besoin.



Bleu utilise son Influence pour gagner 2 Argents

Le numéro inscrit sous l'icône Argent sur la piste Influence est utile uniquement pour le décompte final.

Un joueur peut utiliser la piste Influence pour gagner autant d'Argent que nécessaire même s'il n'en a pas du tout dans ses mains.

Dans l'exemple ci-contre, Bleu aurait pu utiliser la piste Influence pour obtenir les 5 Argents nécessaires en reculant d'avantage son disque et ainsi garder 2 Argents en main.

Il n'est pas permis d'utiliser la piste Influence pour gagner de l'Argent qui n'est pas utilisé immédiatement.

Gagner de la Renommée



Lorsqu'un joueur réalise une action qui permet **d'augmenter la Renommée** d'un Artiste, il peut reculer son marqueur **Influence** sur la piste Influence jusqu'à la précédente case montrant **l'icône Renommée (une étoile)**. Ceci ajoute **1 point de Renommée à l'Artiste**. Il peut continuer à reculer son marqueur Influence autant de fois qu'il le désire pour augmenter de 1 la Renommée de l'Artiste pour chaque icône Renommée atteint.

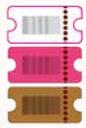
Exemple:

Orange a 12 Influences et achète une Oeuvre d'Art. L'Artiste doit gagner 2 points de Renommée grâce à cette action, mais Orange choisit de reculer son marqueur Influence jusqu'à la case 10 (indiquant l'icône Renommée), et l'Artiste gagne 1 point de Renommée de plus. Si Orange recule son disque jusqu'à la case 5, l'Artiste verra sa Renommée augmenter de 2 de plus.



Orange utilise son Influence pour augmenter la Renommée de l'Artiste.

Tickets



Lorsqu'un joueur gagne des **Tickets**, ceux-ci sont pris dans la pile appropriée au **Box Office** sur le plateau principal. Le couleur du Ticket pris doit correspondre à la couleur du Ticket représenté (soit sur le plateau soit sur un autre élément). Si le Ticket représenté est multicolore (montre les 3 couleurs en même temps), le joueur peut prendre un Ticket de la couleur de son choix. Les Tickets sont utilisés pour déplacer les Visiteurs lors d'une **Action Exécutive** (voir p. 5).

Si un joueur gagne un Ticket d'une couleur mais qu'il n'y a plus de Ticket disponible pour cette couleur dans le Box-Office, le joueur défausse à la place un Ticket de son choix disponible dans le Box-Office, puis prend un Ticket de la couleur désirée dans la pile de Tickets défaussés jusqu'à présent.

Dès que le Box-Office est totalement vide, les joueurs peuvent prendre les Tickets gagnés directement dans la défausse.

Exemple:

Violet achète une Oeuvre d'Art lui permettant de gagner 2 Tickets de la couleur de son choix. Il désire 1 Ticket blanc et 1 marron mais le Box-Office ne contient plus que 2 marrons. Il décide donc de prendre un Ticket marron puis de défausser le deuxième Ticket marron pour prendre à la place un Ticket blanc dans la défausse.



Regle Importante :

Un joueur ne peut jamais prendre 2 Tickets de la même couleur au même moment.



Plus de Ticket désiré ? Echanger avec la défausse.

Décompte intermédiaire

A la fin du tour d'un joueur pendant lequel le dernier Ticket d'une des 3 piles est pris du Box-Office, chaque joueur gagne de l'Influence et de l'Argent.

Le décompte intermédiaire n'a lieu qu'une seule fois durant la partie, lorsque la première pile de Tickets est vide.



Symbole décompte intermédiaire

- 2 Influences par VIP et 1 Influence par Collectionneur dans sa Galerie.
- 2 Argent par Investisseurs et 1 Argent par Collectionneur dans sa Galerie.

Ce décompte intervient immédiatement après le tour du joueur actif (faire l'éventuelle Action d'Ejection) et juste avant que le joueur suivant ne prenne son tour.



Décompte intermédiaire causé par la prise du dernier Ticket marron

Renommée et Statut de Célébrité



La Renommée d'un Artiste détermine le prix de vente de ses Oeuvres d'Art. C'est également le coût pour les acquérir, et ainsi le montant en Argent que reçoit un joueur qui les vend. C'est pourquoi il est intéressant d'acheter une Oeuvre lorsque l'Artiste est peu réputé pour la revendre plus tard lorsque sa Renommée est plus grande.

Il y a 2 moyen d'augmenter la Renommée d'un Artiste.

- Acheter une de ses Oeuvres d'Art, ou
- Le promouvoir via les médias.

Lorsqu'un joueur achète une Oeuvre d'Art, la valeur de cette Oeuvre est indiquée sur l'échelle de valeur artistique grâce au jeton Signature. Des que la Renommée de l'Artiste augmente jusqu'au prochain symbole de Renommée (étoile) sur la tuile Artiste, la valeur de toutes ses Oeuvres d'Art augmente, et les joueurs doivent ajuster la position du jeton Signature (voir p. 8).

Si la **Renommée de l'Artiste atteint 19**, il devient une **Célébrité** et prend sa retraite.

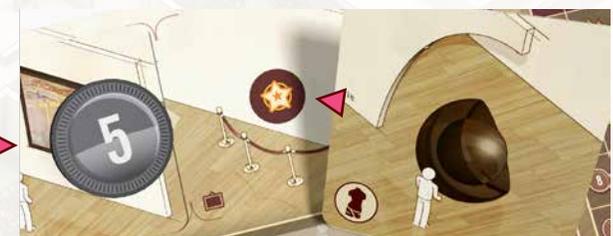


L'Artiste devient une Célébrité et ses Oeuvre d'Art des Pièces de Maître

Un joueur réalisant une action provoquant ce changement de statut **suit ces étapes:**

1. Place une tuile Célébrité sur la tuile Artiste et gagne 5 Argent.
2. Toute Oeuvre d'Art de l'Artiste encore exposée devient une Pièce de Maître.

- **Les joueurs exposant au moins une Pièce de Maître dans leur Galerie sont autorisés à utiliser la 4e case exposition.** Cette case additionnelle est disponible tant qu'au moins une Pièce de Maître est exposée.
- **Plus aucune Oeuvre d'Art de cet Artiste ne peut être achetée exceptée pour une commission** (voir p. 7).



Ce joueur gagne 5 Argent et la 4e case exposition de sa Galerie devient disponible.

Exemple:

Bleu achète une Oeuvre d'Art réalisée par un Artiste qui a actuellement une Renommée de 6. Il s'agit d'un cas de commission et grâce à cela, Bleu paie seulement 10 Argent (la valeur de Renommée initiale de l'Artiste). Après cette acquisition, la Renommée de l'Artiste augmente de 4 (2 pour l'Oeuvre d'Art, et 2 de plus grâce à la présence des 2 Collectionneurs dans sa Galerie). La Renommée de l'Artiste atteint 19 le maximum et devient une Célébrité. Bleu place une tuile Célébrité sur la tuile Artiste et gagne 5 Argent. Dorénavant, cette Oeuvre qu'il vient d'acquérir est une Pièce de Maître si bien que sa Galerie peut maintenant contenir 4 Oeuvres au lieu de 3.

Décompte final

Utiliser le bandeau situé en haut à droite du plateau principal pour suivre les étapes du décompte final.

Majorités Marché International:



Chaque colonne du Marché International est décomptée séparément. Le joueur possédant le plus d'Assistants dans la 1ère colonne (incluant même ceux placés dans la partie basse du tableau) reçoit 6 Argent. Le joueur arrivant second gagne 3 Argent et le 3e reçoit 1 Argent. En cas d'égalité, additionner les gains des positions concernées et diviser le résultat par le nombre de joueurs à égalité (arrondir à l'inférieur). **Un joueur ne peut recevoir d'Argent s'il n'a placé Aucun Assistant dans une colonne.**

- Faire de même avec les 2e et 3e colonne (les gains sont plus importants).

Exemple:

Considérant l'image ci-dessous, le décompte serait le suivant:

Colonne de gauche: 6 Argent pour Jaune, 2 Argent pour Orange et Violet.

Colonne du milieu: 8 Argent pour Bleu et Violet, 1 Argent pour Orange et Jaune.

Colonne de droite: 15 Argent pour Orange, 10 Argent pour Bleu, 3 Argent pour Jaune et Violet.



Décompte des Majorités

Décompte tuiles Réputation:



Chaque joueur empoche de l'Argent et/ou de l'Influence pour chaque tuile Réputation placée sur son plateau personnel (description de ces tuiles en dernière page)

Décompte Oeuvres exposées:



Pour chaque Oeuvre d'Art encore exposée dans sa Galerie, un joueur reçoit un montant d'Argent égal à la valeur de vente de l'Oeuvre.



Valeur de vente des Oeuvres encore exposées = 42 Argent

Encheres Oeuvres d'Art Internationales:



Les Oeuvres d'Art sur les chevalets sont mises aux enchères. Additionner chaque offre faite par joueur en considérant tous leurs Assistants placés sur les 3 lignes du bas du Marché International. Ainsi, chaque Assistant vaut 1, 3 ou 6 Argent, en fonction de la ligne sur laquelle il est placé.

Le joueur présentant l'offre la plus élevée choisit en 1er une des Oeuvres placées sur les chevalets et place celle-ci soit dans sa Galerie (même si elle ne contient plus de case exposition libre), soit près de son plateau personnel (avec les Oeuvres précédemment vendues).

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a fait la meilleur offre dans la 3e colonne qui l'emporte. S'il n'y a aucune offre dans la 3e colonne, il faut comparer dans la 2e colonne etc...

Le joueur avec la 2e meilleure offre prend une Oeuvre sur un chevalet puis le 3e prend la dernière. Chaque joueur ne peut gagner qu'une seule de ces Oeuvres.

Exemple 1:

Bleu et Orange ont chacun une offre à 6 Argent. Orange gagne, parce qu'il a la meilleur offre dans la 3e colonne (à droite).



Exemple 1: résolution des Offres.

Exemple 2:

Bleu a fait la meilleure offre (6 Argent) et prend une des Oeuvres d'Art. Il y a une égalité pour la seconde place entre Orange et Jaune, avec chacun une offre à 4 Argent. Aucun Assistant dans la 3e colonne, mais dans la 2e, Orange a une meilleure offre que Jaune. Orange choisit donc en second une Oeuvre d'Art restante sur un chevalet.



Exemple 2: résolution des Offres.

Lorsqu'un joueur prend une Oeuvre sur un chevalet (qu'il la place dans sa Galerie ou près de son plateau personnel), il reçoit un montant d'Argent égal à la valeur de vente de l'Oeuvre, comme ci celle-ci avait été réalisée par l'Artiste le plus Renommée dans cette forme d'Art.

Exemple:

Parmi les deux Photographes, le bleu est le plus célèbre, le prix de vente de l'Oeuvre sur le chevalet s'élève donc à 13 Argent.



Vente de l'Oeuvre sur le chevalet

Décompte carte Conservateur:



Chaque joueur gagne de l'Argent pour avoir complété une ou plusieurs collections d'Oeuvres d'Art (encore exposées dans sa Galerie) tel qu'indiqué sur sa carte Conservateur. Un joueur peut avoir au maximum 5 Oeuvres d'Art exposées (incluant au moins une Piece de Maître et une Oeuvre gagnée aux enchères). Une Oeuvre peut être utilisée pour compléter plus d'un objectif de la carte Conservateur.

Exemple:

Bleu gagne 10 Argent pour avoir complété une des 2 collections de sa carte Conservateur.



Décompte carte Conservateur

Décompte carte Marchand d'Art:



Chaque joueur gagne de l'Argent pour avoir complété une ou plusieurs collection d'Oeuvres d'Art **vendues (placées près de son plateau personnel)** tel qu'indiqué sur sa carte Marchand d'Art.

Exemple:

Orange gagne 15 Argents pour avoir complété les deux collections d'Oeuvres d'Art de sa carte (il a vendu les 3 Oeuvres mentionnées)..



Objectifs d'une carte Marchand d'Art

Décompte Influence:



Chaque joueur reçoit de l'Argent tel qu'indiqué par la position de son disque d'Influence sur la piste d'Influence.

Exemple:

Bleu gagne 12 Argents, Jaune en gagne 9 et Violet en gagne 8.



L'Influence a la fin du jeu permet de gagner de l'Argent

Le joueur avec le plus d'Argent remporte la partie.

En cas d'égalité, voici comment départager dans l'ordre:

1:

Le joueur ayant acquis le plus d'Oeuvres d'Art (exposées ou vendues peu importe)

2:

Le joueur qui a le plus de Visiteurs dans sa Galerie

3:

Le joueur ayant le plus d'Assistants en jeu

Si l'égalité persiste encore, tous les joueurs ex-aequo gagnent.

Solitaire Play

Setup

Follow the normal game setup, with the following exceptions:

Choose a Player color to represent the dummy Player (Lacerda). Place Lacerda's Gallerist pawn and all his Assistants near the game board.

Place 10 tickets of each color in the box office.

Place 8 random Reputation tiles in the 1st and 3rd columns of the top part of the International Market. The middle column is not used.

Take 4 Visitors of each type and put them back in the box.

Gameplay

You play first. After your first turn, place Lacerda's pawn on the opposite **Location** of the game board. After each of your subsequent turns, Lacerda moves clockwise one **Location**, leaving an Assistant behind at each place.

As usual, if he kicks you or your Assistant out of a **Location**, you can take a **Kicked-Out Action**.

Lacerda does not take any **Location** or **Executive Actions** except at the International Market.

If you **Kicked-Out** any of Lacerda's Assistants, place the Assistant back in his supply by the side of the game board and discard one ticket from the stack with the most tickets; in case of a tie, discard from any tied stack.

If you **Kicked-Out** Lacerda's Gallerist, he also discards one ticket, and he will simply continue moving clockwise in his turn; i.e. you can't disrupt Lacerda's clockwise movement.

International Market

Every time Lacerda moves to the International Market, or he or any of his Assistants is **Kicked-Out** from there by you, place one of Lacerda's Assistants onto the table in the first available empty space, starting in the top left, moving right, and then to the next row. The first of Lacerda's Assistants is placed in the top part (Reputation tile). The second is placed in the



The Assistant is placed at 1st empty space nearest the top left

Exemple:

Lacerda moves to the International Market. He already has 2 Assistants in the Reputation part of the table, and also 2 in the auction part. So this will be the 5th of Lacerda's Assistants placed in the table, and it is therefore placed in the top part. The Assistant is placed on the first empty space nearest the top left and the Reputation tile is discarded.

(Auction). This sequence is repeated during the game, so the 3rd, 5th, etc., Assistants are placed in the top part, and the 2nd, 4th, etc., are placed in the bottom part. If any part of the table is filled, the Assistants are placed on the unfilled part until the table is completed.

When one of Lacerda's Assistants is placed on a space with a Reputation tile, that tile is discarded.

End of Solitaire Game

The solo game ends at the end of the round in which the last ticket is taken from the box office. Then, you take one more action (at a different location to the one you are currently at).

Goals to win the Solitaire Game:

Apprentice

1. Achieve at least one of each of your Curator and Art Dealer goals; 2. Acquire at least 4 Reputation tiles; 3. Acquire at least 1 Masterpiece; 4. Have at least 160 money.

Experienced

1. Achieve the highest goal of the Curator card and one goal of the Art dealer card; 2. Acquire at least 5 Reputation tiles; 3. Acquire at least 2 Masterpieces; 4. Have at least 180 money.

The Master Gallerist

1. Get at least 35 money in total from Curator and Art Dealer goals; 2. Acquire at least 5 Reputation tiles; 3. Acquire at least 3 Masterpieces.

Exemple de Partie

1er tour



La partie commence, **Bleu** joue 1er:

Il déplace son pion du Marché International vers la colonie d'Artist, laissant un Assistant au Marché International. **Orange est éjecté** de **L'Emplacement**, son pion **Orange's** pawn is moved to the black circle next to the **Location**. **Blue** decides to buy a Work of Art.

He can only buy from the blue painter, as this is the only available Artist.

He pays 3 money for the Work of Art (the current Fame of the Artist) and moves the two Visitors on the Work of Art to the Plaza.

Since he does not have any Collectors in his Gallery, the Fame of the Artist only increases by the value depicted on the Work of Art, in this case, just 1.

He gains the tickets shown on the Work of Art. He must take 1 brown ticket and then his choice of either pink or white. He chooses pink, and places both tickets in his office.

Blue places the Artwork in his Gallery face down in the leftmost space and takes one of the Signature tokens for the Artist and places it on the right of his Player board next to the 1 Green Star icon. This marks the sales value of the Work of Art.

He then places one Visitor randomly from the bag onto the newly revealed Work of Art (because there is only 1 ticket printed on the new Work).

Before he finishes his turn, **Blue** chooses to take an **Executive Action**:

He discards the pink ticket to move the VIP in his Lobby (from game setup) one space into his Gallery. He also spends the brown ticket to bring an Investor to his lobby.



Blue's turn - Buying a Work of Art

Before the turn passes to **Yellow** however, **Orange** is waiting outside the **Location**, having been Kicked-Out. **Orange** may now take a **'Kicked-Out Action'**:



In order to take one of the two **Location** Actions, **Orange** needs to spend Influence, moving his Influence marker back to the previous space with the Fame icon. This will cost him 5 Influence, which he decides to do.

Orange takes the action to discover an Artist and chooses the blue photographer.

He flips the blue photographer Artist tile and receives the bonus shown on the bonus tile (2 tickets in this case; he takes white and pink). He also places a Fame cube to mark the Artist's initial Fame of 4.

One of the Artist's Signature tokens is placed on his commission space of his Player board.

Orange now has a commission, and the price of the first Work of Art that he buys from this Artist will always be at the initial Fame value (4).

Orange's Gallerist is then moved to his Gallery.



Orange's Kicked-Out Action - Discovering an Artist



Yellow is up next, she is currently at the Sales Office. Before she leaves, she places an Assistant in her present **Location**, and then moves to the Media Center, kicking the **Purple** Player out. Then she takes an action to Hire Assistants.

She hires two Assistants from her unemployment queue, receiving the brown ticket (printed next to the second Assistant's space) and moves the Assistants to empty desks in her office.

She must pay a total of 3 money for this (1 for the first Assistant and 2 for the second).

Yellow decides to pay 2 money from her own supply and use Influence to pay for the other 1.

To pay this 1 money with Influence, she moves her Influence disc two spaces back (to the space with the money icon).

Before finishing her turn, **Yellow** chooses to take an **Executive Action**:

She offers the brown ticket to move one Investor from the Plaza to her Lobby.



Yellow's turn - Hiring Assistants

Having been Kicked-Out, **Purple's** Gallerist is waiting outside the Media Center. Purple now has the option of taking a **'Kicked-Out Action'** before her turn begins:

She does not have any tickets or contracts, so she cannot take an **Executive Action**, but she could spend Influence to take one of the two **Location** Actions.

To pay for it, she would need to move her Influence marker back to the previous space with the Fame icon. This will cost her 5 Influence, which she thinks is too expensive, so she chooses not to do so.

Instead, **Purple** moves her Gallerist pawn to her Gallery on the game board.



It is now **Purple's** own turn:

Having been Kicked-Out of her previous **Location**, she may now choose to move to any **Location**. She moves her Gallerist pawn to the Sales Office which kicks-out **Yellow's** Assistant. She wants to take a contract card, but none of the contracts in the display are to her liking, so she chooses to draw 4 new contracts and places them over the current ones in the display.

Then, she takes one of these new contract cards and places it on the third space in her office (she could have chosen any space). She takes a ticket of any color, as shown on the covered space; she chooses white.

Before **Purple** finishes her turn, she may take an **Executive Action**:

She could use the ticket she just gained to move a Visitor, or she could use the bonus of her contract card by placing an Assistant on it; she chooses to do neither. **Yellow** chooses not to take a Kicked-Out Action and sends her Assistant home.



Purple's turn - Getting a contract



Orange is up next and moves his Gallerist to the Media Center. This kicks-out **Yellow**.

Before **Orange** takes his **Location** Action however, he uses his **Executive Action** to spend a white ticket and move a Collector from his Lobby to his Gallery.

Then, as his **Location** Action, he chooses to Promote the blue photographer that he discovered on the previous **Kicked-Out Action** during Blue's turn.

The Artist's current Promotion level is 1, so **Orange** spends 2 Influence, and places a level 2 token onto the Artist. **Orange** receives the bonus shown above the Promotion token space (Gain Influence). This gives him 1 Influence (for the Collector in his Gallery).

Then, the Artist's Fame increases by 2 in total: 1 for the Promotion, and an additional 1 because **Orange** has 1 Collector in his Gallery. The Fame marker is moved to space 6, which has the 2 Green Stars icon. This means that any existing Work of Art is increased in value.

However, the Signature token that **Orange** has next to his Player board is still a commission only; it has not yet been bought, so it stays on the commission space.



Orange's turn - Promoting an Artist

After **Orange's** turn is over, **Yellow** may take a **Kicked-Out Action**, but chooses not to, and returns to her Gallery.

Round Two

Now it is **Blue's** turn again:



He moves one of his Assistants to the **Location** he is at, and then decides to visit the International Market to increase his Reputation. With this move he kicks out his own Assistant. The Assistant returns home without performing an action and **Blue** continues his turn.

He only has 1 Investor in his Lobby, and so only has access to the first column of the table. He also only has a painting, so there is only one space in the top part of the table he can choose.

He gains the 3 Influence, takes the Reputation tile from the space and places it on his Player board, over the space that allows him to move any Visitor from the Plaza to his Gallery. He chooses to move a VIP.

Blue moves the Investor in his Lobby back to the Plaza because his job is done, and finally, places an Assistant from his office onto the space in the International Market where the tile was taken from.

Blue does not have any tickets or contracts, so cannot take an **Executive Action**.



Blue's turn - Getting a Reputation tile

Yellow's turn:



Yellow moves from her Gallery to the International Market. **Blue** is already at the International Market, and so is **Kicked-Out**. **Yellow** has one VIP and one Investor in her Lobby so she can choose to access either the 1st or 2nd column of the table.

She decides to make an offer (the lower part of the table), and chooses the "1 money" row of the second column. She gains 2 Influence for choosing the 2nd column, and then uses her Influence to get the 1 money she needs for the offer, moving back her disc to space 8 of the track, and places one Assistant from her office

onto the space in the table. This earns **Yellow** a new Assistant and a pink ticket.

For her **Executive Action**, **Yellow** spends the pink ticket and moves the VIP in her Lobby to her Gallery.



Yellow's turn - Making an offer

Blue then gets to take a **Kicked-Out Action** and would have liked to spend 3 Influence to take a **Location Action**. However, he no longer has any Visitors in his Lobby, so cannot access the International Market. His Gallerist is moved back to his Gallery.

Purple's Turn:



Purple visits the Artists Colony, kicking out the **Blue** Assistant. She wants to buy a Work of Art to fulfill the contract she took on her last turn, but before taking the **Location Action**, she uses her **Executive Action** to move an Assistant onto her contract card. The bonus allows her to choose a Visitor from the bag and place it directly into her Gallery, and she chooses a Collector.

She then uses her **Location Action** to buy the last available painting. (The blue painter now has no Signature tokens left).

She places the Signature token to the right of her Player board, next to the space with 1 Green Star (based on the current Fame of the Artist).

Purple pays 4 money for the work (current Fame of the Artist), using 3 of her own money, and 1 from the Influence track by moving her Influence marker back 2 spaces.

She then increases the Fame of the Artist who she bought the Work of Art from by 1 (as shown on the Work of Art card) and an additional 1 because she has 1 Collector in her Gallery. She wants to increase the value of the painting even more, and decides to use her Influence to get the Artist 1 additional Fame. **Purple** spends 3 Influence (back to the previous Fame icon on the Influence track).

The Artist's Fame is now 2 Green Stars, so the Signature tokens owned by **Blue** and **Purple** are moved up to the 2 Green Stars space. The sales value of these Works is now 8.



Purple's turn - Buying a Work of Art

Blue has an Assistant waiting outside the **Location**, so he can now do a **Kicked-Out Action**; he decides to use his Influence and discover a new Artist. After performing his **Kicked-Out Action**, **Blue** moves his Assistant to his office.

A couple of rounds later:



Blue is the next Player, and he decides that he wants to sell his Work of Art.

He moves from his Gallery to the Sales Office and chooses to sell his only painting. The Artwork is worth 8 money (the position of the Signature token), so he removes the painting from his Gallery and places it next to his Player board, receives 8 money from the bank, and returns the Signature token to the Artist.

After the sale, **Blue** must move one Visitor from his Gallery to the Plaza. Since he only has one VIP inside, he must send that one away.

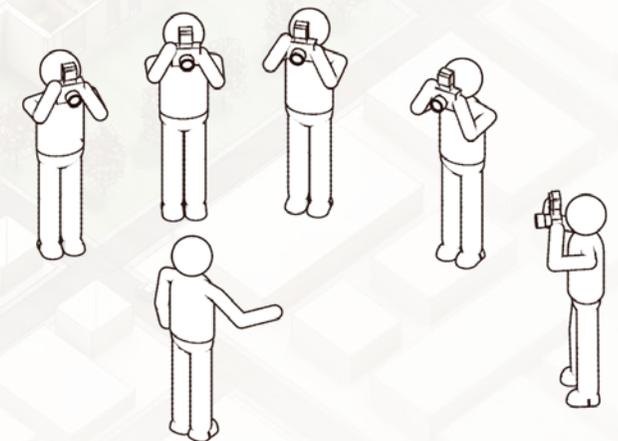
His Assistant, which is on the contract card, is returned to the office and the contract card is flipped.

Since the Visitor that was sent away was a VIP, the contract card is oriented with the Influence icon on the top. If he had no Visitors inside his Gallery before the sale or he had moved a Collector, he could have chosen the orientation of the card.

For his **Executive Action**, he could move one of his Assistants onto the just-flipped contract card. But since he no longer has any VIPs inside his Gallery he will get no influence for this, so he decides to skip the **Executive Action**.



Blue's Turn - Selling a Work of Art



Artist Participation

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

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

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

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

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

Tuiles Réputation:



Gagner 1 Argent pour 3 Influences possédées (arrondir à l'inférieur). **Décompter cette tuile avant les autres.**



Gagner 1 Influence et 3 Argents par Collectionneur dans votre Galerie.



Gagner 1 Influence et 2 Argents par VIP dans votre Galerie.



Gagner 1 Influence et 2 Argents par Investisseur dans votre Galerie.



Gagner 1 Argent par Visiteur dans votre Galerie.



Gagner 4 Argents pour chaque set de 3 différents Visiteurs dans votre Galerie.



Gagner 1 Influence et 2 Argents par tuile Réputation que vous possédez (celle-ci incluse).



Gain 1 Influence et 3 Argents pour chacun de vos Assistants placé dans la partie basse du tableau du Marché International.



Gager 1 Influence et 1 Argent pour chacun de vos Assistants en jeu.



Gagner 2 Argents pour chaque Artiste ayant un niveau de Promotion d'au moins 4.



Gagner 2 Argents pour chaque Oeuvre d'Art acquise durant la partie (exposée ou vendue peu importe).



Gagner 1 Influence et 3 Argents par Oeuvre d'Art que vous avez vendue.



Gagner 1 Influence et 3 Argents par Oeuvre d'Art que vous exposez encore.



Gagner 1 Influence et 2 Argents pour chaque Oeuvre différente que vous avez acquise (exposée ou vendue peu importe) durant la partie (symbole Art différent)



Gagner 1 Influence et 3 Argents par Photographie que vous avez acquise durant la partie (exposée ou vendue peu importe).



Gagner 1 Influence et 3 Argents par Peinture que vous avez acquise durant la partie (exposée ou vendue peu importe).



Gagner 1 Influence et 3 Argents par Oeuvre Digitale que vous avez acquise durant la partie (exposée ou vendue peu importe).



Gagner 1 Influence et 3 Argents par Sculpture que vous avez acquise durant la partie (exposée ou vendue peu importe).



Gagner 2 Argents pour chaque Artiste avec une Renommée de 15 ou plus.



Gagner 2 Influences et 4 Argents par Oeuvre de Maître que vous exposez.

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

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

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

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

Credits:

Game Design: Vital Lacerda
Game Development: Paul M. Incao
Illustrations: Ian O'Toole
Graphic Design & 3D illustrations: Ian O'Toole
Rulebook & 3D illustrations: Vital Lacerda
English Rules Editing: Paul Grogan, Gaming Rules!
Proofread: Adam Allet, Ori Avtalion, Travis D. Hill, Victoria Strickland
Project Manager: Rick Soued

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

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

FOLLOW us on Twitter: @EagleGames

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

www.eagle-gryphon.com

