

ГАЛЕРИСТ

ИГРА ВИТАЛА ЛАСЕРДЫ

От 1 до 4 игроков

30 минут на игрока

Эпоха искусства и капитализма породила новую профессию — галериста — немного арт-дилера, отчасти музейного куратора, в какой-то мере менеджера начинающих художников. И эта работёнка по вам! Находите и возвращайте таланты; покупайте,ставляйте в галерее и продавайте их творения; укрепляйте и расширяйте международное влияние. Добейтесь признания, чтобы привлечь в галерею посетителей со всего света. Трудов предстоит немало, но, к счастью, вы всегда можете нанять помощников — за дверь уже выстроилась очередь любителей искусства, мечтающих поработать с кем-то вашего уровня. Пришло время разбогатеть, открыв самую прибыльную галерею в мире!

СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



4 планшета игроков



4 фишки галеристов



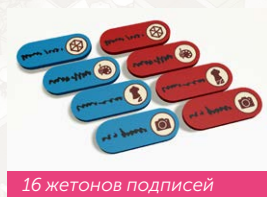
Маркер первого игрока и 4 маркера влияния



32 жетона произведений искусства



16 жетонов художников



16 жетонов подписей



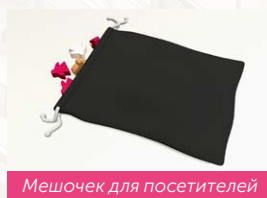
10 жетонов бонусов



60 билетов



40 посетителей



Мешочек для посетителей



40 фишек помощников цвета игроков



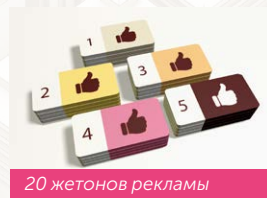
3 мольберта



20 жетонов репутации



8 маркеров известности, 5 жетонов суперзвезд, 3 жетона личности



20 жетонов рекламы



4 карты арт-дилеров



4 карты кураторов



20 карт заказов



Монеты (1, 2, 5, 10, 50, 100)

СОДЕРЖАНИЕ

Подготовка к игре 2

Вкратце об игре 4

- Краткое описание 4 локаций
- Посетители, галереи, вестибюли, площадь
- Известность, влияние, монеты

Процесс игры 5

Конец игры

Действия локаций

Действия управления

- Перемещение посетителей с помощью билетов
- Получение награды с карты заказа

Действия выдворения 6

Сообщество художников 7

- Открыть художника публике
- Купить и выставить произведение искусства

Отдел продаж 9

- Получить заказ
- Продать произведение искусства

Медиациентр 11

- Нанять помощников
- Рекламирывать художника

Международный рынок 12

- Взять жетон репутации
- Сделать ставку на аукционе

Влияние 13

Билеты, известность и звёздный рейтинг 14

Промежуточный подсчёт 14

Финальный подсчёт 15

Одиночная игра 16

Пример игры 17

Художники и их произведения в игре 19

Жетоны репутации и создатели игры 20

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игра вчетвером

Лишь для 3 или 4 игроков

Клетки финального подсчёта

Жёлтая галерея

Фиолетовая галерея

Синяя галерея

Оранжевая галерея

14 the gallerist

За исключением монет, количество компонентов в игре ограничено. Если что-то закончилось, вы не можете это получить

Прежде всего

Поместите **игровое поле** посередине стола.

Разложите **планшеты игроков** вокруг поля напротив **галерей** того же цвета. Используйте столько планшетов, сколько игроков участвует в партии.

Уберите **посетителей** в мешочек. При игре **вчетвером** используйте всех посетителей. При игре **втроём** верните в коробку 2 посетителя каждого цвета. При игре **вдвоём** и **в одиночку** верните в коробку 4 посетителя каждого цвета.

Подготовьте игровое поле

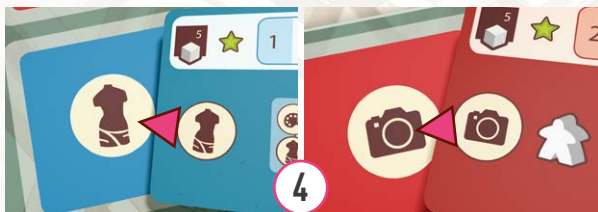
1. Поместите маркер **влияния** (диск) каждого игрока на деление «10» шкалы влияния.
2. Поместите определённое количество **билетов** каждого цвета в кассу: 20 при игре **вчетвером**, 15 при игре **втроём**, 10 при игре **вдвоём** и **в одиночку**. Верните возможные оставшиеся билеты в коробку.

Отдел продаж

3. Перемешайте колоду карт **заказов** и положите её лицевой стороной вниз на крайнюю левую клетку. Откройте первые 4 карты из колоды и выложите их лицевой стороной вверх на 4 клетки области заказов.

Сообщество художников

4. Перемешайте все 16 жетонов **художников** и по одному выкладывайте их лицевой стороной вниз на клетки поля, совпадающие с ними по цвету и жанру искусства.



Каждому жанру соответствует 1 синий и 1 красный художник

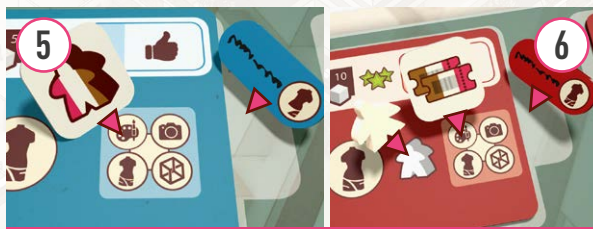
Взяв художника, клетка которого уже занята, верните его в коробку. Продолжайте выкладывать жетоны художников, пока не заполните все клетки. Верните возможных оставшихся художников в коробку. Каждый жанр будет представлен 1 синим и 1 красным художником.



Коричневое деление — начальная известность художника. Отметьте её

Положите первый взятый вами синий жетон художника лицевой стороной вверх. Отметьте его начальную известность маркером известности. Она указана на обеих сторонах жетона.

5. Все остальные жетоны художников в начале игры лежат лицевой стороной вниз. Перемешайте жетоны **бонусов** и случайным образом положите по 1 из них на каждый жетон художника, кроме открытого синего. Верните оставшиеся жетоны бонусов в коробку. Поместите 1 **белого посетителя** (коллекционера) из мешочка на каждый красный жетон художника.
6. Положите оба жетона **подписей** каждого художника рядом с соответствующим жетоном художника.



Жетоны бонусов, коллекционеры и жетоны подписей

7. Перемешайте по отдельности стопки жетонов **произведений искусства** каждого жанра и положите их лицевой стороной вверх рядом с художниками соответствующих жанров. Возьмите по 1 жетону с верха каждой стопки и отложите их в сторону.
8. Случайным образом достаньте из мешочка и положите столько **посетителей** на открывшийся верхний жетон произведения искусства из каждой стопки, сколько билетов на нём указано.



Цвет билетов не имеет значения, только их количество

Медиацентр

9. Сложите стопки жетонов **рекламы** на клетки, отмеченные соответствующими цифрами.

Международный рынок

10. Случайным образом выберите 12 жетонов **репутации** и положите по 1 из них в каждую ячейку 4 верхних рядов таблицы международного рынка. При игре **вдвоём** и **в одиночку** возьмите лишь 8 жетонов и заполните ими 1-ю и 3-ю колонки верхних 4 рядов.
11. Поставьте **мольберты** рядом с полем: 3 мольберта при игре **вчетвером**, 2 при игре **втроём**,

1 при игре **вдвоём** и **в одиночку**. Перемешайте 4 произведения искусства, отложенные в сторону на этапе 7, и случайным образом поместите по 1 из них на мольберты. *Это выдающиеся произведения искусства.* Уберите все оставшиеся отложенные произведения искусства и неиспользуемые мольберты в коробку.

12. Поместите 4 случайных **посетителей** из мешочка на **площадь**. Поместите ещё по 1 случайному **посетителю** в **вестибюль** каждого игрока, участвующего в партии.



Вестибюль находится между площадью и галерей

13. Случайным образом выберите 4 из оставшихся жетонов **репутации** лицевой стороной вниз, поместите по 1 из них рядом с каждой **локацией** на игровом поле и переверните.

14. Случайным образом выберите первого игрока и вручите ему маркер первого игрока.

Поместите всё остальное рядом с игровым полем. Общий запас монет называется **банком**.

Каждый игрок выбирает цвет и подготавливает свой планшет

- А. Заполните 8 **помощниками** клетки очереди безработных.
- Б. Поместите оставшихся 2 **помощников** на любые рабочие места в офисе.
- В. В **обратном** порядке хода каждый игрок выбирает **локацию**, помещает в неё своего **галериста**, берёт из неё жетон **репутации** и кладёт его на 3-ю перегородку в своём выставочном зале. Уберите возможные оставшиеся на поле жетоны репутации в коробку.
- Г. Возьмите 10 монет из банка.
- Д. Перемешайте карты **арт-дилеров** и случайным образом раздайте по 1 каждому игроку. Сделайте то же самое с картами **кураторов**. Не показывайте свои карты соперникам.



Подготовка планшета игрока

ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

Каждый участник этой игры старается победить, заработав как можно больше монет.

На протяжении партии игроки открывают художников публике, заключают с ними контракты на создание произведений искусства и повышают их известность. Игроки покупают произведения искусства, выставляют их у себя в галереях и по мере необходимости продают. Также игроки нанимают помощников, которые улучшают репутацию их галерей на международном рынке и участвуют в аукционах произведений искусства. В конце партии игроки получают дополнительные монеты за достижение целей своих карт кураторов и арт-дилеров.

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход каждый выбирает 1 из 4 **локаций** на игровом поле, а затем 1 из 2 доступных действий этой **локации**. Время от времени игроки выполняют действия **управления** и **выдворения**, о которых мы поговорим отдельно.



Четыре локации игрового поля

Краткое описание 4 локаций



Сообщество художников. Игрок открывает нового художника публике или покупает произведение искусства уже открытого художника. В любой момент у художника может быть не более 2 его непроданных произведений искусства, что отслеживается жетонами подписей. Цена покупки произведения искусства определяется известностью художника (она отмечается маркером известности на жетоне художника). Купленное произведение искусства выставляется в галерее игрока.



Отдел продаж. Игрок берёт карту заказа из области заказов или, если у него уже есть нужный заказ, продаёт одно из своих произведений искусства. Цена продажи произведения искусства зависит от известности создавшего его художника.



Медиацентр. Игрок нанимает новых помощников или рекламирует художника через СМИ, что увеличивает его известность, а также приносит игроку дополнительную награду.

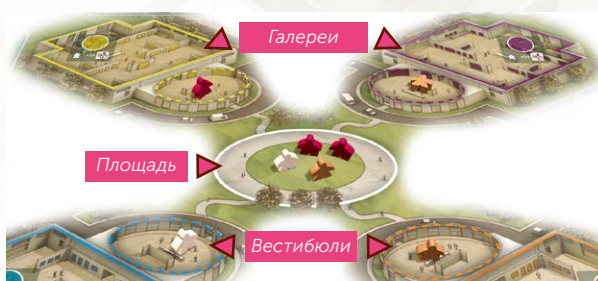


Международный рынок. Игрок помещает помощника в одну из ячеек таблицы международного рынка и получает влияние, указанное в колонке этой ячейки. Верхняя часть рынка увеличивает репутацию игрока и приносит ему жетон, дающий дополнительные монеты в конце партии при выполнении определённых условий. В нижней части рынка игроки делают ставки за выставленные на аукцион выдающиеся произведения искусства (жетоны на мольбертах). Сам аукцион проводится в конце игры.

Посетители, галереи, вестибюли, площадь

Посетители — важный элемент игры. Всего их 3 типа: **инвесторы (коричневые)**, **знаменитости (розовые)** и **коллекционеры (зелёные)**.

Игроки стараются переместить посетителей к себе в галерею, тратя билеты соответствующего цвета. Посетители в галерее могут принести игрокам монеты и влияние, а также помочь увеличить известность художников.



Площадь, вестибюли и галереи



Известность

На жетоне каждого открытого (лежащего лицевой стороной вверх) художника находится маркер, показывающий его текущую известность. Она определяет цену покупки и продажи произведений искусства, созданных этим художником. Игроку выгодно купить произведение искусства, когда его создателя только открыли публике, а затем продать это произведение, когда он станет известнее. Известность художников увеличивается, когда их рекламируют в медиацентре и когда они создают произведения искусства.



Влияние

Каждый участник отслеживает своё влияние на шкале на игровом поле. Игрок тратит влияние, когда рекламирует

художника, выполняет действие **локации** в рамках **действия выдворения** и получает дополнительные монеты или известность. Игрок получает влияние, выполняя действие **локации** на международном рынке и действие с показанным выше символом (**вечеринка**). (Он означает, что вы получаете 2 влияния за каждую знаменитость в вашей галерее и 1 влияние за каждого коллекционера в вашей галерее.)



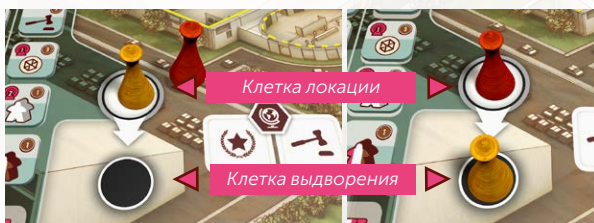
Монеты

Монеты — важнейший ресурс в игре. Игроки тратят их на покупку произведений искусства, наём помощников и ставки на аукционе на международном рынке. Игрок получает монеты, продавая произведения искусства и выполняя действия с показанным выше символом (**встреча**). (Он означает, что вы получаете 2 монеты за каждого инвестора в вашей галерее и 1 монету за каждого коллекционера в вашей галерее.)

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Партия длится несколько раундов и начинается с хода первого игрока. В свой ход игрок перемещает фишку **галериста** в 1 из 4 **локаций** поля и выполняет **1** из 2 действий этой **локации**. Дополнительно игрок может выполнить **1** из 2 **действий управления**: **до или после** действия **локации**.

Если игрок перемещает галериста в **локацию** с фишкой соперника, он выдворяет этого соперника и тот получает возможность выполнить особое **действие выдворения после хода активного игрока**.



Выдворение Жёлтого игрока

Благодаря **выдворению** игроки могут выполнять дополнительные действия вне своего хода. Не забывайте, что следующим всегда ходит участник, сидящий слева от активного игрока (это не всегда будет выдворенный игрок).

Выдворение — динамичный элемент игрового процесса, заставляющий обдумывать последствия своих действий.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра длится до тех пор, пока не выполняются как минимум **2** из следующих условий:

- В кассе закончились билеты.
- 2 и более художника стали суперзвездами.
- В мешочке закончились посетители.

Как только выполняются **хотя бы 2** из этих условий, текущий раунд доигрывается до конца. Затем, начиная с первого игрока и далее в порядке хода, каждый делает ещё один обычный ход с единственным исключением в правилах: если чью-то фишку **выдворяют**, она просто возвращается домой, а её владелец не выполняет **действие выдворения**.

Затем начинается финальный подсчёт (см. с. 15), и **в игре побеждает тот, кто заработал больше монет**.

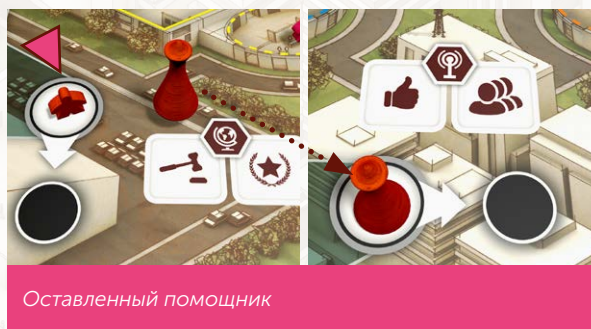


Для окончания игры нужно выполнить хотя бы 2 из 3 условий

ДЕЙСТВИЯ ЛОКАЦИЙ

Начав ход, игрок **обязан переместить** свою фишку галериста в **другую локацию**, если та находится в **локации** (её не выдворили). Если его фишка находится в галерее (см. с. 6), игрок перемещает её в любую **локацию**.

Помимо этого, если игрок перемещается из одной **локации** в другую, он может оставить в старой **лока-**



Оставленный помощник

ции 1 свою фишку помощника. Игрок берёт её из своего **офиса** или другой **локации**. Если впоследствии соперник выдворит этого помощника, игрок получит право выполнить **действие выдворения**.

Переместившись в новую **локацию**, игрок **обязан** выбрать **1** из 2 возможных действий этой **локации** (см. с. 7).

Пример

Ходит Оранжевый игрок. Его галерист находится на международном рынке. Игрок решает переместить его в медиацентр и при этом оставить на международном рынке помощника. Он берёт 1 помощника из офиса и помещает в **локацию** международного рынка. Будь у игрока помощник в другой **локации**, он мог бы перенести его оттуда. Теперь игрок выполняет 1 из 2 доступных действий медиацентра.

ДЕЙСТВИЯ УПРАВЛЕНИЯ

В свой ход **в дополнение** к действию **локации** игрок может выполнить **действие управления**. Оно выполняется **до или после** действия **локации** по выбору самого игрока.

Возможные действия управления

- Перемещение посетителей с помощью билетов.
- Получение награды с карты заказа.

Перемещение посетителей с помощью билетов

Галеристы раздают важным для них посетителям билеты в свои галереи.

Игрок может сбросить **любое количество** билетов. За каждый из них он перемещает 1 **посетителя того же цвета** на 1 клетку **по направлению** к своей галерее.

За одно действие можно несколько раз переместить одного и того же посетителя. Сброшенные билеты кладутся в стопку рядом с игровым полем, **они не возвращаются в кассу**.

попал в какую-либо галерею, **его уже нельзя переместить из неё с помощью билетов**.

Пример

Оранжевый игрок может переместить посетителя с площади в свой вестибюль (но не наоборот), из своего вестибюля к себе в галерею (но не наоборот) или из чужого вестибюля на площадь.



Правило коллекционеров

Количество коллекционеров, которое может одновременно находиться в галерее игрока, ограничено. Оно на 1 превышает число проданных им произведений искусства. Таким образом, в начале партии в галерее каждого игрока может находиться лишь 1 коллекционер.

Показанный выше символ также изображён в каждой галерее, напоминая об этом правиле.

Игрок может перемещать посетителей с площади и из любых вестибюлей, однако, если посетитель



Перемещение посетителей действием управления

Получение награды с карты заказа

Заказы приносят немало преимуществ.

Во время игры участники могут взять карты заказов, которые выкладываются на их планшеты. Выполняя **действие управления**, игрок может получить награду с карты заказа, поместив на неё 1 своего помощника (из офиса или любой **локации**). Награду карты можно получить только 1 раз. В качестве напоминания **перемещённый помощник остаётся на этой карте**.

Пример

На планшете Синего игрока лежит карта заказа. Он может выполнить действие управления, чтобы поместить на неё помощника и получить указанную награду. В данном случае это новая карта заказа (см. справа).

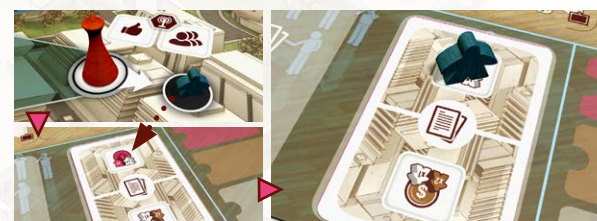


Игрок тут же получает изображённую на карте награду

Если впоследствии игрок решит продать произведение искусства с помощью этой карты заказа, он возвратит помощника в офис и перевернёт карту. На её обратной стороне изображена новая награда, которую можно получить, выполнив ещё одно **действие управления**. (См. описание наград в памятке.)

Пример

Синий игрок продаёт произведение искусства с помощью карты заказа из прошлого примера и возвращает помощника в офис. Теперь игрок сможет выполнить действие управления, чтобы поместить одного из помощников на карту и на этот раз получить верхнюю награду с её обратной стороны.



Игрок тут же получает награду — влияние

ДЕЙСТВИЯ ВЫДВОРЕНИЯ

Если игрок перемещает своего галериста в **локацию**, где уже находится фишка (галерист или помощник) соперника, игрок **выдворяет** её, сдвигая на чёрную клетку рядом с клеткой текущей **локации**. Когда он закончит ход, выдворенный игрок сможет выполнить особое **действие выдворения**, после чего его выдворенная фишка вернётся домой (см. «Возвращение домой» ниже).

Исключение: если для выполнения действия выдворения игрок использует выдворенного помощника (перемещая его на карту заказа или на международный рынок), то после этого помощник не возвращается домой.

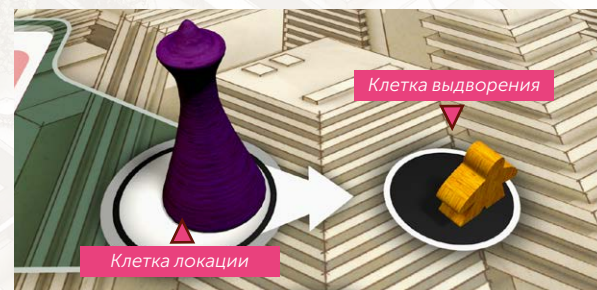
Выдворение собственного помощника

Возможна ситуация, когда игрок выдворит собственного помощника. В этом случае помощник, как обычно, возвращается домой, но игрок не выполняет **действие выдворения**.

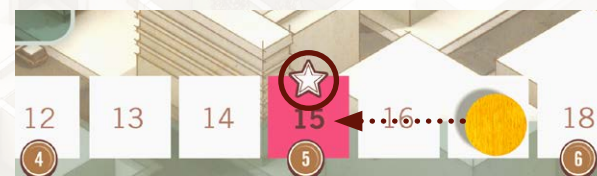
Возможные действия выдворения

- Уменьшение влияния до прошлого символа известности для выполнения действия текущей **локации**.
- Выполнение действия управления (см. выше).

Игрок не обязан выполнять **действие выдворения**, однако его выдворенная фишка в любом случае возвращается домой.



Выдворение помощника Жёлтого игрока



Жёлтый игрок уменьшает влияние, чтобы выполнить действие локации

Возвращение домой



Всякий раз, когда галерист возвращается домой после выдворения из **локации**, он переносится в свою галерею на игровом поле.

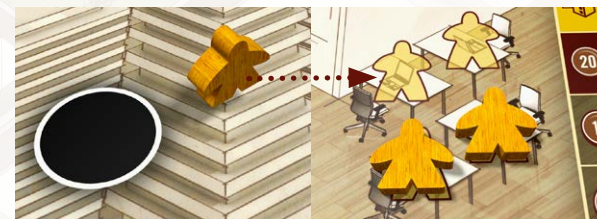


Всякий раз, когда помощник возвращается домой, он занимает пустое рабочее место в своём офисе на планшете игрока. Если все 4 рабочих места заняты, помощник выходит из игры — уберите его в коробку.

Пример

Ход Фиолетового игрока. Он перемещается в отдел продаж, где уже находится помощник Жёлтого игрока. Фиолетовый игрок переносит этого помощника на чёрную клетку рядом с клеткой **локации**.

После хода Фиолетового игрока Жёлтый игрок сможет выполнить **действие выдворения**, чтобы тоже выполнить действие этой **локации** (переместив маркер влияния к прошлому символу известности). Его помощник вернётся домой.



Помощник Жёлтого игрока возвращается домой



Сообщество художников



Действие: открыть художника публике

Отыскав нового художника, вы заключаете с ним контракт на создание произведения искусства.

В игре всегда участвуют 8 художников, но в начале партии лишь 1 из них (лежащий лицевой стороной вверх) доступен для создания произведения искусства. Остальных художников сначала нужно открыть публике.

Для этого пройдите следующие этапы:

1. Выберите 1 любого неоткрытого **художника** (жетон художника, лежащий лицевой стороной вниз).
2. Получите то, что указано на жетоне **бонуса** выбранного художника, и уберите этот жетон бонуса в коробку.
3. Если вы выбрали красного художника, перенесите коллекционера (белого посетителя) с его жетона на площадь.
4. Переверните жетон художника лицевой стороной вверх.
5. Поместите **маркер известности** на коричневое деление шкалы известности на жетоне художника.
6. Переместите 1 жетон подписи этого художника на **клетку контракта** внизу шкалы ценности произведений на вашем планшете игрока.



Клетка контракта

У игрока не может быть более 1 активного контракта. Если на его клетке контракта уже лежит жетон подписи, игрок не может открыть нового художника публике и не может забрать жетон подписи того же художника.



Открытие художника публике



Действие: купить и выставить произведение искусства

Должны же на что-то смотреть посетители!

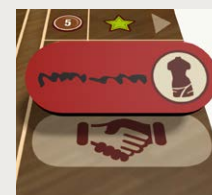
Этим действием игрок покупает и выставляет у себя произведение искусства. **Цена произведения равна текущей известности художника**, если только у игрока нет **контракта** с этим художником (см. выше). В этом случае **цена произведения равна начальной известности художника**.



Запас вдохновения каждого художника ограничен, поэтому одновременно в продаже может быть не более 2 его произведений искусства. Это ограничение отражают жетоны **подписей**.

Если игроки забрали оба жетона подписей художника, он больше не может создать произведение искусства (за исключением произведения по контракту), пока не будет продано одно из его произведений.

Напоминание о контрактах



Игрок с жетоном подписи художника на клетке контракта, открывший публике этого художника, не может купить его новое произведение искусства, пока не купит произведение по контракту.

У игрока может быть 2 произведения искусства одного художника.



Цена произведения искусства: текущая и по контракту

Для покупки произведения искусства пройдите следующие этапы:

1. Выберите художника с **доступным** жетоном подписи или художника, чей жетон подписи лежит у вас на клетке контракта. Художник продаёт вам самый верхний жетон из стопки произведений искусства своего жанра.
2. Перенесите **всех посетителей** с этого произведения искусства на площадь.

Внимание!

Жетоны подписей — ключевой элемент игры. Выбор правильного времени для их получения — важная составляющая победы.



Выбор произведения искусства и перемещение посетителей на площадь

3. Заплатите в банк за произведение искусства.
 - I. Если вы заключили контракт с этим художником, цена произведения равна начальной известности художника. (Вы покупаете произведение искусства по контракту.)
 - II. В противном случае цена произведения равна текущей известности художника.

Для получения монет можно потратить влияние (см. с. 13).

4. Увеличьте известность художника на значение, указанное на произведении искусства, а также ещё на 1 за **каждого коллекционера** в вашей галерее.

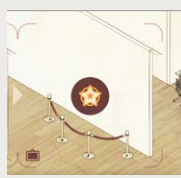
Для получения дополнительной известности можно потратить влияние (см. с. 13). (См. подробнее об известности на с. 14.)

5. Возьмите из кассы билеты, указанные на произведении искусства.



Получение наград за произведение искусства

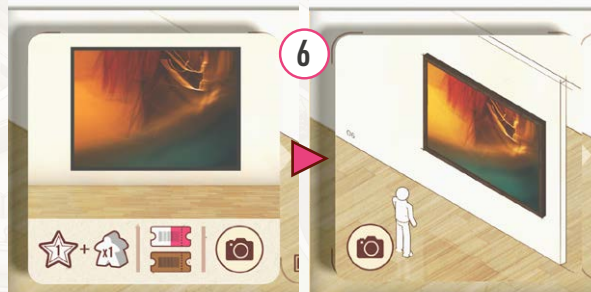
6. Переверните произведение искусства лицевой стороной вниз и положите на **крайнюю левую** незанятую перегородку в своём выставочном зале (на планшете игрока).



Четвёртая перегородка

4-я перегородка в выставочном зале игрока доступна, только пока у него выставлен шедевр (см. с. 14).

Если у игрока нет незанятой перегородки, он не может купить произведение искусства.



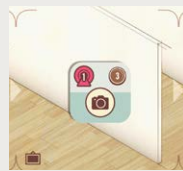
Выставленное произведение искусства

7. Поместите жетон подписи, лежащий рядом с жетоном художника (или на клетке контракта в случае произведения искусства по контракту), справа от вашей шкалы ценности произведения — напротив деления с текущим звёздным рейтингом художника (он указан под маркером известности или позади него).



Отслеживание цены продажи произведения искусства

8. Поместите на произведение искусства, открывшееся наверху стопки, столько случайных посетителей из мешочка, сколько билетов на нём указано. Если мешочек опустел, поместите сколько возможно.



Если на перегородке лежал жетон репутации, игрок кладёт его на только что выставленное произведение искусства до конца своего хода. В конце хода он помещает этот жетон на пустую клетку репутации своего планшета и получает награду этой клетки (не жетона). Затем он обязан переместить 1 любого посетителя из своего вестибюля на площадь, если это возможно. Поскольку в выставочном зале игрока находится лишь 1 жетон репутации (на 3-й перегородке), каждый сможет сделать это только раз за партию.

Примечание: если на вашем планшете нет пустых клеток репутации или вы так и не забрали этот жетон репутации до финального подсчёта, верните его в коробку.

Пример

Жёлтый игрок хочет купить произведение искусства у художника, показанного ниже. Его текущая известность — 9, поэтому его произведение стоит 9 монет. Известность художника увеличивается суммарно на 3 (на 2 за само произведение искусства и ещё на 1 за 1 коллекционера в жёлтой галерее).



Цена произведения искусства — 9 монет



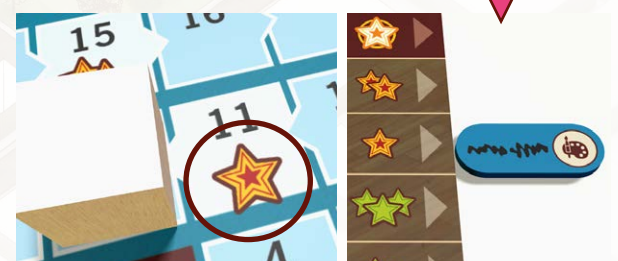
Произведение увеличивает известность художника на 2



Коллекционеры в галерее увеличивают известность художника на 1



Общее увеличение известности — 3



Итоговая известность художника — 12, звёздный рейтинг — золотая звезда



Отдел продаж



Действие: получить заказ

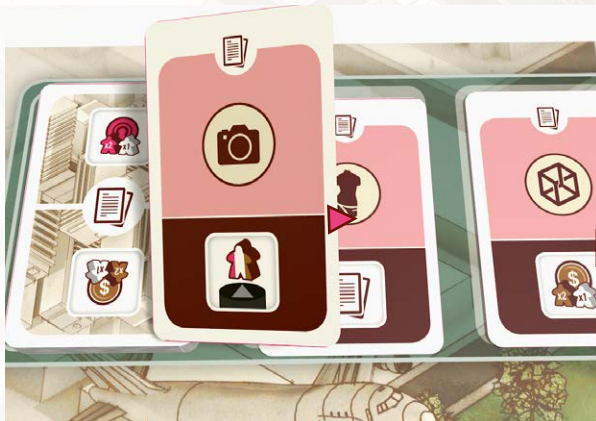
Для продажи произведений искусства необходимо получить на них заказы.

Внимание!

Если на планшете игрока лежат 3 невыполненных (лежащих лицевой стороной вверх) заказа, этот игрок не может получить новую карту заказа.

Этим действием игрок берёт одну из карт **заказов**, лежащих лицевой стороной вверх в области заказов, и кладёт её себе на планшет. В начале этого действия игрок **может взять 4 новых заказа** из колоды и выложить их слева направо поверх 4 текущих заказов. **Старые заказы не сбрасываются**, их просто накрывают новыми. (Открыв новые заказы, игрок вправе решить не брать ни одного из них, однако это было бы недальновидно.)

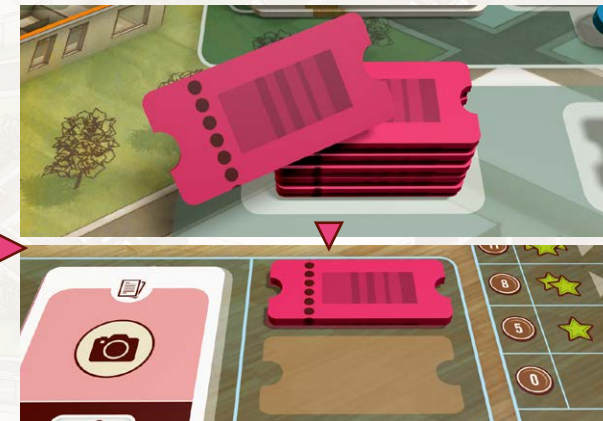
Затем игрок помещает взятый заказ на свой планшет, на пустую клетку для карты заказа или на клетку уже выполненного (лежащего лицевой стороной вниз) заказа. Выложив заказ на пустую клетку, игрок получает из кассы указанный на этой клетке билет. Игрок также может выложить новый заказ на клетку с уже **выполненным заказом**, для чего убирает выполненный заказ лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с колодой заказов и помещает на его место новый. В этом случае игрок не получает билет, указанный на клетке заказа. Если на старой карте заказа находился помощник, он возвращается домой (см. «**Возвращение домой**» на с. 6).



При желании можно накрыть все 4 карты новыми



Добавление заказа на клетку с розовым билетом



Перемещение билета из кассы на планшет игрока

Пример

Синий игрок перемещает фишку галериста в отдел продаж и решает взять заказ. Ему не по душе ни одна из карт в области заказов, поэтому он добавляет поверх них 4 новые карты из колоды заказов. Ему нравится одна новая карта, и он кладёт её на свой планшет — на последнюю пустую клетку заказа. Это приносит ему 1 розовый билет из кассы.

Пустая колода заказов

Если колода заказов закончилась, а вам нужно взять из неё карту (чтобы пополнить пустую клетку или выложить новые 4 карты), перемешайте сброшенные заказы и все карты из области заказов, а затем заполните область заказов 4 картами из новой колоды.



Добавление заказа на клетку с выполненным заказом

Если после выполнения этого действия в области заказов есть пустая клетка, возьмите карту из колоды заказов и выложите её на эту клетку лицевой стороной вверх.



Выкладывайте новую карту, только если в области заказов есть пустая клетка



Действие: продать произведение искусства

Работа арт-дилера приносит хорошие деньги.

Как только на планшете игрока появляется лежащая лицевой стороной вверх карта заказа, а в его выставочном зале — произведение искусства, совпадающее с ней по жанру, он получает возможность продать это произведение искусства. **Для продажи произведения искусства пройдите следующие этапы:**

1. Получите монеты в соответствии с положением жетона подписи на шкале ценности произведений.
2. Поместите рядом с планшетом произведение искусства соответствующего жанра из своего выставочного зала.
3. Сдвиньте оставшиеся произведения искусства в выставочном зале влево, заполняя пустые перегородки, если они есть.
4. Верните жетон подписи на игровое поле, положив его рядом с соответствующим художником.
5. Перенесите 1 любого посетителя из вашей галереи на площадь (если возможно).
6. Переверните использованную карту заказа лицевой стороной вниз.
 - Если на карте находился помощник, он возвращается домой (см. «Возвращение домой» на с. 6).
 - Перевернув карту, поверните её так, чтобы её верхняя половина изображала посетителя, перенесённого на этапе 5 (влияние соответствует знаменитости, а монеты — инвестору). Если вы перенесли коллекционера или в вашей галерее не было посетителей, выберите любую половину карты.
 - Заметьте, что вы не получаете награду верхней половины карты немедленно. Для этого вам нужно выполнить **действие управления**.

Ещё не забыли о правиле коллекционеров со с. 5?

Каждая продажа увеличивает максимально допустимое число коллекционеров в вашей галерее на 1. В вашей галерее на игровом поле есть подсказка по этому правилу.



Произведение искусства, совпадающее по жанру с картой заказа на планшете игрока



Перемещение произведения искусства и сдвиг остальных влево



Получение указанных монет



Возврат жетона подписи художнику



Перемещение 1 посетителя на площадь. На планшете есть напоминание об этом



Верхняя половина перевернутого заказа соответствует перемещённому посетителю

Пример

В выставочном зале Оранжевого игрока есть произведение искусства того же жанра, что указан на одном из его заказов. Игрок помещает фишку галериста в отдел продаж и решает продать это произведение искусства. Он получает 14 монет из банка в соответствии с положением жетона подписи у своего планшета, после чего кладёт этот жетон рядом с его художником. В галерее игрока 5 посетителей, и он решает перенести на площадь 1 знаменитость. Игрок переворачивает карту заказа лицевой стороной вниз и поворачивает её наградой с влиянием вверх. Если бы он перенёс на площадь коллекционера, то мог бы повернуть карту заказа любой половиной вверх.

Если у игрока выставлены 2 произведения искусства одного жанра от разных художников, он сам выбирает, какое из них продать. Если хотите, можете для большей тематичности отмечать произведения, созданные разными художниками, с помощью входящих в состав игры жетонов личности.





Медиацентр



Действие: нанять помощников

Необходимая вам помощь не за горами.

Этим действием игрок может нанять столько помощников, сколько вместит его офис (всего в офисе 4 рабочих места). Стоимость найма каждого помощника указана на планшете игрока. Она увеличивается по мере уменьшения очереди безработных. **Для найма помощников пройдите следующие этапы:**

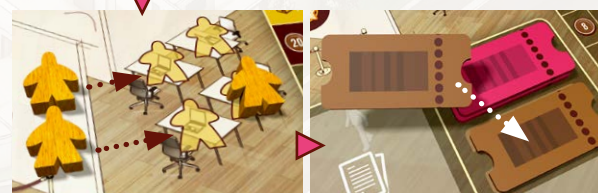
1. Переместите до 4 помощников на вашем планшете: с верха очереди безработных на любые пустые рабочие места в офисе.
2. Заплатите за каждого нового помощника столько, сколько указано на его клетке в очереди.
Для получения монет можно потратить влияние (см. с. 13).
3. Получите награду за наём каждого нового помощника, указанную на его клетке в очереди (если есть): билеты, влияние или монеты.

Внимание!

Игрок не может выполнить это действие, если в его офисе нет пустых рабочих мест.

Пример

Жёлтый игрок решает нанять новых помощников. Сейчас в его офисе 1 помощник, следовательно он может нанять ещё не более 3. Игрок нанимает 2 помощников, что суммарно обходится ему в 3 монеты. Он также получает 1 коричневый билет, как указано на 2-й клетке очереди безработных.



Наём 2 новых помощников: потратьте 3 монеты, получите коричневый билет



Действие: рекламировать художника

Организуем рекламную кампанию для художника, сделав его известнее.

В правом верхнем углу жетона художника отмечается текущий уровень рекламы этого художника в СМИ. **Для увеличения уровня рекламы на 1 пройдите следующие этапы:**

1. Потратьте столько влияния, сколько составляет следующий уровень жетона рекламы.
2. Верните текущий жетон рекламы (если есть) на предназначенную для него клетку игрового поля.
3. Поместите на художника жетон рекламы следующего уровня. *Это действие нельзя выполнить, если на поле нет доступных жетонов рекламы следующего уровня.*
4. Получите награду, указанную над клеткой жетона рекламы на игровом поле, откуда вы только что забрали жетон: 1 любой билет, влияние, 2 разных билета, монеты или посетитель.
5. Увеличьте известность художника на 1, а также ещё на 1 за каждого коллекционера в вашей галерее.
Для получения дополнительной известности можно потратить влияние (см. с. 13).



Пример

У Оранжевого игрока выставлена картина показанного ниже художника. Игрок планирует со временем продать её, а пока решает сделать художника известнее и тем самым увеличить ценность его произведений искусства. Для этого необходимо потратить влияние.

Текущий уровень рекламы художника — 2, поэтому игрок тратит 3 влияния, возвращает жетон уровня 2 на поле, берёт с него жетон уровня 3 и помещает на художника. Игрок получает указанную на поле награду (билеты) и увеличивает известность художника на 2 (на 1 за рекламу и ещё на 1 за 1 коллекционера у себя в галерее).



Текущий уровень рекламы художника



Трата влияния, возврат текущего жетона рекламы и получение следующего



Получение награды и увеличение известности художника



Международный рынок

Отправьте помощника повышать вашу репутацию среди иностранных посетителей или сделать ставку на аукционе.

Эта **локация** связана с таблицей на игровом поле, которая состоит из 3 колонок и 2 частей: верхней (4 ряда) и нижней (3 ряда). Два действия этой **локации** используют свои части таблицы. Однако описанное ниже правило применяется к обоим действиям.

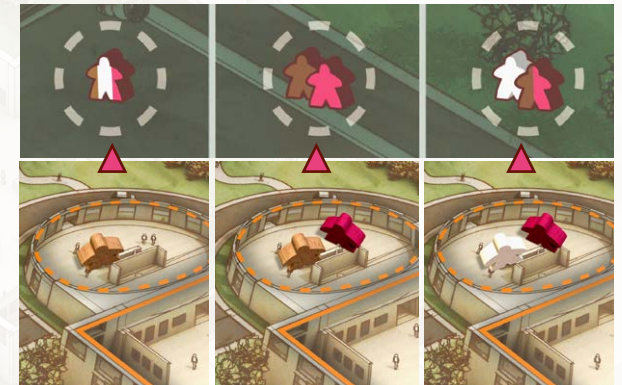
Для получения доступа к колонке посетители в вестибюле игрока должны отвечать условию, указанному вверху таблицы. *Не учитывайте посетителей в галерее.*



Верхняя часть отвечает за репутацию, нижняя — за аукцион

- 1-я колонка — 1 посетитель любого цвета.
- 2-я колонка — 1 инвестор и 1 знаменитость.
- 3-я колонка — 1 коллекционер, а также 1 инвестор или 1 знаменитость.

Таким образом, если в вашем вестибюле по 1 посетителю каждого цвета, у вас есть доступ ко всем 3 колонкам.

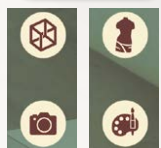


Условия доступа к колонкам международного рынка



Действие: взять жетон репутации

Общайтесь с важными иностранцами на международной арене искусства.



С этим действием связаны 4 верхних ряда таблицы международного рынка. Игрок выбирает 1 жетон **репутации** из колонки и ряда, к которым у него есть доступ.

Для получения доступа к ряду игрок должен был **приобрести** (выставить или продать) произведение искусства, указанное слева от ряда. **После проверки доступа к колонке и ряду пройдите следующие этапы:**

1. Получите влияние, указанное над выбранной колонкой: 3, 2 или 1.
2. Возьмите жетон репутации из выбранной ячейки, положите его на любую пустую клетку репутации на вашем планшете и немедленно получите награду этой клетки (не жетона).
3. Перенесите 1 любого посетителя из вашего вестибюля на площадь. *Об этом есть напоминание на планшете.*
4. Поместите 1 своего помощника в только что опустевшую ячейку в таблице. Возьмите его из офиса или любой **локации**. *В каждой ячейке может находиться лишь 1 помощник.*



Примечания

В одиночной игре и игре на двоих средняя колонка международного рынка не используется.

Игрок, который ещё не приобрёл произведение искусства, не может выполнить это действие.

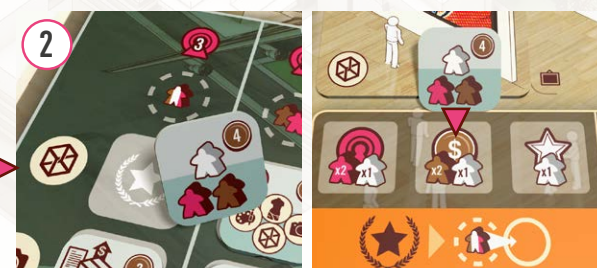
Игрок, на планшете которого нет пустых клеток репутации, не может выполнить это действие.

Игрок без доступных помощников не может выполнить это действие.

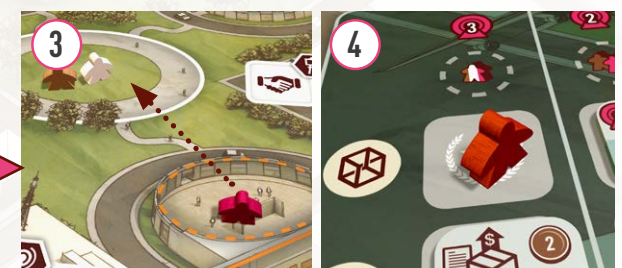
Помощники, отправленные на международный рынок, остаются там до конца партии. Они будут играть важную роль в финальном подсчёте.



Получение влияния



Получение жетона репутации и награды клетки



Перенос посетителя из вестибюля и размещение помощника



Действие: сделать ставку на аукционе

Поучаствуйте в международном аукционе за крайне ценное произведение искусства.

Это действие связано с 3 нижними рядами таблицы международного рынка. После проверки доступа к колонке пройдите следующие этапы:

1. Получите влияние, указанное над выбранной колонкой: 3, 2 или 1.
2. Выберите ряд и заплатите в банк указанную слева от него ставку: 1, 3 или 6 монет.
3. Получите награду, указанную в выбранной ячейке.
4. Поместите 1 своего помощника в эту ячейку, взяв его из офиса или любой **локации**.
 - В каждой ячейке может находиться лишь 1 помощник.
 - Все награды описаны в памятке игрока.



В этом ряду вы делаете ставку, тратя 3 монеты

Помощники из 3 нижних рядов таблицы играют важную роль в финальном подсчёте, определяя не только лидерство на международном рынке, но и тех, кому достанутся выдающиеся произведения искусства (см. с. 15).



Получение награды ячейки — влияния



ВЛИЯНИЕ

Игрок получает влияние за знаменитостей и коллекционеров в своей галерее, а также за выполнение действия **локации** международного рынка. Положение игрока на шкале влияния приносит ему дополнительные монеты в конце партии.

Влияние можно тратить во время игры в следующих случаях:

- Игрок выполняет действие **локации** в рамках **действия выдворения** (см. с. 6).
- Игрок **рекламирует художника в медиацентре** (см. с. 11).
- Игрок выполняет действие, **увеличивающее известность художника** (см. справа).
- Игрок **тратит монеты на покупку произведения искусства, наём помощников** или **ставку на международном рынке** (см. ниже).

Если маркер достиг конца шкалы влияния, то любое дополнительно полученное влияние сгорает.



Увеличение известности

Выполняя действие, **увеличивающее известность** художника, игрок может переместить свой маркер **влияния** назад по шкале — на **прошлое** деление с **символом известности**, чтобы добавить этому художнику **1 известность**. Игрок может продвинуть маркер влияния дальше к началу шкалы, увеличивая известность художника ещё на 1 за каждое деление с символом известности, на которое перемещается маркер.

Пример

У Оранжевого игрока 12 влияния, и он покупает произведение искусства. Это действие принесло бы художнику 2 известности, однако игрок решает переместить маркер влияния обратно по шкале на деление «10» (прошлое деление с символом известности) — и художник получает на 1 известность больше. Если бы игрок переместил маркер на деление «5», художник получил бы на 2 известности больше.



Получение монет

Если игроку нужно **потратить монеты**, он может переместить свой маркер **влияния** назад по шкале — на **прошлое** деление с **символом монеты**. Это приносит ему **1 монету**. Он может продвинуть маркер влияния дальше к началу шкалы, получая ещё 1 монету за каждое деление с символом монеты, на которое перемещается маркер. *Заметьте, что перемещение маркера влияния с деления «35» на «34» приносит лишь 1 монету.*

Пример

У Синего игрока 13 влияния и 3 монеты, и он хочет купить произведение искусства за 5 монет. Игрок перемещает маркер влияния обратно по шкале на деление «8» и получает необходимые 2 монеты.



Трата влияния для получения монет

Число на символе монеты на шкале влияния учитывается лишь в финальном подсчёте.

Игрок может потратить влияние на получение всей необходимой ему суммы монет, даже если у него есть собственные монеты.

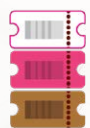
В примере слева Синий игрок мог бы переместить маркер влияния в начало шкалы, чтобы получить ещё 2 монеты, потратить 5 и оставить себе 2 монеты из тех, что были у него изначально.

Нельзя использовать шкалу влияния для получения монет, которые невозможно сразу же потратить.



Трата влияния для увеличения известности

БИЛЕТЫ



Всякий раз, когда игрок получает **билеты**, он берёт их из стопки **кассы** на поле. Получаемый билет должен совпадать по цвету с билетом, указанным на игровом компоненте. Если на нём указан трёхцветный билет, игрок может взять билет любого цвета. Игрок тратит билеты на перемещение посетителей в рамках **действия управления** (см. с. 5).

Если игрок должен получить билет из опустевшей стопки кассы, он вместо этого убирает из кассы 1 билет любого другого цвета (если есть) в стопку сброса, а затем берёт из стопки сброса 1 билет нужного ему цвета.

Когда в кассе не останется никаких билетов, игроки будут брать билеты из стопки сброса.

Пример

Фиолетовый игрок покупает произведение искусства, которое приносит 2 билета любого цвета. Он хотел бы взять 1 белый и 1 коричневый билет, но в кассе остались только 2 коричневых. Игрок берёт 1 коричневый билет по обычным правилам, а затем сбрасывает оставшийся коричневый билет из кассы, чтобы взять 1 белый билет из стопки сброса.



Важное правило

Нельзя за один раз взять 2 билета одного цвета.



Нет нужного билета? Поменяйте билеты из сброса и кассы

ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ ПОДСЧЁТ

В конце хода, на котором из кассы забрали последний билет какого-либо цвета, каждый игрок получает влияние и монеты за посетителей у себя в галерее.

- 2 влияния за каждую знаменитость и 1 влияние за каждого коллекционера в своей галерее.
- 2 монеты за каждого инвестора и 1 монету за каждого коллекционера в своей галерее.



Подсказка по промежуточному подсчёту

Промежуточный подсчёт происходит только 1 раз за игру, когда в кассе впервые заканчивается стопка билетов.

Подсчёт проводится непосредственно перед ходом следующего игрока.



Коричневые билеты закончились, и это вызвало промежуточный подсчёт

ИЗВЕСТНОСТЬ И ЗВЁЗДНЫЙ РЕЙТИНГ



Известность художника влияет на ценность его произведений искусства. Известность одновременно определяет цену покупки произведений и количество монет, которое получает игрок при их продаже. По этой причине имеет смысл покупать произведение искусства у художника, когда он почти неизвестен, и продавать его, когда художник у всех на слуху.

Есть 2 способа увеличить известность художника:

- Купить у него произведение искусства.
- Рекламирровать его через медиацентр.

Покупая произведение искусства, игрок сразу же начинает отмечать цену его продажи соответствующим жетоном подписи рядом со шкалой ценности произведений своего планшета. Всякий раз, когда известность этого художника увеличивается до следующего символа звёздного рейтинга, ценность его произведений повышается и игроки поднимают к нужному делению его жетоны подписей (см. с. 8).

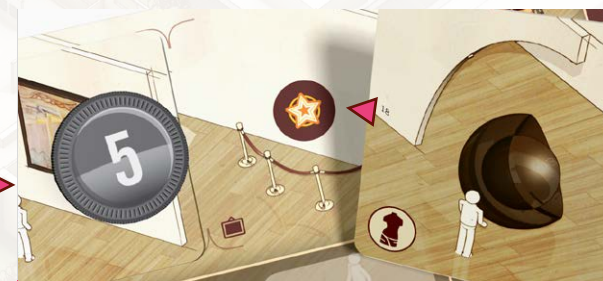
Если **известность художника достигает 19**, он становится **суперзвездой** и отходит от дел, однако

его по-прежнему можно рекламировать. Выполняя действие, во время которого художник становится **суперзвездой**, игрок помещает на этого художника жетон суперзвезды и получает 5 монет.

- Все выставляемые произведения искусства этого художника (если есть) становятся шедеврами.
- **Игрокам с хотя бы 1 шедевром в выставочном зале становится доступна 4-я перегородка.** Она остаётся доступной, пока в выставочном зале находится хотя бы 1 шедевр.
- **Отныне игроки не могут покупать произведения искусства у этого художника, за исключением произведения по контракту** (см. с. 7).



Художник становится суперзвездой, а его произведения — шедеврами



Игрок получает 5 монет и может использовать 4-ю перегородку в выставочном зале

Пример

Синий игрок покупает произведение искусства у художника с известностью 16. Благодаря тому, что это произведение по контракту, игрок платит лишь 10 монет (начальная известность художника). Покупка увеличивает известность художника на 4 (на 2 за само произведение и ещё на 2 за 2 коллекционеров в синей галерее). Известность художника поднимается до 19 (лишняя единица известности сгорает), и он становится суперзвездой. Синий игрок кладёт жетон суперзвезды на художника и получает 5 монет. Поскольку купленное им произведение искусства стало шедевром, его выставочный зал теперь вмещает 4 произведения искусства вместо 3.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

Проходите этапы финального подсчёта, пользуясь клетками вверху игрового поля.

Лидерство на международном рынке



Каждая колонка международного рынка рассматривается по отдельности. Игрок с наибольшим количеством помощников в первой колонке (включая задействованных в аукционе) получает 6 монет. Игрок, занявший второе место по наибольшему числу помощников, получает 3 монеты, а игрок на третьем месте — 1 монету. При ничьей сложите монеты за места, на которые претендуют игроки, и поровну разделите их между ними (округление в меньшую сторону). Игрок без помощников в колонке не получает монеты.

Повторите тот же подсчёт для 2-й и 3-й колонок, учитывая монеты за места, указанные внизу таблицы.

Пример

Игроки определяют лидерство на международном рынке (см. рис. ниже).

Левая колонка: Жёлтый игрок получает 6 монет, Оранжевый и Фиолетовый игроки — по 2 монеты.

Средняя колонка: Синий и Фиолетовый игроки получают по 8 монет, Оранжевый и Жёлтый игроки — по 1 монете.

Правая колонка: Оранжевый игрок получает 15 монет, Синий игрок — 10 монет, Жёлтый и Фиолетовый игроки — по 3 монеты.



Подсчёт лидерства

Жетоны репутации



Игроки получают влияние и/или монеты за каждый жетон репутации на их планшетах (см. заднюю обложку правил).

Выставки



Игроки получают столько монет за каждое размещённое в их выставочных залах произведение искусства, сколько составляет цена продажи этих произведений.



Суммарная ценность выставки — 42 монеты

Аукцион за выдающиеся произведения искусства



Игроки подводят итоги аукциона за произведения искусства на мольбертах. Сложите ставки, сделанные помощниками каждого игрока в 3 нижних рядах международного рынка: 1, 3 или 6 монет в зависимости от ряда.

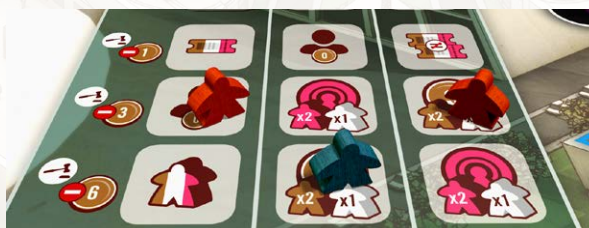
Игрок с наибольшей суммарной ставкой выбирает 1 выдающееся произведение искусства и кладёт его рядом со своей картой куратора или арт-дилера. Оно поможет ему достичь цели с этой карты.

Если несколько игроков сделали одинаковую наибольшую ставку, ничья разрешается в пользу претендента с большей ставкой в 3-й колонке. Если в ней нет ставок, проверьте 2-ю колонку и так далее.

После этого игрок, занявший 2-е место по суммарной ставке, берёт одно из оставшихся выдающихся произведений искусства. Так продолжается, пока с мольбертов не заберут все произведения искусства. Каждый игрок может взять лишь 1 выдающееся произведение искусства.

Пример 1

Синий и Оранжевый игроки сделали суммарную ставку 6. Ничья разрешается в пользу Оранжевого игрока, поскольку его ставка в крайней правой колонке больше.



Первый пример подведения итогов аукциона

Пример 2

У Синего игрока наибольшая ставка (6), и он берёт любое произведение искусства с мольберта. У Оранжевого и Жёлтого игроков ничья за 2-е место: они сделали одинаковую ставку (4). В 3-й колонке помощников нет, однако во 2-й колонке у Оранжевого игрока ставка больше, чем у Жёлтого игрока. Оранжевый игрок берёт себе второе выдающееся произведение искусства.

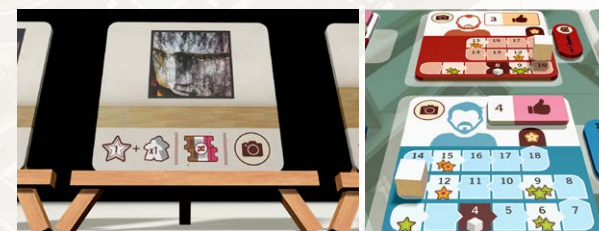


Второй пример подведения итогов аукциона

Когда игрок берёт выдающееся произведение искусства (неважно, рядом с какой картой он его кладёт — куратора или арт-дилера), он получает столько монет, сколько составляет цена продажи этого произведения, как если бы его создал самый известный открытый публике художник того же жанра.

Пример

Цена этой фотографии — 14 монет, так как синий фотограф известнее красного. Его звёздный рейтинг — 1 золотая звезда, а ей соответствует цена продажи в 14 монет.



Получение монет за произведение искусства с аукциона

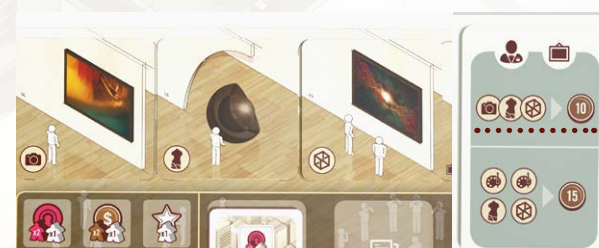
Карты кураторов



Каждый игрок получает монеты за коллекции произведений искусства, находящиеся в его выставочном зале и указанные на карте куратора. У игрока может быть не более 4 выставленных произведений искусства (включая хотя бы 1 шедевр) и не более 1 произведения искусства с аукциона. Любые из этих произведений могут стать частью обеих коллекций, их можно использовать для достижения более чем 1 цели.

Пример

Синий игрок получает 10 монет за сбор одной из коллекций со своей карты куратора.



Получение монет за карту куратора

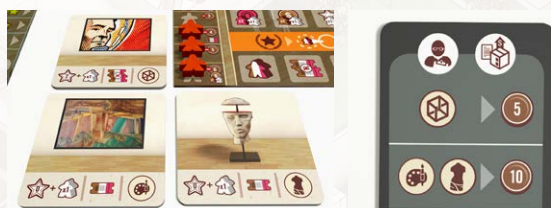
Карты арт-дилеров



Каждый игрок получает монеты за наборы проданных произведений искусства, указанные на его карте арт-дилера.

Пример

Игрок получает 15 монет за два набора с карты арт-дилера.



Цели на карте арт-дилера

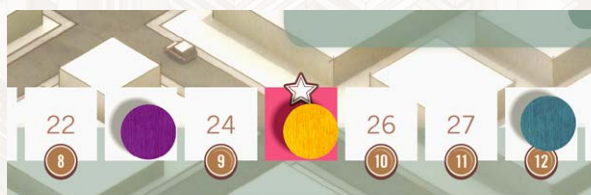
Влияние



Игроки получают монеты в зависимости от своего положения на шкале влияния.

Пример

Синий игрок получает 12 монет, Жёлтый игрок — 9, а Фиолетовый игрок — 8.



В конце игры влияние приносит монеты

В игре побеждает тот, кто заработал больше монет. Если таких игроков несколько, проверьте по порядку критерии разрешения ничьей.

Критерий 1

Претендент с наибольшим количеством приобретённых (выставленных и проданных) произведений искусства.

Критерий 2

Претендент с наибольшим количеством посетителей в галерее.

Критерий 3

Претендент с наибольшим количеством помощников в игре (не безработных и не убранных в коробку).

Если по-прежнему ничья, побеждают все претенденты.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Подготовка к игре

Пройдите обычные этапы подготовки к игре, учитывая описанные ниже изменения:

- Выберите цвет для нейтрального игрока — Ласерды. Поместите галериста Ласерды и всех его помощников рядом с игровым полем.
- Поместите в кассу 10 билетов каждого цвета.
- Выложите 8 случайных жетонов репутации в 1-ю и 3-ю колонки в верхней части международного рынка. Средняя колонка не используется.
- Уберите из мешочка в коробку 4 посетителей каждого цвета.

Процесс игры

Вы ходите первым. После вашего первого хода поместите галериста Ласерды в противоположную **локацию** игрового поля. После каждого из ваших последующих ходов Ласерда перемещается по часовой стрелке в следующую **локацию**, оставляя после себя 1 помощника.

Как обычно, если он выдворяет вашу фишку (галериста или помощника), вы получаете возможность выполнить **действие выдворения**. Ласерда не выполняет ни действий **локаций**, ни действий **управления**, если только он не на международном рынке.

Выдворяя фишку помощника Ласерды, возвращайте её в запас Ласерды сбоку от игрового поля и сбрасывайте 1 билет из самой большой стопки билетов (если таких несколько, выберите любую из них).

Выдворяя фишку галериста Ласерды, по-прежнему сбрасывайте 1 билет, однако галерист Ласерды продолжит перемещаться по часовой стрелке в свой ход. Вы не можете повлиять на его перемещение.

Международный рынок

Всякий раз, когда Ласерда перемещается на международный рынок или вы **выдворяете** там его фишку, переносите 1 помощника Ласерды на таблицу — в первую доступную незанятую ячейку, начав с верхней левой и двигаясь вправо, а затем переходя в следующий ряд. Поместите первого помощника Ласерды в верхнюю часть (жетоны репутации), а второго — в нижнюю (аукцион). Повторяйте эту последовательность всю игру (помещайте 3-го, 5-го и каждого следующего нечётного помощника в верхнюю часть, а 2-го, 4-го и каждого следующего чётного — в нижнюю). Если какая-либо часть таблицы заполнена, помещайте помощников в другую часть, пока не заполнится вся таблица. Помещая помощника Ласерды в ячейку с жетоном репутации, сбрасывайте этот жетон.



Помощник размещается в первой незанятой ячейке ближе к верхнему левому краю

Пример

Ласерда перемещается на международный рынок. У него уже есть 2 помощника в «репутационной» части таблицы и ещё 2 — в «аукционной». Следовательно, на таблицу нужно добавить помощника в верхнюю часть (в первую незанятую ячейку, ближайшую к верхнему левому углу), сбросив из неё жетон репутации.

Конец одиночной игры

Одиночная игра завершается в конце раунда, во время которого в кассе не остаётся ни одного билета. Затем вы выполняете ещё 1 действие (в другой локации). Ласерда после этого не перемещается. Если вы выдворяете его фишку на международном рынке, он, как обычно, помещает помощника на таблицу.

Победные цели в одиночной игре

Подсобный рабочий

1. Достичь хотя бы по 1 цели с карт куратора и арт-дилера.
2. Получить хотя бы 4 жетона репутации.
3. Приобрести хотя бы 1 шедевр.
4. Заработать не менее 160 монет.

Сотрудник галереи

1. Достичь как минимум верхней цели карты куратора и хотя бы 1 цели карты арт-дилера.
2. Получить хотя бы 5 жетонов репутации.
3. Приобрести хотя бы 2 шедевра.
4. Заработать не менее 180 монет.

Старший галерист

1. Получить суммарно не менее 35 монет за карты куратора и арт-дилера.
2. Получить хотя бы 5 жетонов репутации.
3. Приобрести хотя бы 3 шедевра.

ПРИМЕР ИГРЫ

Первый раунд



Партию начинает **Синий** игрок. Он перемещается с международного рынка в сообщество художников, оставляя в прежней **локации** помощника и выдворяя из новой

Оранжевого игрока. Оранжевая фишка галериста перемещается на чёрную клетку сообщества художников. **Синий** игрок решает купить произведение искусства. Выбрать можно лишь синего живописца, так как пока доступен только он. Игрок платит 3 монеты за произведение искусства (текущая известность художника) и переносит 2 посетителя с этого произведения на площадь. Поскольку в синей галерее нет коллекционеров, известность художника увеличивается лишь на значение, указанное на произведении искусства — в данном случае на 1. Игрок получает билеты, указанные на произведении искусства. Он должен взять 1 коричневый билет и ещё 1 розовый или белый. Он выбирает розовый и кладёт оба билета на планшет. Игрок выкладывает произведение искусства лицевой стороной вниз на крайнюю левую перегородку своего выставочного зала. Он берёт жетон подписи художника и помещает справа от планшета — напротив символа 1 зелёной звезды, отмечая цену продажи купленного произведения искусства. Затем игрок кладёт 1 случайного посетителя из мешочка на только что открывшееся произведение искусства (так как на нём изображён 1 билет).

Прежде чем закончить ход, **Синий** игрок решает выполнить **действие управления**. Он сбрасывает розовый билет, чтобы переместить на 1 клетку знаменитость (появившуюся при подготовке к игре) из своего вестибюля в галерею. Он также тратит коричневый билет, чтобы переместить инвестора в свой вестибюль.



Ход Синего игрока. Покупка произведения искусства



Перед ходом **Жёлтого** игрока выдворенный **Оранжевый** игрок получает право выполнить **действие выдворения**. Он хочет выполнить 1 из 2 действий своей **локации**, для чего нужно потратить влияние. Игрок перемещает маркер влияния назад по шкале на ближайшее деление с символом известности, теряя 5 влияния. **Оранжевый** игрок выполняет действие открытия художника публице и выбирает синего фотографа. Игрок переворачивает этот жетон художника и получает награду жетона бонуса — в данном случае 2 билета (он берёт белый и розовый). Игрок также помещает маркер известности на начальную известность художника, равную 4. Затем он переносит жетон подписи

синего фотографа на клетку контракта на планшете. Теперь у него есть контракт, и цена, по которой он купит своё первое произведение искусства у этого художника, будет равна его начальной известности (4).

Оранжевый игрок перемещает своего галериста в галерею.



Действие выдворения Оранжевого игрока. Открытие художника публице



Теперь ходит **Жёлтый** игрок. Он находится в отделе продаж. Игрок оставляет там помощника, перемещается в медиацентр, выдворяя галериста **Фиолетового** игрока, и выполняет действие найма помощников. Он нанимает 2 помощников из очереди безработных со своего планшета, получая коричневый билет (указанный на клетке 2-го помощника), и помещает этих помощников на рабочие места у себя в офисе. Он должен потратить суммарно 3 монеты: 1 за 1-го помощника и 2 за 2-го. Он тратит 2 монеты из личного запаса и расходует влияние вместо оставшейся монеты: игрок сдвигает маркер влияния на 2 деления назад — на деление с символом монеты.

Затем **Жёлтый** игрок решает выполнить **действие управления**. Он тратит коричневый билет и перемещает 1 инвестора с площади в свой вестибюль.



Ход Жёлтого игрока. Наём помощников

Выдворенный в медиацентре **Фиолетовый** игрок получает возможность выполнить **действие выдворения** перед началом своего хода. У него нет ни билетов, ни заказов, поэтому он не может выполнить **действие управления**, однако он вправе потратить влияние, чтобы выполнить 1 из 2 действий текущей **локации**. Для этого ему пришлось бы переместить маркер влияния на прошлое деление с символом известности, потратив 5 влияния. Игрок решает, что это слишком много, отказывается от **действия выдворения** и просто переносит галериста в фиолетовую галерею.



Теперь **Фиолетовый** игрок делает обычный ход. Поскольку его выдворили из **локации**, он может переместиться в любую **локацию**. Игрок выбирает отдел продаж, выдворяя помощника **Жёлтого** игрока. **Фиолетовый** игрок хочет взять карту заказа, но ему не нравится ни одна из доступных карт. Поэтому он берёт

4 новые карты из колоды и помещает их поверх уже выложенных в области заказов. Затем игрок забирает одну из новых карт заказов, кладёт её на 3-ю клетку своего планшета (он мог бы выбрать любую другую клетку) и получает 1 билет любого цвета, как указано на накрытой клетке (он выбирает белый).

Перед завершением хода **Фиолетовый** игрок может выполнить **действие управления**. Он мог бы потратить только что полученный билет, чтобы переместить посетителя, или получить награду карты заказа, добавив на неё помощника, но решает ничего не делать.

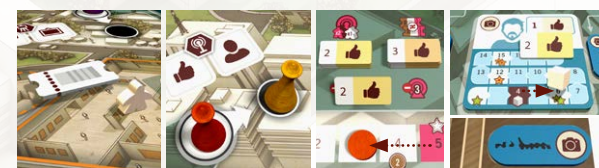
В свою очередь, **Жёлтый** игрок отказывается от **действия выдворения** и возвращает помощника домой.



Ход Фиолетового игрока. Получение заказа



Следующим ходит **Оранжевый** игрок. Он перемещает галериста в медиацентр, выдворяя галериста **Жёлтого** игрока. Перед действием **локации** **Оранжевый** игрок решает выполнить **действие управления**. Он тратит белый билет и перемещает коллекционера из своего вестибюля в галерею. Затем в качестве действия **локации** игрок рекламирует синего фотографа, которого открыл публице своим **действием выдворения** во время хода **Синего** игрока. Текущий уровень рекламы синего фотографа равен 1, следовательно **Оранжевый** игрок тратит 2 влияния и помещает на этого художника жетон рекламы уровня 2. Игрок получает награду, указанную над клеткой этого жетона, — она приносит ему 1 влияние (за 1 коллекционера в его галерее). Игрок увеличивает известность синего фотографа суммарно на 2: на 1 за рекламу и ещё на 1 за 1 коллекционера в своей галерее. Маркер известности перемещается на деление «6», отмеченное 2 зелёными звёздами, что увеличивает ценность всех произведений искусства этого художника. Однако жетон подписи синего фотографа, которым владеет **Оранжевый** игрок, остаётся на месте — на клетке контракта его планшета, ведь игрок ещё не купил произведение искусства по контракту.



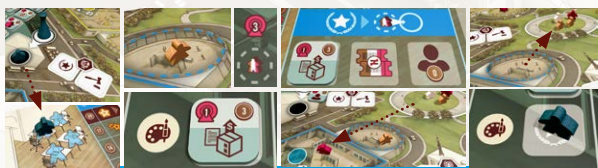
Ход Оранжевого игрока. Реклама художника

После хода **Оранжевого** игрока **Жёлтый** игрок может выполнить **действие выдворения**, но решает пропустить его и просто вернуть фишку в галерею.

Второй раунд



Вновь ходит **Синий** игрок. Он оставляет помощника в своей **локации** и перемещается на международный рынок, чтобы увеличить репутацию. Этим перемещением он выдворяет собственного помощника, который возвращается домой, не принося **действие выдворения**, а **Синий** игрок продолжает ход. В его вестибюле лишь 1 инвестор, значит, ему доступна только 1-я колонка таблицы. У него также есть лишь картина, следовательно он может выбрать единственную ячейку в верхней части таблицы. Игрок получает 3 влияния и жетон репутации из ячейки. Он кладёт этот жетон на планшет — на клетку, позволяющую переместить любого посетителя с площади сразу в галерею. Он выбирает знаменитость. Игрок переносит инвестора из своего вестибюля обратно на площадь (поскольку его работа сделана) и, наконец, добавляет помощника из офиса в ячейку таблицы, откуда только что забрал жетон. У игрока нет билетов и заказов, поэтому он не может выполнить **действие управления**.



Ход Синего игрока. Получение жетона репутации



Ходит **Жёлтый** игрок. Он перемещается из галереи на международный рынок, выдворяя галериста **Синего** игрока. В вестибюле **Жёлтого** игрока 1 знаменитость и 1 инвестор, поэтому ему доступны 1-я и 2-я колонки таблицы. Он решает сделать ставку (нижняя часть таблицы) и выбирает ряд с 1 монетой 2-й колонки. Игрок получает 2 влияния за выбор 2-й колонки и затем тратит влияние на получение 1 монеты, необходимой для ставки. Для этого он сдвигает маркер влияния на деление «8» шкалы влияния. Игрок перемещает помощника из офиса в ячейку таблицы, что приносит ему нового помощника и розовый билет.

В качестве **действия управления** **Жёлтый** игрок тратит розовый билет и перемещает знаменитость из своего вестибюля в галерею.

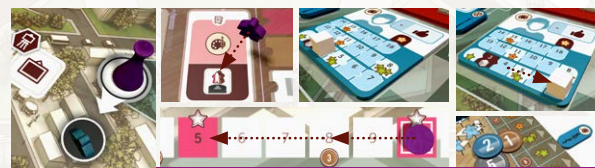


Ход Жёлтого игрока. Ставка на аукционе

Синий игрок получает право выполнить **действие выдворения**. Ему хотелось бы потратить 3 влияния, чтобы выполнить **действие локации**, однако в его вестибюле больше нет посетителей, поэтому международный рынок ему недоступен. Он возвращает галериста в свою галерею.



Ход **Фиолетового** игрока. Он отправляется в сообщество художников, выдворяя помощника **Синего** игрока. **Фиолетовый** игрок собирается купить произведение искусства, чтобы выполнить заказ, взятый на своём прошлом ходу. Однако перед действием **локации** он выполняет **действие управления** и переносит помощника на карту заказа. Её награда позволяет выбрать посетителя из мешочка и поместить его в галерею. Он выбирает коллекционера. Затем **Фиолетовый** игрок выполняет действие **локации** — покупает последнюю доступную картину. (Теперь у синего живописца нет жетонов подписей.) Игрок кладёт жетон подписи справа от планшета, напротив деления с 1 зелёной звездой (текущий звёздный рейтинг художника). Игрок платит 4 монеты за произведение искусства (текущая известность художника), тратя 3 монеты из личного запаса и заменяя 1 монету потерей влияния: он сдвигает маркер влияния на 2 деления назад. Затем он увеличивает известность художника, чьё произведение искусства купил, на 1 (значение на произведении) и ещё на 1 (за 1 коллекционера у себя в галерее). Он хочет увеличить ценность картины ещё больше, поэтому тратит 3 влияния (сдвигая маркер на прошлое деление с символом известности) и повышает известность художника ещё на 1. Теперь звёздный рейтинг художника — 2 зелёные звезды, и жетоны подписей **Синего** и **Фиолетового** игроков поднимаются к делению с 2 зелёными звездами. Цена продажи соответствующих произведений искусства стала равна 8 монетам.



Ход Фиолетового игрока. Покупка произведения искусства

Благодаря выдворенному помощнику **Синий** игрок может выполнить **действие выдворения**. Он решает потратить влияние и открыть нового художника публичке, после чего переносит помощника в офис.

Пару раундов спустя...



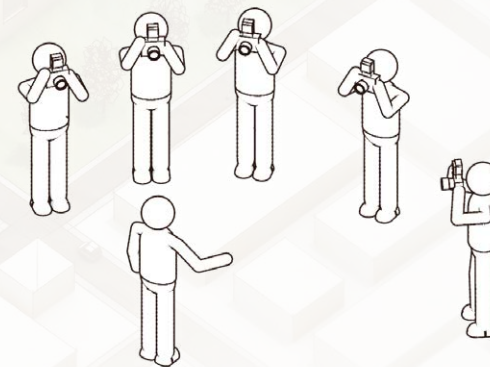
Ходит **Синий** игрок. Он решает, что настал момент продать произведение искусства. Игрок перемещается из галереи в отдел продаж и продаёт свою единственную картину. Она стоит 8 монет (как показывает жетон подписи). Игрок убирает картину из выставочного зала, кладёт её рядом со своим планшетом, получает 8 монет из банка и возвращает жетон подписи соответствующему художнику. После продажи игрок обязан перенести 1 посетителя из своей галереи на площадь. Поскольку в синей галерее находится одна лишь знаменитость, игрок перемещает именно её. Синий помощник с карты заказа возвращается в офис, а сама карта переворачивается. Поскольку перемещённым посетителем была знаменитость, игрок

поворачивает карту символом влияния вверх. Если бы до продажи у него не было посетителей в галерее или он переместил бы коллекционера, то сам бы выбрал, какой половиной вверх повернуть карту.

В качестве **действия управления** игрок мог бы добавить помощника на только что перевернутую карту заказа. Однако в его галерее больше нет знаменитостей, так что это не принесло бы ему влияние. Он решает не выполнять **действие управления**.



Ход Синего игрока. Продажа произведения искусства



ХУДОЖНИКИ И ИХ ПРОИЗВЕДЕНИЯ В ИГРЕ

Страна	Фотограф	Описание
2. США	• Крейг Мейер	«Краска», 2011 г.
4. США	• Александр Сатарайн	«Ода Р. Мутту», 2014 г. Эта фотография пытается вырвать предмет из его контекста, чтобы акцентировать внимание на его качествах и размыть сущность. Когда зритель поймёт, что за предмет запечатлён на фотографии, он, я надеюсь, откроет для себя новый смысл реальности обыденных вещей
5. Австралия	• Роберт Мастерс	«Дихроичное стекло», 2014 г. Макрофотоснимок дихроичного стекла в браслете. Часть еженедельного фотопроекта Google+ 2014 года
6. Португалия	• Витал Ласерда	«Танцующая девочка», 2008 г. Интроспекция. Часть блогерского проекта
7. Португалия	• Бруно Валерио	«Квадратный Будха», 2013 г., Авейру
8. США	• Тим Барнс	«Внутренняя часть крытого моста в национальном парке „Саутфорд Фоллс“ в Саутфорде, штат Коннектикут», 2010 г. Это фотография с большим динамическим диапазоном (HDR), то есть комбинация нескольких снимков
Фотографии 1 и 3 сделаны художником этой игры — Иэном О'Тулом из Австралии		

Страна	Живописец	Описание
9. Австралия	• Алисия Смит	«Чаща тропического леса», 1997 г., фрагмент, акварель, ручка/чернила. Единороги, драконы, мантикоры, фениксы, василиски, перитоны, грифоны, коатли
10. Индия	• Амит Калла	«Пейзаж (абстрактный)», 2014–2015 гг., масло на бумаге, 23 x 23 дюйма
11. США	• Крейг Мейер	«Крикун», 2005 г., масло на холсте
12. Бразилия	• Жанет Кунья Кларо	«Кофейная серия», 2002–2015 гг. Часть из серии картин, посвящённых одному из главных богатств Бразилии — кофе, вечному отражению чувственности и вкуса бразильской культуры и бразильцев
13. США	• Эми Шамански	«Мир Гарольда», 2010 г., акрил и уголь на холсте, 16 x 20 дюймов
14. Мексика	• Пабло де Леон Нава	«В ожидании», 2015 г., чернила на бумаге. Девушка с чемоданом, читающая книгу на солнце и ожидающая кого-то или чего-то
15. Гонконг	• Фрэнсис Г. Александеро В.	«Псалмы сердца», 2014 г., фрагмент, маркер на холсте. Люди всегда находятся в темноте и доброте; сдерживая разум, можно написать прекрасное стихотворение
16. США	• Пабло Пенья	«Последний закат», 2012–2014 г.

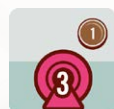
Страна	Иллюстратор	Описание
27. Португалия	• Витал Ласерда	«Органическое стекло», 2006 г., искажение, макрофотоснимок. Наблюдение за течением жизни сквозь стекло
29. США	• Раф Пейн	«Сизигия», 2011 г., иллюстрация. Сизигия — выравнивание планет по одной прямой, создание новых возможностей и новых миров
30. Гонконг	• Фрэнсис Г. Александеро В.	«7 галопирующих лошадей — семь жизненных контуров», 2014 г., иллюстрация, тушь на рисовой бумаге. Истина, мораль, добродетель, справедливость, процветание, мудрость и доверие
32. Бельгия	• Рафаэль Тёнис	«Закат зимой», 2004 г. Я сделал серию фотоколлажей, используя светокопирование, чтобы визуализировать дневник, который я вёл, пока учился в Бостоне. Эта работа символизирует моё визуальное и внутреннее ощущение холодной, но прекрасной зимы
Иллюстрации 25, 26, 28 и 31 сделаны художником этой игры — Иэном О'Тулом из Австралии		

Все трёхмерные скульптуры (17–24) создал художник этой игры — Иэн О'Тул из Австралии.

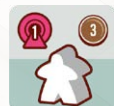
Все перечисленные выше произведения искусства были любезно предоставлены их создателями. Огромное спасибо им и всем остальным, кто прислал свои работы. Без вас этой игры не было бы.

ЖЕТОНЫ РЕПУТАЦИИ

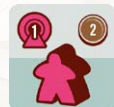
Примечание: перед финальным подсчётом уберите в коробку жетон репутации с 3-й перегородки вашего выставочного зала, если он по-прежнему там.



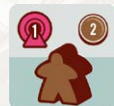
Получите 1 монету за каждые ваши 3 единицы влияния.
Получите монеты за этот жетон в первую очередь.



Получите 1 влияние и 3 монеты за каждого коллекционера в вашей галерее.



Получите 1 влияние и 2 монеты за каждую знаменитость в вашей галерее.



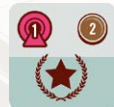
Получите 1 влияние и 2 монеты за каждого инвестора в вашей галерее.



Получите 1 монету за каждого посетителя в вашей галерее.



Получите 4 монеты за каждый набор из 3 разных посетителей в вашей галерее.



Получите 1 влияние и 2 монеты за каждый ваш жетон репутации, включая этот.



Получите 1 влияние и 3 монеты за каждого вашего помощника в «аукционной» части международного рынка.



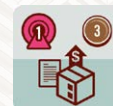
Получите 1 влияние и 1 монету за каждого вашего помощника в игре (не безработного и не убранный в коробку).



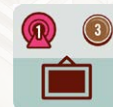
Получите 2 монеты за каждого художника с уровнем рекламы 4 и более.



Получите 2 монеты за каждое приобретённое вами во время игры произведение искусства (проданное и выставленное).



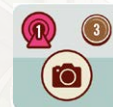
Получите 1 влияние и 3 монеты за каждое проданное вами произведение искусства.



Получите 1 влияние и 3 монеты за каждое выставленное у вас произведение искусства.



Получите 1 влияние и 2 монеты за каждый уникальный жанр приобретённых вами во время игры произведений искусства (проданных и выставленных).



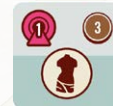
Получите 1 влияние и 3 монеты за каждую приобретённую вами во время игры фотографию (проданную и выставленную).



Получите 1 влияние и 3 монеты за каждую приобретённую вами во время игры картину (проданную и выставленную).



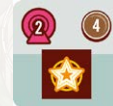
Получите 1 влияние и 3 монеты за каждую приобретённую вами во время игры цифровую иллюстрацию (проданную и выставленную).



Получите 1 влияние и 3 монеты за каждую приобретённую вами во время игры скульптуру (проданную и выставленную).



Получите 1 влияние и 2 монеты за каждого художника с известностью 15 и более.



Получите 2 влияния и 4 монеты за каждый выставленный у вас шедевр.

Создатели игры

Разработчик: Витал Ласерда.

Развитие игры: Пол М. Инкао.

Художник: Иэн О'Тул.

Графический дизайн и трёхмерные изображения: Иэн О'Тул.

Правила игры и трёхмерные изображения: Витал Ласерда.

Редактор: Пол Гроган, Gaming Rules!

Корректоры: Адам Аллетт, Ори Авталион, Трэвис Д. Хилл, Виктория Стрикланд.

Руководитель проекта: Рик Суэд.

Большое спасибо всем, кто тестировал «Галериста», а особенно ребятам, игравшим во все его версии бесчисленное число раз. Это Каролина Валенса, Уго Элиас, Жорже Граса, Натан Морзе, Пауло Ласерда, Педро Альмейда, Педро Бранко, Рикардо Альмейда, Сержио Невеш.

Особая благодарность Полу М. Инкао за всю его самоотверженность и время, уделённое разработке «Галериста»; Иэну О'Тулу за прекрасные иллюстрации; Полу Грогану за щепетильную редактуру правил; всему сообществу BGG за предложения и поддержку, а также Риду Суэду за веру в меня и игру. Без всех вас «Галериста» нельзя было бы и представить.

Выражаю всю свою любовь и благодарность моим прекрасным дочерям Катарине и Инес, а также моей музе и лучшему другу — супруге Сандре — за все их идеи, терпение, поддержку, вдохновение и много-много часов тестирования.



Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Выпускающий редактор и переводчик: Александр Петрунин.

Редактор: Сергей Капрарь.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Рафаэль Пилюян.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

