

JÁTÉKOSOK: 2-4 JÁTÉKIDŐ: 30-60 PERC ÉLETKOR: 10+

MŰGYŰJTŐK TÁRSASÁGA

MITCH WALLACE



JÁTÉKSZABÁLY

Magyar nyelvű
szabálymagyarázó videó:



TARTOZÉKOK

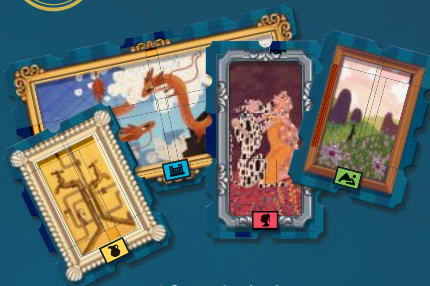
Műértőként a legértékesebb gyűjtemény összeállításával próbáld lenyűgözni a társaidat.

Licitálj a legfelkapottabb műalkotásokra, hogy egy olyan galériát alakíthass ki a megszerzett festményekből, amit megirigyelhet a művésztársadalom.

De vigyázz! A divat mulandó, és a trendeket nehéz megjósolni.

Azok a festmények, amelyek nem kelnek el az aukción, végül a múzeumba kerülnek, befolyásolva ezzel a gyűjteményed értékét.

Legyen tiéd a legértékesebb magángaléria!



116 festménylapka



108 dekorációlapka



4 kezdő licitkártya



játékosonként 20 licitkártya



4 presztízsjelölő
(1 minden festménytípushoz)



játékosonként 2 pontozásjelölő



4 bónuszlapka
(1 minden játékoszínben)



1 kalapács



7 értékjelző (3-9-ig számozva)



1 múzeumtábla



4 játékossegédlet



4 játékos tábla



ELŐKÉSZÜLETEK

- Pontozósáv:** Helyezzétek a múzeumtáblát az asztal közepére. Hagyjatok mindkét oldala mellett helyet az eldobott festményeknek. Tegyétek mellé a 4 presztízsjelölőt.
- Festménylapkák:** A méretük alapján válogassátok szét az összes festményt a dobozrendezőben vagy az asztalon, majd keverjétek meg mind a 15 kupacot.
- Dekorációlapkák:** Helyezzétek az összes dekorációlapkát az asztalra, minden játékos számára könnyen elérhető helyre.
- Játékosok tartozékai:** Mindenki válasszon egy játékos táblát, és vegye magához a hozzá tartozó 2 pontozásjelölőt és 20 licitkártyát (lásd a játékos tábla hátoldalát). A pontozásjelölőket tegyétek a múzeumtábla mellé (ezeket csak a játék végén fogjátok használni), a 20 licitkártyát pedig vegyétek a kezetekbe.
- Árverési terület:** Tegyétek az értékjelzőket egy kupacba az árverési területre.
- Kezdőfestmények:** Keverjétek meg a kezdőfestményeket (2x3-as lapkák arany hátlappal és ★-gal jelölve), és osszatok mindenkinek egyet. Ezt minden játékosnak úgy kell lehelyeznie képpel felfelé a játékos táblájára, hogy az lefedje a közepén lévő egyik vagy mindkét ★ mezőt. A megmaradt kezdőfestményekre nem lesz szükség, azokat tegyétek félre.
- Kezdőliciték:** Keverjétek meg a 4 (★-gal jelölt) kezdő licitkártyát, és osszatok egyet mindenkinek képpel felfelé. Akinél a legalacsonyabb értékű kezdő licitkártya van, megkapja a kalapácsot, és ő lesz az első árverésvezető. A kártyát hagyjátok magatok előtt képpel felfelé, erre kerül majd a többi licitkártyátok.



ÁTTEKINTÉS

A játék során egymást követő fordulókat hajtotok végre, és minden forduló az alábbi 5 lépésből áll:

1. **ÁRVERÉS ELŐKÉSZÍTÉSE:** Az árverésvezető (a kalapács birtokosa) kiválaszt a licitáláshoz a játékoszámnál eggyel több festményt, és képpel felfelé lerakja azokat úgy, hogy jól láthatóak legyenek mindenki számára.
2. **LICITÁLÁS:** Válasszatok egyszerre 1 licitkártyát a kezetekből, ami az aktuális licitetek lesz.
3. **FESTMÉNYEK ELVÉTELE ÉS LEHELVEZÉSE:** A legnagyobb licittel rendelkező játékostól kezdve csökkenő sorrendben minden játékos elvesz egy festményt, és lehelyezi a táblájára.
4. **PRESTÍZS NÖVELESE:** A megmaradt festmény a múzeumba kerül, és az adott festménytípus presztízse növekszik.
5. **Á FORDULÓ VÉGE:** A kalapács az óramutató járása szerinti sorrendben következő játékoshoz kerül, és új forduló kezdődik.

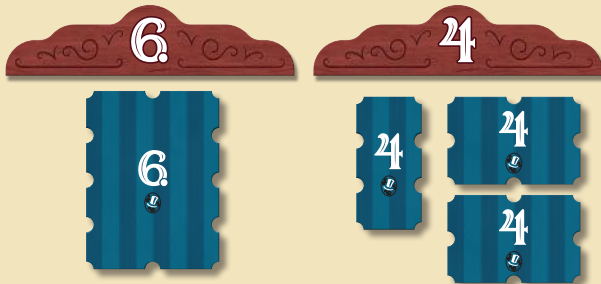
A játék végét az váltja ki, ha valamelyik játékos játékosablája (a galéria fala) betelik, vagy ha valakinek 2 felesleges festménye lesz (lásd: Ha nincs elég terület, 6. oldal), vagy ha minden játékos kijátszotta az összes licitkártyáját (lásd: A játék vége, 7. oldal).



1. ÁRVERÉS ELŐKÉSZÍTÉSE

Minden forduló kezdetén az árverésvezető kiválaszt a készletből a játékoszámnál eggyel több festményt, anélkül, hogy megfordítaná a lapkákat. Több azonos számmal jelölt lapkát is választhat.

Miután befejezte a lapkák kiválasztását, elveszi a kiválasztott lapkák hátoldalán lévő számoknak megfelelő értékjelzőket, és a lapkákat azok alá helyezi az alább látható módon.



Egy 3 fős játékban az árverésvezető 4 festményt választ a dobozból.

Ezután az árverés elkezdéséhez képpel felfelé fordítja a lapkákat.

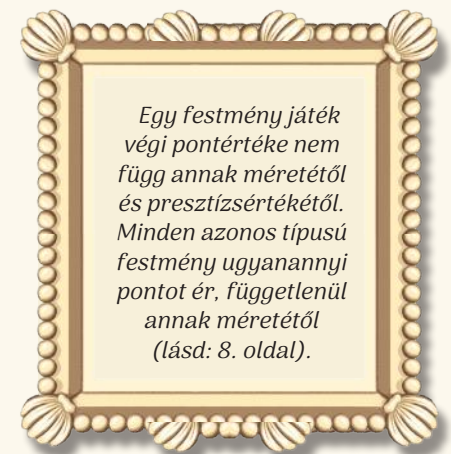


2. LICITÁLÁS ÉS FESTMÉNYEK ELVÉTELE

Miután az árverésvezető felfedte a festményeket, minden játékos (beleértve az árverésvezetőt is) egyszerre kiválaszt 1 licitkártyát a kezéből, és képpel lefelé a korábban kijátszott licitkártyájára teszi (az első fordulóban az előkészület során kapott kezdő licitkártyára). Ha mindenki végzett, fordítsátok képpel felfelé a licitkártyákat, hogy felfedjétek a licitjeiteket.

A legnagyobb licittel rendelkező játékostól kezdve csökkenő sorrendben mindenki választ egy festménylapkát az árverési területről, és a lehelyezési szabályoknak megfelelően lehelyezi (lásd: 5. oldal). A kiválasztásnál bármelyik festményt „rápróbálhatjátok” a játékosablátokra, mielőtt meghoznátok a végleges döntést. A következő játékos addig nem vehet el festményt, amíg az aktuális játékos nem végzett a kiválasztással.

Ha többen is ugyanolyan értékű licitkártyát játszottatok ki, fedjétek fel a kijátszott kártyátok alatti kártyát, és ezzel a kártyával oldjátok fel a döntetlent. Ha még mindig döntetlen, akkor hasonlítsátok össze a licitpaklitok következő kártyáját, és így tovább, amíg a döntetlent fel nem oldjátok. (Az előkészületkor kapott kezdő licitkártya végül mindenképpen feloldja a döntetlent, hisz annak az értéke minden játékosnál más.) Egyéb esetben nem nézhetitek meg egymás korábban kijátszott licitkártyáit.



Egy festmény játék végi pontértéke nem függ annak méretétől és presztízserértékétől. Minden azonos típusú festmény ugyanannyi pontot ér, függetlenül annak méretétől (lásd: 8. oldal).

3. LAPKÁK LEHELVEZÉSE

Amikor új festmény- vagy dekorációlapkát veszel el, választhatsz, hogy az alábbi lehelvezési szabályok szerint a galériád falára helyezed, vagy az asszisztensednek adod a későbbi felhasználásig.

A GALÉRIAFAL LEHELVEZÉSI SZABÁLYAI

Amikor festmény- vagy dekorációlapkát helyezel a galériád falára:

- * Annak teljes egészében a kijelölt területen (rácshálón) belül kell lennie.
- * Legalább 1 másik lapkával érintkeznie kell az egyik oldala mentén (a sarkok nem számítanak).
- * Úgy kell lehelvezned, hogy a festmény jó irányba álljon, azaz a típusjelölés alul legyen (nem forgatható el).



Példák egy szabályos és 4 szabálytalan lapkahelyezésre.

Miközben eldöntöd, hogy hova helyezed le az új lapkát, szabadon mozgatható a galériád falán, akár egészen a forduló végéig. Az árverésvezető csak akkor fedheti fel a következő festményeket, amikor mindenki végzett a lehelvezéssel. Ha ez megtörtént, többé már nem mozgatható a korábban lehelvezett lapkákat. A szemek által határolt világos területet nevezzük **szemmagasságnak**, és az oda helyezett festmények további pontokat érhetnek a játék végén (lásd: Végső pontozás, 8. oldal).

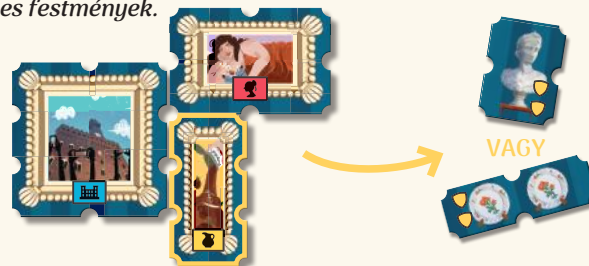
AZONOS KERETEK ÉRINTKEZÉSE ÉS DEKORÁCIÓLAPKÁK SZERZÉSE

Ha egy újonnan lehelvezett festmény egy vagy több ugyanolyan kerettel rendelkező festménnyel érintkezik, egy **bónusz dekorációlapkát** kapsz, amely a játék végén pontokat ér. Azonnal el kell vened egy dekorációlapkát, és a **normál lehelvezési szabályok szerint** a faladra kell helyezned, vagy oda kell adnod az asszisztensednek (lásd: Asszisztens használata, 6. oldal).

Bármelyik dekorációlapkát választhatod, amelynek pontértéke (a pajzsok száma) egyenlő vagy kevesebb, mint az új festménnyel közvetlenül érintkező egyező keretek száma. Ha sikerül az új festményt **4 vagy több** ugyanolyan keretű festménnyel érintkezve lehelvezned, akkor választhatod a dekorációlapkák bármilyen olyan kombinációját, amelyek összértéke eléri az érintett festmények számát. (Az újonnan lehelvezett festményt ne számítsd bele, csak azokat, amelyekkel érintkezik.)

Ha abban a fordulóban kapsz egy dekorációlapkát, amikor befejezed a faladat, akkor nem kapsz meg a dekorációlapkát, és nem számít felesleges festménynek sem (lásd: Végső pontozás, 8. oldal).





A dekorációk használatával kitöltheted azokat a réseket, ahol a festmények már nem férnek el. A játékban nincsenek 1x1-es, 2x1-es vagy 3x1-es festmények.



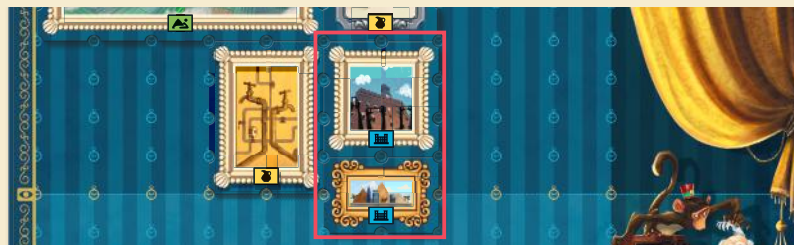
A sárgával jelölt festmény 2 ugyanolyan képkeretet érint, így a játékos elvesz és lerak egy 2-es vagy egy 1-es értékű dekorációlapkát.

Abban a ritka esetben, ha egy bizonyos méretű dekorációlapka elfogyott, elérhetővé tehetsz az adott méretű lapkákból úgy, hogy a falodon lévő szomszédos dekorációlapkákat más méretű lapkára cseréled a készletből. (Például, ha az 1x1-es lapkák elfogytak, a falodon lévő 3 szomszédos 1x1-es lapkát kicserélheted egyetlen 3x1-es lapkára, majd az 1x1-es lapkákat tedd vissza a készletbe.)

ÍZLÉSTELENSÉG (AZONOS FESTMÉNYTÍPUSOK ÉRINTKEZÉSE)

A festményeknek 4 különböző típusuk van:
Városkép , Portré , Csendélet  és Tájkép .

Ha egy újonnan lehelyezett festmény egy vagy több azonos típusú festmény oldalával érintkezik, az ízléstelenség! Az érintett festmények után nem jár pont a játék végén, a presztízs pontozásakor (lásd: Végső pontozás, 8. oldal).



Ez a 2 városkép nem számít a presztízs pontozásakor.

ASSZISZTENS HASZNÁLATA

Ha nem tudsz vagy nem akarsz egy festményt vagy dekorációlapkát a galériád falára tenni, odaadhatod azt az asszisztensednek. Az asszisztens **egyszerre 1 lapkát** tarthat a kezében (1 festményt vagy 1 dekorációlapkát).

Új lapka lehelyezésekor az asszisztens lapkáját is lehelyezheted, akár az új lap lerakása előtt, akár utána. (Ez azt jelenti, hogy először lerakhatod az asszisztens lapkáját, majd az új lapkát odaadhatod neki.)

A játék végén az asszisztens kezében lévő lapka nem ér pontot. Nem számít azonban felesleges festménynek sem (lásd lejjebb). Ha egy festményt átadtál az asszisztensnek, az már csak a falra helyezhető, és nem cserélhető el a múzeumban (lásd lejjebb).



Ez a játékos nem akar ízléstelenséget elkövetni, ezért odaadja ezt a városképet az asszisztensének.



A következő fordulóban úgy dönt, hogy lehelyezi az árverésen szerzett festményt (1.), majd az asszisztensénél lévő festményt is (2.).

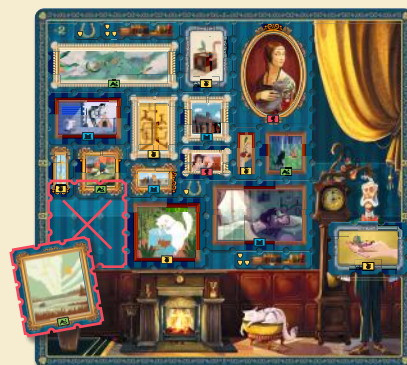
HA NINGS ELÉG TERÜLET

Ha olyan festményt veszel el, amelyik nem fér el a galériád falán, az alábbiak szerint kell eljárnod:

1. A festményt odaadhatod az asszisztensnek (lásd feljebb).
2. Ha nem akarsz odaadni a festményt az asszisztensnek (vagy nem tudod, mivel már van a kezében egy lapka), akkor **kicserélheted egy vele azonos típusú festményre** (pl. tájképet tájképre) a múzeumkupacokba dobottak közül (lásd: Presztízs növelése, 7. oldal), amit azután szabályosan le kell helyezned. Ez a csere nem befolyásolja az adott festménytípus presztízsét a múzeumtáblán.
3. Ha nem tudod kicserélni az új festményt (mert a múzeumban nincs olyan azonos típusú festmény, amely elférne a galériád falán), akkor azt **felesleges festményként** a játékos táblád mellé kell tenned. Ezután **vegyél el egy 1-es értékű dekorációlapkát**, és helyezd le a szokásos módon. Minden felesleges festményed -2 pontot ér a játék végén. Ha a második felesleges festményedet is a játékos táblád mellé helyezed, azzal kiváltod a játék végét. (lásd: A játék vége, 7. oldal).

Ez a játékos kénytelen volt egy olyan tájképet elvenni, ami nem fér el a falán!

Szerencsére ki tudja cserélni a múzeumkupacból egy kisebb tájképre, és elkerüli, hogy egy felesleges festménye legyen.



4. PRESZTÍZS NÖVELÉSE

A játék során az egyes festménytípusok presztízst a művész-közösségben a múzeumtáblán követitek nyomon a presztízsjelölők pontozósávon való mozgásával. A játék végén a 4 festménytípus az elért presztízstük alapján lesz rangsorolva. Minél magasabban van egy festménytípus a presztízsrangsorban, annál több pontot érnek az adott típusú festmények a játék végén (lásd: Presztízsrangsor).



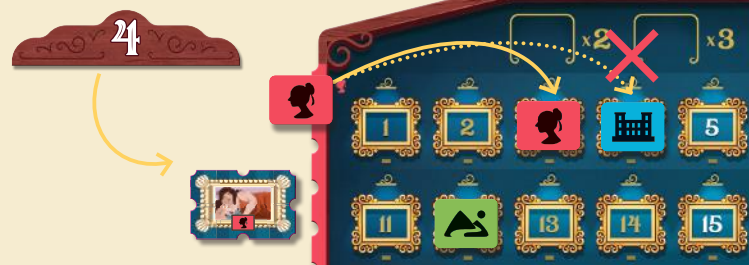
A művészközösség jelenleg a tájképeket tartja a legnagyobb becsben.

Minden árverés után marad egy eladatlan festmény, ami a múzeumba kerül, és növeli a vele azonos típusú festmények presztízst. Tegyétek az eladatlan festményt a múzeumtábla mellé, a festménytípus színének megfelelő területhez. Ezen a 4 területen lesznek az adott típusú eladatlan festmények kupacai.

Nézzétek meg az **eladatlan festmény presztízserértékét** (a felette lévő értékjelző száma, vagy a lapka hátoldalán lévő szám), és mozgassátok előbbre ugyanennyivel az adott típusú presztízsjelölőt a pontozósávon.

Két presztízsjelölő soha nem kerülhet a pontozósáv ugyanazon mezőjére. Ha egy jelölő ugyanarra a mezőre mozogna, ahol már egy másik jelölő van, akkor a jelölő **visszalép** az első üres mezőre, amit el tud foglalni (lásd a lenti képen). A múzeummal kicserélt festmények **nem befolyásolják az adott festménytípus presztízst.**

Az árverés után egy 4-es értékű portré maradt, így a piros jelölő 4 mezőt lép előre. A városképhez tartozó kék jelölőre érkezik, emiatt 1 mezővel hátrébb lép (azaz a 3. mezőre). Ha a kék jelölő a játék végén még mindig a piros jelölő előtt lesz, a városképek többet fognak érni, mint a portrék.



5. A FORDULÓ VÉGE

A forduló végén az árverésvezető átadja a kalapácsot a tőle balra ülő játékosnak. Ő lesz az új árverésvezető, és az új festmények kiválasztásával elkezd a következő forduló.

Å JÁTÉK VÉGE

A játék végét az alábbi események bármelyikének a bekövetkezése váltja ki:

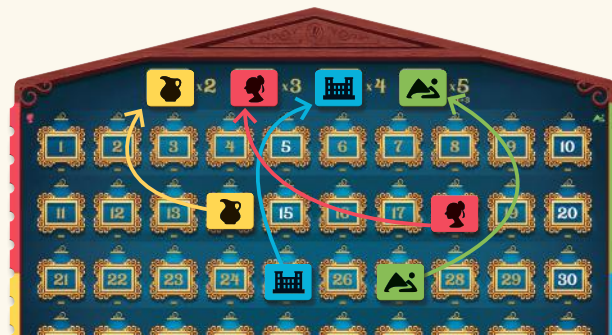
- * Egy játékosnak már nincs üres mezője a galéria falán, *vagy*
- * Egy játékos lehelyezi a második felesleges festményét, *vagy*
- * A játékosok kezében nem marad licitkártya.

Fejezzétek be az aktuális fordulót, majd számoljátok össze a végső pontszámokat (lásd: Végső pontozás, 8. oldal). A legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a győztes.

PRESZTÍZSRANGSOR

Mielőtt összeszámolnátok a pontjaitokat, határozzátok meg a 4 festménytípus végső presztízsrangsorát a presztízsjelölőik pontozósávon elfoglalt sorrendje alapján. A presztízsjelölőket mozgassátok át a múzeumtábla tetején lévő rangorsáv mezőire, így kialakítva a rangsort. A legértékesebb festménytípus (a legtöbb pontot elérő) az x5-ös mezőre kerül, a következő legértékesebb a x4-esre, és így tovább, amíg mind a 4 jelölő a tábla tetejére nem kerül.

Végső



PONTOZÁS

A pontozás előtt minden játékos ellenőriztesse a bal oldali szomszédjával, hogy nem követett-e el ízléstelenséget. Ezután az alábbiak alapján kaptok pontokat, amit a pontozásjelöltek múzeumtáblán való mozgatásával számoljatok:

- Festménypresztízis:** Minden festménytípusért pontokat kaptok úgy, hogy egy adott típus festményeinek a számát szorozzátok meg az adott típus presztízsrangjával. **Az ízléstelenül lehelyezett festményeket (azonos típusú festménnyel érintkezők) ne számoljátok.**
Elismert: 2 pont festményenként
Csodált: 3 pont festményenként
Népszerű: 4 pont festményenként
Világhírű: 5 pont festményenként
- Dekorációbónusz:** A falatokon lévő minden dekorációlapka után a rajtuk látható pontokat (a pajzsok száma) kapjátok.
- Szemmagasságbonusz:** +3 pontot kaptok minden olyan világhírű (legnagyobb presztízsrangú: x5) festményért, amelyik részben vagy egészben a falatok világos tartományán belül (a 4 szemikon által határolt terület) van. Minden megfelelő típusú festmény számít, még az ízléstelenül lehelyezettek is.
- Teljes galéria:** +5 pontot kaptok, ha a falatokon nincs üres mező.
- Fedetlen sarkok:** 2 pontot veszítetek a falatok minden olyan sarkáért, amely nincs lefedve lapkával.
- Felesleges festmények:** 2 pontot veszítetek minden felesleges festmény után (az asszisztens kezében lévő festmény nem számít).

KÉSZÍTŐK

Tervezte: MITCH WALLAGE

Projektvezetés, művészeti vezetés és terméktervezés: MARK CASHA

Illusztrációk: GIACOMO VIGHI, SOFIA ROSSI, VERONICA GRASSI, ANGELICA REGNI, DORIS SHERMADHI, MAX KOSEK

Grafikai tervezés: MAX KOSEK ÉS MARK CASHA

Fejlesztette a MIGHTY BOARDS

Projektmenedzser: DAVID GIRGOP

Játékszabály szerkesztése: JEFF FRASER

Fordító: SZABADOS KRISZTIÁN

Vezető tesztelő: Aphrodite Andreou. Tesztelők: Emma Wallace, Felipe Sanchez, Matt Wolfe, Andy North, David Marron, Ed Shubert, Quentin Burleson, Mark McGee, Taun Curtis, Emily Zucker, Clarence Simpson, Bob Schall, Susan Lupton, Joel Salda, Jeremy Baker, Jonah Klever, Wesley Tolliver, Anne Lupton, Juli Bierwirth, Elaine Wallace, Chris Wallace

DÖNTETLEN FELOLDÁSA

Döntetlen esetén az győz, akinek a kezében maradt licitkártyáinak az összértéke a legmagasabb. Ha még mindig döntetlen, akkor az érintett játékosok osztoznak a győzelemben.

PÉLDA A PONTOZÁSRA



A fenti példában a játékos az alábbi pontokat kapja:

Csendélet: 4 festmény x 2 pont = 8 pont

Portré: 3 festmény x 3 pont = 9 pont

Városkép: 4 festmény x 4 pont = 16 pont

Tájkép: 3 festmény x 5 pont = 15 pont

2 tájkép ízléstelenül lehelyezett (a piros keretben), ezekért nem jár presztízspont.

Dekorációbónusz: 11 pajzs = 11 pont

Szemmagasságbonusz (a sárga szaggatott vonal által határolt terület):

A tájképek presztízsrangja a legnagyobb, így 3 tájkép x 3 pont = 9 pont

A 2 ízléstelenül lehelyezett tájkép szintén beleszámít a szemmagasságpontszámába.

Teljes galéria = 0 pont

Fedetlen sarkok: 1 x -2 pont = -2 pont

Felesleges festmény: 1 x -2 pont = -2 pont

ÖSSZESEN: 64 pont



Gyártó: © 2023 Mighty Boards Ltd.
Minden jog fenntartva!
A termék egyetlen része sem sokszorosítható a Mighty Boards engedélyje nélkül.
www.mighty-boards.com

www.mighty-boards.com



Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest,
Stefánia út 45.
www.gemker.hu,
info@gemker.hu