

# THE GALLERIST

GRA VITALA LACERDY

1 do 4 Graczy

30 minut na Gracza

Epoka Sztuki i kapitalizm stworzyły potrzebę nowego zawodu – **Galerzysty**. Połączenie elementów handlarza sztuki, muzealnika i menadżera artystów - masz zamiar wziąć tę pracę! Będziesz promował i kształcił artystów; kupował, wystawiał i sprzedawał ich prace; oraz budował i rozwijał swoje międzynarodowe wpływy. W rezultacie, zdobędziesz

szacunek, potrzebny do ściągnięcia gości z całego świata do swojej Galerii. Musisz wykonać mnóstwo pracy, ale nie martw się, możesz zatrudnić asystentów do pomocy. Jest długa kolejka bezrobotnych miłośników sztuki, mających nadzieję na pracę z kimś z twoją pozycją. Zbuduj swoją fortunę, uruchamiając najbardziej dochodową Galerię wszechczasów.

## Komponenty Gry



1x Plansza gry



4x Galerie sztuki (plansze graczy)



4x Pionki Galerzystów



Znacznik gracza startowego i 4x Znaczniki wpływu



32x Kafle Dzieł Sztuki



16x Kafli Artystów



16x Żetony sygnatur



10x Kafli Bonusów Artystów



60x Biletów



40x Odwiedzających



1x Torba odwiedzających



40x Asystentów w 4 kolorach



3x Sztalugi



20x Kafli reputacji



8x Znaczniki Sławy i 8x Kafli Celebrytów



20x Żetonów Promowania



4x karty Handlarza Sztuki



4x Karty Kuratora



20x Kart Kontraktów



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

Pieniądze (1, 2, 5, 10, 50, 100)

## Spis treści

Komponenty gry	1
Przygotowanie gry	2-3
Przegląd Gry	4
<ul style="list-style-type: none"> <li>Krótkie wyjaśnienie czterech Lokacji</li> <li>Odwiedzający, Galerie, Plac i Kuluary</li> <li>Sława, Wpływ, Pieniądze</li> </ul>	
Rozgrywka	5
Koniec gry	
Akcje Lokacji	
Akcje Kierownicze	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Przesuwanie Odwiedzających ofertami biletowymi</li> <li>Używanie bonusu z karty kontraktu</li> </ul>	
Akcje wyrzucania	6
Kolonia Artystów	7
<ul style="list-style-type: none"> <li>Odkrywanie Artysty</li> <li>Kupno &amp; wystawa Dzieła Sztuki</li> </ul>	
Biurow Sprzedaży	9
<ul style="list-style-type: none"> <li>Podpisanie kontraktu</li> <li>Sprzedaż Dzieła Sztuki</li> </ul>	
Centrum Medialne	11
<ul style="list-style-type: none"> <li>Zatrudnianie Asystentów</li> <li>Promowanie Artysty</li> </ul>	
Rynek Międzynarodowy	12
<ul style="list-style-type: none"> <li>Branie kafła Reputacji</li> <li>Oferty na Dzieła Sztuki o renomie międzynarodowej</li> </ul>	
Wpływ	13
Bilety, Sława i Status Celebryty	14
Punktowanie Pośrednie	14
Punktowanie Końca Gry	15-16
Gra Solo	16
Przykładowa rozgrywka	17-18
Uczestnictwo Artystów	19
Kafle Reputacji & Twórcy	20

## PRZYGOTOWANIE GRY

## GRA na 4 graczy



Za wyjątkiem pieniędzy, wszystkie inne komponenty są limitowane. Jeśli się wyczerpią, nie możesz ich więcej wziąć.

## PRZYGOTOWANIE

- Umieść Planszę gry na środku stołu.
- Umieść **Plansze graczy** wokół **Planszy gry**, najbliżej **Galerii** odpowiedniego koloru.

Umieść Odwiedzających w woreczku: Na **4 graczy**, użyj ich wszystkich. Na **3 graczy**, usuń po 2 z każdego rodzaju i umieść ich w pudełku. Na **2 graczy** i w grze **Solo**, usuń po 4 z każdego rodzaju.

Przygotuj planszę gry:

1. Umieść znacznik **Wpływu** każdego gracza (dysk) na polu "10" Toru Wpływu.
2. W polu Biura, umieść liczbę **biletów** każdego koloru, w zależności od liczby graczy. 20 biletów dla **gry na 4 graczy**, 15 na **3 graczy** i 10 na **2 graczy** oraz **w grze Solo**. Odłóż pozostałe bilety do pudełka.

**Biuro Sprzedaży:**

3. Potasuj karty Kontraktów i umieść je zakryte na polu najbardziej po lewej. Pociągnij 4 górne karty i umieść je odkryte na czterech polach ekspozycji kontraktów.

**Kolonia Artystów:**

4. Pomieszaj wszystkie 16 kafli **Artystów** i umieść je pojedynczo na polach na planszy, które pasują kolorem i formą Sztuki Artysty.



Każda forma Sztuki ma 1 niebieskiego i 1 czerwonego Artystę

Jeśli pociągniesz Artystę, którego pole jest już zajęte, odłóż go do pudełka. Powtarzaj to, aż wszystkie pola nie zostaną uzupełnione, a potem zwróć wszystkich pozostałych Artystów do pudełka. Na każdej formie Sztuki musi być jeden niebieski i jeden czerwony.



Pole brązowe jest początkową wartością Sławy - oznacz ją

Umieść pierwszy pociągnięty kafel niebieskiego Artysty odkryty i oznacz jego początkową Sławę białą kostką. Początkowa wartość Sławy jest wydrukowana na obu stronach kafa.

5. Wszyscy inni Artyści zaczynają grę zakryci. Potasuj kafle bonusów Artystów i umieść po jednym losowym na każdym Artyście. Zwróć pozostałe kafle bonusów Artystów do pudełka. Umieść jednego **białego Odwiedzającego** (Kolekcjoner) z woreczka na każdym kafle czerwonego Artysty.
6. Umieść oba żetony **Sygnatury** Artysty obok wszystkich odpowiednich kafli Artystów.



Kafle bonusu, Odwiedzający i żetony Sygnatury

7. Dla każdej formy sztuki, pomieszaj odpowiednie Dzieła Sztuki i umieść każdy odkryty stos na polu obok odpowiedniego studia. Weź górny kafel z każdego stosu i odłóż go tymczasowo na bok.
8. Umieść losowych **Odwiedzających** z woreczka na każdym górnym Dziele Sztuki w liczbie równej liczbie biletów oznaczonych na kafle.



Kolor biletów nie ma znaczenia – tylko ich liczba

**Media:**

9. Ustaw w stosach żetony **Promowania** na odpowiednich numerowanych polach.

**Rynek Międzynarodowy:**

10. Losowo wybierz 12 kafli **Reputacji** i umieść po jednym odkrytym na każdym polu powyżej 4 rzędów Rynku międzynarodowego. W grze **Solo** lub na **2 graczy**, wybierz tylko 8 kafli i zakryj tylko górne 4 rzędy pierwszej i trzeciej kolumny.
11. Pomieszaj 4 Dzieła Sztuki, które poprzednio odłożyłeś i umieść po jednym losowym na każdej

sztaludze obok planszy. Użyj trzech sztalgów w grze na **4 graczy**, dwóch na **3 graczy** i jednej w grze na **2 graczy** lub **Solo**. *Są to prace o międzynarodowej renomie.*

Odłóż pozostałe sztalgów do pudełka wraz z pozostałym Dziełem (Dziełami) Sztuki.

12. Umieść 4 losowych **Odwiedzających** na **Placu** oraz po 1 losowym w kularach każdego gracza.



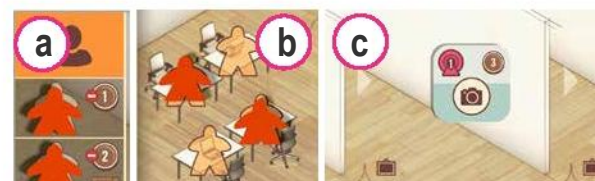
Kulary są między Galerią gracza a Placem.

13. Losowo wybierz 4 z pozostałych kafli **Reputacji** i umieść losowo po jednym odkrytym kafle obok każdej **Lokacji** na planszy gry.
14. Wybierz losowo gracza startowego i daj mu Znacznik gracza startowego. W **odwrotnej** kolejności graczy, każdy z nich wybiera jedną z **Lokacji**, umieszcza tam swego **Galerzystę** i bierze kafel **Reputacji** z tej **Lokacji**. Odłóż pozostałe kafle do pudełka.

- Umieść wszystko pozostałe obok planszy gry.

Każdy gracz wybiera kolor i przygotowuje swoją Galerię wg poniższych zasad:

- a. Umieść 8 **Asystentów** na polach kolejki bezrobotnych.
- b. Umieść 2 pozostałych **Asystentów** przy biurkach w Biurze.
- c. Umieść wzięty wcześniej kafel **Reputacji** na 3. polu Sztuki Planszy gracza.
- d. Weź 10 pieniędzy z banku.
- e. Potasuj karty **Handlarza Sztuki** i pociągnij jedną losowo dla każdego gracza. Zrób tak samo z kartami **Kuratora**. Karty te są trzymane w tajemnicy przez innymi graczami.



Przygotowanie planszy gracza

## Przegląd Gry

W grze *Gallerist*, każdy gracz próbuje dostać tak dużo pieniędzy jak to możliwe i w efekcie wygrać grę.

W czasie trwania gry, Gracze będą odkrywać Artystów, zlecać im tworzenie Dzieł Sztuki i inwestować w nich, by uczynić ich bardziej sławnymi.

Gracze będą kupować Działa Sztuki, wystawiać je w swojej Galerii i ewentualnie je sprzedawać. Będą zatrudniać Asystentów i używać ich na Rynku Międzynarodowym dla zwiększenia Reputacji i licytować na aukcjach Sztuki. Na koniec gry, gracze zdobywają również dodatkowe pieniądze za zrealizowane cele ze swoich kart Kuratora i Handlarza Sztuki.

Gracze rozgrywają tury w kolejności ruchu wskazówek zegara. W swej turze wybierają jedną z czterech **Lokacji** na planszy gry, a potem wybierają jedną z dwóch dostępnych akcji w tej **Lokacji**. Są również **Akcje Kierownicze** i **Akcje Wyrzucania**, które będą wyjaśnione później.



Cztery Lokacje w grze

### Krótkie wyjaśnienie czterech Lokacji:



**Kolonія Artystów:** Gracze mogą albo odkryć nowego Artystę albo kupić Dzieło Sztuki od już odkrytego Artysty. Każdy Artysta może mieć tylko dwa niesprzedane Dzieła Sztuki w danym czasie, reprezentowane przez jego żetony Sygnatury. Cena Dzieła Sztuki jest oparta na sławie Artysty (oznaczanej na kafle Artysty kostką Sławy) i wystawianiu kiedyś kupionych Dzieł Sztuki w Galerii gracza.



**Biuro Sprzedaży:** Gracz może wziąć kartę kontraktu z dostępnej ekspozycji albo jeśli ma już odpowiedni kontrakt, sprzedać jedno ze swoich Dzieł Sztuki.

Wartość sprzedaży Dzieła jest oparta na poziomie Sławy Artysty, który je stworzył.



**Centrum Medialne:** Gracz może w tej Lokacji zatrudnić dodatkowych Asystentów lub promować Artystę w mediach, co powiększy jego Sławę, jak również

przyniesie graczowi dodatkowy bonus.

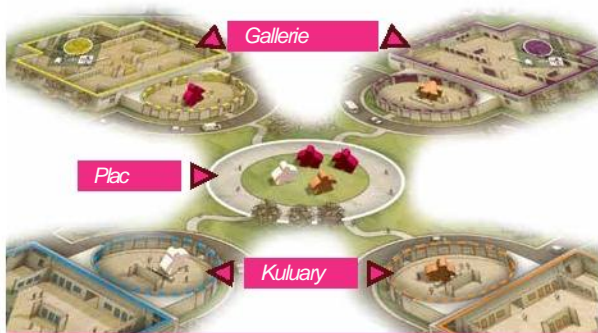


**Rynek Międzynarodowy:** W tej Lokacji, gracz może wysłać jednego ze swych Asystentów na jedno z pół tablicy Rynku Międzynarodowego

i dostać Wpływ zależny od kolumny, w której zostali umieszczeni. Górna część tablicy zwiększa Reputację gracza i daje mu kafel celu końca gry; w dolnej części tablicy gracze składają oferty na licytowane Dzieła Sztuki (wystawione na sztalugach). Aukcja ta, odbywa się na koniec gry.

### Odwiedzający, Galerie, Plac i Kuluary

Ważną częścią gry są Odwiedzający, którzy są 3 różnych rodzajów reprezentujących **Inwestorów (brązowy)**, **VIPy (różowy)** i **Kolekcjonerów (biały)**. Gracz może poruszyć tych Odwiedzających na planszy wydając bilety w odpowiednim kolorze,



Plac, Kuluary i Galerie



w celu dostania się Odwiedzających do jego Galerii. Kiedy są tam, gracz może dzięki nim zarabiać pieniądze i Wpływ i powiększyć Sławę Artysty.



#### Sława

Każdy odkryty Artysta (awersem do góry) ma znacznik, wskazujący jego aktualną Sławę. Wpływa ona na cenę sprzedaży stworzonych przez niego Dzieł Sztuki, więc jest dobrym pomysłem kupować Dzieła Sztuki od niego, gdy dopiero co został odkryty i sprzedać je dla zysku, kiedy jest już bardziej sławny! Sława Artysty zwiększa się, gdy tworzy on Dzieło Sztuki i kiedy jest promowany w mediach.



#### Wpływ

Każdy gracz zaznacza swój aktualny Wpływ na torze na planszy gry. Wpływ jest wydawany, kiedy promujesz Artystę, wykonujesz akcję **Lokacji** jako część **Akcji Wyrzucania** i by dostać dodatkowe pieniądze lub Sławę. Zdobywasz Wpływy, kiedykolwiek przeprowadzasz akcję z tą ikoną i wykonujesz akcję **Lokacji** na Rynku Międzynarodowym.



#### Pieniądze

Pieniądze są zasadniczym zasobem w grze i są używane do kupowania Dzieł Sztuki, zatrudniania Asystentów i licytowania na aukcjach na rynku Międzynarodowym. Pieniądze są otrzymywane, gdy gracz sprzedaje Dzieło Sztuki lub wykonuje akcję z tą ikoną.

## Rozgrywka

Gra jest rozgrywana w serii rund, rozpoczynając od Gracza Startowego. W swojej turze gracz, porusza swojego **Galerzystę** do jednej z czterech **Lokacji** na planszy gry i wykonuje **jedną** z dwóch akcji w tej **Lokacji**. Dodatkowo, gracz może także wykonać w swojej turze **jedną** z dwóch **'Akcji Kierowniczych'**, **przed lub po** wykonaniu swojej akcji **Lokacji**.

Jeśli gracz przesunie swojego Galerzystę do **Lokacji**, gdzie obecny jest inny gracz, gracz ten jest Wyrzucany i będzie wykonywał specjalną **'Akcję Wyrzucenia'** po tym jak obecny gracz zakończy swą turę.



Żółty został Wyrzucony

Dzięki **'Akcji Wyrzucenia'**, gracze mogą wykonać dodatkowy ruch poza swoją zwyczajną turę. Pamiętaj, że kolejny gracz wykonujący swoją turę jest zawsze graczem po lewej stronie gracza, który przeprowadzał ostatnią akcję **Lokacji**.

Ten dynamiczny element gry naprawdę ją wyróżnia i każe być ciągle czujnym.

## Koniec Gry

Gra jest kontynuowana, dopóki nie zostaną spełnione przynajmniej **dwa** następujące warunki:

- W kasie biletowej nie ma już biletów.
- Dwoch lub więcej Artystów stało się Celebrytami.
- W woreczku nie ma już Odwiedzających.

Gdy tylko **dwa lub więcej** z tych warunków zostaną spełnione, runda trwa aż ostatni gracz nie zakończy swojej tury. Potem, w kolejności gry, zaczynając od Gracza Startowego, każdy gracz wykonuje jeszcze jedną turę, jak zwykle, z wyjątkiem sytuacji, gdy gracz jest **Wyrzucony**, wtedy po prostu wysyła swego Galerzystę do domu i nie wykonuje akcji Wyrzucenia.

Potem następuje punktowanie końcowe (zob. s. 15) i **wygrwa gracz z największą sumą pieniędzy**.



Warunki zakończenia gry - 2 spośród 3

## Akcje Lokacji

Jeśli gracz w swojej turze jest w **Lokacji** (nie został Wyrzucony), **MUSI PORUSZYĆ** pionek swojego Galerzysty do **innej Lokacji**.

Dodatkowo, jeśli gracz porusza się z jednej **Lokacji** do drugiej, może pozostawić za sobą jednego ze swoich Asystentów na polu z którego poruszył się



Pozostawienie jednego Asystenta

pionek Galerzysty. Asystent ten może pochodzić albo z **biurka w Biurze** albo innej **Lokacji**. Pozostawiając Asystenta, gracz otrzyma akcję **Wyrzucenia**, jeśli jego Asystent zostanie wyparty.

Gdy gracz jest na nowej **Lokacji**, **MUSI** wybrać **jedną** z dwóch możliwych akcji **Lokacji** (zobacz strona 7).

### Przykład:

Pomarańczowy przeprowadza swoją turę. Jego Galerzysta jest obecnie na Międzynarodowym Rynku. Porusza go do Centrum Medialnego. Decyduje się pozostawić Asystenta na Rynku Międzynarodowym, więc bierze jednego Asystenta ze swojego Biura i umieszcza go na **Lokacji** Rynku Międzynarodowego. Jeśli miałby Asystenta w innej **Lokacji**, mógłby w zamian przesunąć jego. Na końcu, wykonuje jedną z dwóch możliwych akcji w Centrum Medialnym.

## Akcje Kierownicze

W swojej turze gracz, **w dodatku** do wykonywania Akcji **Lokacji**, może także wykonać **Akcję Kierowniczą**. Jeśli to robi, akcja ta jest wykonywana, według wyboru gracza, **przed lub po** Akcji **Lokacji**.

### Są 2 możliwe Akcje Kierownicze

- Przesunięcie Odwiedzających oferując bilety.
- Używanie bonusu z karty kontraktu.

- Przesunięcie Odwiedzających poprzez oferowanie biletów

*Galerzyści oferują bilety, by sprowadzić ważnych Odwiedzających do swoich galerii*

Gracz może odrzucić **dowolną liczbę** biletów. Każdy odrzucony bilet pozwala graczowi przesunąć jednego **Odwiedzającego kolorze biletu** o jedno pole na planszy **W KIERUNKU** swojej Galerii. Jeden Odwiedzający może być przesunięty więcej niż raz jako część tej samej akcji.

Odrzucone bilety umieszczane są na stosie odrzuconych biletów, przy krawędzi planszy gry (**nie są zwracane do kasy biletowej**).

Odwiedzający na Placu lub w dowolnych Kuluarach, może być przesunięty przez każdego gracza ale, gdy wejdzie on do Galerii, **nie może być wyprowadzony poprzez odrzucenie biletu**.

### Przykład:

Przesuń Odwiedzającego z Placu do jego Kuluarów (nie na odwrót), przesuń z jego Kuluarów do jego Galerii (nie na odwrót), lub nawet przesuń z Kuluarów innego gracza na Plac.



### Zasada Kolekcjonerów:

Gracz jest ograniczony co do liczby Kolekcjonerów, których może mieć w swojej Galerii w tym samym czasie. Ich liczba jest równa o 1 więcej niż liczba Dzieł Sztuki, które gracz sprzedał.

Poszukaj tego symbolu na każdej Galerii gracza na planszy gry.



Przesuwanie Odwiedzających Akcją Kierowniczą

- Używanie bonusu z karty kontraktu

*Posiadanie kontraktów daje wiele korzyści*

W czasie gry, gracze mogą wziąć karty kontraktów, które są umieszczane na ich Planszy gracza. Bonus pokazany na karcie może być użyty przez gracza wykonującego **Akcję Kierowniczą**, przez umieszczenie jednego z jego Asystentów (albo z jego biura albo z **Lokacji**) na karcie. Ten bonus może być użyty tylko raz, a **użyty Asystent pozostaje na karcie**, żeby to użycie oznaczyć.

**Przykład:**

*Niebieski ma kartę kontraktu na swojej Planszy gracza. Może użyć Akcji Kierowniczej i umieścić jednego ze swoich Asystentów na karcie, żeby dostać pokazany bonus. (Obrazek po prawej pokazuje bonus dociągnięcia nowej karty kontraktu).*



Gracz natychmiast bierze bonus wydrukowany na karcie

Później w grze, jeśli karta kontraktu jest użyta do sprzedaży Dzieła Sztuki, Asystent jest zwracany do Biura gracza; a karta kontraktu jest odwracana. Pokazuje się nowy bonus, który może być wzięty przez wykonanie innej **Akcji Kierowniczej**. Zobacz opis bonusów na karcie pomocy gracza.

**Przykład:**

*Niebieski realizuje kartę kontraktu z poprzedniego przykładu i Asystent wraca do jego biura. Może on użyć w późniejszej części gry Akcji Kierowniczej, by umieścić jednego ze swoich Asystentów z powrotem na tej karcie, ale tym razem otrzymuje górny bonus z tylnej strony karty.*



Gracz natychmiast dostaje bonus Wpływu

## Akcje Wyrzucania

Jeśli gracz porusza pionek swego Galerzysty do **Lokacji**, gdzie już jest pionek innego Galerzysty lub Asystent, element ten jest **'Wyrzucany'** i przesuwany na czarne pole przed polem **Lokacji**. Gdy aktywny gracz zakończy swoją turę gracz, który został Wyrzucony może wykonać specjalną **'Akcję Wyrzucenia'**, a potem jego Galerzysta/Asystent wracają do domu (zobacz *Powrót do Domu* - poniżej).

**Wyrzucenie własnego Asystenta:**

*Jest możliwe, żeby gracz wyrzucił swojego Asystenta. W takim przypadku, Asystent wraca do domu, ale gracz nie dostaje możliwości wykonania **Akcji Wyrzucenia**.*

### Możliwe Akcje Wyrzucenia to:

- Zmniejszenie Wpływu do poprzedniej ikony Sławy, by wykonać jedną z akcji **Lokacji**.
- Wykonanie Akcji Kierowniczej (zobacz powyżej).

Wykonanie **Akcji Wyrzucenia** jest opcjonalne, ale pionek Galerzysty lub Asystent nadal wracają do domu, nawet jeśli nie została przeprowadzona żadna akcja.

### Powrót do domu



Kiedykolwiek pionek Galerzysty jest wysyłany do domu po Wyrzuceniu z **Lokacji**, wraca do swojej Galerii na planszy gry.

Kiedykolwiek Asystent wraca do domu, jest umieszczany przy pustym biurku w Biurze gracza. Jeśli wszystkie cztery biurka są zajęte, Asystent jest usuwany z gry i zwracany do pudełka.



**Przykład:**

*Jest tura Purpurowego. Idzie on do Biura Sprzedaży, gdzie znajduje się Asystent Żółtego. Asystent ten jest przemieszczany na czarne pole przed polem **Lokacji**.*

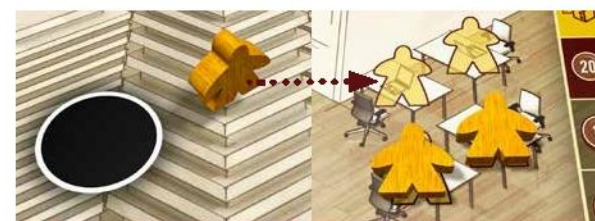
*Po tym jak Purpurowy przeprowadzi swoją akcję Lokacji, Żółty może użyć swojej **Akcji Wyrzucenia**, żeby również przeprowadzić Akcję **Lokacji** (cofając swój znacznik Wpływu na poprzednią ikonę Sławy). Asystent powraca do domu.*



Asystent Żółtego został Wyrzucony



Żółty zmniejsza swój Wpływ, by przeprowadzić akcję Lokacji



Asystent Żółtego wraca do domu

## Lokacje



### Kolonia Artystów



#### Akcja: Odkryj Artystę

Po odnalezieniu nowego Artysty, zlecasz mu stworzenie Dzieła Sztuki.

W każdej grze jest 8 Artystów, ale tylko jeden z nich (ten odkryty) jest dostępny do tworzenia Dzieł Sztuki, kiedy gra się rozpoczyna. Pozostali Artysci muszą najpierw zostać odkryci przez gracza wykonującego tę Akcję i **przeprowadzającego poniższe kroki:**

1. Wybiera dowolnego jednego nieodkrytego **Artystę** (zakryty kafel Artysty).
2. Dostaje bonus pokazany na kafel **Bonusu Artysty**, a potem odrzuca kafel bonusu do pudełka.
3. Tylko czerwoni Artysci: Przesuwa Kolekcjonera (biały Odwiedzający) z kafela Artysty na Plac.
4. Odwraca kafel Artysty na stronę odkrytą.
5. Umieszcza **znacznik Sławy** na brązowym polu toru Sławy na kafelu Artysty.
6. Przesuwa jeden żeton Sygnatury z tego Artysty na **Pole Zlecenia** na dół Toru Wartości Sztuki na planszy gracza.



#### Pole Zlecenia:

Gracz może mieć tylko jedno zlecenie w tym samym czasie; jeśli już ma żeton Sygnatury na swoim polu Zlecenia, nie może odkryć innego Artysty i nie może mieć innego żetonu Sygnatury od tego samego Artysty.



Odkrywanie Artysty



#### Akcja: Kup i wystaw Dzieło Sztuki

Coś do oglądania dla twojej publiczności!

Ta akcja pozwala graczowi kupić Dzieło Sztuki i pokazać je w swojej Galerii. **Cena Dzieła równa jest aktualnej Sławie Artysty**, chyba że gracz ma **zlecenie** za odkrycie tego Artysty (zobacz wyżej). W takim przypadku, **cena Dzieła jest równa początkowej Sławie Artysty**.



Artysci mają tylko tyle inspiracji, żeby mieć dwa Dzieła na Rynku w tym samym czasie. Jest to reprezentowane przez żetony **Sygnatury**. Kiedy

oba z tych żetonów są usunięte z Artysty, nie może on tworzyć innego Dzieła Sztuki (z wyjątkiem jednego już zamówionego) dopóki jedno z Dzieł poprzednich nie zostanie sprzedane.

#### Pamiętaj o zleceniach:



Gracz, który odkrywa Artystę i ma żeton Sygnatury reprezentujący zamówienie, nie może kupić innego Dzieła Sztuki od tego Artysty, dopóki nie kupi Dzieła zamówionego.

Gracz może mieć dwa Dzieła Sztuki od tego samego Artysty.



Cena Dzieła Sztuki: Cena aktualna = 14\$, Zlecenie = 10\$

#### Żeby kupić Dzieło Sztuki, gracz wykonuje te kroki:

1. Wybiera Artystę albo z **dostępnym** żetonem Sygnatury, albo u którego zlecenie już ma. Tworzonym Dziełem Sztuki, będzie górny kafel odpowiedniego stosu Dzieł Sztuki.
2. Przesuwa **wszystkich Odwiedzających**, będących na tym Dziele Sztuki na Plac.

#### Ważne przypomnienie:

Żetony Sygnatury są kluczową częścią gry i wycucie czasu gracza, kiedy mają być zabrane, jest ważne dla jego sukcesu.



Wybranie Dzieła Sztuki i przesunięcie Odwiedzających na Plac

3. Płaci do banku pieniądze wg zasad:

- i. Jeśli jest to zlecenie, cena jest równa początkowej Sławie Artysty;
- ii. Jeśli nie, to cena jest aktualną Sławą Artysty.

• Można użyć Wpływu, by dostać pieniądze - s. 13.

4. Zwiększa Sławę Artysty o sumę oznaczoną na Dziele, plus dodatkowe 1 za **każdego Kolekcjonera** w Galerii gracza.

• Można użyć Wpływu, by otrzymać Sławę –s. 13.

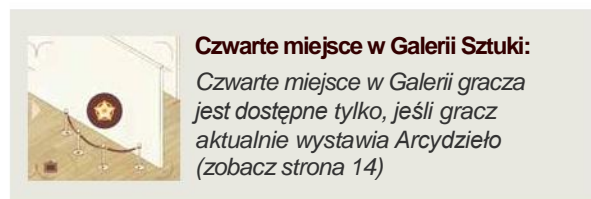
• Zobacz stronę 14 dla szczegółów dot. Sławy.



Otrzymywanie nagród z Dzieła Sztuki

5. Dostaje bilety oznaczone na Dziele Sztuki.

6. Przesuwa Dzieło Sztuki na **najbardziej na lewo** puste miejsce w Galerii gracza i odwraca je na stronę zakrytą (strona wystawy). *Jeśli gracz nie ma dostępnego miejsca, nie może kupić Dzieła.*



Wystawienie Dzieła Sztuki

7. Przesuwa żeton Sygnatury z kafła Artysty (lub w przypadku pracy zamówionej, z pola zlecenia) na prawo od Toru Wartości Sztuki gracza, by pasował do aktualnej wyceny gwiazdkowej Artysty (wycena gwiazdkowa jest pod lub przed pozycją znacznika Sławy).



Śledzenie wartości sprzedaży Dzieła Sztuki

8. Umieść liczbę losowych Odwiedzających z Woreczka na nowo odsłoniętym Dziele Sztuki, równą liczbie biletów oznaczonej na Dziele. Jeśli Woreczek się wyczerpał, umieść tyle ile możesz.



Jeśli kafel Reputacji był w gnieździe, gracz umieszcza go nad wystawianym Dziełem Sztuki, dopóki nie skończy swojej tury. Na koniec swojej tury, umieszcza kafel na jednym z pustych pól Reputacji na swojej planszy gracza, otrzymując bonus wydrukowany na tym polu (nie na samym kafle). Musi potem przesunąć jednego Odwiedzającego ze swoich Kuluarów na Plac (jeśli jakiś jest). Ponieważ gracz ma tylko 1 kafel Reputacji w swoim trzecim gnieździe, każdy gracz może zrobić to tylko raz w ciągu gry.

**Uwaga:** Jeśli gracz nie ma pustych pól Reputacji na swojej planszy gracza, odrzuca kafel Reputacji do pudełka.

#### Przykład:

Żółty chce kupić Dzieło Sztuki od Artysty pokazanego niżej. Aktualna Sława Artysty wynosi 9, więc cena jest równa 9 \$. Sława Artysty wzrasta łącznie o 3 (2 z powodu wartości na Dziele Sztuki i dodatkowy 1, ponieważ Żółty ma 1 Kolekcjonera w swojej Galerii).



Cena Dzieła Sztuki - 9 pieniędzy



Zwiększenie Sławy Artysty z samego Dzieła Sztuki = 2



Zwiększenie Sławy Artysty za Kolekcjonerów w Galerii = 1



Łączne zwiększenie Sławy Artysty = 3



Końcowa Sława Artysty: 12 – Wartość Sztuki: 1 Złota gwiazda





## Biuro Sprzedaży



### Akcja: Podpisz kontrakt

*Potrzebujesz mieć kontrakty, żeby sprzedawać swoje Dzieła Sztuki.*

Akcja ta pozwala graczowi wziąć jedną z odkrytych kart **kontraktów** dostępnych w ekspozycji kontraktów i umieścić ją na swojej planszy gracza.

Przed wykonaniem tej akcji, Gracz **może pociągnąć 4 nowe kontrakty** z talii i umieścić je, od lewej do prawej, na czterech kontraktach bieżących. Starsze **kontrakty nie są usuwane**; w zamian są one przykrywane nowymi kartami.

Jeśli gracz odsłania nowe kontrakty, nie musi potem Brać jednego z nich, pomimo, że wzięcie kontraktu jest sugerowane.

Wzięta karta kontraktu jest umieszczana potem na Planszy gracza; na pustym polu kontraktu lub nad wcześniej zrealizowanym (zakrytym) kontraktem.

Jeśli kontrakt jest umieszczany w wolnym gnieździe, gracz otrzymuje bilet oznaczony na gnieździe, wzięty z kasy biletowej.

### Uwaga:

*Jeśli gracz ma trzy niezrealizowane (odkryte) karty kontraktów na swojej planszy gracza, nie może podpisać nowego kontraktu (czyli wziąć nowej karty).*

Jeśli gniazdo zawiera wcześniej **zrealizowany kontrakt**, umieść odkrytą kartę na stosie odrzuconych kontraktów obok talii i umieść nowy kontrakt na polu. Gracz, jednakże, nie dostaje biletu wydrukowanego na tym polu drugi raz.

Jeśli na odwróconej karcie był Asystent, wraca on do domu (Powrót do Domu - zobacz strona 6).



*Opcjonalnie, możesz przykryć wszystkie 4 karty nowymi*



*Umieść kontrakt na różowym polu biletu*



*Weź bilet z kasy biletowej i umieść na swojej planszy gracza*

### Przykład:

*Pomarańczowy porusza swój pionek do Biura Sprzedaży i wybiera wzięcie kontraktu. Nie chce żadnego z kontraktów obecnych na ekspozycji, więc ciągnie 4 nowe karty i umieszcza je na bieżących. Wybiera jedną z nich i umieszcza na swojej planszy gracza. Ma nadal jedno wolne gniazdo na planszy gracza, więc umieszcza tam kontrakt, otrzymując Różowy bilet z kasy biletowej.*

**Pusta talia Kontraktów** – Jeśli talia dociągania się wyczerpie i potrzebna jest nowa karta (do uzupełnienia pustego miejsca lub gdy potrzeba 4 nowych kart), potasuj karty odrzucone razem ze wszystkimi kontraktami z ekspozycji, utwórz nową talię, pociągnij 4 nowe kontrakty i umieść je na ekspozycji.



*Umieszczenie nowego kontraktu na polu ze zrealizowanym kontraktem*



*Uzupełnij tylko, jeśli jest puste pole na ekspozycji*



### Akcja: Sprzedaj Dzieło Sztuki

*Podczas pracy w roli handlarza Sztuki, jest czas zarobić prawdziwe pieniądze.*

Kiedy gracz ma odkrytą kartę kontraktu na swojej planszy gracza i Dzieło Sztuki pasujące formą w swojej Galerii, może on wykonać tę akcję, żeby sprzedać to Dzieło Sztuki.

Żeby sprzedać Dzieło Sztuki, gracz przeprowadza następujące kroki:

1. Otrzymuje pieniądze, zgodnie z pozycją żetonu Sygnatury na Torze Wartości Sztuki.
2. Usuwa, pasujące formą, Dzieło Sztuki ze swojej Galerii i umieszcza je obok swojej planszy gracza.
3. Przesuwa każde pozostałe Dzieło Sztuki w Galerii w lewo, aby wypełnić luki.
4. Zwraca żeton Sygnatury na pole obok odpowiedniego kafła Artysty.
5. Przesuwa któregoś Odwiedzającego ze swojej Galerii na Plac (jeśli jakiś jest).
6. Odwraca kartę kontraktu na stronę zakrytą.
  - Jeśli ta karta miała na sobie Asystenta, wraca on do domu (Powrót do Domu – zobacz s.6).



### Pamiętasz Zasadę Kolekcjonera? (zobacz strona 5)

*Po sprzedaży, możesz mieć o jednego więcej Kolekcjonera w swojej Galerii. Poszukaj tego symbolu w swojej Galerii na planszy gry.*

- Przy obrocie karty, gracz orientuje ją tak, by jej górna połowa pasowała do rodzaju odwiedzającego, który został przemieszczony w kroku 5 (Wpływ dla VIP lub Inwestowanie dla Inwestora). Jeśli gracz przesunął Kolekcjonera lub nie miał Odwiedzających do przesunięcia, może wybrać dowolną orientację.
- Zauważ, że gracz nie dostaje tego bonusu natychmiast, żeby go wziąć musi wykonać później **Akcję Kierowniczą**.



Znajdź Dzieło Sztuki pasujące do kontraktu na twojej planszy



Usuń Dzieło Sztuki i przesunij resztę w lewo



Weź oznaczoną sumę pieniędzy



Odlóż żeton Sygnatury na Artystę



Przesuń Odwiedzającego na Plac. Na planszy jest przypomnienie.



Orientacja odwróconego kontraktu musi pasować do przesuniętego Odwiedzającego

#### Przykład:

*Pomarańczowy ma w swojej Galerii Dzieło Sztuki, które ma taką samą formę Sztuki, jak jeden z jego kontraktów. Umieszcza swojego Galerzystę w Lokacji Biura Sprzedaży i wybiera akcję sprzedaży tej pracy.*

*Dostaje 14 pieniędzy z banku z powodu pozycji żetonu Sygnatury obok jego planszy gracza; żeton jest potem odkładany na kafel Artysty. Ma 5 Odwiedzających w swojej Galerii i wybiera do przesunięcia na Plac, jednego ze swoich VIPów.*

*Karta kontraktu jest odwracana na stronę zakrytą, i tak orientowana, żeby bonus Wpływu był na górze. Jeśli wybrałby przesunięcie Kolekcjonera na Plac, mógłby wybrać dowolną orientację zakrytej karty kontraktu.*

*Jeśli Galeria gracza ma dwa Dzieła Sztuki tej samej formy sztuki, stworzone przez różnych artystów, nie ma znaczenia, które Dzieło Sztuki on wybierze do sprzedaży. Opcjonalnie, ze względu na tematykę gry i lepszą klimatyczność, gracz może użyć czerwonych i niebieskich kafli, dla oznaczenia dzieł stworzonych przez danego Artystę.*





## Centrum Medialne



### Akcja: Zatrudnij Asystentów

*Pomoc, której potrzebujesz, jest tuż za rogiem.*

Wykonując tę akcję, gracz może zatrudnić tylu Asystentów, ile ma miejsca w swoim Biurze (są tam tylko 4 biurka). Koszt zatrudnienia każdego Asystenta jest pokazany na planszy gracza i wzrasta wraz ze zmniejszaniem się kolejki bezrobotnych. Żeby zatrudnić Asystentów, gracz wykonuje trzy następujące kroki:

1. Przesuwa do 4 Asystentów z góry kolejki bezrobotnych gracza do pustych biurek w swym Biurze.
  2. Płaci koszt za każdego Asystenta jak oznaczono obok jego pola.
- Można użyć Wpływu, by wziąć pieniądze – zob. s. 13.
3. Dostaje wszystkie bonusy zatrudnienia oznaczone obok swego pola (bilety, Wpływ, pieniądze).

#### Przykład:

Żółty chce zatrudnić więcej Asystentów. Obecnie ma w swym Biurze jednego i może zatrudnić jeszcze max. trzech. Decyduje się zatrudnić dwóch, płacąc łączny koszt 3 pieniędzy i otrzymuje brązowy bilet (jak pokazano obok 2. pola w kolejce bezrobotnych).



### Akcja: Promowanie Artysty

*Urządzana w mediach promocja Artysty, czyni go bardziej sławnym.*

Prawa górna część kafła Artysty, pokazuje bieżący poziom promocji danego Artysty w mediach. Dzięki tej akcji, Gracz może zwiększyć go o 1 poziom, wykonując w kolejności następujące kroki:

1. Wydaje Wpływ równy nowemu poziomowi Żetonu Promowania.
2. Zwraca aktualny żeton Promowania, jeśli jakiś jest, na odpowiednie pole na planszy gry.
3. Umieszcza żeton Promowania kolejnego poziomu na Artystycie.
4. Zarabia bonus, oznaczony powyżej pola żetonu Promowania na planszy, za żeton Promowania właśnie umieszczony (dowolny 1 Bilet, Wpływ, 2 różne Bilety, Inwestowanie lub Odwiedzający).
5. Zwiększa Sławę Artysty o 1 plus dodatkowe 1 za każdego Kolekcjonera w Galerii Gracza.

Jeśli nie ma dostępnych żadnych żetonów Promowania nowego poziomu, akcja nie może być wykonana.



#### Przykład:

Pomarańczowy wystawia obecnie obraz Artysty pokazanego niżej. Planuje sprzedać Dzieło Sztuki w późniejszej części gry i chce uczynić Artystę bardziej sławnym, by zwiększyć wartość swojego Dzieła. Aby to zrobić, musi zapłacić Wpływ.

Promocja medialna Artysty jest obecnie na poziomie 2, więc Pomarańczowy wydaje 3 Wpływy, zwraca żeton 2 poziomu, bierze żeton 3 poziomu z planszy i umieszcza go na kafle Artysty.

Otrzymuje bonus biletów pokazany na planszy, a Sława Artysty wzrasta o 2 pola (1, plus kolejne 1 ponieważ Pomarańczowy ma jednego Kolekcjonera w swojej Galerii).



Aktualny poziom promowania Artysty



Zapłać Wpływ, zwróć poprzedni żeton i Promuj Artystę



Weź bonus, a potem zwiększ Sławę Artysty



## Rynek Międzynarodowy

Wysyłaj swoich Asystentów, by zwiększyć swoją Reputację dla zagranicznych Odwiedzających lub złoż ofertę w Aukcji.

**Lokacja** ta ma tablicę pól, szeroką na 3 kolumny i podzieloną na wyższą (4-rząd) i niższą (3-rząd) sekcję. Dwie akcje, które są tu wykonywane, używają różnych sekcji tablicy. Jednakże, poniższe zasady stosuje się do obu akcji:

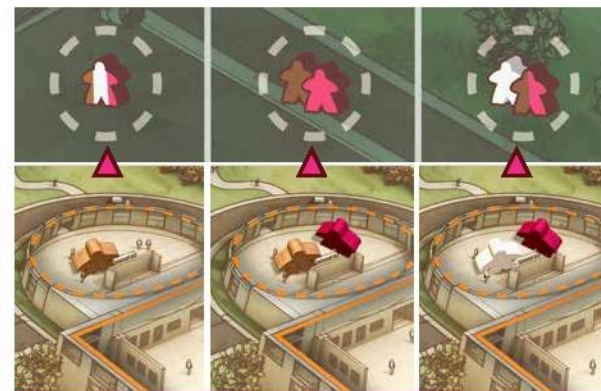


Wyższa sekcja - Reputacja, niższa sekcja - Aukcja

Żeby mieć dostęp do kolumny, gracz musi spełnić wymagania pokazane na górze tablicy swoimi Odwiedzającymi w swoich Kularach. **Odwiedzający w jego Galerii się nie liczą.**

1. kolumna - 1 Odwiedzający (dowolnego koloru)
2. kolumna - 1 Inwestor oraz 1 VIP
3. kolumna - 1 Kolekcjoner, jak również 1 Inwestor lub 1 VIP

Dlatego, jeśli masz w swoich Kularach jednego Odwiedzającego każdego rodzaju, masz dostęp do wszystkich kolumn.



Wymagania dostępu do kolumn Rynku Międzynarodowego



### Akcja: Weź kafel Reputacji

*Przepychaj się łódkami z zagranicznymi dostojnikami na międzynarodowej scenie Artystycznej.*

Akcja ta jest wykonywana w 4 wyższych rzędach tablicy Międzynarodowego Rynku. Gracz wybiera jeden z dostępnych kafli **Reputacji**, z kolumny i rzędu do których ma dostęp.



Żeby otrzymać dostęp do rzędu, musi mieć kupione (albo wystawione, albo sprzedane) odpowiadające mu Dzieło Sztuki (oznaczone z lewej strony rzędu).

Po sprawdzeniu poprawności dostępu do kolumny i rzędu, **gracz wykonuje następujące kroki:**

1. Zarabia Wpływ pokazany powyżej odpowiedniej kolumny (3, 2, 1).
2. Bierze kafel Reputacji z wybranego pola i umieszcza go na dowolnym pustym polu Reputacji swojej planszy gracza, natychmiast otrzymując korzyść z zakrywanego pola (nie z samego kafla).
3. Przesuwa jednego dowolnego Odwiedzającego z Kularów gracza na Plac (jeśli jest). **Przypomnienie na planszy.**
4. Umieszcza jednego ze swoich Asystentów na tablicy na opróżnionym polu Reputacji, zabieranego albo z Biura gracza albo z **Lokacji**.
  - Na polu może być tylko jeden Asystent.

*Gracz, który podczas tej gry, nie kupił jeszcze Dzieła Sztuki, nie może wybrać tej akcji.*

*Jeśli gracz nie ma pustych pól Reputacji na swojej Planszy gracza, nie może wykonać tej akcji.*

*Asystenci, umieszczeni na Rynku Międzynarodowym pozostają tam całą grę i są ważni podczas punktowania na koniec gry.*



Zarabianie Wpływu



Wzięcie kafla Reputacji i otrzymanie bonusu.



Przesuwanie Odwiedzającego z Kularów i umieszczenie Asystenta



## Akcja: Złóż ofertę na Dzieło o międzynarodowej renomie

Weź udział w międzynarodowej aukcji Sztuki na bardzo cenne Dzieła Sztuki.

Akcja ta jest wykonywana w 3 niższych rzędach tablicy Rynku Międzynarodowego. Po sprawdzeniu dostępu do kolumny, **gracz wykonuje następujące kroki:**

1. Dostaje Wpływ, pokazany powyżej odpowiedniej kolumny (3, 2 lub 1).
2. Wybiera rząd i składa ofertę płacąc 1, 3 lub 6 pieniędzy (oznaczone po lewej stronie rzędu).
3. Bierze bonus pokazany na polu.
4. Umieszcza na tym polu jednego ze swoich Asystentów albo z Biura gracza, albo z **Lokacji**.

Bonusy są wyjaśnione na karcie pomocy.



Składa ofertę w wysokości 3 \$ dla tego rzędu



Otrzymuje bonus pola (dostaje Wpływ)

Asystenci umieszczeni w 3 niższych rzędach tablicy są ważni podczas punktowania na koniec gry, nie tylko dla większości, ale również dla określenia, którzy gracze dostaną renomowane Dzieła Sztuki. (zobacz strona 15)



## Wpływ

Gracz zarabia Wpływ za posiadanie VIPów i Kolekcjonerów w swojej Galerii i z wykonywania akcji **Lokacji** na Rynku Międzynarodowym. Pozycja gracza na torze Wpływu daje mu także dodatkowe pieniądze na koniec gry. Wpływ może być wydany podczas gry w następujących sytuacjach:

Jeśli znacznik osiągnął ostatnie pole na torze Wpływu, wszystkie dodatkowe punkty Wpływu przepadają.

- Gracz wykonuje **Akcję Lokacji** podczas **Akcji Wyrzucenia**. (zobacz strona 6)
- Gracz wykonuje **Akcję Promowania** w **Centrum Medialnym**. (zobacz str. 11)

- Gracz **używa pieniędzy do nabycia Dzieła Sztuki, zatrudnienia Asystentów lub złożenia oferty na Rynku Międzynarodowym;**
- Gracz wykonuje akcję **Zwiększenia Sławy Artysty**.

Pierwsze dwie sytuacje były już wyjaśnione w instrukcji. Dwie pozostałe sytuacje są wyjaśnione tutaj.



### Otrzymywanie pieniędzy

Kiedy gracz potrzebuje **wydać pieniądze**, może przesunąć swój dysk na torze **Wpływu** do tyłu, na **poprzednie** pole pokazujące **ikonę pieniędzy**. Daje to graczowi **1 pieniądź**. Może on kontynuować cofanie swojego dysku Wpływu, otrzymując dodatkowo 1 pieniądź za każde minięte pole z ikoną pieniędzy. **Zauważ, że poruszanie dysku Wpływu z pola 35 na pole 34 generuje tylko 1 pieniądź.**



### Otrzymywanie Sławy

Kiedy gracz wykonuje akcję, która **zwiększa Sławę** Artysty, może przesunąć swój dysk na torze **Wpływu** do tyłu na **poprzednie** pole z **ikoną Sławy**. Dodaje to dodatkowy **1 punkt Sławy** dla Artysty. Gracz może kontynuować cofanie dysku Wpływu, dostając dodatkową 1 Sławę dla Artysty za każde pole z ikoną Sławy, które przeszedł.

#### Przykład

Niebieski ma 13 Wpływu i chce kupić Dzieło Sztuki, które kosztuje 5. Ma tylko 3 pieniądze. Przesuwa swój dysk na Torze wpływu w tył na pole 8 i otrzymuje 2 pieniądze, które potrzebował.

Liczba wewnątrz ikony monety na torze Wpływu, jest używana tylko do punktowania na koniec gry.

Gracz może użyć toru Wpływu, żeby dostać wszystkie pieniądze, które potrzebuje w tym momencie, nawet jeśli ma jakieś monety w ręku.

W przykładzie, gracz Niebieski mógłby przesunąć swój dysk na torze Wpływu do tyłu na start, dostać 2 dodatkowe pieniądze, wydać potrzebne 5 i zachować 2 ze swoich początkowych pieniędzy w ręku.

#### Przykład:

Pomarańczowy ma 12 Wpływu i kupuje Dzieło Sztuki. Artysta dostałby 2 Sławy z tej akcji, ale Pomarańczowy wybiera cofnięcie dysku na torze Wpływu na pole 10 (poprzednie pole z ikoną Sławy) i Artysta dostaje 1 dodatkową Sławę. Jeśli by poruszył dysk na pole 5, Artysta dostałby 2 dodatkowe punkty Sławy.



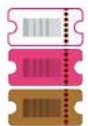
Używanie Wpływu do otrzymania pieniędzy

Nie można użyć toru Wpływu, żeby dostać pieniądze, które nie będą natychmiast wydane.



Używanie wpływu, do otrzymania dodatkowej Sławy

## Bilety



Kiedykolwiek gracz dostaje **bilety**, są one zabierane z odpowiedniego stosu w **kasie biletowej** na planszy gry. Kolor branego biletu musi pasować do ikony biletu na planszy/komponencie. Jeśli wydrukowany bilet jest trójkolorowy, gracz może wziąć bilet dowolnego koloru. Bilety są używane do przesuwania Odwiedzających podczas **Akcji Kierowniczej** (zobacz strona 5).

Jeśli gracz dostaje bilet danego koloru i nie ma już więcej takich biletów w kasie biletowej, gracz w zamian usuwa jeden bilet dowolnego rodzaju z pozostałych w kasie (jeśli jest), umieszcza go na stosie odrzuconych biletów, a potem bierze jeden odpowiedniego koloru ze stosu odrzuconych.

Kiedy w kasie biletowej nie ma już żadnych biletów, gracze biorą bilety ze stosu odrzuconych.

### Przykład:

Purpurowy kupuje Dzieło Sztuki, które daje 2 bilety dowolnego koloru. Chce jeden biały i jeden brązowy ale w kasie biletowej są tylko 2 bilety brązowe. Bierze jeden brązowy normalnie a potem odrzuca drugi bilet brązowy z kasy i bierze bilet biały ze stosu odrzuconych biletów.



### Ważna Zasada:

Nigdy nie możesz wziąć 2 biletów tego samego koloru w tym samym czasie.



Nie ma biletów w danym kolorze? Wymień inny na właściwy ze stosu kart odrzuconych

## Punktowanie pośrednie

Na koniec tury, w której zabrany został ostatni bilet jednego koloru z kasy biletowej, każdy gracz zarabia Wpływ i pieniądze.

**Punktowanie pośrednie ma miejsce tylko raz podczas gry, kiedy pierwszy stos biletów się wyczerpie.**



Symbol punktowania pośredniego

- 2 Wpływu za VIPa i 1 Wpływu za Kolekcjonera w swojej Galerii.
- 2 pieniądze za Inwestora i 1 pieniądz za Kolekcjonera w swojej Galerii.

Dzieje się to natychmiast po tym, jak gracz aktywny zakończy swoją turę i przed tym jak następny gracz rozpocznie turę swoją.



Punktowanie pośrednie spowodowane przez wyczerpanie brązowych biletów

## Sława i Status Celebryty



Sława Artysty określa wartość sprzedaży jego Dzieł Sztuki. Dzieje się tak zarówno, w przypadku kosztu nabycia jak i sumy pieniędzy otrzymywanej przez gracza za sprzedaż. Dlatego, dobrym pomysłem jest kupować prace od Artysty, kiedy jest prawie nieznan, a potem sprzedawać je, kiedy jest bardziej sławny.

Są dwa sposoby zwiększania Sławy Artysty.

- Kupowanie od niego Dzieł Sztuki, lub
- Promowanie go w branży poprzez media.

Kiedy gracz kupuje Dzieło Sztuki, śledzi wartość Sprzedaży umieszczając odpowiedni żeton Sygnatury obok toru wartości Sztuki na swojej planszy gracza. Kiedykolwiek Sława Artysty rośnie do kolejnego symbol Sławy, każde Dzieło Sztuki zyskuje na wartości i gracze ustawiają odpowiednio żeton Sygnatury (zobacz strona 8).

Jeśli **Sława Artysty osiągnie 19**, Artysta zostaje **Celebrytą** i przechodzi na emeryturę.



Artysta zostaje Celebrytą, a jego prace Arcydziełami

Gracz, który wykonał akcję, która powoduje to zdarzenie **przeprowadza następujące kroki:**

1. Umieszcza kafel Celebryty na Artyście i dostaje 5 pieniędzy.
2. Każde wystawione Dzieło Sztuki Artysty, który właśnie został Celebrytą staje się Arcydziełem.

• **Gracze z co najmniej jednym Arcydziełem w swojej Galerii, mogą używać 4. gniazda.**

To dodatkowe gniazdo jest dostępne jak długo gracz ma nadal Arcydzieło w Galerii.

• **Nie można kupić żadnego więcej Dzieła Sztuki od tego Artysty poza zleconym** (zobacz str. 7).



Gracz zarabia 5 pieniędzy, dostępne jest 4. pole w Galerii


### Przykład:

Niebieski kupuje Dzieło Sztuki od Artysty, który aktualnie ma 16 Sławy. Szczęśliwie, ponieważ było to zlecenie, Niebieski płaci tylko 10 (początkowa Sława Artysty). Po zakupie, Sława Artysty wzrasta o 4 (2 z powodu Dzieła Sztuki i kolejne 2, gdyż Niebieski ma 2 Kolekcjonerów w swojej Galerii). Zwiększa to Sławę Artysty do 19 (dodatkowa Sława jest tracona) i zostaje on Celebrytą. Niebieski umieszcza na Artyście kafel Celebryty i dostaje 5 pieniędzy. Ponieważ Dzieło Sztuki zostało już kupione i jest teraz uważane za Arcydzieło, jego Galeria może teraz zawierać 4 Dzieła Sztuki, zamiast 3.

## Punktowanie końcowe

Użyj punktów z prawej górnej części planszy gry, żeby śledzić przebieg Punktowania końcowego.

### Większości na Rynku Międzynarodowym:

 Każda kolumna Rynku Międzynarodowego jest punktowana oddzielnie. Gracz z największą liczbą Asystentów w pierwszej kolumnie (włącznie z tymi zaangażowanymi w aukcję) dostaje 6 pieniędzy. Gracz z drugą liczbą Asystentów dostaje 3 pieniądze, a gracz z trzecią ich liczbą dostaje 1 pieniądź. W razie remisu, dodaj wszystkie punkty za remisujące miejsca i podziel wynik między graczy (zaokrąglając w dół). Gracz bez Asystentów w kolumnie nie dostaje pieniędzy.

- Powtórz ten proces dla drugiej i trzeciej kolumny, z przyznawanymi pieniędzmi pokazanymi pod tablicą.

#### Przykład:

Na rysunku poniżej, punktowanie jest następujące:

**Lewa kolumna:** 6 pieniędzy dla Żółtego, po 2 pieniądze dla Pomarańczowego i Purpurowego.


**Środkowa kolumna:** 8 pieniędzy dla Niebieskiego i Purpurowego, po 1 dla Pomarańczowego i Żółtego.

**Prawa kolumna:** 15 pieniędzy dla Pomarańczowego, 10 dla Niebieskiego, po 3 dla Żółtego i Purpurowego.




Punktowanie większości

### Punktuj kafle Reputacji:

 Każdy gracz zarabia pieniądze oraz/lub Wpływ za każdy kafel Reputacji, który posiada na swojej planszy gracza (zobacz ostatnią stronę z opisem).


### Punktuj Wystawę:

 Za każde Dzieło Sztuki obecnie wystawiane w Galerii gracza, dostaje on pieniądze równe jego wartości sprzedaży.



Łączna wartość wystawy = 42

### Aukcja renomowanych Dzieł Sztuki:

 Licytowane są Dzieła Sztuki na sztalugach. Dodaj łączną ofertę każdego gracza, ba zującą na Asystentach, których ma w 3 dolnych rzędach Rynku Międzynarodowego. Każdy Asystent jest warty 1, 3 lub 6, zależnie od rzędu, w którym się znajduje.

Gracz z najwyższą łączną ofertą wybiera jedno z renomowanych Dzieł Sztuki i umieszcza je albo w swojej Galerii (nawet jeśli nie ma tam miejsca), albo obok jego planszy gracza (przy wcześniej sprzedanych pracach).

Jeśli kilku graczy remisuje w łącznych najwyższych ofertach, wygrywa gracz najwyższą ofertą w 3. kolumnie. jeśli nie ma ofert w 3. kolumnie, spójrz na kolumnę 2. itd.

Gracz z drugą najwyższą ofertą bierze potem jedno z pozostałych Dzieł Sztuki. Proces ten powtarza się, aż wszystkie prace zostaną wzięte. Każdy gracz może wziąć tylko jedną renomowaną pracę.

#### Przykład 1:

Niebieski i Pomarańczowy mają łączne oferty = 6. Pomarańczowy wygrywa, ponieważ ma wyższą ofertę w kolumnie po prawej stronie.



Przykład 1: Rozstrzygnięcie Aukcji

#### Przykład 2:

Niebieski ma najwyższą łączną ofertę (6) i bierze jedno z Dzieł Sztuki. Na drugiej pozycji jest remis między Pomarańczowym i Żółtym, z których każdy posiada ofertę równą 4. Nie ma Asystentów w 3. kolumnie, ale w 2. kolumnie, Pomarańczowy ma ofertę wyższą od Żółtego, więc to on bierze Dzieło Sztuki.



Przykład 2: Rozstrzygnięcie Aukcji

Kiedy gracz bierze renomowane Dzieło Sztuki (czy kładzie je w Galerii, czy obok planszy gracza), otrzymuje pieniądze równe wartości sprzedaży tej pracy, jakby było stworzone przez najbardziej Sławnego odkrytego Artystę wybranej formy Sztuki.


#### Przykład:

Fotografia jest warta 1 Złotą gwiazdę, ponieważ, Spośród dwóch Fotografów, niebieski jest bardziej Sławny i wartość sprzedaży Dzieła Sztuki stworzonego przez niego wynosi 14.



Punktowanie Aukcji Dzieła Sztuki

### Punktuj karty Kuratora:

 Każdy gracz zarabia pieniądze za ukończone kolekcje Sztuki (obecnie wystawiane w jego Galerii) jak pokazano na jego karcie Kuratora. Gracz może mieć najwyżej 5 wystawionych Dzieł Sztuki (włączając minimum jedno Arcydzieło i jedno wylicytowane Dzieło Sztuki). Jedno Dzieło Sztuki może być częścią dwóch kolekcji i może być użyte do wypełnienia więcej niż jednego celu.

#### Przykład:

Niebieski dostaje 10 monet za posiadanie jednej ukończonej kolekcji ze swojej karty Kuratora.



Punktowanie karty Kuratora

## Punktuj karty Handlarza Sztuki:



Każdy gracz zarabia pieniądze za ukończone zestawy sprzedanych Dzieł Sztuki, jak pokazano na jego karcie Handlarza Sztuki.

### Przykład:

Dostaje 15 pieniędzy za posiadanie dwóch zestawów na swojej karcie Handlarza Sztuki.



Cele karty Handlarza Sztuki

## Punktuj Wpływ:



Każdy gracz otrzymuje pieniądze w oparciu o swoją pozycję na torze Wpływu.

### Przykład:

Niebieski dostaje 12 \$, Żółty dostaje 9, a Purpurowy dostaje 8.



Wpływ na koniec gry przynosi pieniądze

## Wygrywa gracz z największą liczbą pieniędzy.

W razie remisu, stosuje się następujące reguły, w kolejności:

### Zasada 1:

Gracz z największą liczbą kupionych Dzieł Sztuki (wystawionych lub sprzedanych)

### Zasada 2:

Gracz z największą liczbą Odwiedzających w swojej Galerii

### Zasada 3:

Gracz z największą liczbą Asystentów w grze

Jeśli nadal jest remis, wygrywają wszyscy remisujący.

## Gra Solo

### Przygotowanie

Przygotuj grę wg normalnych zasad, z następującymi wyjątkami:

Wybierz kolor gracza, do oznaczenia gracza wirtualnego ("dummy player") - Lacerda. Umieść pionek Galerzysty Lacerdy i wszystkich jego Asystentów obok planszy gry. Umieść 10 biletów każdego koloru w kasie biletowej. Umieść 8 losowych kafli Reputacji w 1. oraz 3. kolumnie górnej części Rynku Międzynarodowego. Środkowa kolumna nie jest używana.

Weź 4 Odwiedzających w każdym rodzaju i odłóż ich do pudełka.

### Rozgrywka

Zaczynasz pierwszy. Po twojej pierwszej turze, umieść pionek Lacerdy na przeciwległej **Lokacji** na planszy gry. Po każdej z kolejnych twoich tur, Lacerda porusza się do jednej **Lokacji**, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zostawiając w każdym miejscu za sobą Asystenta.

Jak zwykle, jeśli zostaniesz wyrzucony z **Lokacji** albo zostanie wyrzucony twój Asystent, możesz przeprowadzić **Akcję Wyrzucenia**.

Lacerda nie wykonuje żadnych akcji **Lokacji**, ani **Akcji Kierowniczych** poza Rynkiem Międzynarodowym.

Jeśli **Wyrzucisz** jakiegoś Asystenta Lacerdy, umieść Asystenta w jego zasobach obok planszy gry i odrzuć jeden bilet ze stosu, w którym jest ich najwięcej; jeśli jest remis, odrzuć z dowolnego z nich.

Jeśli **Wyrzucisz** Galerzystę Lacerdy, odrzucasz również jeden bilet i po prostu kontynuujesz poruszanie zgodnie z ruchem wskazówek zegara w jego turze; czyli nie możesz zakłócić ruchu Lacerdy.

### Rynek Międzynarodowy

Za każdym razem, gdy Lacerda idzie na Rynek Międzynarodowy lub on lub jakiś z jego Asystentów jest stamtąd przez ciebie **Wyrzucony**, umieść jednego z Asystentów Lacerdy na tablicy w pierwszym dostępnym pustym polu, zaczynając od lewej górnej części i idąc w prawo, a potem do kolejnego rzędu. Pierwszy Asystent Lacerdy jest umieszczany na górnej części (kafel Reputacji) Drugi jest umieszczany w części dolnej (Aukcja).



Asystent jest umieszczany na 1 pustym polu, najbliższym lewej górnej części

### Przykład:

Lacerda idzie na Rynek Międzynarodowy. Ma już 2 Asystentów na tablicy w części Reputacji, a także 2 w części aukcji. Będzie to więc piąty Asystent Lacerdy umieszczony na tablicy i będzie umieszczony w pierwszym pustym polu najbliższym górnego lewego rogu a kafel Reputacji jest odrzucony.

Ta sekwencja jest powtarzana podczas gry, więc każdy nieparzysty Asystent jest umieszczany w części górnej, a każdy parzysty w dolnej. Jeśli któraś z części tablicy zostanie wypełniona, Asystenci będą umieszczani na tej niewypełnionej, aż do całkowitego zapelnienia tablicy.

Kiedy jeden z Asystentów Lacerdy umieszczany jest na polu z kaflem Reputacji, kafel jest odrzucony.

### Koniec gry Solo

Gra Solo kończy się na koniec rundy, w której z kasy biletowej zostanie zabrany ostatni bilet.

Potem, wykonaj jedną więcej akcję (na innej lokacji niż obecnie jesteś).

### Cele zwycięstwa Gry Solo:

#### Praktykant

1. Osiągnij minimum jeden z celów każdego twojego Kuratora i Handlarza Sztuki; 2. Kup przynajmniej 4 kafle Reputacji; 3. Kup przynajmniej 1 Arcydzieło; 4. Miej przynajmniej 160 pieniędzy.

#### Doświadczony

1. Osiągnij najwyższy cel karty Kuratora i jeden cel karty Handlarza Sztuki; 2. Kup przynajmniej 5 kafli Reputacji; 3. Kup przynajmniej 2 Arcydzieła; 4. Miej przynajmniej 180 pieniędzy.

#### Mistrz Galerzysty

1. Zdobądź łącznie przynajmniej 35 pieniędzy z celów Kuratora i Handlarza Sztuki; 2. Kup przynajmniej 5 kafli Reputacji; 3. Kup przynajmniej 3 Arcydzieła.



## Przykładowa Rozgrywka

### Runda Pierwsza



Gra się rozpoczyna, **Niebieski** idzie pierwszy:

Wychodzi z Rynku Międzynarodowego do Kolonii Artystów, zostawiając Asystenta za sobą. Wyrzuca to **Pomarańczowego** z **Lokacji** i jego pionek przenosi się na czarne pole obok **Lokacji**. **Niebieski** decyduje się kupić Dzieło Sztuki.

Może kupić tylko od niebieskiego malarza, bo tylko on jest dostępnym Artystą.

Płaci 3 pieniądze za Dzieło Sztuki (obecna Sława Artysty) i przesuwa dwóch Odwiedzających z Dzieła Sztuki na Plac.

Ponieważ nie ma żadnych Kolekcjonerów w swej Galerii, Sława Artysty rośnie tylko o wartość oznaczoną na Dziele Sztuki, w tym przypadku o 1.

Dostaje Bilety pokazane na Dziele Sztuki. Musi wziąć 1 brązowy, a potem wybrać różowy lub biały. Wybiera różowy i umieszcza oba bilety w swoim Biurze.

**Niebieski** umieszcza pracę w swej Galerii zakryte na polu najbardziej na lewo i bierze jeden z żetonów Sygnatury Artysty i umieszcza go po prawej stronie swej planszy gracza obok ikony 1 Zielonej Gwiazdy. Oznacza to wartość sprzedaży Dzieła Sztuki.

Potem umieszcza losowo jednego Odwiedzającego z woreczka na nowo ujawnionym Dziele Sztuki (ponieważ na nowym Dziele Sztuki jest wydrukowany 1 bilet).

Przed zakończeniem swojej tury, **Niebieski** wybiera wykonanie **Akcji Kierowniczej**:

Odrzuca różowy bilet, by przesunąć VIPa w swoich Kularach (jest tam początku gry) o jedno pole do swojej Galerii. Wydaje również bilet brązowy, żeby sprowadzić Inwestora do swoich Kularów.



Tura Niebieskiego – Kupowanie Dzieła Sztuki

Zanim tura przejdzie do **Żółtego**, **Pomarańczowy** czeka poza **Lokacją**, będąc Wyrzuconym.

**Pomarańczowy** może wykonać **'Akcję Wyrzucenia'**:



W celu wykonania jednej z dwóch akcji **Lokacji**, **Pomarańczowy** potrzebuje wydać Wpływ, przesuując swój znacznik Wpływu do tyłu na poprzednie pole z ikoną Sławy. Kosztuje to go 5 Wpływu i decyduje się do zrobienia.

**Pomarańczowy** wykonuje akcję odkrycia Artysty i wybiera niebieskiego fotografa.

Odwraca niebieski kafel Artysty fotografa i dostaje bonus pokazany na kafelku bonusu (w tym przypadku 2 bilety; bierze biały i różowy). Umieszcza również kostkę Sławy, by oznaczyć początkową Sławę równą 4.

Jeden z żetonów Sygnatury Artysty umieszczany jest na jego polu zlecenia na planszy gracza.

**Pomarańczowy** ma teraz zlecenie i cena pierwszego Dzieła Sztuki, które kupi od tego Artysty zawsze będzie równa początkowej wartości Sławy Artysty (4). Galerzysta **Pomarańczowego** jest potem przesuwany do swej Galerii.



Akcja Wyrzucenia Pomarańczowego – Odkrywanie Artysty



**Żółty**, który jest następny, jest obecnie w Biurze Sprzedaży. Przed odejściem, zostawia Asystenta w swej obecnej **Lokacji** i potem porusza się do Centrum Medialnego, wyrzucając **Purpurowego**. Następnie wykonuje akcję Zatrudnienia Asystentów.

Zatrudnia dwóch Asystentów ze swojej kolejki bezrobotnych, otrzymując brązowy bilet (wydrukowany obok drugiego pola Asystenta) i przesuwa Asystentów do wolnych biurek w swoim Biurze.

Musi łącznie zapłacić 3 pieniądze za to (1 za pierwszego Asystenta i 2 za drugiego).

**Żółty** decyduje się zapłacić 2 pieniądze ze swoich zasobów i użyć Wpływu do zapłacenia za brakujące 1.

Aby zapłacić ten 1 pieniądź z Wpływu, przesuwa swój dysk na torze Wpływu o 2 pola w tył (na pole z ikoną pieniędzy).

Przed końcem swej tury, **Żółty** wybiera przeprowadzenie **Akcji Kierowniczej**:

Oferuje brązowy bilet, do przesunięcia jednego Inwestora z Placu do jej Kularów.



Tura Żółtego – Zatrudnienie Asystentów

Wyrzucony, Galerzysta **Purpurowego**, oczekuje poza Centrum Medialnym. Purpurowy ma teraz możliwość wykonania **'Akcji Wyrzucenia'** przed rozpoczęciem swojej tury:

Nie ma on żadnych biletów lub kontraktów, więc nie może wykonać **Akcji Kierowniczej**, ale mógłby wydać Wpływ, by wykonać jedną z dwóch **Akcji Lokacji**.

Aby za to zapłacić, musiałby cofnąć swój znacznik Wpływu na poprzednie pole z ikoną Sławy. To będzie kosztować 5 Wpływu, co uważa on za zbyt wiele i decyduje się tak nie robić.

W zamian, **Purpurowy** przesuwa pionek Galerzysty do jego Galerii na planszy.



Teraz jest tura **Purpurowego**:

Będąc Wyrzuconym z poprzedniej **Lokacji**, może teraz wybrać poruszenie do dowolnej **Lokacji**. Porusza swojego Galerzystę do Biura Sprzedaży, skąd wyrzuca Asystenta **Żółtego**. Chce zabrać kartę kontraktu, ale żaden kontrakt w ekspozycji mu nie odpowiada, więc wybiera dociągnięcie 4 nowych kontraktów i umieszcza je na znajdujących się w ekspozycji.

Potem, bierze jedną z tych nowych kart i umieszcza ją na trzecim polu w swoim Biurze (mógłby wybrać dowolne pole). Bierze bilet dowolnego koloru, jak pokazano na przykrywanym polu; wybiera biały.

Przed tym jak **Purpurowy** zakończy swoją turę, może przeprowadzić **Akcję Kierowniczą**:

Mógłby użyć biletu, który właśnie dostał, by przesunąć Odwiedzającego lub mógłby użyć bonusu swej karty kontraktu, umieszczając na niej Asystenta; ale nie robi nic. **Żółty** wybiera nie wykonywać **Akcji Wyrzucenia** i odsyła swojego Asystenta do domu.



Tura Purpurowego – Wzięcie kontraktu



**Pomarańczowy** jest kolejny i porusza swojego Galerzystę do Centrum Medialnego. Wyrzuca to **Żółtego**.

Przed wykonaniem przez **Pomarańczowego** **Akcji Lokacji** jednakże, używa swojej **Akcji Kierowniczej**, wydając biały bilet i przesuując Kolekcjonera ze swoich Kularów do swojej Galerii.

Potem, jako swoją **Akcję Lokacji**, wybiera Promowanie niebieskiego fotografa, którego odkrył w poprzedniej **Akcji Wyrzucenia** podczas tury Niebieskiego.

Obecny poziom Promowania Artysty wynosi 1, więc **Pomarańczowy** wydaje 2 Wpływu i umieszcza żeton 2 poziomu na Artyście. **Pomarańczowy** dostaje bonus pokazany powyżej pola żetonu Promowania Promotion token space (dostaje Wpływ). Daje mu to 1 Wpływ (za Kolekcjonera w jego Galerii).

Potem, Sława Artysty wzrasta łącznie o 2: 1 za Promację i dodatkowy 1 ponieważ **Pomarańczowy** ma 1 Kolekcjonera w Galerii. Znacznik Sławy jest przesuwany na pole 6, które ma ikonę 2 Zielonych Gwiazd. Oznacza to, że każde istniejące Dzieło Sztuki zwiększa wartość.

Jednakże, żeton Sygnatury, który **Pomarańczowy** ma obok swojej planszy gracza jest wciąż tylko zleceniem; nie jest jeszcze kupiony, więc zostaje na polu zlecenia.



Tura Pomarańczowego - Promowanie Artysty

Gdy tura **Pomarańczowego** się kończy, **Żółty** może wykonać **Akcję Wyrzucenia**, ale jej nie robi i wraca do Galerii.

## Runda Druga

Teraz jest ponownie tura **Niebieskiego**:



Przesuwa jednego ze swoich Asystentów do **Lokacji** gdzie jest i potem decyduje iść na Rynek Międzynarodowy, by zwiększyć swoją Reputację. Tym ruchem wyrzuca własnego Asystenta. Wraca on do domu bez wykonywania akcji a **Niebieski** kontynuuje swoją turę.

Ma tylko 1 Inwestora w swoich Kularach, więc ma dostęp tylko do pierwszej kolumny tablicy. Ma również tylko obraz, więc jest tylko jedno pole w górnej części tablicy, które może wybrać.

Dostaje 3 Wpływu, bierze kafel Reputacji z pola i umieszcza go na swojej planszy gracza, nad polem, które pozwala mu przesunąć dowolnego Odwiedzającego z Placu do jego Galerii. Wybiera przesunięcie VIPa.

**Niebieski** przesuwa Inwestora ze swoich Kularów na Plac, ponieważ jego praca została wykonana i na koniec, umieszcza Asystenta z Biura na polu na Rynku Międzynarodowym, skąd był wzięty kafelek.

Niebieski nie ma żadnych biletów ani kontraktów, więc nie może wykonać **Akcji Kierowniczej**.



Tura Niebieskiego - Wzięcie kafła Reputacji

Tura **Żółtego**:



**Żółty** porusza się ze swojej Galerii na Rynek Międzynarodowy. Jest tam **Niebieski**, więc zostaje **Wyrzucony**.

**Żółty** ma jednego VIPa i jednego Inwestora w swoich Kularach, więc może wybrać dostęp zarówno do kolumny pierwszej jak i drugiej.

Decyduje się złożyć ofertę (dolna część tablicy) i wybiera rząd "1 pieniądź" w drugiej kolumnie. Dostaje 2 Wpływu za wybranie drugiej kolumny a potem używa Wpływu, by dostać 1 pieniądź, który potrzebuje do oferty, cofając swój dysk na pole 8 toru i umieszcza jednego Asystenta ze swojego Biura na polu na tablicy.

Daje to **Żółtemu** nowego Asystenta i różowy bilet.

W swojej **Akcji Kierowniczej**, **Żółty** wydaje różowy bilet i przesuwa VIPa z Kularów do swojej Galerii.



Tura Żółtego - Złożenie oferty

**Niebieski** potem może wykonać **Akcję Wyrzucenia** i mógłby chcieć wydać 3 Wpływu, by wykonać **Akcję Lokacji**. Jednakże, nie ma już żadnych Odwiedzających w swoich Kularach, więc nie ma Dostępu do Rynku Międzynarodowego. Jego Galerzysta wraca do swojej Galerii.

Tura **Purpurowego**:



**Purpurowy** odwiedza Kolonię Artystów, wyrzucając Asystenta **Niebieskiego**. Chce kupić Dzieło Sztuki, by zrealizować kontrakt wzięty w ostatniej turze, ale przed wykonaniem **Akcji Lokacji**, używa **Akcji Kierowniczej**, by przesunąć Asystenta na swoją kartę kontraktu. Bonus pozwala mu wybrać Odwiedzającego z woreczka i umieszcza go w swej Galerii; wybiera Kolekcjonera.

Potem używa **Akcji Lokacji**, by kupić ostatni dostępny obraz. (**Niebieski** malarz nie ma już żadnych żetonów Sygnatury).

Umieszcza żeton Sygnatury na prawo od swej planszy gracza, obok pola z 1 Zieloną Gwiazdą (bazujący na bieżącej Sławie Artysty).

**Purpurowy** płaci 4 pieniądze za pracę (obecna Sława Artysty), używając 3 ze swoich pieniędzy i 1 z toru Wpływu, przesuwając swój żeton Wpływu o 2 pola w tył.

Potem zwiększa Sławę Artysty, od którego kupił Dzieło Sztuki o 1 (jak pokazano na karcie Dzieła Sztuki) i dodatkowy 1 ponieważ ma 1 Kolekcjonera w swojej Galerii. Chce zwiększyć wartość obrazu nawet więcej i decyduje użyć swojego Wpływu, by dać Artyście 1 dodatkową Sławę. **Purpurowy** wydaje 3 Wpływu (wracając do poprzedniej ikony Sławy na torze Wpływu).

Sława Artysty wynosi obecnie 2 Zielone Gwiazdy, więc żetony Sygnatury posiadane przez **Niebieskiego** i **Purpurowego** są przesuwane na pole 2 Zielonych Gwiazd. Wartość sprzedaży tych Dzieł wynosi teraz 8.



Tura Purpurowego - Kupowanie Dzieła Sztuki

**Niebieski** ma Asystenta czekającego poza **Lokacją**, więc może teraz wykonać **Akcję Wyrzucenia**; decyduje się użyć swojego Wpływu i odkryć nowego Artystę. Po wykonaniu **Akcji Wyrzucenia**, **Niebieski** przesuwa Asystenta do Biura.

Kilka rund później:



**Niebieski** jest graczem kolejnym i decyduje się sprzedać swoje Dzieło Sztuki.

Porusza się ze swojej Galerii do Biura Sprzedaży i wybiera sprzedaż jedyne obrazu. Dzieło jest warte 8 pieniędzy (pozycja żetonu Sygnatury), więc usuwa obraz ze swojej Galerii i umieszcza go obok swojej planszy gracza, otrzymuje 8 pieniędzy z banku i zwraca żeton Sygnatury na Artystę.

Po sprzedaży, **Niebieski** musi przesunąć jednego Odwiedzającego ze swojej Galerii na Plac. Ponieważ ma tam tylko jednego VIPa, musi odesłać tego jednego.

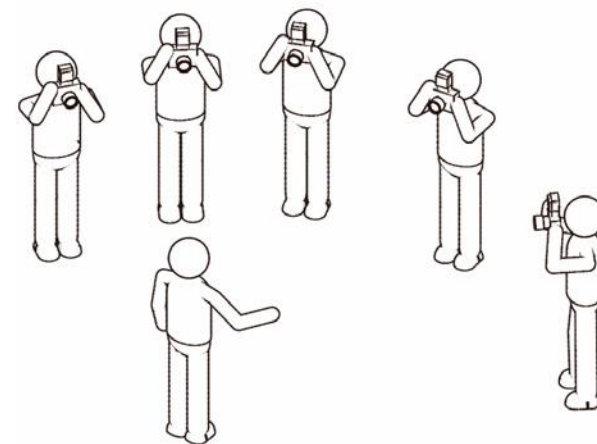
Jego Asystent, który jest na karcie kontraktu, wraca do Biura i karta kontraktu jest odwracana.

Ponieważ Odwiedzający, który został odesłany to VIP, karta kontraktu jest orientowana z ikoną Wpływu na górze. Jeśli nie miał Odwiedzających w swojej Galerii przed sprzedażą lub usunął Kolekcjonera, mógłby wybrać dowolną orientację karty.

W swojej **Akcji Kierowniczej**, mógłby przesunąć jednego ze swoich Asystentów na właśnie odwróconą kartę kontraktu. Ale ponieważ nie ma żadnego VIPa w swej Galerii nie dostanie żadnego Wpływu za to, więc decyduje się opuścić **Akcję Kierowniczą**.



Tura Niebieskiego - Sprzedaż Dzieła Sztuki



## Uczestnictwo Artystów

Fotografia	Artysta	Opis
2. USA	• Craig Maher	Paint, 2011
4. USA	• Alexander E.B. Zatarain	Ode to R. Mutt, 2014, Ten kawałek próbuje wyjąć obiekt z kontekstu tak, że jego cechy są odczuwalne podczas gdy tożsamość jest zasłonięta. Kiedy widz zdaje sobie sprawę, czym jest fotografowany obiekt w rzeczywistości, mam nadzieję, że będzie odkrywał nowe znaczenia w faktycznie całkiem zwyczajnych rzeczy.
5. Australia	• Robert Masters	Dichroic Glass, 2014, Makro Foto z dychroicznego szkła, bransoletka. Część Projektu Google+ 2014
6. Portugalia	• Vital Lacerda	Dancing Girl, 2008, Introspekcja. Część projektu blogowego.
7. Portugalia	• Bruno Valério	Square Budha, 2013, Aveiro
8. USA	• Tim Barnes	2010, Wnętrze krytego mostu w Southford Falls State Park w Southford, Connecticut. Jest to fotografia w technice "High Dynamic Range" (HDR), która jest połączeniem kilku ujęć.
1 i 3 były stworzone przez Artystę gry - lana O'Toole`a - Australia		

Obraz	Artysta	Opis
9. Australia	• Alicia Smith	The Deep Rainforest, 1997, szczegóły. Kolor wodny, pióro/atrament. Jednorożce, Smoki, Mantikory, Feniksy, Bazyliuszki, Perytony, Gryfy, Couatle.
10. Indie	• Amit Kalla	Landscape (abstract), 2014-2015, Olej na papierze, 23x23 cali
11. USA	• Craig Maher	The screamer, 2005, Olej na płótnie
12. Brazylia	• Janete C. Cunha Claro	Coffee Series, 2002-2015. Część serii obrazów, które uwydatniają jedno z bogactw Brazylii, kawę, która jest wiecznym odzwiedleniem wrażliwości i smaku Brazylijskiej kultury i jej mieszkańców.
13. USA	• Amy Shamansky	Harold's World, 2010, Akryl i węgiel drzewny na płótnie, 16x20 cali
14. Meksyk	• Pablo de Leon Nava	Esperando, 2015.
15. Hong-Kong	• Francis G Alexsandro W	Psalms of the heart, 2014, szczegóły. Pisak na płótnie, Ludzie są zawsze w ciemności i dobroci, aby powstrzymać umysł zdolny do napisania pięknego wiersza.
16. USA	• Pablo Peña	The Last Sunset, 2012-2014.

Sztuka Cyfrowa	Artysta	Opis
27. Portugalia	• Vital Lacerda	Organic Glass, 2006, Zniekształcenie, makro. Oglądając życie topione przez szkło.
29. USA	• Raef Payne	Szyzygy, 2011, Ilustracja. Szyzygy jest o wyrównywaniu planet we wszechświecie oraz tworzeniu nowych możliwości i nowych światów.
30. Hong-Kong	• Francis G Alexsandro W	7 Horses Gallop - Seven of life Outline, 2014, Ilustracja. Chiński Atrament na papierze ryżowym. Prawda, moralność, życzliwość, sprawiedliwość, dobrobyt, mądrość i zaufanie.
32. Belgia	• Rafaël Theunis	Sunset in Winter, 2004, Zrobiłem serię fotograficznych kolaży, używając techniki światłokopii do Wizualizacji pamiętnika, który prowadziłem podczas studiów w Bostonie, MA. Praca symbolizuje moje wizualne i wewnętrzne wrażenia zimnej, ale pięknej zimy.
25, 26, 28 i 31, były stworzone przez Artystę gry - lana O'Toole`a - Australia		

Wszystkie rzeźby 3D 17 do 24 były stworzone przez Artystę gry lana O'Toole`a - Australia

Wszystkie Dzieła Sztuki opisane powyżej były uprzejmie wniesione przez samych Artystów. Dla nich i wszystkich innych, którzy przystali swoje prace, wielkie dziękuję. Bez was, powstanie tej gry, nie byłoby możliwe.

## Kafle Reputacji:



Dostajesz 1 pieniądź za każde posiadane 3 Wpływu (zaokrąglone w dół).  
**Rozstrzygnij ten kafel przed innymi.**



Dostajesz 1 Wpływu i 3 pieniądze za Kolekcjonera w swojej Galerii.



Dostajesz 1 Wpływu i 2 pieniądze za każdego VIPa w swojej Galerii.



Dostajesz 1 Wpływu i 2 pieniądze za każdego Inwestora w swojej Galerii.



Dostajesz 1 pieniądź za każdego Odwiedzającego w swojej Galerii.



Dostajesz 4 pieniądze za każdy zestaw 3 różnych Odwiedzających w swojej Galerii.



Dostajesz 1 Wpływu i 2 pieniądze za każdy kafel Reputacji, który posiadasz (wliczając ten).



Dostajesz 1 Wpływu i 3 pieniądze za każdego swojego Asystenta w części Aukcji Rynku Międzynarodowego.



Dostajesz 1 Wpływu i 1 pieniądź za każdego ze swoich Asystentów w grze (nie bezrobotnych).



Dostajesz 2 pieniądze za każdego Artystę, który ma poziom Promowania 4 lub więcej.



Dostajesz 2 pieniądze za każde kupione w czasie gry Dzieło Sztuki (wystawione i sprzedane).



Dostajesz 1 Wpływu i 3 pieniądze za każde sprzedane Dzieło Sztuki.



Dostajesz 1 Wpływ i 3 pieniądze za każde Dzieło Sztuki, które wystawiasz.



Dostajesz 1 Wpływu i 2 pieniądze za każdą różną formę Sztuki, którą kupiłeś w czasie gry.



Dostajesz 1 Wpływu i 3 pieniądze za każdą fotografię, którą kupiłeś w czasie gry (wystawiona i sprzedana).



Dostajesz 1 Wpływ i 3 pieniądze za każdy obraz, który kupiłeś w czasie gry (wystawiony i sprzedany).



Dostajesz 1 Wpływu i 3 Pieniądże za każdą Sztukę cyfrową, którą kupiłeś w czasie gry (wystawiona i sprzedana).



Dostajesz 1 Wpływ i 3 pieniądze za każdą rzeźbę, którą kupiłeś w czasie gry (wystawiona i sprzedana).



Dostajesz 2 pieniądze za każdego Artystę ze Sławą równą 15 lub wyższą.



Dostajesz 2 Wpływu i 4 pieniądze za każde Arcydzieło, które wystawiasz.

*Dużo podziękowań dla testerów, którymi byli: 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, Hêlio Andrade, Ian O Toole, Inês Lacerda, João Madeira, João Monteiro, João Silva, Larry Rice, Luís Evangelista, Marco Chiappa, Mike Minutillo, Nuno Silva, 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, Nuno Cordeiro, Rui Malhado, Sandra Sarmiento, 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 i Arcádia Lusitana.*

*Ogromne podziękowania dla: Hugo Elias, Jorge Graça, Nathan Morse, Paulo Lacerda, Pedro Almeida, Pedro Branco, Ricardo Almeida, Sérgio Neves, ci goście grali we wszystkie wersje tej gry niepoliczoną liczbę razy.*

*Specjalne podziękowania dla Paula M. Incao za całe jego zaangażowanie i czas spędzony na rozwoju The Gallerist, Iana O'Toole za niesamowitą grafikę, Paula Grogana za znakomitą edycję instrukcji angielskiej, całej społeczności BGG za ich sugestie i wsparcie i Ricka Soueda za uwierzenie we mnie i moją grę. Bez tych wszystkich ludzi ta gra nie mogłaby powstać.*

*Całą moją miłość dla moich pięknych córek Catariny i Inês i dla mojej muzy i najlepszego przyjaciela, mojej żony Sandry za jej wszystkie pomysły, cierpliwość, wsparcie i inspirację oraz wiele, wiele godzin testów.*

## Twórcy:

*Projekt gry: Vital Lacerda*

*Rozwój gry: Paul M. Incao*

*Ilustracje: Ian O Toole*

*Projekt grafiki & Ilustracje 3D: Ian O Toole*

*Instrukcja & Ilustracje 3D: Vital Lacerda*

*Edycja Instrukcji angielskiej: Paul Grogan, Gaming Rules!*

*Korekta: Adam Allet, Ori Avtalion, Travis D. Hill, Victoria Strickland*

*Kierownik projektu: Rick Soued*

*Jeśli masz jakieś pytania, proszę napisz do nas: [info@eagle-gryphon.net](mailto:info@eagle-gryphon.net)*

*Polub nad na Facebooku: [www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games](http://www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games)*

*Obserwuj nas na Twitterze: @EagleGames*

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

[www.eagle-gryphon.com](http://www.eagle-gryphon.com)

*Tłumaczenie: Michał Gościński*

