

THE GALLERIST

Un jeu de Vital Lacerda

1 à 4 joueurs

30 minutes / joueur

Tour de jeu

Chaque joueur joue à tour de rôle en déplaçant son **Galeriste** vers un des **4 secteurs** pour y exécuter une des 2 actions. Il peut aussi exécuter une **Action Exécutive**, avant ou après. Si son déplacement expulse un pion adverse, le joueur ainsi concerné pourra exécuter une **Action d'Expulsion** après le tour du joueur actif.



Un **décompte intermédiaire** a lieu dès qu'une pile de tickets est épuisée, avant le début du tour du joueur suivant.

Le jeu se termine lorsque 2 des conditions suivantes sont remplies:

On termine le tour puis en fait un dernier tour (sans les Actions d'Expulsion)

- Le box-office n'a plus de ticket ;
- 2+ Artistes sont devenus célèbres
- Il n'y a plus de visiteur dans le sac

Décompte final

Majorités au Marché International



Chaque colonne est comptée séparément. Egalités: somme + répartition (arrondi à l'inférieur)

Tuiles Réputation



Les joueurs reçoivent de l'argent et/ou de l'Influence en fonction des tuiles Réputation sur leur plateau individuel

Exposition



Chaque Œuvre d'Art exposé rapporte sa valeur de vente en argent

Enchère de l'œuvre d'Art reconnue



En fonction des Assistants placés dans la partie inférieure du Marché International (1, 3 ou 6 par assistant), les joueurs prennent une Œuvre d'Art Reconnue et reçoivent de l'argent de la vente comme si elle fut créée par l'Artiste le plus réputé de ce type d'art.



Les cartes Curateur



Un joueur gagne de l'argent en fonction de sa carte et de ses œuvres exposées. Une œuvre peut faire partie de 2 collections/objectifs.

Au plus, un joueur aura 5 Œuvres d'Art exposé, incluant au moins un Chef-d'œuvre et une œuvre achetée aux enchères.

Les cartes Marchand d'Arts



Les joueurs gagnent de l'argent pour leurs œuvres vendues (en fonction de leur carte)

Influence



Les joueurs gagnent de l'argent en fonction de leur position sur la piste d'Influence

Actions Exécutives

A son tour, en plus de son **action de Secteur**, soit avant soit après, le joueur peut exécuter une **Action Exécutive**.

Déplacer des Visiteurs en offrant des tickets

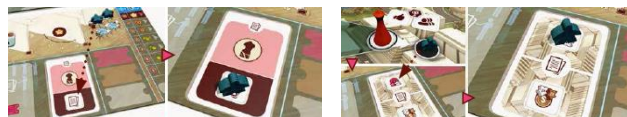
En défaussant un ticket, le joueur peut déplacer un Visiteur de la même couleur d'un espace **vers** sa Galerie. Les tickets défaussés sont placés à côté du plateau, pas retournés au Box-Office!

Les visiteurs sur La Plaza ou dans un Lobby peuvent être déplacés par n'importe quel joueur. Mais une fois dans la galerie, ils ne peuvent plus être déplacés avec un ticket.



Utiliser le bonus d'une carte Contrat

Le bonus de cartes Contrat peut être utilisé en plaçant un Assistant (du bureau ou d'un Secteur du plateau). On ne bénéficie du bonus qu'une seule fois, et l'Assistant placé l'indique bien.



L'Assistant sera renvoyé lorsque le contrat sera utilisé pour vendre une œuvre d'art.

Règle du Collectionneur



La limite de Collectionneurs qu'un joueur peut avoir dans sa Galerie est égale à 1 de plus que le nombre d'œuvre d'Art vendus par ce joueur.

Actions d'Expulsion

Si un joueur déplace son pion Galeriste vers un **Secteur** occupé par un autre Galeriste ou Assistant, ce dernier est expulsé vers le deuxième cercle du secteur. A la fin du tour du joueur actif, le joueur à qui appartient le pion expulsé peut effectuer une **action d'Expulsion**. Ensuite, le pion expulsé est renvoyé. Il est possible d'expulser son propre pion. Dans ce cas, le joueur **ne pourra pas** exécuter une action d'Expulsion et son pion est renvoyé.

- Réduire son Influence jusqu'au symbole Célébrité précédent pour exécuter une action de secteur
- Effectuer une action Exécutive

Les **actions d'Expulsion** sont optionnelles mais le pion est quand même renvoyé.

Renvoyer

Lorsqu'un pion Galeriste est renvoyé (suite à une expulsion), il retourne dans sa Galerie sur le plateau de jeu

Lorsqu'un pion Assistant est renvoyé, il est placé sur un bureau libre sur le plateau du joueur. Si tous les bureaux sont occupés, l'Assistant est retiré du jeu et retourne dans la boîte.



Artists Colony



Découvrir un Artiste

- ① Choisir un **Artiste** encore inconnu (tuile face cachée).
- ② Recevoir le bénéfice de la tuile **bonus Artiste** puis la défausser dans la boîte.
- ③ Artistes **Rouges**: déplacer le Collectionneur (meeple blanc) de la tuile vers La Plaza;
- ④ Retourner la tuile Artiste
- ⑤ Placer un **marqueur Célébrité** sur la case brune de la piste de Célébrité de la tuile Artiste.
- ⑥ Prenez un jeton Signature de l'Artiste et le placer sur l'**emplacement Commande** au bas de la piste de valeurs d'Art du plateau individuel du joueur.



Emplacement Commande:

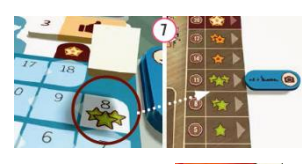
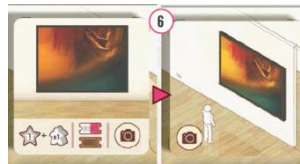


Un joueur ne peut avoir qu'une seule commande à la fois. S'il a déjà un jeton Signature sur son emplacement Commande, il ne peut pas découvrir un nouvel Artiste et ne peut pas avoir une deuxième Signature du même Artiste.



Acheter & exposer une œuvre d'art

- ① Choisir un Artiste soit avec un jeton Signature disponible, soit pour lequel le joueur a déjà une commande. La première tuile de la pile d'œuvres d'Art correspondante sera l'œuvre à créer.
- ② Déplacer **tous les Visiteurs** de l'œuvre d'Art vers La Plaza.
- ③ Payer à la banque:
 - i. Si c'est une commande, le prix est le niveau initial de Célébrité de l'Artiste;
 - ii. Sinon, le prix est le niveau actuel de Célébrité de l'Artiste.
- ④ Augmenter la Célébrité de l'Artiste tel qu'indiqué sur l'œuvre, plus 1 pour **chaque** Collectionneur dans la galerie du joueur.
- ⑤ Recevoir les tickets indiqués sur l'œuvre d'Art.
- ⑥ Déplacer l'œuvre d'Art vers l'emplacement libre le **plus à gauche** de la Galerie du joueur et retourner-la côté exposition. *Si le joueur n'a pas d'emplacement libre, l'œuvre d'Art ne peut être achetée.*
- ⑦ Déplacer le jeton Signature de la tuile de l'artiste (ou l'espace de commande) sur l'échelle de valeur du plateau individuel du joueur, en fonction du niveau de célébrité (nombre d'étoiles)



- ⑧ Placer aléatoirement, sur la nouvelle tuile révélée, un nombre de Visiteurs (du sac) correspondant au nombre de tickets visibles sur la tuile œuvre. Si le sac est vide, placer autant que possible.



Media Center



Engager des Assistants

Cette action permet au joueur d'engager des assistants dans la limite de capacité de son bureau (il y a 4 emplacements). Le coût d'engagement est indiqué sur le plateau du joueur. L'engagement se fait comme suit:

- ① Déplacer jusqu'à 4 Assistants, en commençant par le haut, vers des emplacements vide du bureau ;
- ② Payer le coût de chaque Assistant tel qu'indiqué
- ③ Prendre le bénéfice indiqué (tickets, Influence ou argent)



Promouvoir un Artiste

On retrouve le niveau Promotion d'un Artiste sur sa tuile, en haut à droite. **Avec cette action, un joueur peut augmenter ce niveau de 1 en suivant les étapes suivantes:**

- ① Dépenser autant d'influence que le nouveau niveau (jeton) de Promotion;
- ② Remplacer le jeton Promotion actuel (retour à la réserve) par le nouveau sur la tuile Artiste;
- ③ Recevez le bonus correspondant au nouveau jeton Promotion;
- ④ Augmenter le niveau de Célébrité de l'Artiste de 1, plus 1 pour chaque Collectionneur dans la Galerie du joueur



Attention:

S'il n'y a pas de jeton Promotion du niveau nécessaire disponible, l'action ne peut pas être effectuée.



Si la réputation d'un Artiste **atteint 19**, il devient une **Célébrité** et prend sa retraite mais peut encore être promu :

Un joueur qui provoque cette situation exécute les étapes suivantes :

- ① Placer une tuile Célébrité sur l'artiste et gagner 5 pièces
- ② Toutes les Œuvres d'Art de l'artiste deviennent des chefs-d'œuvre.
 - Les joueurs avec 1+ chef-d'œuvre dans leur galerie peuvent utiliser le **4ème emplacement** d'exposition.
 - On **ne peut plus** acheter d'œuvre d'Art à l'artiste **sauf** pour respecter une Commande



Sales Office



Signer un contrat

Cette action permet au joueur de choisir une carte **contrat** disponible et la placer sur son plateau individuel. Avant d'effectuer cette action, le joueur **peut piocher 4 nouveaux Contrats** et les placer au-dessus des 4 contrats disponibles. Les « vieux » contrats **ne sont pas enlevés** mais simplement recouverts par les nouvelles cartes.

La carte ainsi sélectionnée est placée sur le plateau du joueur :

- i. soit sur un emplacement vide: le joueur reçoit un ticket correspondant à la case utilisée,
- ii. soit sur un **contrat déjà rempli** (retourné): remplacer le contrat rempli (->défausse) par le nouveau sans recevoir de ticket. S'il y a un assistant sur le contrat, il est renvoyé.

Attention: Si un joueur a 3 contrats non rempli, il ne peut pas signer un nouveau contrat !



Après avoir réalisé l'action, s'il y a un emplacement libre, piocher une nouvelle carte



Vendre une œuvre d'art

Dès qu'un joueur a une correspondance entre une de ses cartes Contrat et une œuvre d'Art de sa galerie, il peut vendre cette œuvre d'Art.

① Recevoir le montant correspondant à la position du jeton Signature sur l'échelle de valeur d'Art.

- ② Déplacer l'œuvre d'Art correspondante au contrat à côté du plateau du joueur.
- ③ Déplacer les autres œuvres d'Art de la galerie vers la gauche.
- ④ Replacer le jeton Signature à côté de l'Artiste



- ⑤ Déplacer un visiteur de sa galerie vers La Plaza.
- ⑥ Retourner la carte contrat:
 - i. S'il y a un assistant sur la carte, il est renvoyé;
 - ii. Le joueur oriente la carte en fonction du visiteur déplacé en ⑤. S'il s'agissait d'un Collectionneur ou s'il n'y en avait pas, le joueur peut choisir l'orientation
 - iii. Note: le joueur ne reçoit pas le bonus tout de suite. Il doit effectuer une **Action Exécutive** plus tard pour en bénéficier.



Rappel – les Collectionneurs:

Après une vente vous pouvez avoir un Collectionneur de plus dans votre Galerie. (rappelé sur le plateau de jeu)

