

The Gallerist - KSR (Seite 1 von 4)

Das Spiel geht im Uhrzeigersinn über mehrere Runden. Startspieler beginnt.

- Bist Du am Zug, bewege (MUSS) Deinen Galeristen zu 1 anderen Spielort auf dem Plan und führe 1 der 2 dort verfügbaren Spielort-Aktionen aus.



Befindest Du Dich in Deiner Galerie, kannst Du den Spielort frei wählen. Beim Bewegen zu einem anderen Spielort darfst Du 1 Deiner Assistenten am verlassenen Ort absetzen. Der Assistent darf von einem Schreibtisch oder von einem anderen Spielort stammen.

- Zusätzlich DARFST Du 1 von 2 Exekutiv-Aktionen in Deinem Zug nutzen, entweder bevor oder nachdem Du die Spielort-Aktion erledigt hast.

- ⇒ Sollte an Deinem gewählten Ort ein Mitspieler sein, FLIEGT er dort RAUS und DARF eine spezielle Rauswurf-Aktion machen (nach Deiner Aktion). Mitspieler können hier Galeristen und fremde/eigene Assistenten sein. Die rausgeworfene Figur zieht auf den SCHWARZEN Kreis beim Spielort.



OPTIONAL:



- ◆ Der rausgeworfene Spieler reduziert seinen Einfluss bis zum nächsten Ruhm-Symbol auf der Leiste (also die Felder: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35)
- ◆ Danach darf er 1 der 2 Aktionen des Spielorts machen (wo er rausfliegt).
- ◆ Wie bei der Haupt-Aktion darf auch 1 Exekutiv-Aktion gemacht werden.
- ◆ Nach ausgeführter Rauswurf-Aktion geht seine Figur heim:

Galerist = in Galerie, der Assistent = ins Büro an einen Schreibtisch
Sind alle 4 Schreibtische belegt, kommt der Assistent aus dem Spiel.

SPIELENDENDE: Sind mind. 2 der folgenden Bedingungen erfüllt, ist das Spielende nah.

- ⇒ An der Kasse gibt es keine Tickets mehr.
- ⇒ 2 oder mehr Künstler sind zu Berühmtheiten geworden.
- ⇒ Es befinden sich keine Besucher mehr im Beutel.

- ◆ Sind also mind. 2 Bedingungen erfüllt, wird aktuelle Runde normal beendet. Danach hat jeder Spieler nur noch 1 Zug, es werden aber keine Rauswurf-Aktionen mehr ausgeführt. Statt der Rauswurf-Aktion kehrt man heim. Wer nun das meiste Geld besitzt, hat das Spiel gewonnen.

EXEKUTIV-Aktionen:

Entscheide Dich für 1 von 2 Aktionsvarianten.

A) Besucher mittels Einladungen (Tickets) bewegen:

- ◆ Du DARFST x Deiner Tickets spielen (kommen auf Abwurfstapel).
- ◆ Jedes Ticket erlaubt Dir, 1 Besucher der entsprechenden Farbe um 1 Feld nur in Richtung Deiner Galerie zu bewegen.
- ◆ Ein einzelner Besucher darf in einem Zug auch mehrfach bewegt werden.
- ◆ Besucher IN einer Galerie kann man durch Tickets nicht bewegen!

LIMIT: Weißer Besucher (Sammler) in Deiner Galerie dürfen in Anzahl nur so viele sein, wie Du Kunstwerke verkauft hast + 1.

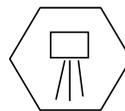
Felder: Plaza, Lobby jedes Spielers, Galerie jedes Spielers

B) Den Bonus einer Vertragskarte nutzen:

- ◆ Bewege einen eigenen Assistenten vom Büro / beliebigen Spielort auf eine Deiner Vertragskarten, deren Bonus Du damit einmalig bekommst.
- ◆ Der Assistent verbleibt baw. auf der Karte.
- ◆ Wird die Vertragskarte später genutzt, um ein Kunstwerk zu verkaufen, kehrt der Assistent in sein Büro zurück. Auch dadurch umgedrehte Vertragskarten bieten erneut einen Bonus.

SPIELORT-Aktionen:

Es gibt 4 Spielorte mit je 2 Aktionen.



Künstlerviertel

AKTION: Entdecke 1 der 8 Künstler (nur einer ist anfangs entdeckt).

- 1) Wähle einen unentdeckten Künstler (verdecktes Künstler-Plättchen).
- 2) Erhalte den Bonus auf dem Künstlerbonus-Plättchen (danach a. d. Spiel).
- 3) Bewege den Sammler (weißer Besucher) vom Künstler-Plättchen auf die Plaza. Das geht nur bei roten Künstlern.
- 4) Decke das Künstler-Portrait auf.
- 5) Lege 1 Ruhm-Marker auf das braune Feld der Ruhmleiste des Künstlers.
- 6) Nimm 1 Signatur-Plättchen des Künstlers. Lege es auf das Kommissionsfeld unterhalb der Marktwert-Skala (rechts unten) auf Deinem Tableau. Jeder Spieler kann max. 1 Künstler gleichzeitig unter Vertrag haben.

AKTION: Ein Kunstwerk kaufen und ausstellen.

- ◆ Der Kaufpreis für das Kunstwerk entspricht Bekanntheitsgrad des Künstlers. Hast Du aber einen Vertrag mit ihm (Signatur-Plättchen dazu liegt unterhalb Deiner Marktwert-Skala), entspricht Kaufpreis = Basiswert des Künstlers.
- ◆ Jeder Künstler kann max. 2 Kunstwerke gleichzeitig am Markt anbieten. Er kann auch kein weiteres Werk schaffen, bis mind. 1 Werk verkauft wurde.
- ◆ Ein Spieler darf max. 2 Werke des selben Künstlers besitzen.
Auftragswerke: Wer einen Künstler unter Vertrag hat, kann solange kein weiteres Kunstwerk von diesem kaufen, bis er das Auftragswerk gekauft hat.

Wie kauft man ein Kunstwerk?

- 1) Wähle einen Künstler mit verfügbarem Signatur-Plättchen oder einen von Dir unter Vertrag genommenen Künstler. Das oberste Plättchen des entspr. Kunstrichtungs-Stapels ist das Werk, das der Künstler schafft.
 - 2) Bewege alle Besucher, die auf diesem Kunstwerk sind, auf die Plaza.
 - 3) Bezahle Geld an die Bank gemäß folgender Maßgabe:
... wenn Auftragswerk, dann gilt der Ruhm-Basiswert (also tiefster Wert)
... ansonsten gilt der Bekanntheitsgrad (zB.: 14)
 - 4) Erhöhe den Bekanntheitsgrad um den Wert lt. Angabe auf dem Kunstwerk. UND: Bekanntheitsgrad +1 für jeden Sammler (weiß) in Deiner Galerie. Du DARFST nun noch Deinen Einfluss für weitere Steigerung nutzen.
 - 5) Nimm Dir die Tickets, die auf dem Kunstwerk abgebildet sind.
 - 6) Platziere das Kunstwerk mit Rückseite oben in Deiner Galerie auf dem ersten freien Feld so weit links wie möglich.
4. Feld = nur belegbar, wenn man gerade ein Meisterwerk ausstellt.
 - 7) Nimm das Signatur-Plättchen vom Künstler-Plättchen (bei Auftragswerken vom Kommissionsfeld) und setze es rechts neben Deine Marktwert-Skala, passend zur aktuellen Sterne-Wertung des Künstlers.
 - 8) Platziere neue (zufällig gezogene) Besucher auf dem neu aufgedeckten Kunstwerk. Anzahl = wie dort abgebildet (ggf. weniger, wenn Beutel leer).
- ◆ Liegt ein **Ansehens-Plättchen** auf dem Ausstellungsfeld, legst Du dieses bis zum Ende Deines Zuges auf das ausgestellte Kunstwerk.
 - ◆ Am Ende des Zuges platzierst Du das Plättchen auf 1 freies Ruhm-Feld auf Deinem Tableau. Erhalte die Belohnung des Feldes. Danach musst Du (falls vorhanden) 1 Besucher aus Deiner Lobby zur Plaza bewegen.
Hast Du kein freies Ruhm-Feld, geht das Plättchen aus dem Spiel.



Agentur

Nur mit Vertrag kann man ein Kunstwerk später verkaufen.

AKTION: Einen Vertrag unterschreiben.

- ◆ Du DARFST 1 der offen ausliegenden Vertrags-Karten nehmen und auf Deinem Tableau platzieren, d.h., auf ein freies Vertragsfeld oder auf eine zuvor erfüllte Vertragskarte (verdeckt) dort.
Wenn freies Feld belegt wurde = Erhalte das Ticket des Feldes.
Wenn alte Vertragskarte überbaut = entferne alte Vertragskarte.
Ein evtl. Assistent dort kehrt heim.

▼ VOR AUSFÜHRUNG dieser Aktion DARFST Du 4 neue Vertragskarten

- ziehen und von links nach rechts über die ausliegenden Karten legen.
- ◆ Du darfst max. 3 unerfüllte Vertragskarten besitzen.
Lege ggf. neue Vertragskarten auf freie Felder des Spielplans.

AKTION: Ein Kunstwerk verkaufen.

- ◆ Hast Du eine unerledigte Vertragskarte auf Deinem Tableau liegen UND ein passendes Kunstwerk ausgestellt, darfst Du es verkaufen.
- 1) Erhalte Geld gemäß Position des Signatur-Markers auf Deiner Marktwert-Skala.
 - 2) Entferne 1 Kunstwerk der benötigten Kunstrichtung aus Deiner Galerie und lege es neben Dein Tableau.
 - 3) Rücke ausgestellte Kunstwerke in Deiner Galerie nach links auf.
 - 4) Lege das Signatur-Plättchen zurück neben das dazu entsprechende Künstler-Plättchen.
 - 5) Bewege 1 beliebigen Besucher aus Deiner Galerie auf die Plaza.
 - 6) Drehe entsprechende Vertragskarte auf ihre Vorderseite (weiß).
 - a. Ein ggf. anwesender Assistent kehrt heim.
 - b. Die obere Hälfte der Vertragskarte sollte dem unter Punkt 5) bewegten Besucher (Farbe) entsprechen. War der Besucher Sammler bzw. es war kein Besucher anwesend, drehe die Karten-Hälfte nach Deiner Wahl.
 - c. Nach einem Verkauf darf 1 Sammler mehr in Deiner Galerie sein!
Dein Limit ist: Anzahl verkaufte Werke +1



Medienzentrum

AKTION: Einen Assistenten einstellen.

- 1) Nimm bis zu 4 Assistenten von der Spitze Deiner Bewerber-Warteschlange und platziere diese Assistenten an leeren Schreibtischen.
- 2) Bezahle so viel Geld, wie neben jedem Assistenten abgebildet ist. Du darfst Einfluss nutzen (zurück auf Leiste), um Geld zu erhalten.
- 3) Erhalte Einstellungs-Boni, wie ggf. neben Bewerber-Feldern abgebildet.

Aktion: Künstler fördern (Daumen hoch).

- 1) Oben rechts auf einem Künstler-Plättchen ist die aktuelle Förderstufe zu sehen (Wert neben Daumen hoch).
Gib Einfluss in Höhe der neuen Förderstufe (alter Wert +1) ab.
- 2) Lege ggf. alten Werbe-Marker zurück auf sein passendes Feld.
- 3) Platziere 1 Werbe-Marker der nächsten Stufe auf dem Künstler-Plättchen.
- 4) Erhalte Bonus, wie oberhalb des neuen Werbe-Markers angezeigt ist.
- 5) Erhöhe Bekanntheitsgrad des Künstlers um 1, sowie je Sammler in Deiner Galerie um 1. Du darfst auch noch auf der Einflusleiste zurückfallen, um je passiertem/erreichten Stern +1 bei Bekanntheit zu steigern.



Internationaler Kunstmarkt

Besucher in Deiner LOBBY dürfen 1 - 3 Spalten des Marktes besetzen. Hast Du passende Besucher dort, kannst Du genau 1 Spalte nutzen. Das gilt für beide Aktionen von links nach rechts:

- | | |
|------------|--|
| 1. Spalte: | 1 Besucher in beliebiger Farbe |
| 2. Spalte: | 1 Investor (braun) und 1 VIP (rot) |
| 3. Spalte: | 1 Sammler (weiß) und (1 Investor oder VIP) |

AKTION: Genau 1 Ansehens-Plättchen nehmen und auf Ruhm-Feld legen.

- ◆ Diese Aktion bezieht sich auf die 4 oberen Reihen des Kunstmarktes.
- ◆ Du wählst 1 Ansehens-Plättchen aus einer Spalte und Reihe, die Du besetzen kannst.
- ◆ Du musst ein Kunstwerk der entsprechenden Kunstrichtung (Symbole links neben den Spalten) erstanden haben (nun: ausgestellt/verkauft).

- 1) Erhalte Einfluss (1, 2, 3) gemäß Spaltenwert.
- 2) Nimm das gewählte Ansehens-Plättchen und platziere es auf einem leeren Ruhm-Feld auf Deinem Tableau. Du erhältst umgehend den Feld-Bonus.
- 3) Bewege 1 beliebigen Besucher aus Deiner Lobby auf die Plaza.
- 4) Platziere 1 Deiner Assistenten auf dem nun freien Ruhm-Feld am Kunstmarkt, kommend aus Deinem Büro / von einem anderen Spielort. Auf jedem Feld darf sich nur 1 Assistent befinden. Diese Assistenten bleiben dort und sind für die Schlusswertung wichtig.

AKTION: Auf ein Kunstwerk von Weltruhm bieten.

- ◆ Diese Aktion bezieht sich auf die unteren 3 Reihen des Kunstmarktes.
- 1) Erhalte Einfluss (1, 2, 3) gemäß Spaltenwert.
- 2) Wähle 1 Reihe und bezahle das entsprechende Gebot (\$1, \$3, \$6), so wie links daneben abgebildet ist.
- 3) Nimm den Bonus des Feldes.
- 4) Platziere 1 Deiner Assistenten auf dem Feld. Der Assistent stammt aus Deinem Büro / von einem anderen Spielort. Auf jedem Feld darf sich nur 1 Assistent befinden. Diese Assistenten bleiben dort und sind für die Schlusswertung wichtig.

EINFLUSS: Du kannst max. 35 Einfluss besitzen. Mehr bringt nichts. Zum Spielende bekommst Du 1 - 20 Geld dafür.

GELD: Brauchst Du Geld, kannst Du Deinen Einflussmarker bis auf ein beliebiges Feld mit Geld-Symbol zurückziehen. Jedes dabei passierte Symbol + das erreichte Geld-Symbol bringen je \$1. Das so verdiente Geld muss direkt ausgegeben werden, bzw. es ist Teil einer Ausgabe.

BEKANNTHEIT:  Erhöht Du per Aktion die Bekanntheit eines Künstlers, darfst Du den Einfluss-Marker auf Deiner Einflussleiste auf ein beliebiges Feld mit Stern zurückziehen.

- ◆ Jedes dabei passierte Symbol und das erreichte Ruhm-Symbol steigert die Bekanntheit um 1.

EINLADUNGEN: (Tickets)

- ◆ 3-farbiges Symbol erlaubt freie Farb-Wahl des Tickets.
- ◆ Du darfst NIE 2 Tickets der selben Farbe gleichzeitig nehmen.
- ◆ Ist in der Kasse eine gewünschte Farbe nicht vorhanden, entferne ein Ticket auf den Ablagestapel und nimm von dort ein Ticket der gewünschten Farbe.
- ◆ Sind keine Tickets mehr in der Kasse, bedient man sich aus dem Ablagestapel.

1-malige ZWISCHEN-WERTUNG:

- ◆ Wurde in einer Runde erstmals das letzte Ticket EINER Farbe aus der Kasse genommen, erhält jeder Spieler Geld und Einfluss.

- ➔ 2 Einfluss je VIP und 1 Einfluss je Sammler, wenn diese in Deiner Galerie sind.
- ➔ \$2 je Investor und \$1 je Sammler in Deiner Galerie.

- ◆ Das geschieht sofort, am Ende des Spielzuges, in dem o.a. Situation eintrat. (Hausregel von Roland Winner)

MARKTWERT:

- ◆ Der Bekanntheitsgrad eines Künstlers definiert den Marktwert seiner Werke. Die Signatur-Plättchen eines Künstlers folgen seiner Bekanntheit.
- ◆ Erreicht der Bekanntheitsgrad eines Künstler "19", gilt er als Berühmtheit und setzt sich zur Ruhe. Förderung ist weiterhin möglich. Es sind keine Kunstwerke von ihm mehr kaufbar, außer Auftragsarbeiten.
- ⇒ Kommt es durch Deine Aktion dazu, lege ein Prominenten-Plättchen auf das Künstler-Plättchen und erhalte \$5. Alle Kunstwerke dieses Künstler gelten nun als Meisterwerke.
- ◆ Solange Du mind. 1 Meisterwerk in Deiner Galerie hast, ist Dein 4. Ausstellungsfeld freigeschaltet.

- 1) Kunstmarkt:
 - ◆ Der Spieler mit meisten Assistenten in Spalte 1 = \$6. Für Zweit-/drittmeiste = \$3 bzw. \$1.
 - ◆ Die Wertung wird auch für die 2. und 3. Spalte gemacht. Dort gibt es in \$: 10 / 6 / 3 bzw. 15 / 10 / 6. Patt: Abgerundet \$ der beteiligten Positionen verteilen.
zB.: 2 Spieler führen in Spalte 1 und teilen sich daher \$9.
- 2) Ansehens-Plättchen:
 - ◆ Die Spieler erhalten Geld/Einfluss für jedes Ansehens-Plättchen auf ihrem Tableau (Ruhm-Felder).
- 3) Ausstellung:
 - ◆ Jedes Kunstwerk in seiner Galerie bringt dem jeweiligen Spieler Geld entsprechend dem Marktwert (5 - 20).
- 4) Auktion der Kunstwerke von Weltruhm:
 - ◆ Die bis zu 3 Werke auf den Staffeleien werden versteigert.
 - ◆ Je nach Reihe im Auktionsbereich, wo Assistenten stehen, sind diese \$1, \$3 oder \$6 wert (Gebotswert).
 - ◆ Der Spieler mit höchstem Gesamtgebot wählt 1 Werk und stellt dieses in seine Galerie (auch wenn besetzt) oder neben sein Tableau.
Patt: Beteiligter mit höherem Gebot in Spalte 3 führt.
Gibt es keine Gebote in Spalte 3, gilt Spalte 2 usw..
 - ◆ Der Spieler mit zweit-/dritthöchstem Gebot nimmt ebenso je 1 Kunstwerk. Auszahlung erfolgt in Geld: Man schaut beim berühmtesten entdeckten Künstler der entspr. Kunstrichtung und erhält dessen Marktwert.
- 5) Kurator-Karten: (weiß)
 - ◆ Vollständige Sammlungen (wie auf Kurator-Karten genannt) bringen Geld. Jeder Spieler kann max. 5 Kunstwerke ausgestellt haben inkl. Weltruhmwerk. Einzelnes Werk kann Teil von 2 Sammlungen sein + für > als 1 Spielziel gelten.
- 6) Kunsthändler-Karten: (grau)
 - ◆ Die Spieler erhalten Geld für vollständige Sets verkaufter Kunstwerke wie auf Kunsthändler-Karte abgebildet.
- 7) Einfluss:
 - ◆ Je nach erreichtem Einfluss erhält man 0 - 20 Geld.

Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt. Ansonsten gelten 3 Gleichstands-Regeln lt. Spielregel, auf den Seiten 16 und 17.