

## 【藝術也能賺大錢】(THE GALLERIST)

遊戲設計 VITAL LACERDA

遊戲人數 1~4 人 (每位玩家 30 分鐘)

因應現今藝術與資本主義時代的需要，一種新興行業便隨之冒起：藝廊商。將藝術商、美術館館長和藝術家經紀人等種種元素結合起來，就成了你們將要承擔的工作！你們需要推銷及培養藝術家；買賣及展出他們的藝術作品；建立並發揮你在國際藝壇的影響力。這樣一來，你們便有機會從世界各地吸引參觀者來到你們的藝廊參觀。雖然要做的事堆積如山，但請不要過分擔心，因為你們還可以雇用助手來幫助自己，而且還是一大群未受雇的藝術愛好者等著你們的青睞呢！透過好好營運你們的賺錢藝廊來打造驚人的財富吧！

### 遊戲配件



1 塊 遊戲圖板



32 塊 藝術品板塊



60 張 門票



3 個 畫架



4 張 藝術商卡



4 塊 藝廊 (玩家圖板)



16 塊 藝術家板塊



40 個 參觀者



20 塊 聲望板塊



4 張 館長卡



4 個 藝廊商棋子



16 個 簽名指示物



1 個 參觀者袋



8 個 知名度標誌物及  
8 個 名流板塊



20 張 契約卡



起始玩家標誌物及  
4 個影響力標誌物



10 塊 藝術家獎勵板塊



40 個 助手  
(配合玩家顏色)



20 個 推銷指示物



金錢

## THE GALLERIST SETUP

## 4-Player GAME



除了錢以外，其他所有遊戲配件都是有數量限制的；如果它們用罄的話，玩家便不能再拿取它們了。

## 遊戲設定

- 將“遊戲圖板”放到遊戲桌中央。
- 將“**玩家圖板**”圍著“**遊戲圖板**”並靠近所屬顏色的“**藝廊**”附近來放置。

將“參觀者”都放到布袋裡：**4人**遊戲時放入所有參觀者；**3人**遊戲時將每種參觀者移除2個離開遊戲後再把剩餘的放入袋中；**2人及單人**遊戲時將每種參觀者移除4個離開遊戲後再把剩餘的放入袋中。

## 遊戲圖板設定：

1. 將每位玩家的**影響力**標誌物（圓盤）放到影響力記錄條上的“10”格上。
2. 在“售票處”中，根據玩家人數來放置每種顏色一定數量的**門票**：**4人**遊戲 20張；**3人**遊戲 15張；**2人及單人**遊戲 10張。將剩餘的所有門票放回遊戲盒裡。

## 營業所：

3. 將契約卡洗勻，並將它們以面朝下的方式放到最左邊的格子上。抽取頂部4張卡牌，並將它們以面朝上的方式放到4個契約展示格子上。

## 藝術家聚落：

4. 將全部16塊**藝術家**板塊洗勻，並把它們一次一塊地放到圖板上匹配顏色及藝術家藝術形式的格子上。



每種藝術形式都要有1名藍色藝術家及1名紅色藝術家。

如果你抽到的一名藝術家，其格子已經被佔據時，將它放回遊戲盒裡。重覆以上步驟，直到所有格子都被佔滿為止，並且將所有剩餘的藝術家放回遊戲盒裡。每種藝術形式都要有1名藍色藝術家及1名紅色藝術家。



棕色格子是起始知名度值－標記它。

將第一個抽出的藍色藝術家以面朝上的方式放置，並利用一個白色方塊來標記它的起始知名度。板塊的兩面都會印上起始知名度。

5. 其他所有藝術家都以面朝下的形式來開始遊戲。將“藝術家獎勵板塊”洗勻，並隨機在每一名藝術家上放置一塊。將剩餘的所有藝術家獎勵板塊放回遊戲盒裡。在每塊紅色藝術家板塊上，放置一個從袋子中拿出來**白色參觀者**（收藏家）。
6. 將兩種顏色的藝術家所屬**簽名**指示物放到所有對應的藝術家板塊旁邊。



放置獎勵板塊、參觀者及簽名指示物。

7. 對於每種藝術形式而言，把各自的“藝術品”洗勻，並以面朝上的方式成堆放到每個適當的工作室旁邊的格子上。從每個“藝術品”板塊堆中拿取頂塊，並將這些頂塊擱於一旁。

8. 從袋中隨機抽取一定數量的參觀者，並放到每塊最頂的“藝術品”上方：板塊上描述多少張門票便放置多少個參觀者。



不用在意門票的顏色，只要根據數量來放置即可。

#### 媒體：

9. 將每種**推銷**指示物成堆放到對應數字的格子上。

#### 國際市場：

10. 隨機選出 12 塊**聲望**板塊，並在“國際市場”上半部四排的每個格子放上一個面朝上的聲望板塊。在**單人**或**2 人**遊戲時，只選出 8 塊聲望板塊，並只會放到第一及第三欄的上半部四排的每個格子上面。

11. 將先前暫擱一方的那 4 塊“藝術品”洗勻，並隨機在每個圖板旁畫架上放置一塊。**4 人**遊戲使用 3 個畫架；**3 人**遊戲使用 2 個畫架；**2 人**及**單人**遊戲使用 1 個畫架。**這些都屬於“國際名聲的藝術品”**。

將剩餘的所有畫架連同剩餘的藝術品放回遊戲盒裡。

12. 從袋子中隨機抽出 4 個**參觀者**並放到**廣場**中，然後再隨機抽出並放上 1 個**參觀者**到每位玩家的**大廳**中。



大廳是位於廣場及玩家藝廊之間。

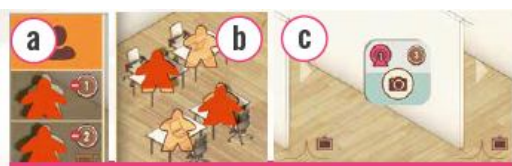
13. 隨機選出 4 塊剩下的**聲望**板塊，並將它們以面朝上的方式隨機地一一放到遊戲圖板上的每個**地點**旁邊。

14. 隨機決定一位起始玩家，並將起始色家標誌物交給他。以逆時針的方式，每位玩家選擇其中一個**地點**，將他的**藝廊商**放到那裡，並拿取那個**地點**中的**聲望**板塊。將剩餘的聲望板塊放回遊戲盒裡。

· 將其他所有配件放到遊戲圖板旁邊。

每位玩家選擇一個顏色，並以下步驟來設定他的**藝廊**：

- 將 8 個**助手**放到未雇用列上的格子中。
- 將剩餘的 2 個**助手**放到辦公室的桌子上。
- 將先前拿到的那塊**聲望**板塊放到他的玩家圖板上的第三個藝術格子上。
- 從銀行中拿取 10 元。
- 將**藝術商**卡洗勻，並隨機發給每位玩家一張。**館長**卡也是先洗勻，再隨機發給每位玩家一張。這些卡牌是不用公開給其他玩家知道的。



玩家圖板的設定

## 遊戲概述

在【藝術也能賺大錢】遊戲中，每位玩家都嘗試儘可能賺取大錢，以爭取遊戲的勝利。

在整個遊戲過程中，玩家會不斷發掘藝術家，委託他們去創作藝術品，並繼續投資他們去讓他們更加有名。

玩家會購入“藝術品”，並在自己的藝廊中展出這些“藝術品”，以及儘可能售出它們。玩家也會雇用助手，並利用他們進到國際市場來增加老闆的聲望，以及拍得進到拍賣場的藝術品。在遊戲結束時，玩家也會因為完成各自館長及藝品商卡的目標而得到額外金錢。

玩家會以順時針方式輪流進行遊戲。在玩家遊戲輪時，他會選擇遊戲圖板上的四個地點裡的其中一個地點，然後選擇那個地點中的兩個行動裡的一個去執行。除此之外，還有**管理行動**及**被趕走行動**，詳見後述。



遊戲中的四個地點

## 四個地點簡要介紹：



**藝術家聚落**：玩家可以在這裡發掘一名新藝術家，或是從一名已發掘的藝術家身上購買一件藝術品。

在任何時候，每名藝術家只可以擁有 2 件未售出藝術品，利用他們的簽名指示物來表示。一件藝術品的價格是根據所屬藝術家的有名程度(利用知名度方塊在藝術家板塊上作為記錄)，一旦購買後，那件藝術品便會展示在所屬玩家的藝廊中。



**營業所**：玩家可以從適用的展示區中拿取契約卡，或是如果他已經擁有正確的契約時，他便可以售出他的其中一件藝術品。

藝術品的售價是根據創作它的藝術家之知名度程度而定。



**媒體中心**：玩家可以在這個地點上雇用額外的助手，或推銷一名藝術家上媒體，這樣做將會增加藝術家的知名度，而且玩家還可以獲得額外獎勵。



**國際市場**：在這個地點裡，玩家可以派出他的一名助手到國際市場表框的只中一個格子

上，並且根據放置的欄位來獲得影響力。表框的上半部會增加玩家的聲望，並給予他們一個結束遊戲時的目標板塊；表框下半部讓玩家對拍賣藝術品(展示在畫架上)出價。這個拍賣會在遊戲結束時發生。

## 參觀者、藝廊、廣場及大廳



廣場、大廳及藝廊

參觀者是遊戲當中重要的一部份，其中分成 3 種不同類型：**投資者（棕色）**、**VIPs（粉紅色）**及**收藏家（白色）**。玩家可以透過花費對應顏色的門票，來移動這些位在圖板上的參觀者，目的是要讓參觀者去到他自己的藝廊當中。



當這樣的情況發生時，參觀者便可以為玩家賺得金錢及影響力，並且幫助藝術家增加知名度。

## 知名度



每名已發掘的藝術家（面朝上）都會擁有一個代表他們當前知名度的標誌物。這個知名度決定了他們創作出來的任何藝術品的售價，所以最好時在藝術家剛被發掘時就買下他們的藝術品，並且在他們變成大有名氣時，再賣掉他們的創作！當藝術家創作一件藝術品時，以及當他們在媒體中被推銷時，他們的知名度便會隨之提高。

## 影響力



每位玩家都會在遊戲圖板的記錄條上標示出他們當前的影響力。當推銷一名藝術家時、或者是以**被趕走行動**的形式來執行一個**地點行動**時、又或者是想獲得額外金錢或知名度時，都會花費影響力。每當玩家執行有著這個圖示的行動時、或者是在國際市場中執行一個**地點行動**時，都會獲得影響力。

## 金錢



金錢是遊戲中實質的資源，玩家可以利用它們來購買藝術品、雇用助手、以及在國際市場中參與拍賣競標。每當玩家售出藝術品或執行一個有著這個圖示的行動時，便會獲得金錢。

## 遊戲進行

遊戲會以一系列遊戲回合的形式來進行，由起始玩家首先開始遊戲。在一位玩家的遊戲輪期間，該玩家會將他的**藝廊商**移動到圖板上四個**地點**的其中一個當中，並且執行那個**地點**上的兩個行動之**其中一個**。除此之外，玩家還可以在自己的遊戲輪時執行兩個“**管理行動**”中的**其中一個**（可以在執行**地點**行動之前或之後進行）。

如果玩家將他的藝廊商移動到一個已經出現有另一玩家的**地點**時，早到的那位玩家會被趕走，並且獲得在**當前玩家完成遊戲輪之後**，執行一個特殊“**被趕走行動**”的機會。



黃色玩家被趕走。

因為“**被趕走行動**”的關係，玩家便可以在非他們正常遊戲輪以外執行額外的行動。請記住，下一位進行遊戲輪的玩家永遠是那位剛才進行完**地點**行動的玩家左側之玩家。

**遊戲中這個功能性元素真的很出眾，讓每位玩家不得不陷入思考。**

## 遊戲結束

遊戲會持續進行直到出現至少**兩個**以下情況為止：

- **售票處已經沒有門票。**
- **兩名或以上藝術家已經成為名流。**
- **布袋中已經沒有參觀者。**

直到**兩個或以上**的前述情形出現時，遊戲回合會持續，直到最後一位玩家完成他的遊戲輪為止。然後，由起始玩家開始，依順時針的方式進行，每位玩家獲得額外一個正常的遊戲輪（例外的是，當如果一位玩家被**趕走**時，他只會單純地把他的藝廊商送回家，而不會進行任何“**被趕走行動**”）。

之後，計算最終分數（詳見後述），**擁有最多金錢**的玩家便會贏得遊戲。



以上三個情況中出現兩個，遊戲便會結束。



## 地點行動

在玩家遊戲輪時，如果玩家位在一個**地點**上面的話（而且還沒被趕走的話），他便**必須移動**他的藝廊商棋子到另一個**不同的地點**上。

除此之外，如果一位玩家從一個**地點**移動到另一個地點時，他可以把他的其中一名助手留在藝廊商出發的那個格子上。這個助手可以來自於**辦公桌**，或者是另一個**地點**。透過把助手留下，玩家便會在助手被移位時，獲得進行一個“**被趕走行動**”的機會。



留下一名助手。

當玩家位在新的**地點**時，他必須盡可能選擇那個地點的兩個**地點行動**其中之一來進行（詳見後述）。

### 實例：

橘色玩家進行他的遊戲輪。當下，他的藝廊商正位在國際市場。他選擇把它移到媒體中心。因為他決定留下一名助手在國際市場裡，所以他從自己的辦公室拿起一名助手，並將它放到國際市場的**地點**上。如果他在另一個**地點**上擁有助手的話，你也可以改為移動那名助手來代替。最後，他執行媒體中心的兩個可能行動的其中一個。

## 管理行動

在玩家遊戲輪時，除了執行一個**地點**行動之外，玩家還可以執行一個**管理行動**。如果玩家選擇這樣做時，管理行動便可以由玩家自行決定是在那個**地點**行動執行**之前或之後**來進行。

兩個可能的**管理行動**：

- 花費門票來移動參觀者。
- 使用一張契約卡上的一個獎勵。

### • 花費門票來移動參觀者

藝廊商花費門票來把重要的參觀者拿到他們的藝廊裡。

玩家可以棄掉**任何張數**的門票。每張被棄掉的門票都允許玩家去把一名**相同顏色的參觀者**，在圖板上**朝向**他自己的藝廊移動到一格。在同一個行動中，單一名參觀者是可以被移動超過一次的。

被棄掉的門票會被放置到遊戲圖板旁邊的棄牌堆中（**不是放回售票處裡**）。



### 收藏家規則：

在任何時間當中，玩家能夠在他的藝廊中出現的收藏家人數是有限制的。玩家已經售出的藝術品數量加**1**，便等於能出現的收藏家人數。

請注意遊戲圖板上每位玩家的藝廊中所出現的這個圖示。

任何玩家都可以移動在廣場上的參觀者，或者是在任何大廳裡的參觀者，但一旦參觀者進入一間藝廊時，它便不能透過棄掉門票而被移動出去。

**實例：**

玩家把一名參觀者從廣場中移向他的大廳（沒有反之亦然），然後從他的大廳移向他的藝廊（沒有反之亦然）；他也可以把一名參觀者從另一位玩家的大廳移到廣場裡。



利用一個“管理行動”來移動參觀者。

**· 使用一張契約卡上的一個獎勵**  
擁有契約會帶來很多好處

在遊戲期間，玩家可能獲得契約卡，並將他們放在各自的玩家圖板上。玩家可以透過執行一個“**管理行動**”去將他的一名助手（可以來自辦公室或一個**地點**）放到一張契約卡上，以便利用那張契約卡上所顯示的獎勵。這個獎勵只可被利用一次，而且那名**助手會留在那張卡牌上**以示提醒。

在遊戲往後時間，如果那張契約卡被使用來出售一件藝術品時，那名助手便會放回到所屬玩家的辦公室裡，而那張契約卡也會被翻面，並顯示一個可以透過另一個“**管理行動**”來獲得的新獎勵。詳見玩家輔助表上對獎勵的敘述。

**實例：**

藍色玩家在他的玩家圖板上擁有一張契約卡。他可以使用一個“管理行動”來將他的一名助手放到那張卡牌上，並獲得所示之獎勵（下圖顯示該獎勵為抽取一張新的契約卡）。



玩家立即進行卡牌上顯示之獎勵。

**實例：**

藍色玩家完成先前實例的契約卡，並將那名助手放回到他的辦公室裡。然後，他在遊戲往往時間中，可以使用一個“管理行動”來放置他的一名助手到那張契約卡上，那這次獲得的是卡牌背面上方的獎勵。



玩家立即獲得影響力獎勵。

**被趕走行動**

如果一位玩家移動他的藝廊商到一個**地點**時，該地點早已有另一個藝廊商棋子或助手的話，那個棋子或助手便會“**被趕走**”，並且移到那個**地點**格子前方的黑色格子中。在那位當前玩家完成他的遊戲輪之後，那位被趕走的玩家便可以進行一個特殊的“被趕走行動”，並且將那個被趕走的藝廊商棋子／助手弄回家（詳見後述“回家”）。

**趕走你自己的助手：**

玩家把他自己的助手趕走是可能的。在這個情況下，那名助手會回家，但它所屬的玩家不會獲得進行“**被趕走行動**”的機會。

可能的“**被趕走行動**”如下：

- 將影響力調降回到先前的知名度圖示處，來進行那個地點的一個行動。
- 進行一個“**管理行動**”（詳見上述）。

是否進行“**被趕走行動**”是可選的，不過即使沒有進行任何行動，那個藝廊商棋子或助手還是要回家的。



黃色玩家的助手被趕走。



黃色玩家調降他的影響力來進行一個地點行動。



黃色玩家的助手回家

**回家**



當中。

每當一個“藝廊商棋子”因為被趕走而從一個**地點**被送回家時，它會被放回到遊戲圖板上所屬的藝廊



名助手便會被移出遊戲並放回到遊戲盒裡。

每當一名助手被放回家時，它會被放到所屬玩家辦公室裡的一張空置辦公桌上。如果全部四張辦公桌都被佔滿時，那

**實例：**

輪到紫色玩家進行他的遊戲輪。她移到營業所，在那裡有一個黃色玩家的助手存在。黃色玩家的助手被移到那個**地點**格子前方的黑色格子裡。

在紫色玩家進行了她的地點行動之後，黃色玩家可以利用她的“**被趕走行動**”也來進行那個**地點**的地點行動（需要將她的影響力調降回到先前的知名度圖示處）。

那個黃色玩家的助手會被送回家。

## 地點



藝術家聚落



**行動：**發掘一名藝術家  
在找到一名新的藝術家之後，你便委託他去創作藝術品。



### 委託格子：

在任何時間下，一位玩家都只可以擁有一個委託；如果他已經在他的委託格子上擁有一個簽名指示物的話，他便不能發掘另一名藝術家，也不能擁有相同藝術家的另一個簽名指示物。



**行動：**購買及展出一件藝術作品  
給大眾一點東西瞧瞧！

在每場遊戲當中，會出現 8 名藝術家。不過，他們只會有其中一名（面朝上的那一名）能夠在遊戲一開始時創作藝術品。其他藝術家都必須先透過玩家執行這個行動而被發掘才行，**步驟如下：**

1. 選擇任何一名未被發掘的**藝術家**（藝術家板塊面朝下的）。
2. 獲得那塊**藝術家獎勵**板塊上顯示的獎勵，然後將那個獎勵板塊棄掉回到遊戲盒裡。
3. 唯有紅色藝術家：將那個收藏家（白色參觀者）從藝術家板塊移動到廣場中。
4. 將那塊藝術家板塊翻成面朝上。
5. 將一個**知名度標誌物**放到那塊藝術家板塊上知名度記錄條中的棕色格子裡。
6. 將一個“簽名指示物”從那名藝術家身上移動到那位玩家所屬圖板的藝術價值記錄條下方的**委託格子**上。



發掘一名藝術家

這個行動允許玩家去購買一件藝術品，並把它展示在自己的藝廊之中。除非玩家擁有發掘那名藝術家的一份**委託**（詳見上述），否則**那名藝術家當前的知名度是多少，那件藝術品的成本便是多少**。在有委託的情況下，**那名藝術家最初的知名度是多少，那件藝術品的成本便是多少**。



藝術家的成本：實際價=\$14，委託價=\$10



藝術家的靈感是有限的，在同一時間只會有兩件作品位於市場中。這會利用**簽名**指示物來

代表。當兩個這樣的指示物從一名藝術家身上被移除時，那名藝術家便不能製作另一件藝術品了（一件已委託的藝術品例外），直到先前的其中一件藝術品被售出為止。

### 委託要注意的地方：



發掘一名藝術家，並擁有簽名指示物來代表一份委託的玩家是不能從那名藝術家身上購買另一件藝術品的，直到他購買了那件被委託的藝術品為止。

玩家可以擁有來自同一名藝術家的兩件藝術品。

### 爲了要購買一件藝術品，玩家需依照以下步驟進行：

1. 選擇一名有**適用的**簽名指示物的藝術家，或者是玩家已經有一份委託的一名藝術家。相對應的藝術品堆的最頂板塊便成爲那名藝術家所創作的藝術品。
2. 將那件藝術品上的**所有參觀者**移到廣場上。



選擇藝術品，並將參觀者移到廣場上。

### 重要的是：

簽名指示物是遊戲中重要的一環，玩家有否把握時機便成了致勝的關鍵。

3. 依照下述，付錢給銀行：
  - i. 如果那件藝術品是屬於委託的話，成本價等於所屬藝術家最初的知名度值。
  - ii. 否則，成本價等於所屬藝術家當前的知名度值。

· 影響力可以用來獲得金錢－詳見後述。

4. 根據那件藝術品所描述的數值來增加所屬藝術家的知名度值，在那屬玩家藝廊裡的**每名收藏家**會增加額外 1 點知名度值。

· 影響力可以用來獲得知名度－詳見後述。  
· 後述會對知名度加以闡明。

5. 根據那件藝術品上的描述來獲得門票。

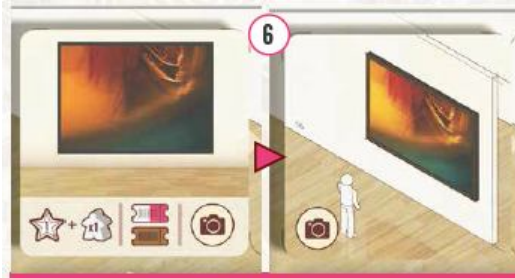


獲得藝術品的獎賞

6. 將那件藝術品移到所屬玩家藝廊中最左側的空置展示格上，並將它翻成面朝下（展出面）。**如果所屬玩家沒有適用的展示格時，他便不能購買藝術品。**



**第四個藝術藝廊展示格：**  
一位玩家所屬藝廊中的第四個展示格只適用於玩家正要展示名作的時候（詳見後述）。



展出一件藝術品

7. 將所屬藝術家身上的簽名指示物（或者是如果是委託品的話，將委託格子上的指示物）移動到所屬玩家的藝術價值記錄條的右側，匹配那名藝術家當前星值的地方（星值可以在知名度標誌物所在位置的底下或之前找到）。



記錄藝術品的售價

8. 從布袋中放置一定數量的隨機參觀者到那件新的未翻開的藝術品上面，數量等於那件藝術品描述的門票張數。如果布袋裡的參觀者不足時，儘量放置即可。



如果在展示格上存在一塊聲望板塊的話，玩家便會將它放到那件被展出的藝術品上面，直到那位玩家完成他的遊戲輪為止。在他的遊戲輪結束時，他便會將那塊聲望板塊放到他的玩家圖板上其中一個空置的聲望格子當中，並且獲得那個格子上顯示的獎勵。（不是板塊本身喔！）然後，他必須從他的大廳中將一名參觀者移回廣場上（如果有的話）。因為一位玩家只會在他的第三個展示格上擁有 1 塊聲望板塊，所以在每場遊戲中，每位玩家只會這樣做一次而已。

**注意：**如果玩家在他的玩家圖板上沒有空置的聲望格子時，將那塊聲望板塊棄掉放回遊戲盒裡。

**實例：**

黃色玩家想要從下圖所示的藝術家身上購買一件藝術品。那名藝術家的當前名聲為 9，所以成本便是 9 元。那名藝術家的知名度一共增加 3 點（2 點來自藝術品本身，額外 1 點來自黃色玩家在她的藝廊中擁有 1 名收藏家）。



藝術品成本為 9 元



藝術家的知名度一共增加 3 點（2 點來自藝術品本身，額外 1 點來自黃色玩家在她的藝廊中擁有 1 名收藏家），



藝術家最終的知名度為 12；藝術價值：1 金星



營業所



**行動：**簽訂一份契約  
*你需要有契約才能出售  
你的藝術品。*

這個行動允許玩家去拿取位在顯示區裡的其中一張適用的面朝上**契約**卡，並且將它放到自己的玩家圖板上。

在執行這個行動之前，玩家可以從牌庫中**抽取 4 張新的契約卡**，並將它們從左至右放在當前 4 張契約的上方。**較舊的契約不會被移除**；取而代之的是，它們會被新的卡牌所蓋住。

如果玩家揭示新的契約時，他可以選擇不去拿取它們其中一張，雖然這樣做不是很明智。

被拿取的契約卡會被放到所屬玩家的玩家圖板上：一個空置契約格上，或者是蓋住一張前已完成（面朝下）的契約卡。

如果一份契約被放在一個空置的格子時，玩家便會根據格子上的描述來獲得門票，從售票處中拿取這些門票。

**注意：**

如果玩家在他的玩家圖板上擁有 3 張未完成（面朝上）的契約卡時，他便不能簽訂一份新契約（亦即，不能拿取一張新的契約卡）。

如果格子上存在一張先前**已完成的契約**時，將那張卡牌以面朝上的方式放到契約卡牌庫旁邊的棄牌堆上，然後將新的那張契約卡放到那個格子中。然而，玩家不會因此再次獲得那個格子所標示的門票了。

如果在要翻面的卡牌上面有助手存在的話，將它送回家（**回家**—詳見前述）。

在完成這個行動之後，如果在契約顯示區中有空置格子的話，從牌庫中抽取卡牌來填滿，以面朝上的方式放到空置格子上。



*可選做法：你可以用 4 張新的契約來蓋過全部卡牌*



*放置一張契約到那個粉紅色門票格子上*



放置一張新的契約卡來蓋住一個含有已完成契約的格子



從售票處拿取門票並放到你的玩家圖板上



只有在顯示區出現空置格子時才需要填滿

**實例：**

橘色玩家將他的棋子移動到營業所，並決定拿取一份契約。他不太喜歡當前位在顯示區中的任何一份契約，因此抽取 4 張契約卡來蓋住既有的卡牌。他看到其中一張他喜歡的，並將那張契約卡放到自己的玩家圖板上。在他的玩家圖板上還有一個空置格子，所以他決定將那份契約放到那裡，並且從售票處中獲得一張粉紅色門票。

**契約卡取罄**— 如果當需要抽牌時，牌庫取罄的話（不能是填補空格，或需要 4 張新卡牌時），將棄牌堆中的卡牌連同顯示區中的任何契約一起重新洗勻，然後抽取 4 張新的契約卡，並將它們放到顯示區之中。





**行動：**出售一件藝術品  
作為藝術商，是時候要賺大錢了。

當玩家在他的玩家圖板上擁有一張面朝上的契約卡時，而且在他的藝廊中還擁有一件對應形式的藝術品的話，他便可以執行這個行動來出售那件藝術品。

**爲了要出售一件藝術品，玩家需完成以下步驟：**

1. 根據藝術價值記錄條上的所屬簽名指示物位置來獲得金錢。
2. 將對應藝術形式的那件藝術品從他的藝廊中移除，並把它放到他的玩家圖板旁邊。
3. 把藝廊中任何其他藝術品往左移動以填滿任何空格。
4. 將那個所屬簽名指示物放回到對應藝術家板塊旁邊的格子中。
5. 將任何一名參觀者從他的藝廊中移到廣場裡（如果有的話）。
6. 將那張契約卡翻成面朝下。
  - 如果那張卡牌上面有助手存在的話，送那名助手回家（**回家**—詳見前述）。
  - 當把卡牌翻面時，玩家會決定它的擺位，好讓它的上半部能匹配在步驟 5 時所移動的參觀者類形（影響力為 VIP，或者是投資為投資者）。如果玩家移動的是收藏家的話，又或者沒有移動參觀者的話，他可以選擇任何擺位。
  - 注意的是，玩家不會立即獲得這個獎勵，他必須在往後執行一個“**管理行動**”才能獲得它。



**記得收藏家規則嗎（詳見前述）？**

在一次出售之後，你便可以多讓一名收藝家到你的藝廊當中。  
注意遊戲圖板上你的藝廊中的這個圖示。



選擇一件與你的玩家圖板上契約卡形式匹配的藝術品



將那件藝術品移走，並將它放在一旁



根據標示來獲取金錢



將那個簽名指示物放回到所屬藝術家那裡



將一名參觀者移到廣場。玩家圖板上有提醒圖示



翻面契約卡的擺位必須匹配被移動的那名參觀者

#### 實例：

橘色玩家在他的藝廊中擁有一件藝術品，而它的藝術形式又與他的一張契約卡相同。他將他的藝廊商放到營業所地點上，並選擇出售那件藝術品。

根據他的玩家圖板旁的所屬簽名指示物的位置，橘色玩家從銀行中獲得 14 元；然後將那個簽名指示物放回所屬藝術家板塊旁。有 5 名參觀者在他的藝廊中，他選擇把其中一名 VIP 移動到廣場上。

他把那張契約卡翻成面朝下，並且將它轉向，好讓影響力獎勵位在上方。如果他選擇將收藏家移動到廣場的話，他便可以自由決定那張面朝下契約卡的擺位了。



如果一位玩家的藝廊裡擁有來自不同藝術家卻有著相同藝術形式的兩件藝術品的話，當他要出售藝術品時，選擇那件藝術品都是沒問題的。為了主題因素，玩家可以選擇利用遊戲提供的紅藍板塊來記錄創作藝術品的藝術家是誰。



媒體中心



**行動：雇用助手**

*好幫手其實就在你身邊。*

透過執行這個行動，只要玩家的辦公室還有空位的話（一共 4 張辦公桌），他要雇用多少個助手都可以。雇用每名助手的成本都會顯示在玩家圖板上，這個成本會隨著未雇用行列減少而增加。**爲了要雇用助手，玩家需依照下列步驟進行：**

1. 從玩家的未雇用行列的頂部開始，移動最多 4 名助手到他辦公室空置的辦公桌上。
2. 根據每名助手格子旁所顯示的成本來支付金錢。  
· 影響力可以用來獲得金錢—詳見後述。
3. 獲得任何顯示在助手格子旁的雇用獎勵（門票、影響力或金錢）。

**實例：**

黃色玩家想要雇用更多助手。當下，在她的辦公室已經有一名助手，所以她可以最多再雇用三名助手。她決定去雇用兩名新的助手，支付一共 3 元的雇用成本，並獲得一張棕色門票獎勵（詳見下圖的未雇用行列的第二格）



雇用兩名新的助手：支付 3 元並獲得棕色門票



**行動：推銷藝術家**

*安排藝術家上媒體可以提昇他們的知名度。*



在藝術家板塊的右上方會顯示那名藝術家當前擁有的

媒體推銷等級。透過這個行動，**玩家可以依照下列步驟進行來提昇它 1 個等級：**

1. 新的推銷指示物等級是多少，便支付多少點影響力。
2. 將當前的推銷指示物放回到遊戲圖板上適當的格子中（如果有的話）。
3. 將下一個等級的推銷指示物放到藝術家身上。
4. 因著剛放置的推銷指示物，而獲得圖板中推銷指示物格子上所描述的獎勵（可能是 1 張門票、影響力、2 張不同門票、投資或參觀者）。
5. 增加那名藝術家 1 點知名度（在所屬玩家藝廊中的每名收藏家還會額外增加 1 點）。  
· 影響力可以用來獲得知名度—詳見後述。

**如果沒有適用的新等級推銷指示物時，便不能進行這個行動。**

**實例：**

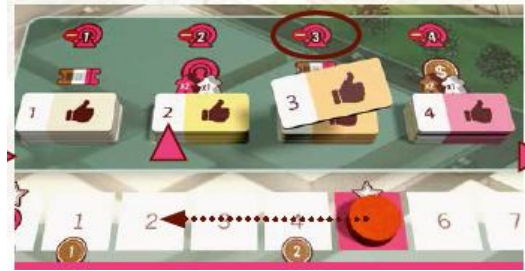
如右圖示，橘色玩家正在展出一張來自某位藝術家的畫作。他計劃要在遊戲往後時段出售這件藝術品，因而想要提昇那名藝術家的知名度，好讓他的藝術品的價值得以增加。爲了要這樣做，橘色玩家需要支付影響力。

那名藝術家當前的媒體推銷等級爲 2 級，所以橘色玩家花費 3 點影響力，把等級 2 的指示物放回去，從圖板上拿取一個等級 3 的指示物，並將它放到那名藝術家的板塊上。

橘色玩家獲得圖板上的門票獎勵，並且那名藝術家的知名度也提昇 2 格（1 點加上位在橘色玩家藝廊中的一名收藏家給予的 1 點）。



藝術家當前的推銷等級



支付影響力、放回先前的推銷指示物，並且推銷藝術家



獲得獎勵並提昇藝術家的知名度



### 國際市場

*把你的助手送去這裡，好讓外國參觀者有機會增加你的聲望，或者是在拍賣時有機會出價。*

這個地點有著一個含有多格子的表框，一共 3 個欄寬，並分成上半部（4 列）及下半部（3 列）。在這裡進行的兩個行動會用到表框中不同的上下半部。以下是兩個行動的共同規則：

爲了要進到一個欄位中，玩家必須透過他大廳中的參觀者來滿足表框頂部顯示的要求。*位在他藝廊裡的參觀者不列入計算。*

**第 1 欄**—1 名參觀者（任何顏色均可）

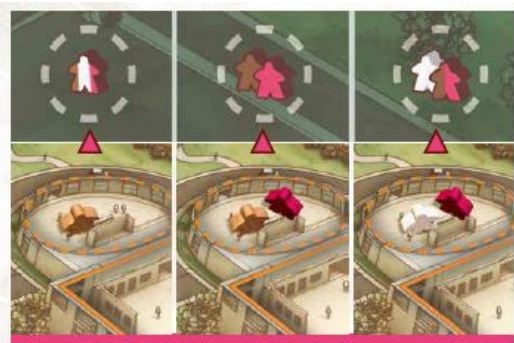
**第 2 欄**—1 名投資者及 1 名 VIP

**第 3 欄**—1 名收藏家，以及 1 名投資者  
或 1 名 VIP

所以，如果在你的大廳中每種參觀者都出現一名的話，你便有資格進到所有欄位。



上半部—聲望；下半部—拍賣



進入國際市場欄位的要求



**行動：**拿取一塊聲望板塊到國際的藝術場合跟外國顯要交朋友。

這個行動會在國際市場表框上半部的 4 列中進行。玩家從所進到欄位及橫列裡選擇一塊適用的**聲望**板塊。



爲了要進到一個橫列，玩家必須已經取得（即使是展出或已出售都可以）一件相對應藝術品才行（橫列左側會顯示藝術形式）。

在檢查已經進到正確的欄位及橫列之後，**玩家可以進行以下步驟：**

1. 根據對應欄位上方的顯示（3、2、1）來獲得影響力。



獲得影響力

2. 從選擇的格子中拿取聲望板塊，並將它放到所屬玩家圖板上任何空置的聲望格子中。立即獲得那個被蓋住格子裡的好處。（不是板塊本物喔！）



拿取聲望板塊並獲得獎勵

3. 將任何一名參觀者從這位玩家的大廳中移到廣場上(如果有的話)。在玩家圖板上有提示。



4. 將玩家的一名助手放到表框中剛空置的聲望格子上(可以來自玩家辦公室或一個地點裡)。

· 一個格子只允許存在一名助手。



將一名參觀者移出大廳，並放置一名助手

在遊戲過程中，尚未取得藝術品的玩家是不能選擇進行這個行動的。

如果玩家在他的玩家圖板上沒有空置的聲望格子時，他是不能進行這個行動的。

放置在國際市場裡的助手會在遊戲餘下時間一直待在那裡，並會關乎到遊戲結束時的計分。

4. 將玩家的一名助手放到表框中剛空置的聲望格子上(可以來自玩家辦公室或一個地點裡)。

獎勵會在玩家輔助表中加以解釋。



玩家因著這列顯示而支付 3 元



獲得該格獎勵(獲得影響力)

位在表框下半部 3 列的助手對遊戲結束時的計分非常重要，而且它們還會決定哪位玩家會獲得傑作呢！(詳見後述)



**行動：**對國際傑作出價參與國際藝術拍賣來獲得最有價值的藝術品。

這個行動會在國際市場表框下半部的 3 列中進行。在檢查玩家正確進入欄位後，他會進行以下步驟：

1. 根據對應欄位上方的顯示(3、2、1)來獲得影響力。
2. 選擇一列，並支付出價金錢(1、3 或 6 元，顯示在橫列左側)。
3. 拿取格子上顯示的獎勵。



### 影響力

玩家會因為他藝廊裡有著 VIP 及收藏家，以及進行國際市場裡的**地點**行動，而獲得影響力。玩家在影響力記錄條上的位置，也會讓他在遊戲結束時獲得額外的金錢。

如果標誌物到達影響力記錄條的末端時，是不會獲得額外影響力的。

在遊戲過程裡的以下四種情況中，玩家可以花費影響力：

- 玩家在“**被趕走行動**”期間進行一個**地點行動**（詳見前述）。
- 玩家在**媒體中心**進行**推銷行動**（詳見前述）。
- 玩家利用**金錢**來**購買藝術品、雇用助手或在國際市場中出價**；
- 玩家進行會**提昇藝術家知名度**的行動

前兩個情況已經在前述的規則中闡述過了，後兩個情況會在下述加以解釋。



### 賺取金錢

當玩家需要**花費金錢**時，他可以將他的**影響力**圓盤往後移到位在影響力記錄條上**先前**顯示有**金錢圖示**的格子中。這樣做會給予玩家**1元**。玩家可以繼續將他的影響力圓盤往後移，每一個移到的金錢圖示格子都會讓他獲得**1元**。**注意的是，將影響力圓盤從格子 35 移到格子 34 時只會產生 1 元。**

#### 實例：

藍色玩家擁有**13 點**影響力，並想要購買一件成本為**5 元**的藝術品。不過他只有**3 元**。他將自己的影響力圓盤往後移到格子**8**，並獲得他需要的**2 元**。



### 使用影響力來獲取金錢

在影響力記錄條上金錢圖示裡的數字，只會使用在遊戲結束時的計分中。

玩家可以在他需要的時候，使用影響力記錄條來獲得所有金錢，即使他手上擁有金錢也可以。

**舉例來說，藍色玩家還是可以將他的影響力圓盤往後移到起始處來獲得額外 2 元，在花費需要的 5 元之後，還可以將原來手中的 2 元留在身邊。**

如果不是立即把金錢花費時，是不允許利用影響力記錄條來獲取金錢的。



### 獲得知名度

當玩家進行一個會提昇藝術家知名度的行動時，他可以將他的**影響力**圓盤往後移到位在記錄條上**先前**顯示有**知名度圖示**的格子中。這樣做會提昇那名藝術家額外**1 點知名度**。玩家可以繼續將他的影響力圓盤往後移，每一個移到的知名度圖示格子都會讓那名藝術家提昇額外**1 點知名度**。

#### 實例：

橘色玩家擁有**12 點**影響力，並購買一件藝術品。該藝術品所屬藝術家會因為這個行動而獲得**2 點**知名度，不過橘色玩家決定將自己的影響力圓盤往後移到格子**10**（先前的知名度圖示格子），並讓那名藝術家額外提昇**1 點**知名度。如果他把圓盤往後移到格子**5**的話，那名藝術家便會額外提昇**2 點**知名度。



### 使用影響力來獲得額外知名度

## 門票



每當玩家獲得**門票**時，他便會從遊戲圖板上的**售票處**當中適當的門票堆裡拿取門票。拿取的門票顏色必須匹配圖板／配件上的門票圖示。如果顯示的門票是三種顏色的話，玩家便可以拿取一張任何顏色的門票。門票會以“**管理行動**”的方式來使用於移動參觀者當中（詳見前述）。

如果玩家要獲得一種顏色的一張門票時，在**售票處**中卻沒有那種顏色的門票的話，那位玩家便改為從**售票處**中移除一張任何其他顏色的門票來代替（如果有的話），將移除的那張門票放到**棄牌堆**中，然後從**棄牌堆**中拿取一張正確顏色的門票。

當售票處的所有門票都取罄時，玩家會從**棄牌堆**中拿取獲得的門票。



### 重要規則：

你不能同時拿取**2**張相同顏色的門票。

### 實例：

紫色玩家購買一件會給予她**2**張任何顏色門票的藝術品。她想要一張白色門票及一張棕色門票，不過在**售票處**中只剩**2**張門票。因此，她如常從那裡拿取一張棕色門票，然後將**售票處**中的另一張棕色門票棄掉，並且從**棄牌堆**中拿取一張白色門票。



沒有正確顏色的門票？可以跟**棄牌堆**換！

## 立即計分

在**售票處**中一種顏色的最後一張門票被拿走的那個遊戲輪結束時，每位玩家都會獲得影響力及金錢。

在**遊戲過程中**，只會因為**首堆門票**示取罄，而發生**立即計分**一次而已。



### 立即計分圖示

- 在**玩家藝廊**裡的每名**VIP** 值**2**點影響力，每名**收藏家**值**1**點影響力。
- 在**玩家藝廊**裡的每名**投資者**值**2**元，每名**收藏家**值**1**元。

這種情況會在當前玩家結束他的遊戲輪時，下一位玩家開始他的遊戲輪之前**立即**發生。



因為**棕色門票**取罄而發生**立即計分**



## 知名度與名流地位



藝術家的知名度決定了他們藝術品出售的價值。這會影響購買他們藝術品的成本，也會影響玩家在出售那些藝術品獲得的金額。因此，最好是在藝術家比較默默無聞時購入他的創作，然後在他聲名大噪時賣出他的藝術品。

遊戲中有兩個提昇藝術家知名度的方法：

- 從他們那裡購買藝術品，或
- 透過媒體在業者中推銷他們

當玩家購買一件藝術品時，他會利用將相對應的簽名指示物放到他的玩家圖板中藝術價值記錄條旁邊的位置，來記錄該件藝術品的出售價值。每當藝術家的知名度提昇到下一個知名度圖示時，任何他的藝術品都會增加價值，玩家會因而調整所屬簽名指示物（詳見前述）。

如果一名藝術家的知名度到達 **19** 時，那名藝術家便成為**名流**並且退休。

玩家因為執行行動而讓這個情況發生時，**他會進行以下步驟：**

1. 將一塊名流板塊放到那名藝術家上面，並獲得 5 元。
2. 屬於剛成為名流的藝術家所創作的任何藝術品都會成為“名作”。

· **玩家在他的藝廊中至少擁有一件“名作”時，他便可以使用第四個展示格。**只有在玩家的藝廊中仍然存在“名作”時，這個額外的展示格才會適用。

· **不能從那位名流藝術家身上再購得他的藝術品，除非是經由委託（詳見前述）。**

## 實例：

藍色玩家從一名藝術家身上購得一件藝術品，那名藝術家的當前知名度為 **16** 點。還好，因為這是一份委託，所以藍色玩家只要支付 **10** 元即可（那名藝術家最初知名度）。在付款之後，那名藝術家的知名度會增加 **4** 點（**2** 點來自藝術品本身，另外 **2** 點是因為藍色玩家的藝廊中有 **2** 名收藏家）。這會把那名藝術家的知名度推昇至 **19**（多出的知名度都不算），從而讓他成為“名流”。藍色玩家將名流板塊放到那名藝術家上面，並獲得 **5** 元。因為他剛購得的那件藝術品自此被視為是“名作”了，所以他的藝廊現在可以存在 **4** 件藝術品，而不是原來的 **3** 件。



藝術家成為名流，而他的藝術品也成為“名作”



玩家獲得 5 元，藝廊的第 4 個格子也變成適用

### 遊戲結束計分

利用遊戲圖板右上方的地方來記錄遊戲結束計分步驟。

### 國際市場的多數：



國際市場中的每一欄都會分別計分。在第一欄中存在最多助手的玩家（包括那些參與拍賣的助手）會獲得 6 元；存在次多助手的玩家獲得 3 元；存在第三多助手的玩家獲得 1 元。平時時，將所有平手名次合在一起，再平分給平手的玩家（向下取整）。在欄位中沒有存在助手的玩家是不會獲得金錢的。

· 在第二欄及第三欄重覆以上步驟，並依表框下方所示來獲得金錢獎賞。

#### 實例：

依下圖所示，計分如下：

**左欄：**黃色 6 元、橘色 2 元、紫色 2 元。

**中欄：**藍色 8 元、紫色 8 元、橘色 1 元、黃色 1 元。

**右欄：**橘色 15 元、藍色 10 元、黃色 3 元、紫色 3 元。



多數計分

### 聲望板塊計分：



每位玩家在各自玩家圖板上擁有的每塊聲望板塊都會讓他獲得金錢及／或影響力（詳見後述）。

### 展覽記分：



當前在玩家藝廊中展出的每件藝術品所屬出售價值是多少，便會讓那位玩家獲得多少元。



展出藝術品的價值一共 42 元

### 拍賣藝術品傑作：



在畫架上的藝術品會拍賣出去。根據每位玩家在國際市場下半部 3 列上存在的助手來加總他的出價金額。依照助手所在橫列來決定他們是值 1 元、3 元或 6 元。

出價最高的玩家選擇一件藝術品傑作，並將它放到他的藝廊中（即使沒有格子也可以），或者是放到他的玩家圖板旁邊（跟任何先前已售出作品在一起）。

如果有多位玩家在最高出價呈現平手時，在第三欄出價最高的那位玩家會贏得平手。如果沒有人在第三欄出價時，檢視第二欄，並如此類推。

然後，出價次高的玩家拿取剩下的其中一件藝術品傑作。重覆以上過程，直到所有作品都被拿走為止。每位玩家只可以拿取一件傑作。

### 實例 1：

藍色玩家及橘色玩家的總出價都是 6 元。因為橘色玩家在右欄是最高出價者，所以橘色玩家贏得平手。



拍賣結算

### 實例：

這件攝影傑作價值 1 金星，因為在兩名攝影家中，藍色攝影家是最出名的，他創作的藝術品出售價值為 14 元。



拍賣藝術品傑作的計分

### 實例 2：

藍色玩家擁有最高出價（6 元），並拿取其中一件藝術品傑作。橘色玩家和黃色玩家在次高出價中呈現平手，都是總出價 4 元。他們在第三欄中都沒有助手，而在第二欄中橘色玩家出價高於黃色玩家，所以由橘色玩家拿取第二件藝術品傑作。



拍賣結算

### 館長卡計分：



每位玩家會根據完成所擁有的館長卡指示的藝術品收集（當前在他的藝廊中展出的）而獲得金錢。玩家最多可以有 5 件展出藝術品（包括至少一件名作及一件拍賣回來的藝術品）。單一件藝術品可以成為兩份收集的一部份，並且可以用來滿足超過一個目標。

### 實例：

藍色玩家因為完成他的其中一張館長卡的收集而獲得 10 元。



館長卡計分

當玩家拿取一件藝術品傑作時（不管將它放到自己的藝廊中，還是自己的玩家圖板旁），那件傑作便會視為是所屬藝術形式中最有知名度的已發掘藝術家創作出來一樣，依此來決定其出售價值是多少，從而讓那位玩家獲得多少元。

### 藝品商卡記分：



每位玩家會根據完成所擁有的藝品商卡指示的藝術品出售系列而獲得金錢。

#### 實例：

玩家因為完成他的藝品商卡的兩個系列而獲得 15 元。



藝品商卡的目標

### 影響力計分：



每位玩家會根據他們在影響力記錄條上的位置來獲得金錢。

#### 實例：

藍色玩家獲得 12 元，黃色玩家獲得 9 元，紫色玩家 8 元。



遊戲結束時影響力會賺取金錢

### 擁有最多金錢的玩家成為遊戲最終贏家！

平手時，依照下列次序來打破平手：

#### 打破平手 1：

取得最多藝術品（包括展出及售出）的那位玩家成為贏家。

#### 打破平手 2：

在藝廊中存在最多參觀者的那位玩家成為贏家。

#### 打破平手 3：

在場中存在最多助手的那位玩家成為贏家。

如遇仍然平手時，平手玩家共同分享勝利。

## 單人遊戲

### 遊戲設定

基本上依照正常遊戲設定為進行，除了以下例外：

選擇一個玩家顏色來代表“夢家”。將夢家的藝廊商棋子和他的所有助手都放到遊戲圖板旁邊。

將每種顏色各 10 張門票放到售票處裡。

將 8 塊兩隨機的聲望板塊放到國際市場的第一欄及第三欄的上半部。遊戲不會使用到中欄。

每種參觀者拿取 4 個，並將它們放回遊戲盒裡。

### 遊戲進行

由你先開始遊戲。在你的首個遊戲輪之後，將夢家的棋子放到遊戲圖板相反的**地點**上。在你往後的每個遊戲輪之後，夢家都會以順時針方式將棋子移動一個**地點**，並將一名助手留在每個地點中。

如常地，如果夢家把你或你的助手趕出一個**地點**時，你便可以執行一個“**被趕走行動**”。

夢家不會進行任何**地點行動**或**管理行動**，除了國際市場以外。

如果你**趕走**任何夢家的助手時，將那名助手放回遊戲圖板旁邊的前家供應庫中，並且從最多門票的門票堆中棄掉一張門票；平手時，從任何一個平手堆中棄掉即可。

如果你**趕走**夢家的藝廊商的話，他也會棄掉一張門票，並且他會單純地繼續在他的遊戲輪時

作出順時針的移動；亦即你不會打擾到夢家的順時針移動。

### 國際市場

每當夢家移動至國際市場時，或者是他／任何他的助手被你**趕走出**那裡時，將一名夢家助手放到表框中首個適用的空置格子上（從左上方開始，向右移，然後才是下一列）。首名夢家助手會被放到上半部（聲望板塊）。第二名助手會放到下半部（拍賣）。如此類推地在遊戲過程中重覆進行：第三名及第五名等助手會放到上半部，第四名及第六名等助手會放到下半部。如果表框中任何部份被填滿時，助手會放到未填滿的部份，直到整個表框被填滿為止。

當其中一名夢家助手被放到一個含有聲望板塊的格子時，那塊板塊會被棄掉。

### 單人遊戲結束

當售票處的最後一張門票被拿取的那個回合結束時，單人遊戲便告結束。然後，你進行額外一個行動（一個不同於你當前所處地點的地點行動）。

### 單人遊戲的勝利目標：

#### 新手

1. 達成你的每張館長卡及藝品商卡中至少一個目標；2. 取得至少 4 塊聲望板塊；3. 取得至少 1 件名作；4. 擁有至少 160 元。

#### 老手

1. 達成館長卡的最高目標，以及藝品商卡的一個目標；2. 取得至少 5 塊聲望板塊；3. 取得至少 2 件名作；4. 擁有至少 180 元。

#### 大師級藝廊商

1. 從館長卡及藝品商卡的目標中一共獲得至少 35 元；2. 取得至少 5 塊聲望板塊；3. 取得至少 3 件名作

**聲望板塊：**



你的每 3 點影響力會讓你獲得 1 元（向下取整）。**最先結算這塊板塊。**

你藝廊裡的每名收藏家會讓你獲得 1 點影響力及 3 元。

你藝廊裡的每名 VIP 會讓你獲得 1 點影響力及 2 元。

你藝廊裡的每名投資者會讓你獲得 1 點影響力及 2 元。

你的藝廊裡的每名參觀者會讓你獲得 1 元。

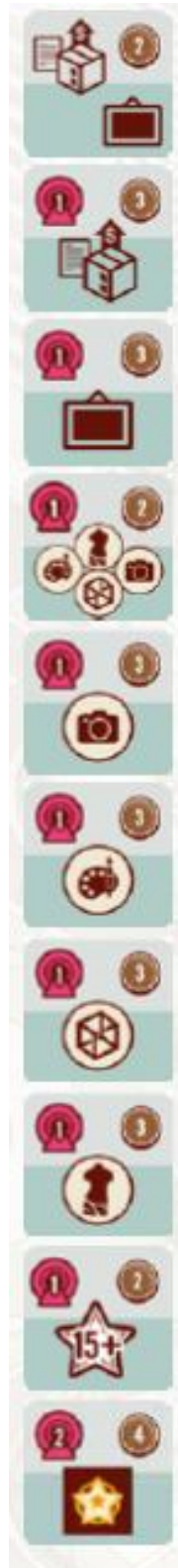
你藝廊裡的每組三個不同參觀者會讓你獲得 4 元。

你的每塊聲望板塊都讓你獲得 1 點影響力及 2 元（包括本板塊）。

你在國際市場的拍賣部份的每名助手會讓你獲得 1 點影響力及 3 元。

你在場中的每名助手會讓你獲得 1 點影響力及 1 元（不包括未雇用的）。

每名擁有推銷等級 4 或以上的藝術家都會讓你獲得 2 元。



在遊戲中你取得的每件藝術品都讓你獲得 2 元（包括展出及售出的）。

你售出的每件藝術品都會讓你獲得 1 點影響力及 3 元。

你正在展出的每件藝術品都讓你獲得 1 點影響力及 3 元。

在遊戲中你取得的每種不同藝術形式都讓你獲得 1 點影響力及 2 元。

在遊戲中你取得的每件攝影品都讓你獲得 1 點影響力及 3 元（包括展出及售出的）。

在遊戲中你取得的每件畫作都讓你獲得 1 點影響力及 3 元（包括展出及售出的）。

在遊戲中你取得的每件數位藝術都讓你獲得 1 點影響力及 3 元（包括展出及售出）。

在遊戲中你取得的每件雕塑都讓你獲得 1 點影響力及 3 元（包括展出及售出的）。

每名擁有 15 點或以上知名度的藝術家讓你獲得 2 元。

你正在展出的每件名作都會讓你獲得 2 點影響力及 4 元。

All rights reserved to Eagle-Gryphon Games and Vital Lacerda. 此中文規則書由 cchopman 編譯, 僅供同好參考使用, 不作任何商業牟利用途 Any Commercial Purposes!!