

# THE GALLERIST

UN JEU DE VITAL LACERDA

1 à 4 joueurs

30 minutes par joueur

L'Art et la Capitalisme ont généré un nouveau métier, le Galeriste. Finalement, vous pourrez acquérir le respect de la profession, vous combinant les talents d'un marchand d'art, d'un conservateur de musée permettant d'attirer les visiteurs du monde entier dans votre galerie. Il y a encore d'un agent d'artistes. Vous êtes sur le point d'accepter le a beaucoup de travail à accomplir, mais vous pouvez compter sur poste... Vous allez découvrir et faire grandir de nouveaux artistes : acheter, l'aide d'assistants prêts à être embauchés. Ce ne sont pas les passionnés exposer, vendre leurs œuvres et vous forger une réputation d'art qui manquent, espérant travailler avec une personne de votre renommée. Dirigez votre galerie et accéder à la fortune.

## Composants du jeu



1x Plateau de jeu



4 Galeries (Plateaux joueur)



4 Pions Galeriste



Marqueur 1er joueur et 4 marqueurs d'Influence



32 tuiles Oeuvres d'Art



16 tuiles Artiste



16 jetons Signature



10 tuiles Bonus d'Artiste



60 Tickets



40 Visiteurs



1 sac Visiteurs



40 Assistants



3 Chevalets



20 tuiles Réputation



8 marqueurs Renommée et 8 tuiles Célébrité



20 jetons Promotion



4 cartes Marchand d'Art



4 cartes Conservateur



20 cartes Contrat



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

## Sommaire

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



# MISE EN PLACE

4-joueurs



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



## MISE EN PLACE

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

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

Mise en place du Plateau principal:

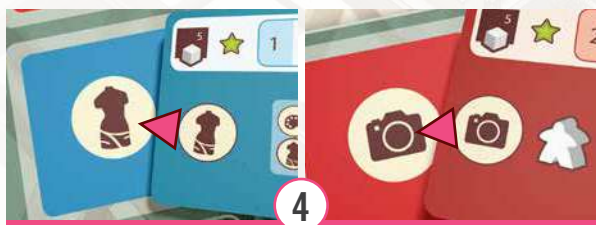
1. Placer chaque marqueur d'Influence (disque) sur la case 10 de la piste d'Influence.
2. Dans le Box-Office, placer un nombre de Tickets de chaque couleur en fonction du nombre de joueurs. 20 Tickets pour une **partie à 4 joueurs**, 15 pour **3 joueurs**, 10 pour **2 joueurs** et mode **Solitaire**.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

### Bureau Commercial

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

### Résidence d'Artistes

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



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

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

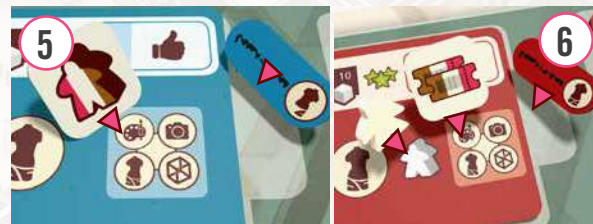


La case marron indique la valeur initiale de Renommée.

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

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

6. Placer les 2 jetons **Signature** appropriés près de chaque tuile Artiste.



Tuiles Bonus, Visiteurs et jetons Signature

7. Pour chaque forme d'Art, mélanger les Oeuvres d'Art, et placer chaque pile formée face révélée dans leur espace réservé sur le plateau principal. Prendre la tuile au sommet de chaque pile puis les mettre de côté.

8. Placer un nombre de **Visiteurs** pris au hasard dans le Sac égal au nombre de Tickets représentés sur chaque Tuile au sommet de chaque pile formée au point 7.



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

### Média

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

### Marché International

10. Choisir au hasard 12 tuiles **Réputation** et en placer une face révélée sur chacune des cases des 4 premières lignes du Marché International. Pour le mode **Solitaire et** pour une partie à **2 joueurs**, laisser vide la 2e colonne (placer donc 8 tuiles).

11. Mélanger les 4 tuiles Œuvre d'Art mises de côté au point 7 et les placer au hasard sur chaque chevalet. (Ces tuiles représentent des Œuvres de renommée internationale). Utiliser 1 chevalet de moins que le nombre de joueurs (ex : 3 chevalet pour une **partie à 4 joueurs**). Remettre dans la boîte les pièces inutilisées (chevalet et tuile(s) Œuvre d'Art parmi ces 4).

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

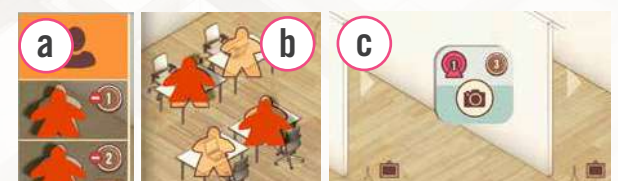


Le Lobby se situe entre la Galerie du joueur et la Place.

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

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

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



Mise en place d'un plateau Joueur



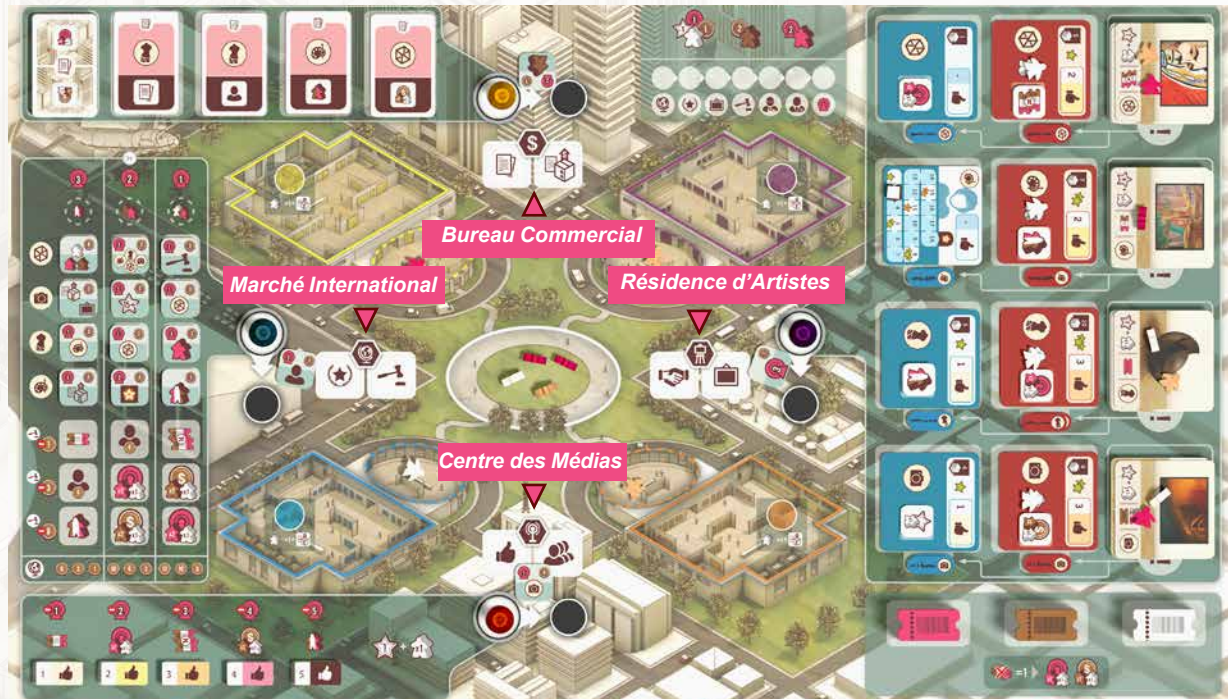
## Idée Générale du Jeu

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

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

Ces œuvres pourront être exposées dans les galeries des joueurs, voire vendues. Les joueurs embaucheront des Assistants pour les représenter sur le Marché International afin d'accroître leur réputation et participer à une Vente aux Enchères. À la fin du jeu, les joueurs gagneront encore de l'argent s'ils sont parvenus à compléter les objectifs de leurs cartes Conservateur et Marchand d'Art.

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



Les 4 Emplacements du plateau

### Un aperçu des Emplacements :



**Résidence d'Artistes :** Les joueurs peuvent soit découvrir un nouvel Artiste, soit acheter une Œuvre d'un Artiste déjà découvert. Chaque Artiste ne peut avoir que deux

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



**Bureau Commercial :** Un joueur peut y prendre une carte Contrat ou, s'il en a déjà récupérée une, peut vendre une Œuvre d'Art. Le prix de vente de l'Œuvre est basé sur le niveau de Renommée de l'Artiste qui l'a réalisée.



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

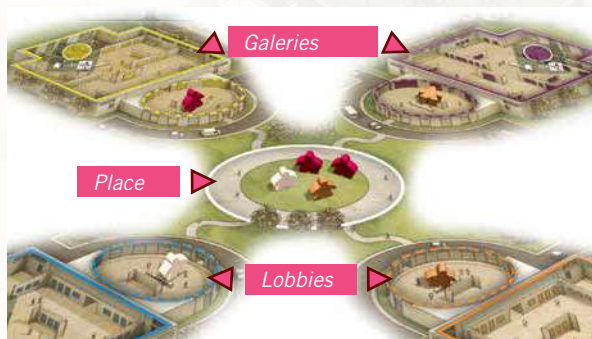


**Marché International :** un joueur peut placer un de ses Assistants sur une des cases du tableau du Marché International pour gagner un montant d'Influence dépendant de la Colonne choisie. Les cases supérieures permettent d'augmenter la réputation des joueurs et fournissent des tuiles objectifs pour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

### Visiteurs, Galeries, Place et Lobbies

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

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



La Place, les Lobbies et les Galeries



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



### Renommée

Chaque Artiste découvert (face-révélee) a un marqueur (cube) qui indique son niveau actuel de Renommée et qui détermine le cours des Œuvres qu'ils créent. Ainsi, investir dans une Œuvre lorsque l'Artiste est peu connu et la revendre plus tard lorsque celui-ci est célèbre est une bonne idée. La réputation des Artistes augmente lorsqu'ils réalisent une Œuvre d'Art, et quand ils sont promus dans les Médias.



### Influence

Chaque joueur marque son niveau d'Influence avec son disque sur la piste d'Influence sur le plateau principal. L'Influence est utilisée pour promouvoir un Artiste, réaliser une action Emplacement pendant une Action d'Éjection, et pour gagner de l'Argent. L'Influence est obtenue lorsqu'un joueur fait une action **Emplacement** du Marché International ou fait une action avec cette icône.



### L'Argent

L'Argent est une ressource essentielle du jeu. Il est utilisé pour acquérir les Œuvres d'Art, embaucher les Assistants et pour participer aux enchères sur le Marché International. L'Argent est obtenu lorsqu'un joueur vend une Œuvre d'Art ou fait une action avec cette icône.



## Gameplay

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

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



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

À cause de l'**Action d'Éjection**, les joueurs vont donc obtenir des actions et des déplacements supplémentaires en dehors de leur tour. Il faut se souvenir que le prochain joueur est toujours celui qui se trouve à gauche du joueur venant d'exécuter la dernière action **Emplacement** (Et non pas le joueur qui a été éjecté).

## Fin de la Partie

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

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

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

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



Conditions de fin de partie...

## Actions Emplacement

A son tour, si le pion Galeriste du joueur se trouve sur un des 4 **Emplacements**, ce joueur **DOIT DÉPLACER** son pion vers un **Emplacement différent**. S'il est dans sa Galerie (voir p.6), il choisit un **Emplacement**. De plus, quand le joueur déplace son pion d'un **Emplacement** vers un autre, il peut laisser



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

un de ses Assistants sur la case d'origine. Cet Assistant peut être pris soit d'un **bureau sur le plateau personnel, soit d'un autre Emplacement**. En laissant un Assistant de la sorte, le joueur obtiendra une action **d'Éjection**.

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

### Exemple:

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

## Actions Exécutive

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

### Il y a 2 Actions Exécutive possibles :

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

- Déplacer des Visiteurs en utilisant des Tickets

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

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

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

### Exemple:

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



### Règle Collectionneurs:

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

Donc au début de la partie chaque joueur ne peut avoir qu'un seul Collectionneur dans sa Galerie. Vous pourrez remarquer ce symbole dans chaque Galerie de joueur sur le plateau principal.



Action Exécutive : déplacer des Visiteurs

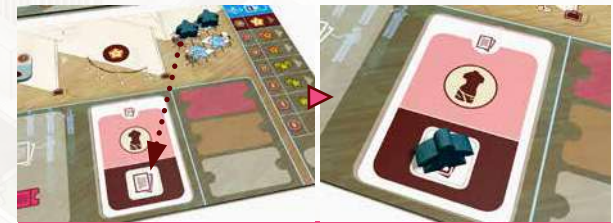


- Utiliser un bonus d'une carte Contrat  
*Signer des Contrats présente des avantages...*

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

**Exemple:**

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



Le joueur prend immédiatement le bonus indiqué sur la carte

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

**Exemple:**

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



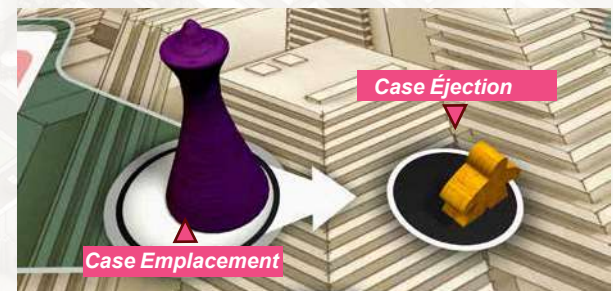
Le joueur reçoit immédiatement le Bonus d'Influence

Voir la description de ces Bonus sur l'Aide de jeu.

## Actions d'Éjection

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

*Exception: Vous pouvez utiliser l'Assistant qui a été éjecté pour effectuer l'Action d'Éjection (pour le placé soit sur une carte Contrat ou sur le Marché International), et dans ce cas il ne retourne donc pas à la maison.*



L'Assistant de Jaune a été éjecté

**Éjecter son propre Assistant:**

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

### Les Actions d'Éjection possibles sont:

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

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



Jaune réduit son Influence pour réaliser une action Emplacement

### Retourner à la Maison



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



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

**Exemple:**

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

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

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



L'Assistant de Jaune retourne à la Maison



# Emplacements



## Résidence d'Artistes



### Action: Découvrir un Artiste

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

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

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



### Case Commission :

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

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



Découverte d'un Artiste



### Action: Acheter et exposer une Œuvre d'Art

Le public aime découvrir de nouvelles Œuvres !

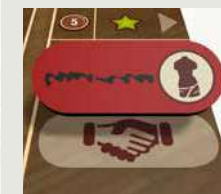
Cette action permet au joueur d'acheter une Œuvre d'Art pour l'exposer dans sa Galerie. **Le coût d'une Œuvre est égal à la position actuelle du marqueur Renommée de l'Artiste** à moins que le joueur ait une **commission** pour avoir découvert cet Artiste (voir ci-dessus). Dans cette situation, **le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



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

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

### Rappel à propos des Commissions:



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

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



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

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

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



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

### Rappel important :

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



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

- S'il s'agit d'une Commission, le prix est égal à la valeur de Renommée initiale de l'Artiste;
- Sinon, le prix est égal à la valeur de Renommée actuelle de l'Artiste.  
*(l'Influence peut être utilisée pour obtenir de l'Argent - voir p.13.)*

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

*(l'Influence peut être utilisée pour obtenir de la Renommée voir p.13.)*

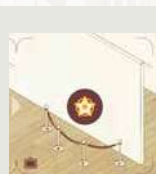
- Voir p. 14 pour plus de détails sur la Réputation.



Les récompenses mentionnées sur une Œuvre d'Art

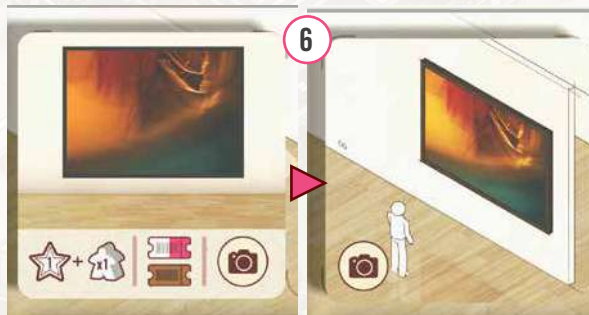
5. Gagnez les Tickets représentés sur l'Œuvre d'Art.

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



**4e case exposition de Galerie :**

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



Une Œuvre d'Art exposée

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



Nouveau cours d'une Œuvre d'Art achetée

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



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

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

**Exemple:**

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



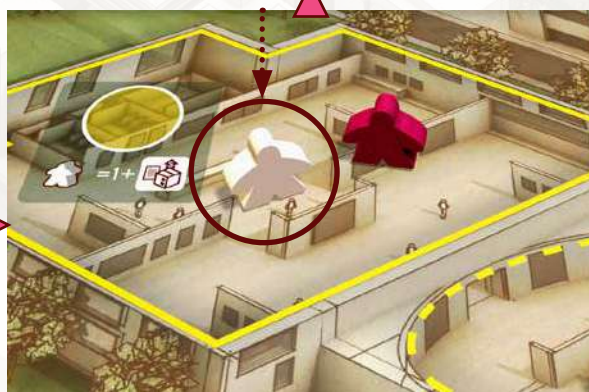
La Renommée de l'Artiste augmente de 2...



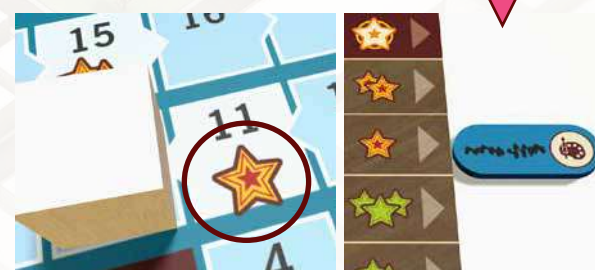
La Renommée de l'Artiste augmente en tout de 3



Coût de l'Oeuvre d'Art = 9 Argents



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



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





## Bureau Commercial



### Action: Signer un Contrat

*Vous devez signer des Contrats pour vendre les Œuvres précédemment acquises.*

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

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

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

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

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

Si la carte Contrat est placée sur une case vide, le joueur reçoit un ticket de la couleur représenté sur le plateau, provenant du Box Office.

### Attention:

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

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

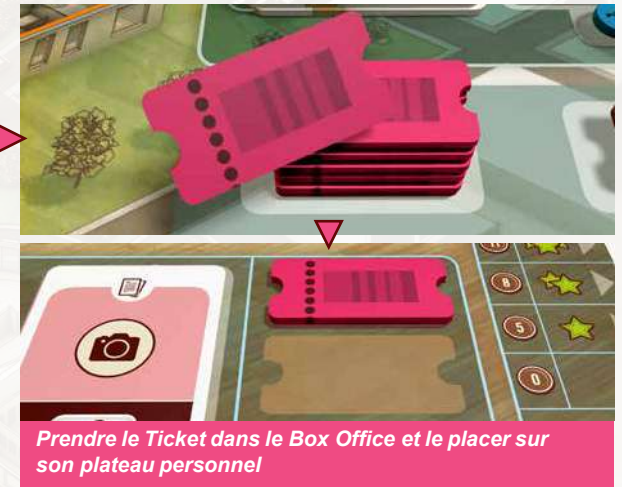
S'il y avait un Assistant sur la carte retournée, celui-ci est renvoyé à la Maison (voir p. 6).



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



*Un contrat est placé sur la case indiquant un Ticket rose*



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

### Exemple:

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

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



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

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



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





## Action: Vendre une Œuvre d'Art

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

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

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

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



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

*Après une vente, vous pouvez accueillir un Collectionneur de plus dans votre Galerie. Noter le symbole ci-contre sur les plateaux personnels.*

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



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



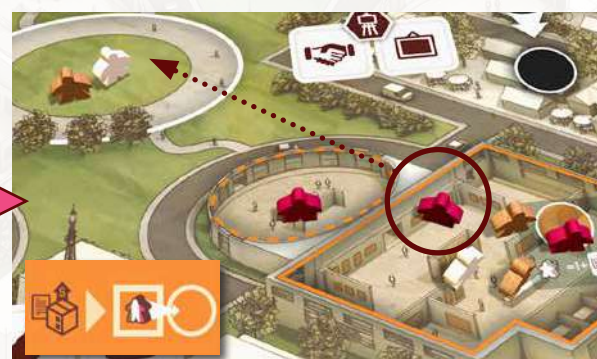
Déplacer l'Œuvre vendue, et faire glisser vers la gauche les autres Œuvres encore exposées



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



Remplacer le jeton Signature près de sa tuile Artiste



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



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

### Exemple:

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

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

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

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







## Centre des Médias



### Action: Embaucher des Assistants

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

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

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

#### Exemple:

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



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



### Action: Promouvoir un Artiste

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

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



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

#### Exemple:

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

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

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

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

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



**Niveau actuel de Promotion de l'Artiste**



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



**Gagne le bonus puis augmente la Renommée de l'Artiste**





## Marché International

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

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

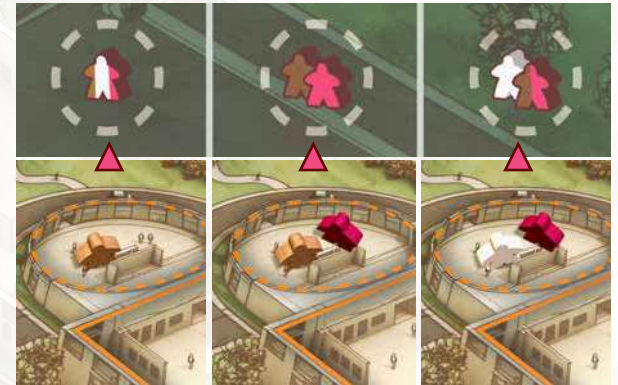


Partie haute - Réputation, partie basse - Enchère

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

- 1ère colonne - 1 Visiteur quelconque
- 2e colonne - 1 Investisseur + 1 VIP
- 3e colonne - 1 Collectionneur + soit 1 Investisseur soit 1 VIP

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



Prérequis pour avoir accès aux colonnes du Marché International



### Action: Prendre une tuile Réputation

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

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

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

- Un Assistant par case maximum

Note: À 2 Joueurs ou en Solo, la colonne du milieu du Marché International n'est pas utilisée.

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

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

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



Bleu gagne de l'Influence



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



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





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

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

Cette Action concerne les 3 lignes du bas du Tableau du Marché International. Après avoir vérifié qu'il respecte les conditions d'accès de la ligne et de la colonne, le joueur suit ces étapes :

1. Gagnez le montant d'Influence indiqué en haut de la colonne (3, 2 ou 1).
2. Choisissez une ligne et payez le montant indiqué au début de la ligne choisie (1, 3 ou 6 Argent).
3. Gagnez le bonus indiqué sur la case.
4. Placez un de ses Assistants sur la case, pris depuis un des Bureaux ou depuis un Emplacement.
  - Un seul un Assistant autorisé par case.
  - Les Bonus sont expliqués sur l'aide de jeu.



Le joueur fait une offre de 3 Argent sur cette ligne

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



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



## Influence

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

- Un joueur réalise une **Action Emplacement** après avoir été éjecté. (voir p. 6)
- Un joueur réalise l'Action **Promouvoir un Artiste au Centre des Médias**. (voir p. 11)
- Un joueur réalise une Action qui augmente la **Renommée d'un Artiste**. (voir paragraphe de droite)
- Un joueur utilise de l'argent pour acheter une **Œuvre d'Art, embaucher de nouveaux Assistants ou faire une offre au Marché International**. (voir paragraphe ci-dessous)

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

### Gagner de l'Argent



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

#### Exemple

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

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

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

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



Bleu utilise son Influence pour gagner 2 Argent

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

### Gagner de la Renommée



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

#### Exemple:

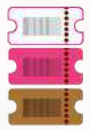
Orange a 12 Influences et achète une Œuvre d'Art. L'Artiste doit gagner 2 points de Renommée grâce à cette action, mais Orange choisit de reculer son marqueur Influence jusqu'à la case 10 (indiquant l'icône Renommée), et l'Artiste gagne 1 point de Renommée de plus. Si Orange recule son disque jusqu'à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



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



## Tickets



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

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

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

### Exemple:

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



### Règle Importante :

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



**Plus de Ticket désiré ? Échanger avec la défausse.**

## Décompte Intermédiaire

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

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



**Symbole décompte intermédiaire**

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

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



**Décompte intermédiaire causé par la prise du dernier Ticket marron**

## Renommée et Statut de Célébrité



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

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

- Acheter une de ses Œuvres d'Art, ou
- Le promouvoir dans l'industrie via les médias.

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

Si la **Renommée de l'Artiste atteint 19**, il devient une **Célébrité** et prend sa retraite, mais il peut toujours être, au besoin, promue.



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

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

1. Place une tuile Célébrité sur la tuile Artiste et gagne 5 Argents.
  2. Toute Œuvre d'Art de l'Artiste encore exposée devient une Pièce de Maître.
- **Les joueurs exposant au moins une Pièce de Maître dans leur Galerie sont autorisés à utiliser la 4ème case exposition.** Cette case additionnelle est disponible tant qu'au moins une Pièce de Maître est exposée.
  - **Plus aucune Œuvre d'Art de cet Artiste ne peut être achetée exceptée pour une commission** (voir p. 7).



**Ce joueur gagne 5 Argents et la 4ème case exposition de sa Galerie devient disponible.**

### Exemple:

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



## Décompte Final

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

### Majorités Marché International:



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

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

#### Exemple:

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

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

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

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



Décompte des Majorités

### Décompte tuiles Réputation:



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

### Décompte Oeuvres exposées:



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



Valeur de vente des Œuvres encore exposées = 42 Argent

### Enchères Œuvres d'Art Internationales:



Les Œuvres d'Art sur les chevalets sont mises aux enchères. Additionner chaque offre faite par joueur en considérant tous leurs Assistants placés sur les 3 lignes du bas du Marché International. Ainsi, chaque Assistant vaut 1, 3 ou 6 Argent, en fonction de la ligne sur laquelle il est placé. Le joueur présentant l'offre la plus élevée choisit en 1er une des Œuvres placées sur les chevalets et place celle-ci soit sur sa carte Conservateur ou sur sa carte Marchand d'Art. Celle-ci lui permettra de compléter une collection d'Œuvre. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a fait la meilleure offre dans la 3e colonne qui l'emporte. S'il n'y a aucune offre dans la 3e colonne, il faut comparer dans la 2e colonne etc... Le joueur avec la 2e meilleure offre prend une Œuvre sur un chevalet puis le 3e prend la dernière. Chaque joueur ne peut gagner qu'une seule de ces Œuvres.

#### Exemple 1:

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



Exemple 1: résolution des Offres.

#### Exemple 2:

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



Exemple 2: résolution des Offres.

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

#### Exemple:

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



Vente de l'Œuvre sur le chevalet

### Décompte carte Conservateur:



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

#### Exemple:

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



Décompte carte Conservateur



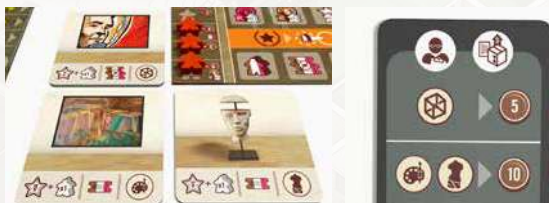
### Décompte carte Marchand d'Art:



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

#### Exemple:

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



Objectifs d'une carte Marchand d'Art

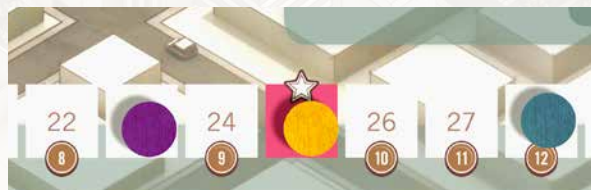
### Décompte Influence:



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

#### Exemple:

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



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

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

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

#### Égalité 1:

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

#### Égalité 2:

Le joueur qui a le plus de Visiteurs dans sa Galerie

#### Égalité 3:

Le joueur ayant le plus d'Assistants en jeu

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

## Jeu en Solo

### Mise en place

Suivez la mise en place normale du jeu, avec les exceptions suivantes:

Choisissez une couleur de joueur pour représenter le joueur fictif (Lacerda). Placez le pion Galeriste de Lacerda et tous ses assistants près du plateau de jeu.

Placez 10 billets de chaque couleur sur le Box-Office. Placez aléatoirement 8 tuiles de réputation dans la 1ère et 3ème colonnes de la partie supérieure du Marché International. La colonne du milieu n'est pas utilisée. Prendre 4 visiteurs de chaque type et les remettre dans la boîte.

### Gameplay

Vous jouez en premier. Après votre premier tour, placez le pion de Lacerda sur l'emplacement opposé du plateau de jeu. Après chacun de vos tours suivants, Lacerda se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre d'un emplacement à un autre, en laissant derrière lui un Assistant à chaque endroit.

Comme d'habitude, s'il vous éjecte ou que votre assistant est éjecté d'un emplacement, vous pouvez faire une **Action d'Éjection**. Lacerda ne fait aucune Action d'Emplacement ou d'**Action Exécutive** sauf sur le Marché International.

Si vous avez éjecté l'un des assistants de Lacerda, placez l'assistant dans sa réserve à côté du plateau de jeu et défaussez un billet de la pile ayant le plus de billets. En cas d'égalité, défaussez de la pile de votre choix. Si vous éjecté le Galeriste de Lacerda, il défausse également un billet, et il va simplement continuer à se

déplacer dans le sens horaire à son tour. Vous ne pouvez pas perturber le mouvement dans le sens des aiguilles d'une montre de Lacerda.

### Marché International

Chaque fois que Lacerda se déplace sur le Marché International, ou que lui-même ou un de ses assistants est éjecté par vous, placez l'un des assistants de Lacerda sur le tableau dans la première case vide disponible, en commençant par le coin supérieur gauche, puis en se déplaçant vers la droite et ensuite à la ligne suivante. Le premier des Assistants de Lacerda est placé dans la partie supérieure (Tuile de réputation). Le deuxième est placé dans la partie inférieure (Enchère). (Cette séquence est répétée



L'assistant est placé sur la 1ère case vide le plus près de la partie supérieure gauche.

#### Exemple:

Lacerda se déplace sur le marché international. Il a déjà 2 assistants dans la partie Réputation du tableau, et aussi 2 dans la partie Enchères. Donc, ce sera le 5e assistants de Lacerda placé dans le tableau, et il est donc placé dans la partie supérieure. L'assistant est placé sur la première case vide le plus proche du coin supérieur gauche et la tuile de réputation est défaussée.

pendant le jeu, ainsi les 3ème, 5ème, etc., Assistants sont placés dans la partie supérieure, et le 2ème, 4ème, etc., sont placés dans la partie inférieure. Si une partie du tableau est remplie, les assistants sont placés sur la partie non remplie jusqu'à ce que le tableau soit complété.

Quand un des assistants de Lacerda est placé sur une case avec une tuile de réputation, cette tuile est défaussée.

### Fin du jeu Solitaire

Le jeu solo se termine à la fin du tour dans lequel le dernier billet est pris du Box-Office. Ensuite, vous faites une action de plus (à un endroit différent de celui que vous êtes actuellement).

### Buts pour gagner le jeu Solitaire:

#### Apprenti

1. Atteindre au moins un de vos objectifs de Conservateur et de Marchand d'Art; 2. Acquérir au moins 4 tuiles de réputation; 3. Acquérir au moins 1 Chef-d'œuvre; 4. Avoir au moins 160 Argent.

#### Expérimenté

1. Atteindre l'objectif le plus élevé de la carte du Conservateur et un objectif de la carte du Marchand d'Art; 2. Acquérir au moins 5 tuiles de réputation; 3. Acquérir au moins 2 Chefs-d'œuvre; 4. Avoir au moins 180 Argent.

#### Maître Galeriste

1. Obtenez au moins 35 Argents au total des objectifs du Conservateur et du Marchand d'art; 2. Acquérir au moins 5 tuiles de réputation; 3. Acquérir au moins 3 Chefs-d'œuvre.



## Exemple de Partie

### 1er tour



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

Il déplace son pion du Marché International vers la résidence d'artiste laissant un assistant au Marché International. **Orange** est éjectée de l'emplacement, son pion **Orange** est déplacé vers le cercle noir à côté de l'Emplacement. **Bleu** décide d'acheter une œuvre d'art.

Il ne peut acheter que du peintre bleu, car c'est le seul artiste disponible.

Il paie 3 Argent pour l'Œuvre d'Art (la Renommée actuelle de l'Artiste) et déplace les deux Visiteurs présent sur l'Œuvre d'Art vers la Place.

Comme il n'a pas de collectionneurs dans sa galerie, la renommée de l'artiste augmente seulement par la valeur représentée sur l'œuvre d'art, dans ce cas, seulement 1.

Il gagne les billets figurant sur l'Œuvre d'Art. Il doit prendre 1 billet marron et ensuite un de son choix soit rose ou blanc. Il choisit rose, et place les deux billets dans son bureau.

**Bleu** place l'œuvre dans sa galerie face retournée dans l'espace le plus à gauche et prend l'une des pions Signature de l'artiste et le place à droite de sa carte joueur à côté de l'icône 1 étoile verte. Cela marque la valeur de vente de l'œuvre d'art.

Il place ensuite un visiteur au hasard du sac sur la nouvelle œuvre d'art (car il n'y a qu'un billet imprimé sur la nouvelle Œuvre).

Avant de terminer son tour, **Bleu** choisit de faire une Action Exécutive:

Il se défasse du billet rose pour déplacer le VIP présent dans son Lobby (à la mise en place du jeu) d'un espace vers sa Galerie. Il dépense également le billet marron pour amener un investisseur dans son lobby.



Tour de Bleu - Achat d'une Œuvre d'Art

Cependant avant que ce ne soit le tour de **Jaune**, **Orange** attend en dehors de l'Emplacement, ayant été éjecté. **Orange** peut maintenant prendre une «Action d'Éjection»:



Afin de faire l'une des deux Actions d'Emplacement, **Orange** a besoin de dépenser de l'Influence, en déplaçant son marqueur d'Influence vers l'espace précédent avec l'icône Renommée. Cela lui coûtera 5 Influence, ce qu'il décide de faire.

**Orange** fait l'action pour découvrir un artiste et choisit le photographe bleu.

Il retourne la tuile bleue de l'artiste photographe et reçoit le bonus indiqué sur la tuile bonus (2 tickets dans ce cas, il prend blanc et rose). Il place également un cube de Renommée pour marquer la renommée initiale de l'artiste de 4.

L'un des jetons Signature de l'artiste est placé sur l'espace Commission de son tableau de joueurs.

**Orange** dispose désormais d'une commission, et le prix de la première œuvre d'art qu'il achètera auprès de cet artiste sera toujours égale à sa valeur de Renommée initiale (4).

Le galeriste d'**Orange** est ensuite déplacé dans sa galerie.



L'action d'éjection d'Orange - Découvrir un artiste



Au tour de **Jaune**, qui est actuellement au Bureau Commerciale. Avant de partir, elle place un assistant dans son emplacement actuel, puis se déplace au Centre des Médias, en éjectant le joueur **Violet**. Puis elle fait l'action pour engager des assistants.

Elle embauche deux Assistants de sa file d'attente, recevant le ticket marron (imprimé à côté de l'espace de l'Assistant) et déplace les Assistants sur des bureaux vides dans son bureau.

Elle doit payer un total de 3 argents pour cela (1 pour le premier assistant et 2 pour le second).

**Jaune** décide de payer 2 Argent de sa propre réserve et d'utiliser l'influence pour en payer 1 autre.

Pour payer ce 1 argent avec l'influence, elle déplace son disque Influence de deux cases en arrière (jusqu'à la case avec l'icône d'argent).

Avant de terminer son tour, **Jaune** choisit de faire une Action Exécutive:

Elle dépense le billet marron pour déplacer un investisseur de la Place vers son Lobby.



Tour de Jaune - Engager des Assistants

Après avoir été éjecté, le Galeriste **Violet** est en attente à l'extérieur du Centre des Médias. **Violet** a maintenant la possibilité de faire une «Action d'Éjection» avant le début de son tour:

Elle n'a pas de billets ou de contrats, donc elle ne peut pas faire une action exécutive, mais elle pourrait dépenser de l'influence pour faire l'une des deux actions de l'emplacement.

Pour payer, elle aurait besoin de déplacer son marqueur Influence vers une case précédente avec l'icône Renommée. Cela lui coûtera 5 Influence, ce qu'elle pense est trop cher, alors elle choisit de ne pas faire d'action.

À la place, **Violet** déplace son pion Galeriste sur sa galerie sur le plateau de jeu.



#### C'est maintenant le tour de Violet:

Après avoir été éjecté de son emplacement précédent, elle peut maintenant choisir de se déplacer vers n'importe quel emplacement.

Il déplace son pion Galeriste au Bureau Commercial en éjectant l'assistant **Jaune**. Il veut prendre une carte Contrat, mais aucun des contrats visibles sont à son goût, donc il choisit de piocher 4 nouveaux contrats et les place sur ceux actuellement sur le plateau.

Puis, il prend une de ces nouvelles cartes Contrat et la place sur le troisième espace dans son bureau (il aurait pu choisir n'importe quel espace). Il prend un billet de n'importe quelle couleur, comme montré sur l'espace recouvert. Il choisit blanc.

Avant que **Violet** ne termine son tour, il peut faire une Action Exécutive:

Il pourrait utiliser le billet qu'il vient de gagner pour déplacer un Visiteur, ou il pourrait utiliser le bonus de sa carte de contrat en plaçant un Assistant dessus. Il choisit de ne faire ni l'un ni l'autre. Ensuite, **Jaune** choisit de ne pas faire son Action d'Éjection et renvoie son assistant à la maison.



Tour de Violet - Prendre un Contrat



**Orange** est le suivant et déplace son galeriste au Centre des Médias. Ceci éjecte **Jaune**. Avant qu'**Orange** ne prenne son Action d'emplacement, il utilise son Action Exécutive pour dépenser un billet blanc et déplacer un Collectionneur de son Lobby vers sa Galerie.

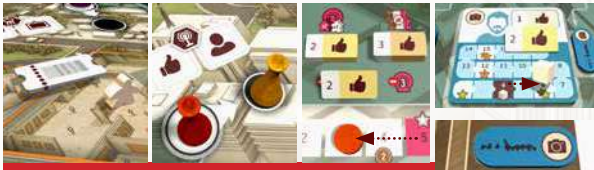
Puis, en tant qu'action d'Emplacement, il choisit de promouvoir le photographe bleu qu'il a découvert lors de sa précédente action d'éjection pendant le tour de **Bleu**.

Le niveau de promotion actuel de l'artiste est de 1, donc **Orange** consacre 2 Influence et place un jeton de niveau 2 sur l'Artiste. **Orange** reçoit le bonus affiché au-dessus de l'espace des jetons Promotion (Gain Influence). Cela lui donne 1 Influence (pour le Collectionneur dans sa Galerie).

Ensuite, la renommée de l'artiste augmente de 2 au total: 1 pour la promotion, et 1 supplémentaire parce que **Orange** a 1 collectionneur dans sa galerie. Le marqueur Renommée est déplacé dans la case 6, qui a l'icône 2 étoiles vertes. Cela signifie que toutes les Œuvres d'Art existant sont augmentées en valeur.

Cependant, le jeton de signature qu'**Orange** a à côté de son plateau de joueurs est encore dans la case commission; Il n'a pas encore été acheté d'œuvre, donc il reste sur la case commission.





### Tour d'Orange - Promouvoir un Artiste

Après que le tour d'Orange soit terminé, **Jaune** peut faire une **Action Éjection**, mais il choisit de ne pas le faire, et retourne à sa Galerie.

## Tour 2

Maintenant c'est le tour de **Bleu** :



Il déplace un de ses assistants à l'emplacement où il était, puis il décide de visiter le Marché International pour augmenter sa réputation. Avec ce mouvement, il éjecte son propre assistant. L'assistant revient à la maison sans effectuer d'action et **Bleu** poursuit son tour.

Il n'a qu'un Investisseur dans son Lobby et n'a donc accès qu'à la première colonne du tableau. Il a aussi seulement une peinture, il n'y a donc qu'un seul espace dans la partie supérieure de la table qu'il peut choisir.

Il gagne 3 Influence, prend la tuile de Réputation de la case et la place sur son tableau de Joueur, sur la case qui lui permet de déplacer n'importe quel Visiteur de la Place à sa Galerie. Il choisit de déplacer un VIP.

**Bleu** déplace l'Investisseur dans son Lobby vers la place parce qu'il a placé une tuile sur son plateau, et enfin, met un Assistant de son bureau sur la case du Marché International où la tuile a été prise.

**Bleu** n'a pas de billets ou de contrats, donc ne peut pas faire d'**Action Exécutive**.



### Tour de Bleu - Gagner une tuile Réputation

Tour de **Jaune** :

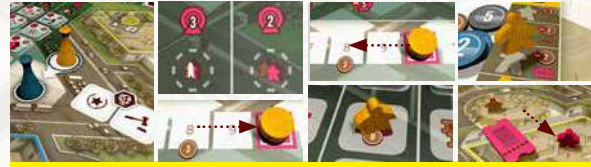


**Jaune** passe de sa galerie au Marché International. **Bleu** est déjà sur le Marché International et éjecté. **Jaune** a un VIP et un investisseur dans son lobby donc il peut choisir d'accéder soit à la 1ère ou 2ème colonne du tableau.

Il décide de faire une offre (sur la partie inférieure du tableau), et choisit la ligne «1 argent» de la deuxième colonne. Il gagne 2 Influence pour choisir la 2ème colonne, puis utilise son Influence pour obtenir le 1 argent qu'il a besoin pour l'offre, en reculant son disque sur la case 8 de la piste, et place une Assistant de son bureau sur la case du tableau.

Cela lui fait gagner un nouvel assistant et un billet rose.

Pour son Action Exécutive, **Jaune** dépense un billet rose et déplace le VIP de son Lobby vers sa Galerie.



### Tour de Jaune - Faire une Offre au Enchère

**Bleu** obtient alors une Action d'Éjection et aurait aimé dépenser 3 Influence pour faire une action d'emplacement. Cependant, il n'a plus de Visiteurs dans son Lobby, donc il ne peut pas accéder au Marché International. Son galeriste revient donc dans sa galerie.

Au tour de **Violet**:



**Violet** visite la Résidence d'Artistes, éjectant l'assistant **Bleu**. Il veut acheter une œuvre d'art pour exécuter le contrat qu'il a pris lors de son dernier tour, mais avant de faire l'action d'emplacement, il utilise son **Action Exécutive** pour déplacer un assistant sur sa carte de contrat. Le bonus lui permet de choisir un Visiteur du sac et de le placer directement dans sa Galerie, et il choisit un Collectionneur.

Il utilise ensuite son action d'emplacement pour acheter la dernière peinture disponible. (Le peintre bleu n'a plus de jetons Signature à sa gauche).

Il place le jeton de Signature à droite de son plateau de Joueur, à côté de la case avec 1 Étoile Verte (basé sur la Renommée actuelle de l'Artiste).

**Violet** paie 4 argents pour cette action (coût actuel égal Renommée de l'artiste), en utilisant 3 de son propre argent, et 1 de la piste Influence en déplaçant son marqueur Influence en arrière de 2 cases.

Il augmente alors la renommée de l'artiste à qui il a acheté l'Œuvre d'Art de 1 (comme indiqué sur la carte Œuvre d'Art) et 1 supplémentaire parce qu'il a 1 collectionneur dans sa galerie. Elle veut augmenter la valeur de la peinture encore plus, et décide d'utiliser son Influence pour augmenter la Renommée de l'artiste de 1 supplémentaire. **Violet** dépense 3 Influence (retour à l'icône de Renommée précédente sur la piste Influence).

La renommée de l'artiste est maintenant de 2 étoiles vertes, de sorte que les jetons Signature appartenant à **Bleu** et **Violet** sont déplacés jusqu'à la case 2 étoiles vertes. La valeur de vente de ces œuvres est maintenant de 8.



### Tour de Violet - Achat d'une Œuvre d'Art

**Bleu** a un assistant en attente à l'extérieur de l'emplacement, de sorte qu'il peut maintenant faire une **Action Éjection**. Il décide d'utiliser son Influence et de découvrir un nouvel Artiste. Après avoir exécuté son **Action Éjection**, **Bleu** déplace son Assistant vers son bureau.

Quelque Tour Plus Tard:



**Bleu** est le prochain joueur, et il décide qu'il veut vendre son Œuvre d'Art. Il passe de sa galerie au Bureau du Commerce et choisit de vendre sa seule peinture. L'Œuvre vaut 8 argents (la position du jeton Signature), il retire donc la peinture de sa galerie et la place à côté de son plateau de joueurs, reçoit de l'argent de la banque et retourne le jeton Signature à l'artiste.

Après la vente, **Bleu** doit déplacer un Visiteur de sa Galerie sur la Place. Puisqu'il n'a qu'un VIP à l'intérieur, il doit renvoyer celui-là.

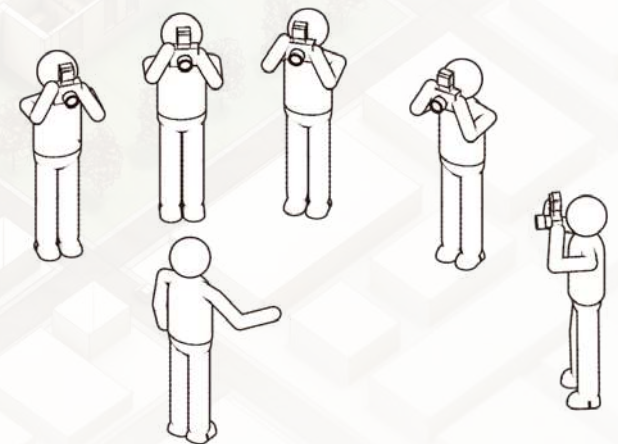
Son assistant, qui est sur la carte de contrat, est retourné au bureau et la carte de contrat est retournée.

Puisque le visiteur qui a été renvoyé était un VIP, la carte de contrat est orientée avec l'icône Influence sur le dessus. S'il n'avait pas de visiteurs dans sa galerie avant la vente ou s'il avait déplacé un collectionneur, il aurait pu choisir l'orientation de la carte.

Pour son **Action Exécutive**, il pourrait déplacer un de ses assistants sur la carte de contrat juste retourné. Mais comme il n'a plus de VIP dans sa galerie, il n'aura aucune influence pour cela, alors il décide de ne pas faire son **Action Exécutive**.



### Tour de Bleu - Vente d'une Œuvre d'Art





## Artist Participation

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

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

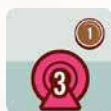
| Digital Art  | Artist                   | Description  |
|--|--------------------------|--|
| 27. Portugal   | • Vital Lacerda          | Organic Glass, 2006, Distortions, macro. Seeing life melting through glass.  |
| 29. USA  | • Raef Payne             | Syzygy, 2011, Illustration. Syzygy is about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

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

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



## Tuiles Réputation:



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



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



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



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



Gagner 1 Argent par Visiteur dans votre Galerie.



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



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



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



Gagner 1 Influence et 1 Argent pour chacun de vos Assistants en jeu. (Ceux remis dans la boîte et ceux non-engagés ne compte pas).



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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



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

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

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

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

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

## Credits:

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

If you have any questions, please email us at: [info@eagle-gryphon.net](mailto:info@eagle-gryphon.net)

LIKE us on Facebook: [www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games](https://www.facebook.com/Eagle-Gryphon-Games)

FOLLOW us on Twitter: @EagleGames

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

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





# FAQ NON-OFFICIELLE Version: 1.0 (22 Juin 2016)

## Réponse de Vital Lacerda sur BGG

### Général

#### Quand ajustez-vous la valeur d'un jeton de signature?

Chaque fois que la renommée de l'artiste augmente (voir les icônes étoiles sur la tuile d'artiste et le plateau de joueur).

#### Quand doit-on distribuer les cartes conservateur et marchand d'art?

Juste avant de choisir votre position initiale.

#### Puis-je déplacer un visiteur de mon lobby vers la place?

Non.

#### Puis-je gagner de l'argent à partir de la piste Influence et ne pas immédiatement le dépenser pour quelque chose?

Non. Bien que l'aide aux joueurs indique que "Vous pouvez utiliser votre influence pour gagner de l'argent ou de la gloire". Et vous obtenez seulement une pièce de monnaie, indépendamment du nombre sur l'icône de pièce de monnaie. Vous pouvez reculer plusieurs fois, mais à chaque fois vous ne gagnez qu'1 pièce.

#### Les tuiles de bonus sur les artistes non découverts doivent être placées face visible ou face caché?

Face visible. Tous les joueurs devraient pouvoir voir toutes les tuiles de bonus des artistes non découverts au début du jeu.

#### Est-ce que les œuvres d'art dans ma galerie comptent pour mon score final?

Oui. Vous recevez leurs valeurs de ventes totales.

#### Que se passe-t-il si vous avez un bonus pour choisir un visiteur dans le sac, mais le sac est vide?

Vous perdez le bonus et ne prenez aucun visiteur.

#### Que se passe-t-il si je dois prendre un billet couleur spécifique et qu'il n'y a plus de billet?

Vous en prenez un d'une autre pile et l'échangez avec ceux déjà défaussés. Vous ne serez jamais à court d'une Couleur.

#### Si l'art mis aux enchères à la fin du jeu est d'un type dans lequel aucun artiste n'est découvert, est-ce que cette pièce ne vaut aucun point?

Si l'artiste n'a pas été découvert, vous recevez la valeur du plus haut artiste non découvert. (C'est un événement très rare). Thématiquement, l'artiste était le créateur de cette œuvre d'art, mais il n'a été simplement pas découvert par vous.

### Jeu Solo

#### Lors de la configuration (Étapes 13-14), allez-vous toujours placer au hasard 4 tuiles de réputation, puis placez votre Galeriste sur celle où vous voulez commencer?

Oui.

#### Y a-t-il encore le décompte intermédiaire dans le jeu solo?

Oui.

#### Avez-vous à remplir tous les objectifs énumérés (4 buts en apprenti) dans une seule partie pour gagner?

Oui

#### Si le placement initial de la pièce de Lacerda est sur le marché international, place-t-il alors un Assistant sur le marché comme s'il s'était déplacé là-bas?

Non. Juste après votre premier déplacement.

#### Quel est le bon ordre de placement lors du démarrage du jeu solitaire?

- 1) Position initiale du joueur
- 2) Tour 1 du joueur
- 3) Position initiale de Lacerda (en face du joueur)
- 4) Tour 2 du joueur
- 5) Tour de Lacerda

#### Lorsque je me déplace de mon emplacement initial vers un nouvel emplacement (celui de mon tour 1 de joueur), puis-je laisser un assistant sur mon emplacement initial?

Non. Vous ne laisserez un assistant qu'après avoir effectué votre premier déplacement.

### Tuiles de Réputation

#### Si vous obtenez la tuile réputation que vous avez placée sur le plateau des joueurs (celle que vous obtenez au début du jeu placée sur le 3ème espace d'art) à la fin du jeu en incluant l'une des Œuvre d'art internationale acquises aux enchères sur cet case grâce à la carte Conservateur, que se passe-t-il?

Vous vous débarrassez de cette tuile de réputation et n'obtenez PAS le bonus du tout. Le bonus de ces tuiles est résolu avant d'obtenir l'art mis aux enchères internationales.

#### Comment scorer la tuile de Réputation basée sur les Assistants en jeu?

Ne pas compter les assistants non-engagés et ceux remis dans la boîte.

#### Que se passe-t-il si je mets une tuile de réputation sur mon plateau de joueur mais que je n'ai pas de visiteurs à déplacer dans mon lobby?

Rien. S'il n'y a pas de visiteurs dans votre lobby, vous obtenez juste une tuile de réputation gratuitement.

### Résidence d'Artiste

#### Si vous avez une commission d'un artiste, la première peinture que vous lui achetez doit-elle être obligatoirement celle commissionnée?

Oui.

#### Si j'achète une œuvre d'art de maître ou si une que je possède devient une œuvre d'art de maître, doit-je obligatoirement la placer dans le 4ème emplacement ainsi débloqué et réservé à l'œuvre d'art de maître?

Non la 4ème case est juste un emplacement supplémentaire qui se débloque si vous possédez actuellement dans votre galerie une œuvre d'art de maître, vous devez toujours ranger les œuvres en partant de la gauche. Vous pourriez aussi avoir plusieurs œuvres de maître dans votre galerie.

#### Puis-je utiliser une tuile bonus promotion (+1 de renommée) que j'ai obtenue en découvrant un artiste sur lui-même?

Oui.

#### Si la pile d'œuvres d'art est vide et que j'ai un jeton de commission de cette pile d'œuvre d'art, puis-je le défausser (Puisqu'il ne peut faire aucune œuvre d'art) pour découvrir un nouvel artiste?

C'est un cas très étrange, mais vous avez raté votre occasion d'obtenir l'œuvre d'art de l'artiste. Maintenant il ne travaille plus. Il vient de quitter le marché. Je dirais que oui. Vous pouvez le défausser.



## **Bureau de Vente**

### **Que se passe-t-il si la pioche de cartes contrat est épuisée?**

Vous re-mélangez toutes les cartes de contrat restantes sur le plateau avec celle de la défausse.

### **Lors de la vente d'une œuvre d'art d'un type d'art spécifique, combien de contrats puis-je remplir si j'ai plus d'un contrat de ce type d'art?**

Juste un. Et vous choisissez celui qui va être accompli.

## **Centre des Médias**

### **Puis-je promouvoir un artiste qui n'a pas encore été découvert?**

Non.

## **Cartes Marchand d'Art et Conservateur**

### **Puis-je compléter un but de la carte Marchand d'Art plus d'une fois?**

Non. Si vous avez l'objectif de vendre une Œuvre d'Art Numérique pour 5 pièces à la fin du jeu, par exemple, vous ne pouvez pas vendre deux d'entre elles pour un bonus de 10 pièces.

### **Puis-je utiliser une même Œuvre d'art pour remplir deux objectifs de la carte Conservateur?**

Oui. Mais cela ne sera probablement possible que si vous utilisez les trois emplacements de votre galerie, plus l'emplacement pour l'Œuvre de Maître, plus une des Œuvres d'Art Internationale mis aux enchères.

## **Emplacements et Actions**

### **Puis-je choisir un emplacement et choisir de ne pas faire d'action?**

Non. Vous ne pouvez choisir un emplacement et ne pas prendre l'action si vous ne pouvez pas y faire l'action.

### **Que dois-je faire si je ne peux pas faire d'actions sur les tous les emplacements?**

Vous choisissez un emplacement, déplacez votre Galeriste et passez votre tour. N'oubliez pas que vous pouvez faire une Action Exécutive AVANT de vous déplacer ce qui devrait vous aider à vous sortir de cette situation.

## **Actions d'Éjections / Assistants**

### **Que se passe-t-il si je chasse mon propre assistant d'un endroit et que je n'ai pas de place dans les bureaux de ma galerie?**

Vous pouvez soit mettre ce même assistant sur l'emplacement d'où vous venez de partir (en anticipant une Action Éjection) ou le défausser (pas recommandé). La règle importante est que vous pouvez déplacer vos assistants à tout moment pendant votre tour et que l'action d'Éjection ne se produit qu'à la fin de votre tour.

### **Puis-je utiliser ce même assistant qui a été éjecté d'un emplacement pour une action exécutive (à la place de dépenser l'influence et de faire une action d'emplacement) comme le placer sur une carte de contrat ou tout autre chose?**

Oui.

### **Lorsque je me déplace dans un nouvel emplacement, si je n'ai pas d'assistants disponibles, puis-je utiliser un assistant que je viens d'acquérir dans le nouvel emplacement (Centre des Médias, par exemple) et le mettre dans l'emplacement d'où je viens de partir?**

Non. Vous devez avoir cet assistant disponible au moment où vous quittez l'emplacement.