

THE GALLERIST

START:

- 3Sp: 2 Besucher pro Farbe weniger in Stoffbeutel
- 1-2Sp: 4 Besucher Entfernen
- Einladungen: 3Sp = 15 je Farbe, 1-2Sp = 10, 4Sp = Alle
- 16 Künstler. Erster blauer Künstler offen + Würfel darauf
- Je 1 Künstlerbonusplättchen auf jeden Künstler legen
- Je 1 WEISSER Besucher auf jeden roten Künstler
- Je 2 blaue und rote Signaturplättchen neben jeden Künstler
- Zufällig Anzahl Besucher ziehen auf Kunstwerke (gemäss Anzahl Einladungen auf Kunstwerke)
- Zufällig 12 Ansehensplättchen auf obere 4 Reihen
- Bei 1-2Sp=8 Ansehen in Spalte 1 und 3 der oberen 4 Reihen
- Zufällig: 4 Besucher auf Plaza, je 1 Besucher in Lobby
- 4 Ansehensplättchen zufällig auf 4 Orte legen
- In umgekehrter Startspieler-Reihenfolge Gallerist setzen und das dortige Ansehensplättchen nehmen auf 3.
- Ausstellungs-Feld legen (Spielertableau)

BRAUNE Meeples: Investoren

PINK: VIPs

WEISS: Sammler

Spielzug:

- **1 von 2 Aktionen** an einem Ort durchführen **und eine von zwei Exekutiv-Aktionen** (Optional, vor oder nachher):
 - **Besucher durch Einladungen bewegen** (unendlich) oder
 - **Den Bonus einer Vertragskarte nutzen** (Assistent darauf ab Büro oder Spielort): Assistent bleibt auf der Karte bis das Kunstwerk verkauft ist. Dann zurück ins Büro.
- Vertragskarte umdrehen mit neuem Bonus.

Rauswurf-Aktion:

- Einfluss abgeben bis zum letzten Ruhm-Symbol **ODER**
- 1 Exekutiv-Aktion durchführen
- Arbeiter/Gallerist der rausgeworfen wurde kehrt Heim

KÜNSTLERVIERTEL (Kamera)

Künstler entdecken (Hände-Symbol):

- Künstler umdrehen - Bonusplättchen-Bonus erhalten
- Weisser Besucher auf Plaza - Ruhm-Marker setzen
- Signatur-Plättchen des Künstlers auf **KOMMISSIONSFELD**

Kunstwerk kaufen und ausstellen (Bild-Symbol):

- Kaufpreis = Bekanntheitsgrad des Künstlers **oder Ruhm-Basiswert des Künstlers (wenn du ihn unter Vertrag hast)**
- Künstler mit verfügbarem Signaturplättchen **ODER** unter Vertrag genommener Künstler wählen
- Besucher auf die Plaza
- Geld zahlen (Kaufpreis= **BASISWERT** oder aktueller Wert)
- Bekanntheitsgrad des Künstlers steigern 1+1 pro Sammler
- Einladungs-Tickets erhalten / Kunstwerk platzieren
- **Signaturplättchen vom KOMMISSIONSFELD ODER** Künstler nehmen und rechts neben Tableau legen!

- Marktwert-Skala = Siehe Sterne auf Künstler
- Neue Besucher ziehen auf neues Kunstwerkplättchen

AGENTUR: (\$)

Vertrag unterschreiben (Blätter-Symbol)

- 1 Vertrag nehmen auf Tableau
- Einladungen erhalten (nur beim 1. Mal!)
- Assistent auf vorhandenem Vertrag kehrt heim
- Freie Felder in Auslage: Neuen Vertrag ziehen
- Kunstwerk verkaufen (Paket-Symbol): an 1 Besucher!!**
- Benötigt unerledigten Vertrag + Kunstwerk in Galerie
- Geld erhalten gemäss Marktwert-Skala
- Kunstwerk aus Galerie neben Spielertableau entfernen
- Kunstwerke in Galerie nach links bewegen
- Signatur-Plättchen zurück neben Künstler legen
- Besucher aus Galerie zurück auf Plaza bewegen
- Vertragskarte umdrehen (oben = gemäss Besucherfarbe)
- Assistent kehrt heim falls er auf Karte war

MEDIENZENTRUM (Funkwellen-Symbol)

Assistenten einstellen (3 Personen-Symbol)

- Maximal 4 Assistenten einstellen + Kosten bezahlen
- Einfluss nutzen um Geld zu erhalten (Geld-Symbole)
- Einstellungs-Boni erhalten

Künstler fördern (Daumen hoch-Symbol)

- Einfluss bezahlen (Gemäss Förderstufe)
- Alten Werbemarker (Bsp. Stufe 2) zurück auf Board
- Neuen Werbemarker auf Künstler setzen (Bsp. Stufe 3)
- Bonus erhalten (oberhalb des neuen Werbemarkers)
- Bekanntheit Künstler erhöhen um 1 + 1 pro Sammler in Galerie
- Signaturmarker evtl. auf nächsten Stern erhöhen
- Einfluss nutzen um Ruhm zu erhalten

INTERNATIONALER KUNSTMARKT (Globus-Symbol)

1 Ansehensplättchen nehmen (Stern-Kranz-Symbol)

- Entsprechendes Kunstwerk muss ausgestellt oder verkauft worden sein um 1 Spalte nutzen zu können
- Entsprechende(r) Besucher muss in Lobby sein
- Einfluss erhalten (3,2 oder 1)
- Ansehens-Plättchen nehmen (für Schlusswertung) und auf Ruhmtableau platzieren
- Bonus vom Ruhmtableau erhalten
- 1 beliebigen Besucher aus Lobby zurück auf Plaza stellen
- 1 Assistent egal woher auf Kunstmarkt-Feld setzen

Auktion (Hammer-Symbol)

- Entsprechende(r) Besucher muss in Lobby sein
- Einfluss erhalten (3,2 oder 1)
- Gebot bezahlen (1,3 oder 6\$)
- Bonus erhalten gemäss gewähltem Feld
- 1 Assistent egal woher auf dieses Feld setzen
- für Schlusswertung und Kunstwerk von Weltruhm

Zwischenwertung: Wenn der 1. Stapel an Einladungen leer

Spielende = 2 oder mehr der folgenden Bedingungen:

- Keine Einladungen mehr vorhanden an der Kasse
- 2 oder mehr Künstler wurden Berühmtheiten
- Keine Besucher mehr im Beutel

Runde geht weiter, anschliessend erhält jeder Spieler ab Startspieler nochmals 1 Zug: Keine Rauswurf-Aktion kann mehr durchgeführt werden → Meeples kehren Heim

Schlusswertung: (gemäss Felder oben Rechts)

- Mehrheiten am Internationalen Kunstmarkt: Pro Spalte

→ Meiste Assistenten in gesamter 1. Spalte = 6\$

→ 2. Meiste Assistenten in 1. Spalte = 3\$

→ 3. Meiste Assistenten in 1. Spalte = 1\$

das Gleiche für die 2. und 3. Spalte durchführen

→ Gleichstand: Addiere offene Positionen, teile durch

Anzahl Spieler, Runde ab (Bsp. 1. Spalte Pos. 2 = 3+1\$

geteilt durch 2 Spieler = jeder erhält 2\$) Siehe S. 15

- Wertung der Ansehensplättchen

Pro Ansehensplättchen Geld/Ruhm erhalten

- Wertung der Ausstellung

Pro Kunstwerk in Galerie Geld erhalten gemäss Marktwert (Signaturplättchen auf rechter Seite des Spieler-Tableaus)

- Auktion der Kunstwerke von Weltruhm

Gesamtgebote jedes Spielers zusammenzählen (1,3 oder 6\$ je Assistent)

→ Spieler mit Höchstgebot wählt 1 Kunstwerk von

Weltruhm und legt es in Galerie oder neben Tableau zu seinen verkauften Kunstwerken

→ Bei Gleichstand: Wer höheres Gebot in 3. Spalte hat

→ Spieler mit 2. Höchstgebot wählt 1 Kunstwerk etc.

→ Geld erhalten gemäss des Werts des berühmtesten Künstlers (Bsp. Wert 13 = 1 Goldstern = 14\$)

- Wertung der Kurator-Karten: (helle Karte)

Geld erhalten gemäss **AUSGESTELLTEN** Kunstwerken

1 Kunstwerk wählen, welches auch für Kunsthändler-Wertung gilt

- Wertung der Kunsthändler-Karten: (dunkle Karte)

Geld erhalten für vollständige Sets **VERKAUFTER**

Kunstwerke

- Wertung von Einfluss

Geld erhalten entsprechend Position auf Einflussleiste

SIEGER: Spieler mit dem meisten GELD

Gleichstände:

- Sieger wer meiste Kunstwerke hat
- Sieger wer meiste Besucher in Galerie hat
- Sieger wer meiste Assistenten im Spiel hat

WEISSER Besucher (Sammler):

Einfluss erhalten

Geld erhalten

Anzahl in Galerie: Abhängig von verkaufter Kunstwerke

Bekanntheitsgrad eines Künstlers erhöhen

Für Internationaler Kunstmarkt nötig (muss in Lobby sein)

Zwischenwertung (Einfluss + Geld)

Ansehensplättchen-Bonus

BRAUNER Besucher (Investor):

Geld erhalten

Für Internationaler Kunstmarkt nötig (muss in Lobby sein)

Zwischenwertung (Geld erhalten)

Ansehensplättchen-Bonus

ROSA Besucher (VIP)

Einfluss erhalten

Für Internationaler Kunstmarkt nötig (muss in Lobby sein)

Zwischenwertung (Einfluss erhalten)

Ansehensplättchen-Bonus