

# THE GALLERIST

UN JEU DE VITAL LACERDA

1 à 4 joueurs

30 min par joueur

*L'époque de l'art et du capitalisme a créé le besoin d'un nouveau métier, celui de galeriste.*

*En combinant les savoir-faire d'un marchand d'art, d'un conservateur de musée et d'un manager d'artistes, vous êtes sur le point de prendre ce travail. Vous allez promouvoir et encourager les artistes, acheter, exposer et vendre leur travail, et construire et étendre votre réputation internationale.*

*Vous obtiendrez ainsi le respect nécessaire pour attirer des visiteurs du monde entier dans votre Galerie. Il y a beaucoup de travail à faire, mais ne vous inquiétez pas, vous pouvez engager des assistants pour vous aider à réussir vos objectifs. Il y a une longue file d'amateurs d'art inactifs, espérant travailler avec quelqu'un de votre envergure. Faites fortune en gérant la Galerie la plus lucrative de tous les temps.*

## Contenu du jeu



1x plateau de jeu



4x Galerie d'art (plateau Joueur)



4x pions Galeriste



Marqueur Premier joueur et 4x marqueurs Influence



32x tuiles Œuvre



16x tuiles Artiste



16x jetons Signature



10x tuiles Bonus d'artiste



60x Tickets



40x Visiteurs



1x sac Visiteurs



40x Assistants dans la couleur des joueurs



3x chevalets



20x tuiles Réputation



3x tuiles Thème, 5x tuiles Célébrité et 8x marqueurs Notoriété



20x jetons Promotion



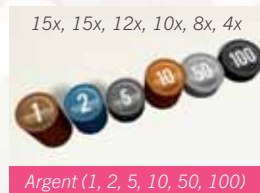
4x cartes Marchand d'art



4x cartes Conservateur



20x cartes Contrat



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

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

## Sommaires

	1
Mise en place de The Gallerist	2-3
Aperçu du jeu	4
<ul style="list-style-type: none"><li>• Une brève explication des quatre Lieux</li><li>• Visiteurs, Galeries, Esplanade et Halls</li><li>• Notoriété, Influence, Argent</li></ul>	
Principes du jeu	5
Fin de la partie	
Actions de lieu	
Actions exécutives	<ul style="list-style-type: none"><li>• Déplacer les visiteurs en leur offrant des tickets</li><li>• Utilisation d'un bonus provenant d'une carte Contrat</li></ul>
Actions d'expulsion	6
Résidence d'artistes	7
<ul style="list-style-type: none"><li>• Découvrir un artiste</li><li>• Acheter et exposer une œuvre</li></ul>	
Salle des ventes	9
<ul style="list-style-type: none"><li>• Signer un contrat</li><li>• Vendre une œuvre</li></ul>	
Centre des médias	11
<ul style="list-style-type: none"><li>• Engager des assistants</li><li>• Promouvoir un artiste</li></ul>	
Marché international	12
<ul style="list-style-type: none"><li>• Prendre une tuile Réputation</li><li>• Faire une offre pour une œuvre renommée</li></ul>	
Influence	13
Tickets, Notoriété et statut de célébrité	14
Décompte intermédiaire	14
Décompte de fin de partie	15-16
Jeu en solitaire	16
Exemple de partie	17-18
Participation des artistes	19
Tuiles Réputation & crédits	20

# MISE EN PLACE DE THE GALLERIST

# PARTIE À 4 JOUEURS



À l'exception de l'Argent, tous les autres éléments sont limités. S'ils sont épuisés, vous ne pouvez pas en prendre davantage.

## MISE EN PLACE

- Placez le plateau de jeu au milieu de la table.
- Placez les **plateaux Joueur** autour du **plateau de jeu** proche de la **Galerie** de la couleur appropriée.

Placez les visiteurs dans le sac : Pour **4 joueurs**, utilisez tous les visiteurs. À **3 joueurs**, retirez-en 2 de chaque type et remettez-les dans la boîte. Pour une partie à **2 joueurs** ou **en solo**, retirez-en 4 de chaque type.

### Mise en place du plateau de jeu :

1. Placez le marqueur **d'Influence** (disque) de chaque joueur sur la case « 10 » de la piste d'Influence.
2. Dans le guichet, placez des **tickets** de chaque couleur en fonction du nombre de joueurs. 20 pour une partie à **4 joueurs**, 15 pour une partie à **3 joueurs** et 10 pour une partie à **2 joueurs** ou **en solo**. Remettez les tickets restants dans la boîte.

### Salle des ventes :

3. Mélangez les cartes Contrat et placez les face cachée sur la case la plus à gauche. Piochez les quatre premières cartes et placez-les face visible sur les quatre cases de présentation des contrats.

### Résidence d'artistes :

4. Mélangez les 16 tuiles **Artiste** et placez-les, une par une, sur les cases du plateau correspondant à la couleur et à la forme d'art de l'artiste.



Chaque forme d'art a 1 artiste bleu et 1 artiste rouge.

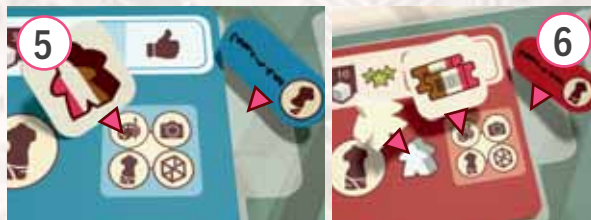
Si vous piochez un artiste dont la case est occupée, remettez-le dans la boîte. Répétez jusqu'à ce que toutes les cases soient remplies, puis rangez les artistes restants dans la boîte. Il doit y avoir un artiste bleu et un artiste rouge pour chaque forme d'art.



La case marron correspond à la valeur initiale de Notoriété - Indiquez-la

Placez 1<sup>re</sup> tuile Artiste bleu piochée, face visible, et indiquez sa notoriété initiale avec un cube blanc. Cette valeur initiale figure sur les deux faces de la tuile.

5. Tous les autres artistes commencent la partie face cachée. Mélangez les tuiles Bonus d'artiste et placez-en une au hasard sur chaque artiste. Remettez les tuiles restantes dans la boîte. Placez un **visiteur blanc** (collectionneur) du sac sur chaque tuile Artiste rouge.
6. Placez les deux jetons **Signature** de l'artiste à côté de toutes les tuiles Artiste correspondantes.



Tuiles bonus, visiteurs et jetons Signature

7. Pour chaque forme d'art, mélangez les œuvres respectives et placez chaque pile, face visible, sur la case à côté de l'atelier approprié. Prenez la première tuile de chacune des piles et mettez-les de côté pour l'instant.
8. Placez un nombre de **visiteurs** tirés au hasard du sac sur chaque œuvre supérieure correspondant au nombre de tickets représentés sur la tuile.



La couleur des tickets n'a pas d'importance - juste le nombre

### Les médias :

9. Empilez chacun des jetons **Promotion** sur les cases numérotées correspondantes.

### Marché international :

10. Choisissez au hasard 12 jetons **Réputation** et placez-en un face visible sur les cases des 4 rangées supérieures du Marché international. Dans une partie à **2 joueurs** ou **en solo**, ne placez que 8 tuiles et ne couvrez que les 4 rangées supérieures de la 1<sup>re</sup> et de la 3<sup>e</sup> colonne.
11. Mélangez les 4 œuvres que vous avez précédemment mises de côté et placez-en une au hasard sur chacun des chevalets à côté du

plateau. Utilisez 3 chevalets pour une partie à **4 joueurs**, 2 chevalets pour une partie à **3 joueurs** et 1 chevalet pour la partie à **2 joueurs** ou **en solo**. *Ce sont des œuvres de renommée internationale.*

Remettez les chevalets restants dans la boîte avec la ou les œuvres restantes.

12. Placez 4 **visiteurs** au hasard du sac sur l'**Esplanade** et 1 **visiteur** au hasard sur le **Hall** de chaque joueur.

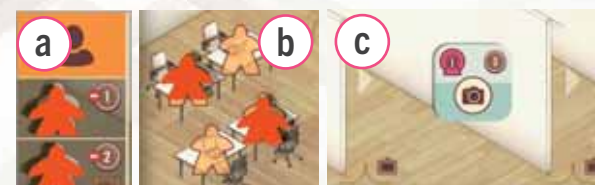


Les Halls se trouvent entre la Galerie des joueurs et l'Esplanade.

13. Prenez au hasard 4 des tuiles **Réputation** restantes et placez l'une d'entre elles face visible à côté de chaque **Lieu** sur le plateau de jeu.
14. Déterminez au hasard un premier joueur et donnez-lui le marqueur Premier joueur. Dans l'ordre **inverse** du tour, chaque joueur choisit un des **Lieux**, y place son **galeriste** et prend la tuile **Réputation** de ce **Lieu**. Remettez les autres tuiles dans la boîte.
  - Placez tout le reste près du plateau de jeu.

Chaque joueur choisit une couleur et installe sa Galerie comme suit :

- a. Placez 8 **assistants** sur les cases de la piste d'assistants inactifs.
- b. Placez les 2 **assistants** restants sur les cases poste de travail du bureau.
- c. Placez la tuile **Réputation** prise précédemment sur la 3<sup>e</sup> case Œuvre du plateau Joueur.
- d. Prenez 10 d'Argent à la banque.
- e. Mélangez les cartes **Marchand d'art** et distribuez-en une au hasard à chaque joueur. Faites de même avec les cartes **Conservateur**. Ces cartes sont gardées secrètement des autres joueurs.



Mise en place du plateau Joueur

## Aperçu du jeu

Dans The Gallerist, chaque joueur essaie de gagner le plus d'Argent possible pour remporter la partie.

Au cours de la partie, les joueurs découvriront des artistes, leur commanderont une œuvre et investiront sur eux pour les rendre plus célèbres.

Ils achèteront des œuvres, les exposeront dans leur galerie et les vendront probablement. Ils engageront des assistants et les utiliseront sur le Marché international pour accroître leur réputation et enchérir sur les œuvres mises aux enchères. À la fin de la partie, les joueurs marquent également des points supplémentaires pour avoir atteint les objectifs de leurs cartes Conservateur et Marchand d'art.

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire. À son tour, le joueur choisit un des quatre **Lieux** sur le plateau de jeu et choisit ensuite l'une des deux actions disponibles sur ce **Lieu**. Il existe également des **actions exécutives** et des **actions d'expulsion** qui sont expliquées plus loin.



Les quatre Lieux du jeu

Une brève présentation des quatre **Lieux** :



**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 invendues à tout moment, représentées par leur jeton Signature. Le prix d'une œuvre est basé sur la notoriété de l'artiste (indiqué sur la piste de l'artiste par le cube de notoriété). Une fois achetée, l'œuvre est exposée dans la Galerie du joueur.



**Salle des ventes** : un joueur peut prendre une carte Contrat dans l'offre disponible ou, s'il a déjà le bon contrat, vendre une de ses œuvres. La valeur de vente de l'œuvre est basée sur le niveau de notoriété de l'artiste qui l'a créée.



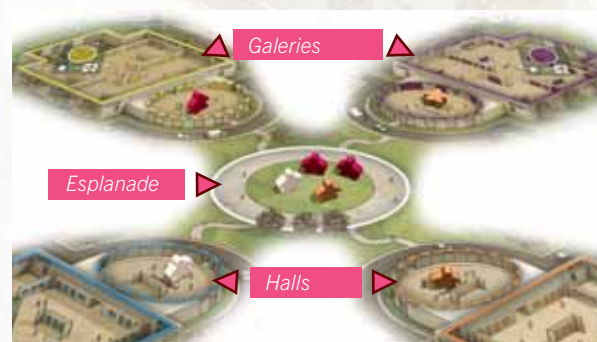
**Centre des médias** : un joueur peut y engager des assistants supplémentaires, ou y promouvoir un artiste dans les médias, ce qui augmentera sa notoriété et récompensera le joueur d'un bonus supplémentaire.



**Marché international** : ici, un joueur peut envoyer un de ses assistants sur une des cases du plateau du Marché international et gagner de l'Influence en fonction de la colonne dans laquelle ils sont placés. La partie supérieure du plateau augmente la Réputation du joueur et lui donne une tuile d'objectif de fin de partie ; la partie inférieure est la zone où les joueurs font une offre sur les œuvres mises aux enchères (exposées sur les chevalets). Cette vente aux enchères a lieu à la fin de la partie.

## Visiteurs, Galeries, Esplanades et Halls

Une part importante du jeu réside dans les visiteurs, de 3 types différents représentant les **investisseurs (marron)**, les **VIP (rose)** et les **collectionneurs (blanc)**. Un joueur peut déplacer ces visiteurs sur le plateau en dépensant des tickets de la couleur appropriée,



L'Esplanade, Halls et Galeries



dans le but de faire entrer les visiteurs dans sa Galerie. Une fois sur place, ces visiteurs peuvent faire gagner de l'Argent et de l'Influence au joueur et contribuer à accroître la notoriété d'un artiste.



### Notoriété

Chaque artiste découvert (face visible) a un marqueur pour indiquer sa notoriété actuelle. Cela détermine le prix de vente de toute œuvre qu'il crée. C'est donc une bonne idée de leur acheter une œuvre lorsqu'ils viennent d'être découverts, et de la vendre avec profit lorsqu'ils sont plus célèbres ! La notoriété d'un artiste augmente lorsqu'il crée une œuvre et lorsqu'il est mis en avant dans les médias.



### Influence

Chaque joueur marque son Influence actuelle sur la piste sur le plateau de jeu. L'Influence est dépensée pour promouvoir un artiste, pour effectuer une action de **Lieu** dans le cadre d'une **action d'expulsion** et pour gagner de l'Argent supplémentaire ou de la notoriété. L'Influence est acquise lorsqu'un joueur effectue une action avec cette icône (*une fête*) et réalise une action de **Lieu** sur le Marché international.



### Argent

L'Argent est une ressource vitale dans le jeu. Il est utilisé pour acheter des œuvres, engager des assistants et faire des offres sur les ventes aux enchères sur le Marché international. De l'Argent est gagné chaque fois qu'un joueur vend une œuvre ou réalise une action avec cette icône (*une réunion*).

## Principes du jeu

Le jeu se déroule en une série de manches, en commençant par le premier joueur. A son tour, un joueur déplace son **galeriste** vers l'un des quatre **Lieux** du plateau de jeu et réalise **l'une** des deux actions sur ce **Lieu**. De plus, un joueur peut également réaliser **une** des deux « **actions exécutives** » à son tour, **avant ou après** avoir réalisé son action du **Lieu**.

Si un joueur déplace son galeriste vers un **Lieu** où un autre joueur est présent, ce joueur est éjecté et réalisera une « **action d'expulsion** » spéciale **après que le joueur actuel a terminé son tour**.



Jaune a été expulsé

Avec une **action d'expulsion**, les joueurs peuvent réaliser des actions supplémentaires en dehors de leur tour normal. N'oubliez pas que le prochain joueur à jouer son tour est toujours à gauche du joueur actif (et non du joueur qui a été expulsé).

Cet élément dynamique du jeu le distingue vraiment et implique tout le monde.

## Fin de la partie

La séquence de jeu se poursuit jusqu'à ce qu'au moins **deux** des conditions suivantes soient remplies :

- Le guichet (les tickets) est vide.
- Deux artistes ou plus sont devenus des Célébrités.
- Le sac de visiteurs est vide.

Dès que **deux ou plus** de ces conditions sont remplies, la manche se poursuit jusqu'à ce que le dernier joueur termine son tour. Ensuite, en commençant par le premier joueur, dans l'ordre du tour, chaque joueur a droit à un tour supplémentaire normal. Si un joueur est **expulsé** au dernier tour, il renvoie simplement son pion à sa Galerie et ne réalise pas **d'action d'expulsion**.

Le décompte final a alors lieu (voir p. 15) et **le joueur ayant le plus d'Argent gagne la partie**.



Conditions de fin de partie - 2 sur 3

## Actions du Lieu

Au tour d'un joueur, si le joueur se trouve dans un **Lieu** (et qu'il n'en a pas été expulsé), il **DOIT** déplacer son pion Galeriste vers un **autre Lieu**. S'il se trouve dans sa Galerie (voir p. 6), il peut choisir n'importe quel **Lieu**.

De plus, si un joueur se déplace d'un **Lieu** à un autre, il peut laisser un de ses assistants sur la case



Laisser un assistant derrière soi

que son pion galeriste quitte. Cet assistant peut provenir soit du **bureau**, soit d'un autre **Lieu**. En laissant un assistant derrière lui, le joueur bénéficie d'une **action d'expulsion** si son assistant est déplacé.

Une fois sur le nouveau Lieu, le joueur **DOIT** choisir **l'une** des deux actions possibles du Lieu (voir p. 7).

### Exemple :

Orange joue son tour. Son galeriste se trouve 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 assistant dans son bureau et le place sur le **Lieu** du Marché international. S'il avait un assistant dans un autre **Lieu**, il aurait pu déplacer celui-ci à la place. Enfin, il réalise l'une des deux actions possibles au Centre des médias.

## Actions exécutives

À son tour, **en plus** d'une action du **Lieu**, un joueur peut également réaliser une **action exécutive**. Dans ce cas, cette action est réalisée **avant ou après** l'action du **Lieu**, au choix du joueur.

### Il y a 2 actions exécutives possibles

- Déplacer les visiteurs en leur offrant des tickets.
  - Utiliser un bonus provenant d'une carte Contrat.
- Déplacer les visiteurs en leur offrant des tickets

*Les galeristes offrent des tickets pour faire venir des visiteurs importants dans leurs Galeries*

Un joueur peut défausser **n'importe quel nombre** de tickets. Chaque ticket défaussé permet au joueur de déplacer **un visiteur de la même couleur** d'une case du plateau **VERS** sa propre Galerie. Un même visiteur peut être déplacé plusieurs fois dans le cadre d'une même action.

Les tickets défaussés sont placés sur une pile de défausse à côté du plateau de jeu (**ils ne sont pas remis au guichet**).



### Règle des collectionneurs :

Un joueur est limité pour le nombre de collectionneurs qu'il peut avoir dans sa Galerie à tout moment. Ce nombre est égal à 1 de plus que le nombre d'œuvres que le joueur a vendues. Par conséquent, au début de la partie, chaque joueur ne peut avoir qu'un seul collectionneur dans sa Galerie.

Cherchez ce symbole dans la Galerie de chaque joueur sur le plateau de jeu.

Un visiteur sur l'Esplanade ou dans un Hall peut être déplacé par n'importe quel joueur, mais une fois qu'un visiteur entre dans une Galerie, **il ne peut pas en sortir en défaussant des tickets**.

### Exemple :

Déplacer un visiteur de l'Esplanade vers son Hall (et non l'inverse), de son Hall vers sa Galerie (et non l'inverse), ou même du Hall d'un autre joueur vers l'Esplanade.



Déplacer des visiteurs avec une action exécutive

- Utiliser un bonus provenant d'une carte Contrat

*Avoir des contrats présente de nombreux avantages*

Pendant le jeu, les joueurs peuvent prendre des cartes Contrat, qui sont placées sur leur plateau Joueur. Le bonus indiqué sur la carte peut être utilisé par le joueur qui effectue une **action exécutive** pour placer un de ses assistants (de son bureau ou d'un **Lieu**) sur la carte. Ce bonus ne peut être pris qu'une seule fois, et l'**assistant utilisé reste sur la carte** pour l'indiquer.

#### Exemple :

*Bleu a une carte Contrat sur son plateau Joueur. 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 Prendre une nouvelle carte Contrat).*



Le joueur reçoit immédiatement le bonus indiqué sur la carte

Plus tard dans la partie, si la carte Contrat est utilisée pour vendre une œuvre, l'assistant est renvoyé à son bureau et la carte Contrat est retournée, représentant un nouveau bonus qui peut être pris en réalisant une autre **action exécutive**. Voir la description des bonus sur l'aide de jeu.

#### Exemple :

*Dans l'exemple précédent, Bleu a utilisé la carte Contrat et l'assistant retourne à son bureau. Il peut alors utiliser une action exécutive plus tard dans la partie pour replacer un de ses assistants sur la carte, mais cette fois en recevant le bonus du haut au dos de la carte.*



Le joueur reçoit immédiatement le bonus d'Influence

## Actions d'expulsion

Si un joueur déplace son pion Galeriste sur un **Lieu** où il y a déjà un autre pion Galeriste ou un assistant, cette pièce est « **expulsée** » et déplacée sur la case noire devant la case de **Lieu**. Une fois que le joueur actif a terminé son tour, le joueur qui a été éjecté peut réaliser une « **action d'expulsion** » spéciale, puis son pion galeriste/assistant retourne dans sa galerie (voir « Retour à la Galerie » ci-dessous).

*Exception : si l'assistant qui a été expulsé est utilisé pour l'action d'expulsion (qu'il soit placé sur une carte Contrat ou sur le Marché international), il ne retourne pas à la Galerie ensuite.*

#### Expulser votre propre assistant :

*Il est possible pour un joueur d'expulser son propre assistant. Dans ce cas, l'assistant retourne à la Galerie, mais le joueur ne peut pas réaliser d'**action d'expulsion**.*

### Les actions possibles sont les suivantes :

- Réduire l'Influence en revenant à l'icône de notoriété précédente pour réaliser une des actions du **Lieu**.
- Réaliser une action exécutive (voir ci-dessus).

Réaliser une **action d'expulsion** est facultatif, mais le pion Galeriste ou l'assistant retourne à la Galerie même si aucune action n'est réalisée.

#### Retourner à la Galerie



Chaque fois qu'un pion galeriste doit retourner à la Galerie après avoir été expulsé d'un **Lieu**, il est renvoyé dans sa Galerie sur le plateau Joueur.

Chaque fois qu'un assistant doit retourner à la Galerie, il est placé sur un des emplacements vides de bureau du joueur. Si les quatre bureaux sont occupés, l'assistant est retiré du jeu et remis dans la boîte.

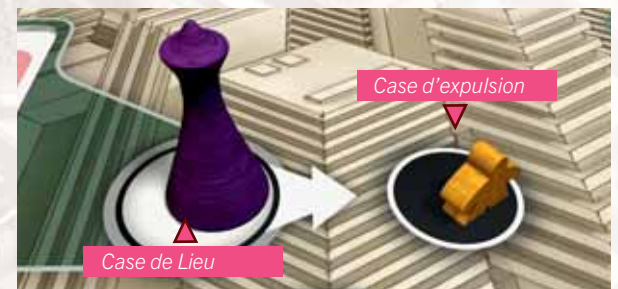


#### Exemple :

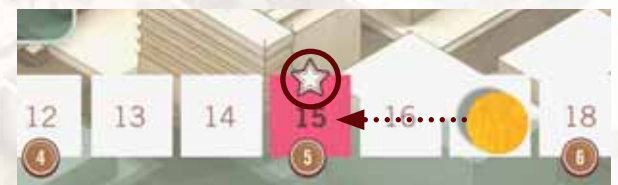
*C'est le tour de Violet. Elle se déplace vers la Salle des ventes, où le joueur Jaune a un assistant. L'assistant de Jaune est déplacé vers la case noire devant la case du **Lieu**.*

*Après que Violet a réalisé son action de Lieu, Jaune peut utiliser son **action d'expulsion** pour réaliser également l'action du **Lieu** (en déplaçant son marqueur d'Influence vers l'icône de notoriété précédente).*

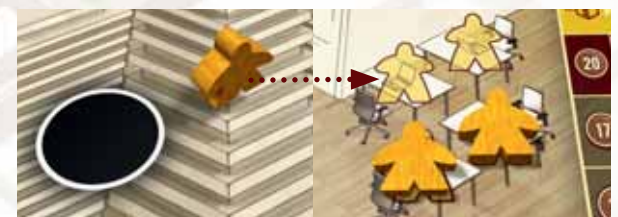
*L'assistant de Jaune retourne à la Galerie.*



L'assistant de Jaune a été expulsé



Jaune réduit son Influence pour réaliser une action du Lieu



L'assistant de Jaune retourne à la Galerie

## Lieux



### Résidence d'artistes



Action : Découvrir un artiste

*Après avoir découvert un nouvel artiste, vous lui commandez une œuvre.*

Il y a 8 artistes à chaque partie, mais un seul d'entre eux (celui face visible) est disponible pour créer des œuvres lorsque la partie débute. Les autres artistes doivent d'abord être découverts par un joueur qui entreprend cette action et **suit ces étapes** :

1. Choisissez un **artiste** non découvert (une tuile Artiste face cachée).
2. Gagnez le bonus indiqué sur la tuile **bonus Artiste** et défaussez la tuile bonus dans la boîte de jeu.
3. Artistes rouges uniquement : déplacez le Collectionneur (visiteur blanc) de la tuile Artiste vers l'Esplanade.
4. Retournez la tuile Artiste face visible.
5. Placez un **marqueur Notoriété** sur la case marron de la piste de notoriété de la tuile Artiste.
6. Déplacez un jeton Signature de cet Artiste sur la **case Commande** en bas de la piste Valeur sur le plateau Joueur.



**Case Commande :**

*Un joueur ne peut avoir qu'une seule Commande à la fois ; s'il a déjà une signature sur sa case Commande il ne peut pas découvrir un autre artiste et ne peut pas avoir un autre jeton Signature du même artiste.*



Découvrir un artiste



**Action :** Acheter et exposer une œuvre

*Quelque chose à regarder pour votre public !*

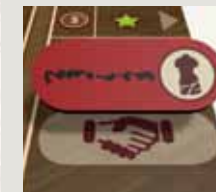
Cette action permet à un joueur d'acheter une œuvre et de l'exposer dans sa Galerie. **Le coût de l'œuvre est égal à la notoriété actuelle de l'artiste**, sauf si le joueur a une **Commande** pour avoir découvert cet artiste (voir ci-dessus). Dans ce cas, **le coût de l'œuvre est égal à la notoriété initiale de l'artiste**.



Les artistes n'ont de l'inspiration que pour deux œuvres sur le marché en même temps. Ceci est représenté par les jetons **Signature**.

Une fois que ces deux jetons ont été retirés d'un artiste, celui-ci ne peut pas créer une autre œuvre (à l'exception d'une œuvre déjà commandée) tant que l'une des œuvres précédentes n'est pas vendue.

**Rappel sur les Commandes :**



*Un joueur qui découvre un artiste et qui possède un jeton Signature représentant la Commande ne peut pas acheter une autre œuvre de cet artiste tant qu'il n'a pas acheté l'œuvre commandée.*

*Un joueur peut avoir deux œuvres du même artiste.*



Coût des œuvres : Prix réel = 14 \$, Commande = 10\$

**Pour acheter une œuvre, un joueur doit respecter les étapes suivantes :**

1. Choisissez un artiste ayant soit un jeton Signature **disponible**, soit un jeton pour lequel il a déjà une Commande. La première tuile de la pile d'œuvres correspondante sera l'œuvre qu'il crée.
2. Déplacez **tous les visiteurs** sur l'œuvre vers l'Esplanade.

**Rappel important :**

*Les jetons Signature sont une partie cruciale du jeu, et il est important pour le joueur de savoir quand ils sont pris pour réussir.*



Choisir une œuvre et déplacer les visiteurs sur l'Esplanade

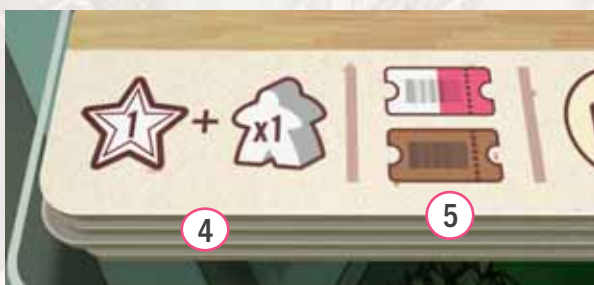
3. Versez de l'Argent à la banque :

- i. Pour une Commande, le prix est celui de la notoriété initiale de l'artiste.
- i. Sinon, le prix est la celui de la notoriété actuelle de l'artiste.

• L'Influence peut être utilisée pour obtenir de l'Argent - voir p.13.

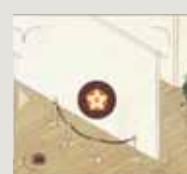
4. Augmentez la notoriété de l'artiste du niveau indiqué sur l'œuvre, plus un niveau supplémentaire pour **chaque collectionneur** dans la Galerie du joueur.

• L'Influence peut être utilisée pour obtenir de la notoriété - voir p.13.



Obtenir les récompenses d'une œuvre

- Voir p. 14 pour plus de détails sur la notoriété.
5. Gagnez les tickets représentés sur l'œuvre.
6. Déplacez l'œuvre vers la case vide **la plus à gauche** dans la Galerie du joueur et la retourne (côté exposition).



4<sup>e</sup> case de la Galerie d'art :

La 4<sup>e</sup> case de la Galerie du joueur n'est disponible que si le Joueur est actuellement propriétaire d'un Chef-d'œuvre (voir p. 14).

Si le joueur n'a pas de place disponible, une œuvre ne peut pas être achetée.



Exposer une œuvre

7. Déplacez le jeton Signature de la tuile Artiste (ou pour les œuvres commandées de la case Commande) vers la droite de la piste de valeur artistique du joueur, correspondant au niveau actuel de l'artiste (le niveau par étoiles se trouve sous ou avant la position du marqueur Notoriété).



Suivre la valeur de vente d'une œuvre

8. Placez au hasard un nombre de visiteurs du sac sur l'œuvre révélée égal au nombre de tickets représentés sur l'œuvre. Si le sac est vide, placez-en autant que vous le pouvez.



Si une tuile Réputation se trouvait sur la case, le joueur la place sur l'œuvre d'art exposée jusqu'à ce qu'il ait terminé son tour. À la fin de son tour, il place la tuile sur l'une des cases Réputation vides de son plateau Joueur, recevant le bonus indiqué sur cette case (et non la tuile elle-même). Il doit ensuite déplacer un visiteur de son Hall vers l'Esplanade (s'il en a). Comme un joueur n'a qu'une tuile Réputation sur sa 3<sup>e</sup> case, chaque joueur ne peut le faire qu'une seule fois par partie.

Remarque : si le joueur n'a pas de case Réputation vide sur son plateau de jeu, ou si la tuile Réputation n'est pas prise avant le décompte de fin de partie, défaissez-la et remettez-la dans la boîte de jeu.

**Exemple :**

Jaune veut acheter une œuvre à l'artiste indiqué ci-dessous. La notoriété actuelle de l'artiste est de 9, donc le prix est de 9 Argent. La notoriété de l'artiste augmente de 3 au total (2 en raison de l'œuvre elle-même, et 1 de plus parce que Jaune a un collectionneur dans sa Galerie).



Augmentation de la notoriété de l'artiste à partir de l'œuvre = 2



Augmentation totale de la notoriété de l'artiste = 3



Prix de l'œuvre - 9 Argent



Augmentation de la notoriété de l'artiste grâce aux collectionneurs dans la Galerie = 1



Notoriété finale de l'artiste : 12 - Valeur artistique : 1 étoile d'or



## Salle de ventes



### Action : Signer un contrat

*Vous devez avoir des contrats pour vendre vos œuvres.*

Cette action permet à un joueur de prendre une des cartes **Contrat** face visible disponible dans l'offre et de la placer sur son propre plateau Joueur.

Avant de réaliser cette action, le joueur peut piocher 4 nouveaux contrats dans le paquet et les placer, de gauche à droite, sur les quatre contrats en cours. Les anciens contrats ne sont pas retirés, mais recouverts par les nouvelles cartes.

Si un joueur révèle de nouveaux contrats, il peut alors choisir de ne pas en prendre un, bien que cela ne soit pas conseillé.

La carte Contrat prise est alors placée sur le plateau Joueur, sur une case contrat vide ou sur un contrat déjà rempli (face cachée).

Si un contrat est placé sur une case vide, le joueur reçoit le ticket représenté sur la case, pris au guichet.

Si la case contenait un **contrat précédemment**

### Attention :

*Si un joueur a trois cartes Contrat non remplies (face visible) sur son plateau de jeu, il ne peut pas signer un nouveau contrat (c'est-à-dire prendre une nouvelle carte Contrat).*

**rempli**, placez le contrat rempli face visible sur une pile de défausse à côté du paquet de contrats, et placez le nouveau contrat sur la case. Cependant, le joueur ne reçoit pas une seconde fois le ticket imprimé sur la case.

S'il y avait un assistant sur la carte Contrat retournée, celui-ci est retourné à la Galerie (Retourner à la Galerie - voir p. 6).



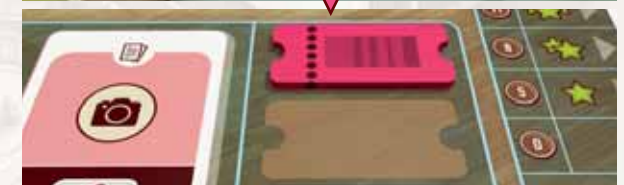
Il est possible de recouvrir toutes les cartes avec 4 nouvelles cartes



Placer un contrat sur la case ticket rose



Prenez le ticket au guichet et placez-le sur votre plateau Joueur



Une fois l'action terminée, s'il y a une case vide dans l'offre des contrats, prenez une carte de la pioche et placez-la face visible sur la case vide.



Ne remplissez que s'il y a une case vide dans l'offre.

### Exemple :

*Orange déplace son pion sur la Salle de ventes et choisit de prendre un contrat. Il n'aime aucun des contrats en cours dans l'offre et pioche donc 4 nouvelles cartes à placer sur les contrats existants. Il en voit une qui lui plaît et la place sur son plateau de jeu. Il reste une case vide sur son plateau Joueur, il décide donc d'y placer le contrat et reçoit un ticket rose du guichet.*

**Paquet de contrats vide** - Si le paquet est vide lorsqu'une carte est nécessaire (soit pour remplir une case vide, soit pour en placer 4 nouvelles), mélangez les cartes défaussées avec les contrats présents dans l'offre, formez un nouveau paquet, piochez 4 nouveaux contrats et placez-les sur l'offre.



Placer un nouveau contrat sur une case de contrat rempli



## Action : Vendre une œuvre

*Travailler comme marchand d'art vous permet de gagner beaucoup d'Argent*

Une fois qu'un joueur a une carte Contrat face visible sur son plateau Joueur et une œuvre de la forme correspondante dans sa Galerie, il peut réaliser cette action pour vendre cette œuvre.

Pour vendre une œuvre, un joueur doit effectuer les étapes suivantes :

1. Il reçoit de l'Argent en fonction de la position du jeton Signature sur la piste de valeur artistique.
  2. Il retire de sa Galerie une œuvre de la forme d'art correspondante et la place à côté de son plateau Joueur.
  3. Il déplace toute autre œuvre d'art de sa Galerie vers la gauche pour combler les vides.
  4. Il remet le jeton Signature sur la case située à côté de la tuile Artiste appropriée.
  5. Il déplace un visiteur de sa Galerie vers l'Esplanade (s'il y en a un).
  6. Il retourne la carte Contrat face cachée.
    - Si la carte Contrat avait un Assistant sur elle, l'Assistant retourne à la Galerie (Retourner à la Galerie - voir p. 6).
- En retournant la carte, le joueur l'oriente afin que la partie supérieure corresponde au type de visiteur déplacé à l'étape 5 (Influence pour un VIP, ou Argent pour un Investisseur). Si le joueur a déplacé un collectionneur, ou s'il n'y a pas de visiteur à déplacer, il peut choisir l'une ou l'autre orientation.
  - Remarque : le joueur ne reçoit pas ce bonus immédiatement, il doit effectuer une **action exécutive** plus tard dans le jeu pour le recevoir.



### Vous vous souvenez de la règle des collectionneurs ? (voir p. 5)

Après une vente, vous pouvez avoir un collectionneur de plus dans votre Galerie.

Cherchez ce symbole dans votre Galerie sur le plateau de jeu.



Trouvez une œuvre avec un contrat correspondant sur votre plateau



Déplacez l'œuvre et faites glisser le reste vers la gauche



Prenez la somme indiquée



Remettez le jeton Signature avec l'artiste



Déplacez un visiteur sur l'Esplanade. Notez le rappel sur le plateau Joueur



L'orientation du contrat retourné doit correspondre au visiteur déplacé

### Exemple :

Orange a une œuvre dans sa Galerie qui a la même forme d'art que l'un de ses contrats. Il place son galeriste sur le Lieu Salle de ventes et choisit de vendre l'œuvre.

Il reçoit 14 Argent de la banque en raison de la position du jeton Signature à côté de son plateau Joueur ; le jeton est alors replacé à côté de la tuile Artiste. Il a 5 visiteurs dans sa Galerie et choisit de déplacer un des VIP vers l'Esplanade.

La carte Contrat est retournée face cachée, et il la fait pivoter de manière à ce que le bonus d'Influence soit en haut. S'il avait choisi de déplacer le collectionneur de nouveau sur l'Esplanade, il aurait pu choisir l'une ou l'autre orientation de la carte de contrat retournée.

Si la Galerie d'un joueur possède 2 œuvres de la même forme d'art d'artistes différents, peu importe l'œuvre choisie au moment de la vente. Pour des raisons thématiques, un joueur peut utiliser les tuiles rouges et bleues fournies, pour suivre les œuvres créées par chaque artiste.





## Centre des médias



### Action : Engager des assistants

*L'aide dont vous avez besoin se trouve juste au coin de la rue.*

En choisissant cette action, un joueur peut engager autant d'assistants qu'il peut en placer dans son bureau (il n'y a que 4 postes de travail). Le coût pour engager chaque assistant est indiqué sur le plateau Joueur et augmente à mesure que la piste des assistants inactifs descend. Pour engager des assistants, un joueur doit suivre les étapes suivantes :

1. Il déplace jusqu'à 4 assistants du début de la piste des assistants inactifs vers des emplacements de bureau vides.
  2. Il paie le coût de chaque assistant comme indiqué à côté de sa case.
- L'Influence peut être utilisée pour obtenir de l'Argent - voir p.13.
3. Il gagne tout bonus indiqué à côté de sa case (tickets, Influence ou Argent).

#### Exemple :

Jaune veut engager plus d'assistants. Elle en a actuellement un dans son bureau et peut donc en engager jusqu'à trois de plus. Elle décide d'engager deux nouveaux assistants pour un coût total de 3 Argent et reçoit un ticket marron (comme indiqué à côté de la deuxième case de la piste des assistants inactifs).



Engager 2 nouveaux assistants - payer 3 Argent, recevoir un ticket marron



### Action : Promouvoir l'artiste

*Organiser la promotion médiatique d'un artiste, afin de le rendre plus célèbre.*

La partie en haut à droite de la tuile d'un artiste indique le niveau actuel de promotion médiatique de l'artiste. Avec cette action, un joueur peut augmenter celui-ci d'un niveau en suivant ces étapes dans l'ordre :



1. Il dépense de l'Influence égale au nouveau niveau du jeton Promotion.
2. Il remet le jeton Promotion actuel, s'il y en a un, sur la case appropriée sur le plateau de jeu.
3. Il place le nouveau jeton Promotion sur la tuile Artiste.
4. Il gagne le bonus indiqué au-dessus de la case du jeton Promotion sur le plateau de jeu pour le jeton qu'il vient de prendre (1 ticket, Influence, 2 tickets différents, Argent ou visiteur).
5. Il augmente la notoriété de l'artiste de 1 plus 1 supplémentaire pour chaque Collectionneur dans sa Galerie.

Si aucun jeton Promotion du nouveau niveau n'est disponible, l'action ne peut être réalisée.

- L'Influence peut être utilisée pour gagner de la notoriété - voir p.13.

#### Exemple :

Orange expose actuellement un tableau de l'artiste présenté ci-dessous. Il prévoit de vendre l'œuvre plus tard dans la partie et veut rendre l'artiste plus célèbre, augmentant ainsi la valeur de son travail. Pour ce faire, il doit payer de l'Influence.

La promotion médiatique de l'artiste est actuellement de niveau 2, donc Orange dépense 3 Influences, rend le jeton de niveau 2, prend un jeton de niveau 3 du plateau et le place sur la tuile Artiste.

Il reçoit le bonus de tickets indiqué sur le plateau, et la notoriété de l'artiste augmente de 2 cases (1, plus 1 autre, car Orange a un Collectionneur dans sa Galerie).



Niveau de promotion actuel de l'artiste



Payer l'Influence, rendre le jeton précédent et promouvoir l'artiste



Obtenir le bonus, puis augmenter la notoriété de l'artiste



## Marché international

Envoyez vos assistants pour améliorer votre réputation auprès des visiteurs étrangers ou faites une offre pour la vente aux enchères

Ce **Lieu** comporte un tableau de cases, de 3 colonnes de large et est divisé en une partie supérieure (4 rangées) et une partie inférieure (3 rangées). Les deux actions qui sont réalisées ici utilisent une section différente du tableau.



Section supérieure : Réputation - Section inférieure : Enchères

Toutefois, la règle suivante s'applique aux deux actions :

Pour avoir accès à une colonne, un joueur doit satisfaire à l'exigence indiquée en haut du tableau des visiteurs dans son Hall. *Les visiteurs dans sa Galerie ne comptent pas.*

1<sup>re</sup> colonne - 1 visiteur (de n'importe quelle couleur)

2<sup>e</sup> colonne - 1 investisseur et 1 VIP

3<sup>e</sup> colonne - 1 collectionneur et aussi 1 investisseur ou 1 VIP

Par conséquent, si vous avez un visiteur de chaque type dans votre Hall, vous avez accès à toutes les colonnes.



Conditions d'accès aux colonnes Marché international



### Action : Prendre une tuile Réputation

*Fréquentez des dignitaires étrangers sur la scène artistique internationale.*

Cette action est effectuée dans les 4 rangées supérieures du tableau du Marché international. Le joueur choisit une des tuiles **Réputation** disponibles dans une colonne et une rangée auxquelles il a accès.



Pour accéder à une rangée, un joueur doit avoir acquis (soit exposé, soit vendu) une œuvre correspondante (représentée à gauche de la rangée).

Après avoir vérifié qu'il a accès à la colonne et à la rangée, le joueur réalise les étapes suivantes :

1. Il gagne l'Influence indiquée au-dessus de la colonne correspondante (3, 2, 1).
2. Il prend la tuile Réputation de la case choisie et la place sur n'importe quelle case Réputation vide de son plateau joueur, recevant immédiatement le bénéfice de la case recouverte (et non la tuile elle-même).
3. Il déplace un visiteur de son Hall vers l'Esplanade. *Notez le rappel sur le plateau des joueurs.*
4. Il place un de ses assistants sur la case Réputation, désormais vide, sur le tableau, provenant soit de son bureau joueur, soit d'un **Lieu**.
  - Un seul assistant est autorisé par case.

Remarque :

*Dans les parties en solo et à 2 joueurs, la colonne du milieu du Marché international n'est pas utilisée.*

*Un joueur qui n'a pas encore acquis une œuvre pendant la partie ne peut pas réaliser cette action.*

*Un joueur qui n'a pas de case Réputation vide sur son plateau Joueur ne peut pas réaliser cette action.*

*Un joueur qui n'a pas d'assistants disponibles ne peut pas réaliser cette action.*

*Les assistants placés sur le Marché international y restent pendant toute la partie et sont importants pour le décompte des points en fin de partie.*



Gagner de l'Influence



Prendre une tuile Réputation et gagner le bonus



Déplacer un visiteur du Hall et placer un assistant



## Action : Faites une offre pour une œuvre de renommée internationale

Participez à une vente aux enchères internationale d'œuvres de grande valeur.

Cette action est réalisée sur les 3 rangées inférieures du tableau Marché international. Après avoir vérifié qu'il a bien accès à la colonne, le joueur réalise les étapes suivantes :

1. Il obtient l'Influence indiquée au-dessus de la colonne correspondante (3, 2 ou 1).
2. Choisit une rangée et paie la valeur de l'offre de 1, 3 ou 6 Argent (indiquée à gauche de la rangée).
3. Prend le bonus indiqué dans la case.
4. Place un de ses assistants sur la case, soit depuis son bureau, soit depuis un **Lieu**.
  - Un seul assistant est autorisé par case.
  - Les bonus sont expliqués sur l'aide de jeu.



Les assistants placés sur les 3 lignes inférieures du tableau sont importants lors du décompte des points en fin de partie, non seulement pour les majorités, mais aussi pour déterminer quels joueurs reçoivent les œuvres célèbres. (voir p. 15)



## Influence

Un joueur gagne de l'Influence en ayant des VIP et des collectionneurs dans sa Galerie et en réalisant des actions du **Lieu** sur le Marché international. La position d'un joueur sur la piste Influence lui permet également de gagner de l'Argent supplémentaire à la fin de la partie.

L'Influence peut être dépensée pendant la partie dans les situations suivantes :

- Un joueur effectue une action de **Lieu** pendant une **action d'expulsion**. (déjà abordé à la page 6)
- Un joueur réalise l'**action de promotion** du **Centre des médias**. (déjà abordé en p. 11)
- Un joueur réalise une action qui **augmente** la **notoriété** d'un **artiste**. (voir colonne de droite)
- Un joueur **utilise l'Argent pour acheter une œuvre, engager des assistants** ou **faire une offre** sur le **Marché international**. (voir ci-dessous)

Si le marqueur atteint la fin de la piste Influence, toute Influence supplémentaire récoltée est perdue.

## Gagner de l'Argent



Lorsqu'un joueur a besoin de **dépenser de l'Argent**, il peut déplacer son disque d'Influence sur la piste d'Influence vers la case **précédente** avec l'**icône Argent**. Cela donne **1 Argent** au joueur. Il peut continuer à reculer son disque d'Influence, en gagnant 1 Argent supplémentaire pour chaque case d'icône d'Argent passée. *Remarque : le fait de déplacer un disque d'Influence de la case 35 à la case 34 ne génère que 1 seul Argent.*

## Gagner de la notoriété



Lorsqu'un joueur effectue une action qui **augmente la notoriété** d'un artiste, il peut déplacer son disque **Influence** sur la piste vers la case **précédente** avec l'**icône notoriété**. Cela ajoute **1 notoriété** supplémentaire à l'artiste. Il peut continuer à reculer son disque d'Influence, en accordant **1 notoriété** supplémentaire à l'artiste pour chaque case d'icône de notoriété sur laquelle il est passé.

### Exemple :

Orange a 12 Influences et achète une œuvre. L'artiste gagnerait 2 notoriété grâce cette action, mais Orange choisit de déplacer son disque d'Influence sur la case 10 (l'icône notoriété précédente), et l'artiste gagne 1 notoriété supplémentaire. S'il avait déplacé le disque à la case 5, l'artiste aurait gagné 2 notoriété supplémentaires à la place.

### Exemple :

Bleu a 13 Influence et veut acheter une œuvre qui en coûtera 5. Il n'a que 3 Argent. Il déplace son disque d'Influence dans la case 8 et gagne les 2 Argent dont il a besoin.

Le nombre qui figure à l'intérieur de l'icône de l'Argent sur la piste Influence n'est utilisé que pour le décompte de fin de partie.

Un joueur peut utiliser la piste Influence pour gagner tout l'Argent dont il a besoin n'importe quand, même s'il a de l'Argent en main.

Dans l'exemple, le joueur bleu aurait pu déplacer son disque d'Influence au début, gagner 2 Argent supplémentaires, dépenser les 5 dont il avait besoin et garder les 2 d'Argent initial en main.

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



## Tickets



Quand un joueur gagne des **tickets**, ceux-ci sont pris sur la pile appropriée du **guichet** sur le plateau de jeu. La couleur du ticket pris doit correspondre à l'icône du ticket sur le plateau / élément. Si le ticket imprimé a une triple couleur, un 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 et qu'il n'y en a plus de ce type de ticket au guichet, le joueur retire à la place un ticket de n'importe quel autre type du guichet (s'il y en a un), le place dans la pile de défausse, puis prend un ticket de la bonne couleur dans la pile de défausse.

Une fois que le guichet est vide de tous les tickets, les joueurs prennent tous les tickets gagnés dans la pile de défausse.

### Exemple :

Violet achète une œuvre qui donne 2 tickets de n'importe quelle couleur. Elle veut un ticket blanc et un ticket marron, mais il n'y a que 2 tickets marrons au guichet. Elle prend donc un ticket marron normalement, puis elle défausse un autre ticket marron du guichet et prend un ticket blanc dans la pile de défausse.



### Règle importante :

Vous ne pouvez jamais prendre 2 tickets de la même couleur en même temps.



Pas de tickets de la bonne couleur ? Échangez avec les tickets défaussés

## Décompte intermédiaire

À la fin du tour où le dernier ticket d'une couleur est pris au guichet, chaque joueur gagne de l'Influence et de l'Argent.

- 2 Influence par VIP et 1 Influence par collectionneur dans sa Galerie.
- 2 Argent par investisseur et 1 Argent par collectionneur dans sa Galerie.



Symbole de décompte intermédiaire

**Le décompte intermédiaire n'a lieu qu'une seule fois pendant la partie, lorsque la première pile de tickets est épuisée.**

Cela se produit juste avant que le joueur suivant n'entame son prochain tour.



Décompte intermédiaire provoqué par la rupture des tickets marron

## Notoriété et statut de célébrité



La notoriété d'un artiste détermine la valeur de vente de ses œuvres. Il s'agit à la fois du prix d'achat et de la somme d'Argent qu'un joueur reçoit pour les vendre. C'est pourquoi il est judicieux d'acheter une œuvre à un artiste lorsqu'il est en grande partie inconnu, puis de la vendre lorsqu'il est plus connu.

Il y a deux façons d'augmenter la notoriété d'un artiste.

- En leur achetant une œuvre, ou
- En faisant leur promotion dans le milieu via les médias.

Lorsqu'un joueur achète une œuvre, il suit la valeur de vente en plaçant le jeton Signature correspondant à côté de la piste de valeur artistique de son plateau Joueur. Chaque fois que la notoriété d'un artiste passe au symbole suivant, la valeur des œuvres augmente, et les joueurs ajustent les jetons Signature (voir p. 8).

**Si la notoriété d'un artiste atteint 19**, il devient une **célébrité** et se retire, mais peut toujours être promu.

Un joueur qui effectue une action qui provoque cette situation **réalise les étapes suivantes** :

1. Placez une tuile Célébrité sur l'artiste et gagnez 5 Argent.
2. Toutes les œuvres exposées par l'artiste qui est maintenant une Célébrité deviennent des Chefs-d'œuvre.

- **Les joueurs ayant au moins un chef-d'œuvre dans leur Galerie sont autorisés à utiliser la 4e case.** Cette case supplémentaire est disponible tant que le joueur a encore un chef-d'œuvre dans sa Galerie.
- **Aucune autre œuvre ne peut être achetée** à l'artiste, à l'exception d'une commande (voir p. 7).



L'artiste devient une Célébrité et ses œuvres deviennent des Chefs-d'œuvre



Le joueur gagne 5 Argent, la 4<sup>e</sup> case de la Galerie devient disponible

### Exemple :

Bleu achète une œuvre à un artiste qui a actuellement 16 de notoriété. Heureusement, comme il s'agissait d'une commande, Bleu ne paie que 10 (la notoriété initiale de l'artiste). Après l'achat, la notoriété de l'artiste augmente de 4 (2 à cause de l'œuvre et 2 autres parce que Bleu a 2 collectionneurs dans sa Galerie). Cela fait passer la notoriété de l'artiste à 19 (la notoriété supplémentaire est perdue) et il devient une Célébrité. Bleu pose une tuile Célébrité sur l'artiste et gagne 5 Argent. Comme l'œuvre qu'il vient d'acheter est désormais considérée comme un chef-d'œuvre, sa Galerie peut désormais contenir 4 œuvres, au lieu de 3.

## Décompte de fin de partie

Utilisez les cases en haut à droite du plateau de jeu pour suivre les étapes du décompte de fin de partie.

### Majorités du Marché international :



Chaque colonne du Marché international est décomptée séparément. Le joueur ayant le plus d'assistants dans la 1<sup>re</sup> colonne (y compris ceux qui participent à la vente aux enchères) reçoit 6 Argent. Celui avec le deuxième plus grand nombre d'assistants reçoit 3 Argent, et celui avec le troisième plus grand nombre d'assistants reçoit 1 Argent. En cas d'égalité, additionnez toutes les positions à égalité et partagez entre les joueurs (en arrondissant à l'inférieur). Un joueur sans assistant dans une colonne ne reçoit pas d'Argent.

- Répétez le processus pour la 2<sup>e</sup> et la 3<sup>e</sup> colonne avec l'Argent attribué indiqué sous le tableau.

#### Exemple :

Dans l'image ci-dessous, le décompte est le suivant :

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

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

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



Décompte des majorités

### Décompte des tuiles Réputation :



Les joueurs gagnent de l'Argent et/ou de l'Influence pour chaque tuile Réputation qu'ils ont sur leur plateau joueur (voir au dos des règles).

### Décompte des expositions :



Pour chaque œuvre actuellement exposée dans la Galerie d'un joueur, ce joueur reçoit une somme d'Argent égale à sa valeur de vente.



Valeur totale de l'exposition = 42

### Vente aux enchères d'œuvres renommées :



Les œuvres sur les chevalets sont vendues aux enchères. Additionnez l'offre totale de chaque joueur en fonction des assistants qu'ils ont sur les 3 dernières rangées du Marché international. Chaque assistant vaut 1, 3 ou 6, selon la rangée sur laquelle il se trouve.

Le joueur ayant l'offre totale la plus élevée choisit l'une des œuvres renommées et la place soit à côté de sa carte Conservateur, soit à côté de sa carte Marchand d'art. Cette opération lui permettra de compléter une série de la carte appropriée.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour l'offre totale la plus élevée, le joueur avec l'offre la plus élevée dans la 3<sup>e</sup> colonne gagne. S'il n'y a pas d'offre dans la 3<sup>e</sup> colonne, regardez la 2<sup>e</sup> colonne, et ainsi de suite.

Le joueur ayant la deuxième offre la plus élevée prend alors une des œuvres restantes. Ce processus se répète jusqu'à ce que toutes les œuvres aient été prises. Chaque joueur ne peut prendre qu'une seule œuvre renommée.

#### Exemple 1 :

*Bleu et Orange ont tous deux une offre totale de 6. Orange gagne, car il a l'offre la plus élevée dans la colonne de droite..*



Exemple 1 : Résolution des enchères

#### Exemple 2 :

*Bleu a le total le plus élevé (6) et prend une des œuvres. Il n'y a pas d'assistants dans la troisième colonne, mais dans la deuxième colonne, Orange a une offre plus élevée que Jaune, et prend donc la deuxième œuvre.*

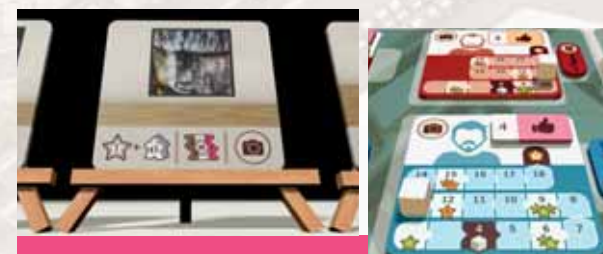


Exemple 2 : Résolution des enchères

Lorsqu'un joueur prend une œuvre renommée (qu'il la place à côté de sa carte Conservateur ou Marchand d'art), il reçoit une somme d'Argent égale à la valeur de vente de cette œuvre, comme si elle avait été créée par l'artiste découvert le plus célèbre de la forme d'art choisie.

#### Exemple :

*Cette photographie vaut 14 car le photographe bleu est plus célèbre que le rouge. Son classement est 1 étoile d'or, ce qui fait une valeur de vente de 14.*



Décompte pour les enchères de l'œuvre

### Décompte des cartes Conservateur :



Les joueurs récupèrent de l'Argent pour les collections d'art (actuellement exposées dans leur Galerie) telles qu'elles sont indiquées sur leur carte Conservateur. Les joueurs peuvent avoir au maximum quatre œuvres exposées (dont au moins un chef-d'œuvre), et une œuvre mise aux enchères. Chacune de ces œuvres peut faire partie des deux collections et peut être utilisée pour atteindre plus d'un objectif.

#### Exemple :

*Bleu récupère 10 Argent pour avoir complété une des collections de sa carte Conservateur.*



Décompte de la carte Conservateur

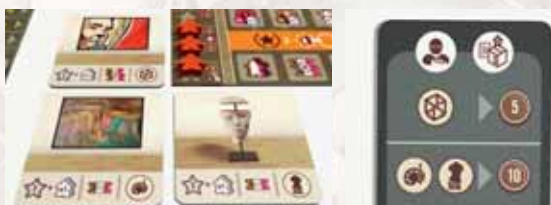
## Décompte des cartes Marchand d'art :



Les joueurs gagnent de l'Argent pour les séries complètes d'œuvres vendues indiquées sur leur carte Marchand d'art.

### Exemple :

Le joueur gagne 15 Argent pour avoir terminé deux des séries figurant sur sa carte Marchand d'art.



Objectifs de la carte Marchand d'art

## Décompte de l'Influence :



Les joueurs reçoivent de l'Argent en fonction de leur position sur la piste d'Influence.

### Exemple :

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



L'Influence à la fin de la partie rapporte de l'Argent

## Le joueur qui a le plus d'Argent gagne la partie.

En cas d'égalité, respectez l'ordre de ces résolutions d'égalité :

### Résolution d'égalité 1 :

Le joueur ayant acquis (exposé et vendu) le plus grand nombre d'œuvres

### Résolution d'égalité 2 :

Le joueur ayant le plus de visiteurs dans sa Galerie

### Résolution d'égalité 3 :

Le joueur ayant le plus d'assistants en jeu

S'il y a toujours égalité, tous les joueurs à égalité gagnent.

## Jeu en solitaire

### Mise en place

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

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

Placez 10 tickets de chaque couleur dans le guichet.

Placez 8 tuiles Réputation au hasard dans les 1<sup>re</sup> et 3<sup>e</sup> colonnes de la première partie du Marché international. La colonne du milieu n'est pas utilisée.

Prenez 4 visiteurs de chaque type et remettez-les dans la boîte.

### Principes du jeu

Vous jouez en premier. Après votre premier tour, placez le pion de Lacerda sur le **Lieu** opposé du plateau de jeu. Après chacun de vos tours suivants, Lacerda se déplace d'un **Lieu** dans le sens horaire, en laissant un assistant à chaque endroit.

Normalement, s'il vous expulse, vous ou votre assistant, d'un **Lieu**, vous pouvez effectuer une **action d'expulsion**.

Lacerda ne réalise aucune action de **Lieu** ou **action exécutive**, sauf sur le marché international.

Si vous avez **expulsé** un des assistants de Lacerda, remettez l'assistant dans sa réserve à côté du plateau de jeu et défaussez un ticket de la pile ayant le plus grand nombre de tickets ; en cas d'égalité, défaussez de n'importe quelle pile à égalité.

Si vous **expulsez** le galeriste de Lacerda, il défausse également un ticket, et il continuera simplement à se

déplacer dans le sens horaire à son tour ; c'est-à-dire que vous ne pouvez pas perturber le déplacement de Lacerda dans le sens horaire.

### Le marché international

Chaque fois que Lacerda va sur le marché international, ou que vous **l'expulsez** lui ou un de ses assistants, placez l'un des assistants de Lacerda sur le tableau sur la première case vide disponible, en commençant en haut à gauche, en continuant vers la droite, puis à la rangée suivante. Le premier des assistants de Lacerda est placé dans la partie supérieure (tuile Réputation). Le second est placé dans la partie inférieure (Enchères). Cette séquence



L'assistant est placé sur la 1<sup>re</sup> case vide la plus proche du coin supérieur gauche

### Exemple :

Lacerda se déplace vers le marché international. Il a déjà 2 assistants dans la partie Réputation du tableau, et également 2 dans la partie Vente aux enchères. Ce sera donc le 5<sup>e</sup> assistant de Lacerda placé dans le tableau, il est donc placé dans la première partie. L'assistant est placé sur la première case vide la plus proche de la partie supérieure gauche et la tuile Réputation est défaussée.

est répétée pendant la partie, de sorte que le 3<sup>e</sup>, le 5<sup>e</sup>, etc., assistant seront placés dans la partie supérieure, et le 2<sup>e</sup>, le 4<sup>e</sup>, etc. seront 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 complet.

Lorsqu'un des assistants de Lacerda est placé sur une case avec une tuile Réputation, cette tuile est défaussée.

### Fin de la partie en solitaire

Le jeu en solitaire se termine à la fin de la manche au cours de laquelle le dernier ticket est retiré du guichet. Ensuite, vous réalisez une autre action (sur un Lieu différent de votre Lieu actuel).

### Objectifs pour gagner le jeu en solitaire

#### Apprenti

1. Réaliser au moins un de vos objectifs de conservateur et de marchand d'art ; 2. Obtenir au moins 4 tuiles Réputation ; 3. Acquérir au moins 1 chef-d'œuvre ; 4. Disposer d'au moins 160 Argent.

#### Expérimenté

1. Réussir l'objectif le plus élevé de la carte Conservateur et un objectif de la carte Marchand d'art ; 2. Obtenir au moins 5 tuiles Réputation ; 3. Acquérir au moins 2 Chefs-d'œuvre ; 4. Avoir au moins 180 Argent.

#### Le Maître Galeriste

1. Gagner au moins 35 Argent au total grâce aux objectifs du conservateur et du marchand d'art ; 2. Obtenir au moins 5 tuiles Réputation ; 3. Acquérir au moins 3 Chefs-d'œuvre.

## Exemple de partie

### Première manche



La partie commence, **Bleu** joue en premier :

Il se déplace du Marché international vers la Résidence d'artistes, laissant derrière lui un assistant. **Orange** est alors expulsé du **Lieu**, et le pion d'**Orange** est déplacé vers le cercle noir à côté du **Lieu**. **Bleu** décide d'acheter une œuvre d'art.

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

Il paie 3 Argent pour l'œuvre (la notoriété actuelle de l'artiste) et déplace les deux visiteurs sur l'œuvre vers l'esplanade.

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

Il gagne les tickets indiqués sur l'œuvre. Il doit prendre 1 ticket marron et ensuite au choix rose ou blanc. Il choisit le rose et place les deux tickets dans son bureau.

**Bleu** place l'œuvre dans sa Galerie face exposée sur la case la plus à gauche et prend un des jetons Signature de l'artiste et le place à droite de son plateau Joueur à côté de l'icône 1 Étoile verte. Ceci indique la valeur de vente de l'œuvre.

Il pioche ensuite un visiteur au hasard du sac sur l'œuvre nouvellement révélée (car il n'y a qu'un seul ticket imprimé sur la nouvelle œuvre).

Avant de terminer son tour, **Bleu** choisit de réaliser une **action exécutive** :

Il défausse le ticket rose pour déplacer le VIP dans son Hall (mise en place du jeu) d'une case dans sa Galerie. Il dépense également le ticket marron pour amener un Investisseur dans son Hall.



Le tour de Bleu - Acheter une œuvre

Mais avant que le tour ne passe à **Jaune**, **Orange** attend à l'extérieur du **Lieu**, ayant été expulsé. **Orange** peut maintenant réaliser une « **action d'expulsion** » :



Pour effectuer l'une des deux actions du **Lieu**, **Orange** doit dépenser de l'Influence, en déplaçant son marqueur d'Influence sur la case précédente avec l'icône notoriété. Cela lui coûtera 5 Influence, ce qu'il décide de faire.

**Orange** réalise l'action Découverte d'un artiste et choisit le photographe bleu.

Il retourne la tuile bleue « Artiste photographe » et reçoit le

bonus indiqué sur la tuile bonus (2 tickets dans ce cas ; il prend un blanc et un rose). Il place également un cube de notoriété pour indiquer la notoriété initiale de l'artiste (4).

Un des jetons Signature de l'artiste est placé sur sa case Commande de son plateau Joueur.

**Orange** a maintenant une commande et le prix de la première œuvre qu'il achètera à cet artiste sera toujours de la valeur initiale de notoriété (4).

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



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



**Jaune** est la suivante, elle est actuellement à la Salle de ventes. Avant de partir, elle place un assistant sur son **Lieu** actuel, puis se déplace vers le Centre des médias, en expulsant le joueur **Violet**. Elle réalise ensuite l'action Engager des assistants.

Elle engage deux assistants de sa piste d'assistants inactifs, reçoit un ticket marron (imprimé à côté de la case du deuxième assistant) et déplace les assistants vers des emplacements vides dans son bureau.

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

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

Pour payer 1 Argent avec de l'Influence, elle recule son disque d'Influence de deux cases (sur la case avec l'icône de l'Argent).

Avant de terminer son tour, **Jaune** choisit de réaliser une **action exécutive** :

Elle utilise un ticket marron pour déplacer un investisseur de l'Esplanade vers son Hall.



Le tour de Jaune - Engager des assistants

Après avoir été expulsée, la galeriste de **Violet** attend à l'extérieur du Centre des médias. **Violet** a maintenant la possibilité de réaliser une « **action d'expulsion** » avant que son tour ne commence :

Elle n'a pas de tickets ou de contrats, donc elle ne peut pas faire d'**action exécutive**, mais elle pourrait dépenser son Influence pour faire une des deux actions du **Lieu**.

Pour la payer, elle devrait déplacer son marqueur d'Influence sur la case précédente avec l'icône de notoriété. Cela lui coûterait 5 Influence, ce qu'elle juge trop cher, elle choisit donc de ne pas le faire.

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

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



Ayant été expulsée de son ancien **Lieu**, elle peut maintenant choisir de se déplacer vers n'importe quel **Lieu**. Elle déplace son pion Galeriste vers la Salle de ventes qui expulse l'assistant de **Jaune**. Elle veut prendre une carte Contrat, mais aucun des contrats présentés ne lui convient. Elle choisit donc de piocher quatre nouveaux contrats et de les placer par-dessus les contrats actuels.

Elle prend ensuite une de ces nouvelles cartes Contrat et la place sur la troisième case de son bureau (elle aurait pu choisir n'importe quelle case). Elle prend un ticket de n'importe quelle couleur, comme indiqué sur la case recouverte ; elle choisit un blanc.

Avant que **Violet** ne finisse son tour, elle peut réaliser une **action exécutive** :

Elle peut utiliser le ticket qu'elle vient de gagner pour déplacer un visiteur, ou elle peut utiliser le bonus de sa carte Contrat en y plaçant un assistant ; elle choisit de ne faire ni l'un ni l'autre. **Jaune** choisit de ne pas réaliser d'action d'expulsion et retourne son Assistant dans son bureau.



Tour de Violet - Obtenir un contrat



**Orange** est le suivant et déplace son galeriste au Centre des médias. Cela expulse **Jaune**.

Mais avant qu'**Orange** ne réalise son action du **Lieu**, il utilise son **action exécutive** pour dépenser un ticket blanc et déplacer un collectionneur de son Hall dans sa Galerie.

Puis, dans le cadre de son action du **Lieu**, il choisit de promouvoir le photographe bleu qu'il a découvert lors de la précédente **action d'expulsion** au tour de **Bleu**.

Le niveau de promotion actuel de l'artiste est de 1, donc **Orange** dépense 2 Influence et place un jeton de niveau 2 sur l'artiste. **Orange** reçoit le bonus indiqué au-dessus de la case du jeton Promotion (Gain d'Influence). Cela lui donne 1 Influence (pour le Collectionneur dans sa Galerie).

Puis, la notoriété de l'artiste augmente de 2 au total : 1 pour la promotion, et 1 supplémentaire car **Orange** a 1 collectionneur dans sa galerie. Le marqueur de notoriété est déplacé sur la case 6 avec l'icône des 2 étoiles vertes. Cela signifie que la valeur des œuvres de cet artiste est augmentée.

Cependant, le jeton Signature qu'**Orange** a à côté de son plateau Joueur n'est toujours qu'une commande ; il n'a pas encore acheté, il reste donc sur la case commande.



Tour d'Orange - Promouvoir un artiste

Après le tour d'Orange, **Jaune** peut faire une **action d'expulsion**, mais elle choisit de ne pas le faire et rentre à sa galerie.

## Deuxième manche

Maintenant, c'est au tour de **Bleu** :



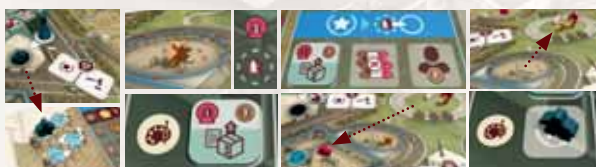
Il déplace un de ses assistants sur le **Lieu** où il se trouve, puis décide de visiter le Marché international pour accroître sa réputation. Avec ce déplacement, il expulse son propre assistant. L'assistant rentre à son bureau sans réaliser d'action et **Bleu** continue son tour.

Il n'a que 1 seul Investisseur dans son Hall, et n'a donc accès qu'à la première colonne du tableau. Il n'a également qu'un tableau, il n'y a donc qu'une seule case dans la première partie du tableau qu'il peut choisir.

Il gagne 3 Influence, prend la tuile Réputation de la case et la place sur son plateau joueur, sur la case lui permettant de déplacer n'importe quel visiteur de l'Esplanade vers sa Galerie. Il choisit de déplacer un VIP.

**Bleu** déplace l'Investisseur de son Hall vers l'Esplanade parce que son travail est terminé, et enfin, il place un Assistant de son bureau sur la case du Marché International où la tuile a été prise.

**Bleu** n'a pas de tickets ou de contrats, et ne peut donc pas réaliser une action exécutive.



Tour de Bleu - Obtenir une tuile Réputation

Tour de **Jaune** :

**Jaune** se déplace de sa Galerie vers le Marché international.



**Bleu** est déjà au Marché international et est expulsé.

**Jaune** a un VIP et un investisseur dans son Hall, elle peut donc choisir d'accéder soit à la 1<sup>re</sup> soit à la 2<sup>e</sup> colonne du tableau.

Elle décide de faire une offre (la partie inférieure du tableau), et choisit la ligne « 1 Argent » de la deuxième colonne. Elle gagne 2 Influence pour avoir choisi la 2<sup>e</sup> colonne, et utilise ensuite son Influence pour obtenir 1 Argent dont elle a besoin pour l'offre, en déplaçant son disque sur la case 8 de la piste, et place un Assistant de son bureau sur la case du tableau. Cela permet à **Jaune** de gagner un nouvel assistant et un ticket rose.

Pour son **action exécutive**, **Jaune** dépense le ticket rose et déplace le VIP dans son Hall vers sa Galerie.



Tour de Jaune - Faire une offre

**Bleu** a ensuite le droit de réaliser une **action d'expulsion** et aurait aimé dépenser 3 Influence pour réaliser une action du **Lieu**. Cependant, il n'a plus de visiteurs dans son Hall et ne peut donc ne peut pas accéder au Marché international. Son galeriste est à nouveau déplacé dans sa Galerie.

Tour de **Violet** :



**Violet** visite la Résidence d'artistes, en expulsant l'assistant **bleu**. Elle veut acheter une œuvre pour remplir le contrat qu'elle a pris lors de son dernier tour, mais avant de réaliser l'action du **Lieu**, elle utilise son action exécutive pour déplacer un assistant sur sa carte Contrat. Le bonus lui permet de choisir un visiteur dans le sac et de le placer directement dans sa galerie, et elle choisit un collectionneur.

Elle utilise ensuite son action du **Lieu** pour acheter le dernier tableau disponible. (Le peintre bleu n'a plus de jetons Signature).

Elle place le jeton Signature à droite de son plateau Joueur, à côté de la case avec une étoile verte (d'après la notoriété actuelle de l'artiste).

**Violet** paie 4 Argent pour l'œuvre (basé sur la notoriété actuelle de l'artiste), en utilisant 3 de son propre Argent et 1 de la piste d'Influence en déplaçant son marqueur d'Influence de 2 cases.

Elle augmente ensuite de 1 la valeur de la notoriété de l'artiste à qui elle a acheté l'œuvre (comme indiqué sur la carte œuvre) et de 1 autre, car elle a un collectionneur dans sa galerie. Elle veut augmenter encore plus la valeur de la peinture et décide d'utiliser son Influence pour obtenir 1 Notoriété supplémentaire. **Violet** dépense 3 Influence (retour à l'icône précédente de la notoriété sur la piste Influence).

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



Tour de Violet - Acheter une œuvre

**Bleu** a un assistant qui l'attend à l'extérieur du **Lieu**, il peut donc maintenant faire une **action d'expulsion** ; il décide d'utiliser son Influence et de découvrir un nouvel artiste. Après avoir réalisé son **action d'expulsion**, **Bleu** déplace son assistant dans son bureau.

## Quelques manches plus tard



**Bleu** est le prochain joueur, et il décide qu'il veut vendre une œuvre.

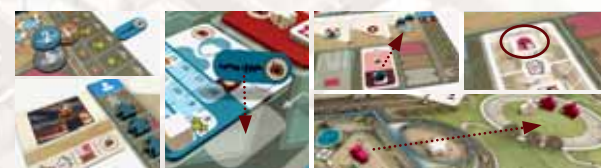
Il se déplace de sa Galerie à la Salle de ventes et choisit de vendre son seul tableau. L'œuvre vaut 8 Argent (la position du jeton Signature), il retire donc le tableau de sa Galerie et le place à côté de son plateau Joueur, reçoit 8 Argent de la banque et rend le jeton Signature à l'artiste.

Après la vente, **Bleu** doit déplacer un visiteur de sa Galerie vers l'Esplanade. Comme il n'a seulement qu'un VIP à l'intérieur, il doit le faire sortir.

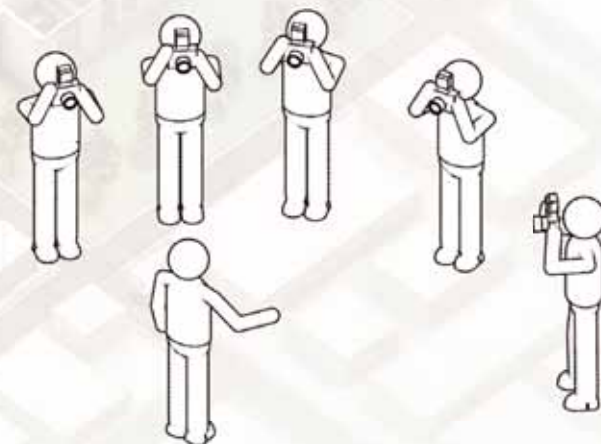
Son assistant, qui est sur la carte Contrat, est renvoyé au bureau et la carte Contrat est retournée.

Comme le visiteur qui a été renvoyé était un VIP, la carte Contrat est orientée avec l'icône « Influence » en haut. S'il n'avait eu aucun visiteur 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 pouvait déplacer un de ses assistants sur la carte Contrat qui venait d'être retournée. Mais comme il n'a plus de VIP dans sa galerie, il n'aurait gagné aucune Influence, il décide donc de ne pas utiliser l'**action exécutive**.



Tour de Bleu - Vendre une œuvre



## Participation des artistes

Photographie	Artiste	Description
2. États-Unis	• Craig Maher	Peinture, 2011
4. États-Unis	• Alexander E.B. Zatarain	Ode à R. Mutt, 2014, Cette pièce tente de sortir l'objet de son contexte afin que ses qualités soient ressenties alors que son identité est obscurcie. Une fois que le spectateur réalise ce qu'est réellement l'objet dans la photographie, j'espère qu'il découvrira de nouvelles significations dans la réalité des choses banales.
5. Australie	• Robert Masters	Verre dichroïque, 2014, Macro Photo de verre dichroïque, bracelets. Fait partie du projet photo Google+ 2014.
6. Portugal	• Vital Lacerda	Dancing Girl, 2008, Introspection. Fait partie d'un projet de blog.
7. Portugal	• Bruno Valério	Bouddha carré, 2013, Aveiro
8. États-Unis	• Tim Barnes	2010, Intérieur d'un pont couvert au Southford Falls State Park à Southford, Connecticut. C'est une photographie à « haute gamme dynamique » (HDR), qui est une combinaison de plusieurs prises de vue.
1 et 3 ont été créés par l'illustrateur du jeu - Ian O'Toole - Australie		

Peinture	Artiste	Description
9. Australie	• Alicia Smith	La Forêt tropicale profonde, 1997, détail. Aquarelle, stylo/encre. Licornes, Dragons, Manticores, Phénix, Basilics/Cocatrices, Pérythons, Gloutons, Griffons, Couatls.
10. Inde	• Amit Kalla	Paysage (abstrait), 2014-2015, Huile sur papier, 23x23 pouces
11. États-Unis	• Craig Maher	Le hurleur, 2005, Huile sur toile
12. Brésil	• Janete C. Cunha Claro	Série de cafés, 2002-2015. Fait partie d'une série de peintures qui met en lumière l'une des richesses du Brésil, le café, qui est un éternel reflet de la sensibilité et du goût de la culture brésilienne et de son peuple.
13. États-Unis	• Amy Shamansky	Harold's World, 2010, Acrylique et fusain sur toile, 16x20 pouces
14. Mexique	• Pablo de Leon Nava	Esperando, 2015, Encre sur papier. Fille avec sa valise, lisant un livre et prenant le soleil en attendant, en attendant quelqu'un ou quelque chose.
15. Hong-Kong	• Francis G Alexsandro W	Psaumes du cœur, 2014, détail. Marqueur sur la toile, les gens sont toujours dans l'obscurité et la bonté, pour contenir, l'esprit sera en mesure d'écrire un beau poème.
16. États-Unis	• Pablo Peña	Le dernier coucher de soleil, 2012-2014

Art numérique	Artiste	Description
27. Portugal	• Vital Lacerda	Verre organique, 2006, Distorsions, macro. Voir la vie fondre à travers le verre.
29. États-Unis	• Raef Payne	Syzygy, 2011, Illustration. Syzygy concerne l'alignement des planètes dans l'univers et la création de nouvelles possibilités et de nouveaux mondes.
30. Hong-Kong	• Francis G Alexsandro W	7 Chevaux au galop - Sept de la vie, 2014, Illustration. Encre chinoise sur papier de riz. Vérité, moralité, bienveillance, droiture, prospérité, sagesse et confiance.
32. Belgique	• Rafaël Theunis	Coucher de soleil en hiver 2004, j'ai réalisé une série de collages photographiques en utilisant des techniques de dessin pour visualiser un journal intime que j'ai tenu pendant mes études à Boston, MA. L'œuvre symbolise mes impressions visuelles et internes d'un hiver froid, mais magnifique.
25, 26, 28 et 31, ont été créés par l'illustrateur du jeu - Ian O'Toole - Australie		

Toutes les œuvres de sculpture 3D 17 à 24 ont été créées par l'illustrateur du jeu - Ian O'Toole - Australie

Toutes les œuvres d'art décrites ci-dessus ont été aimablement fournies par les artistes eux-mêmes. Pour eux, et pour tous les autres qui ont envoyé leurs œuvres, un immense merci. Sans vous, ce jeu n'aurait pas été possible.

## Tuiles Réputation :

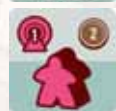
Remarque : si un joueur a encore une tuile Réputation sur la 3<sup>e</sup> case de sa Galerie, elle est défaussée avant le décompte de fin de partie.



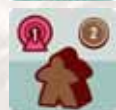
Gagnez 1 Argent pour 3 Influence que vous avez (arrondi à l'inférieur). **Résolvez cette tuile avant toutes les autres.**



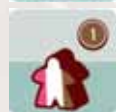
Gagnez 1 Influence et 3 Argent par Collectionneur dans votre Galerie.



Gagnez 1 Influence et 2 Argent par VIP dans votre Galerie.



Gagnez 1 Influence et 2 Argent par investisseur dans votre Galerie.



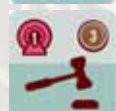
Gagnez 1 Argent par visiteur dans votre Galerie.



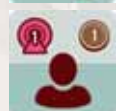
Gagnez 4 Argent pour chaque série de 3 visiteurs différents dans votre Galerie.



Gagnez 1 Influence et 2 Argent par tuile Réputation que vous avez (y compris celle-ci).



Gagnez 1 Influence et 3 Argent pour chacun de vos assistants dans la partie Vente aux enchères du Marché international.



Gagnez 1 Influence et 1 Argent pour chacun de vos assistants en jeu (pas ceux qui sont inactifs).



Gagnez 2 Argent pour chaque artiste ayant un niveau de Promotion de 4 ou plus.



Gagnez 2 Argent par œuvre que vous avez acquise pendant la partie (exposée et vendue).



Gagnez 1 Influence et 3 Argent par œuvre que vous avez vendue.



Gagnez 1 Influence et 3 Argent par œuvre que vous exposez.



Gagnez 1 Influence et 2 Argent pour chaque forme d'art différente que vous avez acquise pendant la partie.



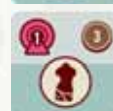
Gagnez 1 Influence et 3 Argent par photographie que vous avez acquise pendant la partie (exposée et vendue).



Gagnez 1 Influence et 3 Argent par peinture que vous avez acquise pendant la partie (exposée et vendue).



Gagnez 1 Influence et 3 Argent par œuvre numérique que vous avez acquise pendant la partie (exposée et vendue).



Gagnez 1 Influence et 3 Argent par sculpture que vous avez acquise pendant la partie (exposée et vendue).



Gagnez 1 Influence et 2 Argent pour chaque artiste ayant une notoriété de 15 ou plus.



Gagnez 2 Influence et 4 Argent pour chaque Chef-d'œuvre que vous exposez.

Merci à tous les testeurs : Alexandre Garcia, Álvaro Santos, António Lobo Ramos, António Vale, Becca Morse, Bruno Valério, 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 et Grupos de Lisboa, Leiria, Aveiro, Porto, la Columbus Area Boardgaming Society et Arcádia Lusitana.

Un grand merci à : Carolina Valença, Hugo Elias, Jorge Graça, Nathan Morse, Paulo Lacerda, Pedro Almeida, Pedro Branco, Ricardo Almeida, Sérgio Neves, ces personnes ont joué à toutes les versions de ce jeu un nombre de fois indéterminé.

Un merci tout particulier à Paul M. Incao pour son engagement et le temps qu'il a dépensé pour développer The Gallerist, à Ian O'Toole pour les illustrations exceptionnelles, à Paul Grogan pour l'édition exquise des règles anglaises, à toute la communauté BGG pour ses suggestions et son soutien, et à Rick Soued pour avoir cru en moi et en ce jeu. Sans tous ces gens, ce jeu n'aurait pas été possible.

Tout mon amour à mes magnifiques filles Catarina et Inês et à ma muse et meilleure amie, ma femme Sandra, pour toutes leurs idées, leur patience, leur soutien et leur inspiration, ainsi que pour les nombreuses heures de jeu.

## Crédits :

Auteur : Vital Lacerda

Développement du jeu : Paul M. Incao

Illustrations : Ian O'Toole

Conception graphique et illustrations en 3D : Ian O'Toole

Livret de règles et illustrations en 3D : Vital Lacerda

Rédaction des règles en anglais : Paul Grogan, Gaming rules!

Relecture : Adam Allett, Ori Avtalion, Travis D. Hill, Victoria Strickland

Chef de projet : Rick Soued

Si vous avez des questions, veuillez nous envoyer un e-mail à l'adresse suivante : [info@eagle-gryphon.com](mailto:info@eagle-gryphon.com)

LIKEZ-nous sur Facebook : [facebook.com/EagleGryphon](https://facebook.com/EagleGryphon)

Suivez-nous sur Instagram : [eaglegryphon](https://instagram.com/eaglegryphon)

Suivez-nous sur Twitter : [@EagleGames](https://twitter.com/EagleGames)

© 2018 Eagle-Gryphon Games,

801 Commerce Drive, bâtiment n°5.

Leitchfield, KY 42754, tous droits réservés.

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

Traduction française : Stéphane Athimon

Mise en page : Thierry Vareillaud

Relecture des règles françaises : Thierry Vareillaud, Runes

Editions, Natacha Athimon-Constant

