



2-4 GRACZY

CZAS GRY: 30-60 MIN

WIEK: 10+



ART SOCIETY

MITCH WALLACE



INSTRUKCJA



ZAWARTOŚĆ

Gracze wcielają się w role koneserów malarstwa starających się zaimponować kolegom po fachu poprzez utworzenie najznamienitszej kolekcji dzieł!

Gracze będą licytować obrazy, a następnie wieszać je w osobistej galerii w swojej rezydencji, starając się wzbudzić zazdrość lokalnego środowiska artystycznego.

Koneserzy muszą się jednak strzec! Moda bywa kapryśna, a trendy trudne do przewidzenia. Obrazy niewylicytowane przez graczy trafiają do muzeum, co w znaczący sposób wpływa na wartość ich osobistych kolekcji.

Czyja kolekcja znajdzie się na ustach całego miasta?



116 żetonów obrazów



108 żetonów elementów dekoracyjnych



4 startowe lizaki (po 1 dla każdego gracza)



80 lizaków (po 20 dla każdego gracza)



4 znaczniki prestiżu
(po 1 dla każdego typu obrazów)



8 znaczników punktacji
(po 2 dla każdego gracza)



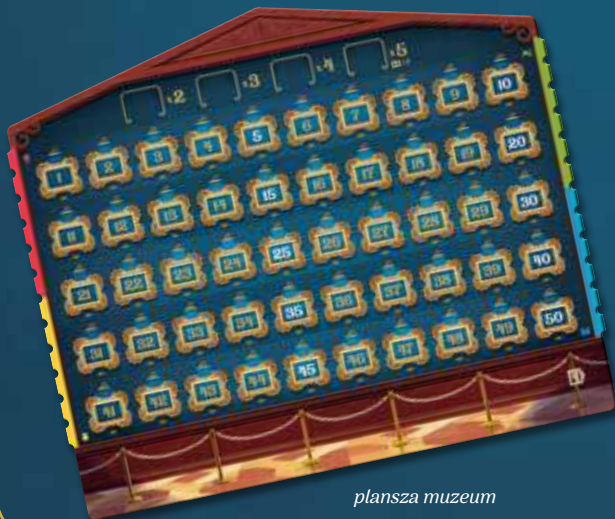
4 żetony zapelnionej galerii
(po 1 dla każdego gracza)



1 młotek aukcjонера



7 żetonów wartości obrazów (o numerach od 3 do 9)



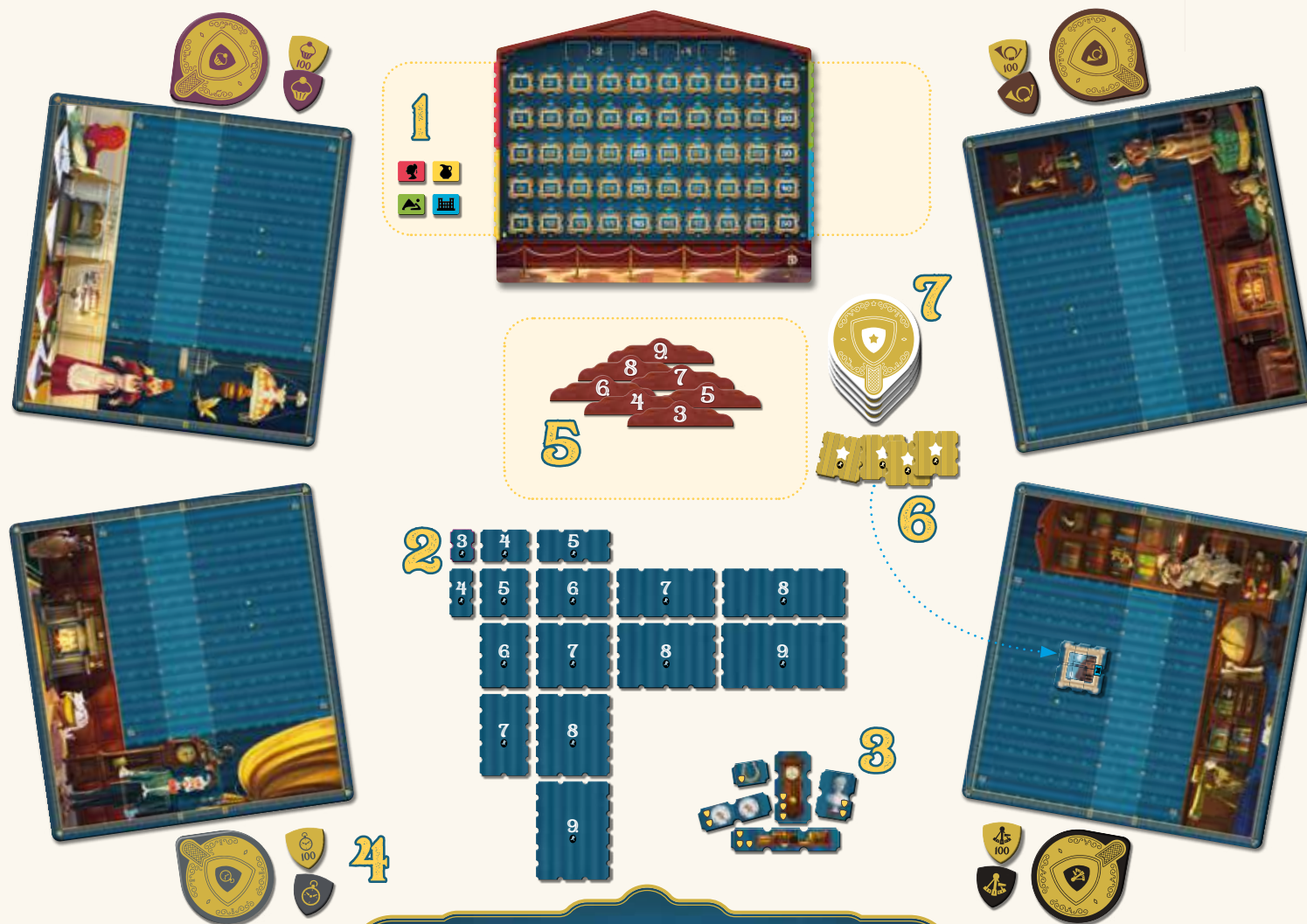
plansza muzeum



4 pomoce graczy



4 plansze graczy



PRZYGOTOWANIE

- 1. Tor punktacji:** Umieście planszę muzeum na środku stołu. Zostawcie trochę miejsca po obu jej stronach na odrzucone obrazy. Obok planszy połóżcie 4 znaczniki prestiżu.
- 2. Żetony obrazów:** Posortujcie wszystkie żetony w pudełku ze względu na ich rozmiar i wartość.
- 3. Żetony elementów dekoracyjnych:** Połóżcie wszystkie żetony w jednej puli w zasięgu wszystkich graczy.
- 4. Komponenty graczy:** Każdy gracz wybiera swoją planszę i bierze odpowiadające jej 2 znaczniki punktacji oraz 20 lizaków (symbol gracza znajduje się na odwrocie planszy). Następnie gracz kładzie swoje znaczniki obok planszy muzeum (będą one potrzebne dopiero na koniec gry) oraz bierze do ręki 20 lizaków.
- 5. Obszar aukcji:** Żetony wartości obrazów należy umieścić w utworzonym na stole obszarze aukcji.
- 6. Obrazy startowe:** Przetasujcie obrazy startowe (żetony o rozmiarze 2x3 ze złotym rewersem i symbolem ★) i rozdajcie graczom po 1 obrazie. Każdy gracz musi umieścić ten obraz (odkryty) na swojej ścianie w taki sposób, aby zakrywał co najmniej jedno pole centralne z symbolem ★. Ewentualne pozostałe obrazy startowe należy odłożyć do pudełka.
- 7. Startowe lizaki:** Potasujcie 4 startowe lizaki (białe z symbolem ★) i losowo połóżcie przed każdym graczem 1 taki odkryty lizak. Gracz ze startowym lizakiem o najniższej wartości zostaje pierwszym aukcjonerem i otrzymuje młotek. Startowy lizak jest początkiem stosu ofert gracza.

WPROWADZENIE

Rozgrywka trwa szereg rund. Każda runda składa się z 5 etapów opisanych szczegółowo w kolejnych rozdziałach instrukcji.

1. **PRZYGOTOWANIE AUKCJI:** Aukcjoner (gracz posiadający młotek) wybiera obrazy, które będą przedmiotem aukcji (w liczbie równej liczbie graczy +1) i układa je odkryte na stole.
2. **SKŁADANIE OFERT:** Wszyscy gracze równocześnie wybierają lizak, którym będą licytować.
3. **ZAKUP OBRAZÓW I UMIESZCZANIE ŻETONÓW:** W kolejności od najwyższej do najniższej oferty każdy z graczy wybiera 1 obraz i umieszcza go na swojej planszy.
4. **WZROST PRESTIŻU:** Obraz, który nie został zakupiony podczas aukcji, zostaje przeniesiony do muzeum. W konsekwencji wzrasta prestiż tego typu obrazów.
5. **KONIEC RUNDY:** Aukcjoner przekazuje młotek graczowi po swojej lewej stronie i rozpoczyna się nowa runda.

Gra toczy się w ten sposób do momentu, aż 1 z graczy zapełni całą ścianę w swojej galerii lub 1 z graczy będzie miał 2 nadmiarowe obrazy (patrz: „Brak miejsca na ścianie” na str. 6), lub gdy wszyscy gracze wykorzystają wszystkie swoje lizaki (patrz: „Koniec gry” na str. 7).

1. PRZYGOTOWANIE AUKCJI

Na początku każdej rundy aukcjoner wybiera obrazy z pudełka w liczbie równej liczbie graczy +1, patrząc jedynie na rewersy ich żetonów. Aukcjoner może wybierać żetony z tymi samymi numerami.

Po wyborze obrazów aukcjoner bierze żetony wartości odpowiadające numerom na rewersach obrazów i umieszcza obrazy pod właściwymi żetonami (patrz niżej).



W grze 3-osobowej aukcjoner wybiera 4 obrazy.

Następnie odwraca żetony obrazów i rozpoczyna się aukcja.



2. SKŁADANIE OFERT

Wszyscy gracze (łącznie z aukcjonerem) równocześnie wybierają 1 lizak ze swojej ręki i kładą go przed sobą liczbą do dołu na wierzchu poprzednio zagranych lizaków (w pierwszej rundzie na wierzchu lizaka startowego). Gdy wszyscy gracze są gotowi, odkrywają wartości wybranych lizaków.

Teraz w kolejności od oferty o najwyższej wartości do oferty o najniższej wartości każdy gracz wybiera 1 z wystawionych na aukcji obrazów i umieszcza go na swojej ścianie zgodnie z zasadami wieszania obrazów (patrz str. 5). Każdy gracz może bez pośpiechu zdecydować o wyborze obrazu, włączając w to próbne dopasowania go do swojej ściany. Następny gracz w kolejności może wybrać swój obraz dopiero po tym, gdy poprzedni potwierdzi swój wybór.

Jeśli więcej graczy zagra lizak o tej samej wartości, należy porównać wartości lizaków leżących na stosie ofert bezpośrednio pod właśnie zagranyymi lizakami. Jeśli nadal jest remis, gracze porównują kolejne lizaki pod spodem, aż remis zostanie rozstrzygnięty (białe lizaki startowe są traktowane jako pierwsze zagrane lizaki w stosie). W żadnym innym momencie gracze nie mają wglądu do stosów ofert przeciwników.

Rozmiar oraz wartość obrazu nie przekładają się bezpośrednio na jego punktowanie na koniec gry. Wszystkie obrazy tego samego typu będą warte taką samą liczbę punktów bez względu na swój rozmiar (patrz str. 8).

3. UMIESZCZANIE ŻETONÓW

Gdy gracz pozyskuje **nowy obraz** albo **element dekoracyjny**, może powiesić go w swojej galerii na ścianie według zasad przedstawionych poniżej albo przekazać go swojemu asystentowi, aby zachować go na później.

ZASADY TWORZENIA GALERII

Gdy gracz wiesza na ścianie obraz lub element dekoracyjny:

- * Musi on w całości znajdować się w obrębie siatki pól.
- * Musi się stykać krawędzią z co najmniej 1 innym żetonem (stykanie się rogami nie wystarcza).
- * Musi być odpowiednio zorientowany, tj. oznaczenie typu musi znajdować się na dole żetonu (nie można go obracać).



Przykłady pokazujące 1 dozwolony i 4 niedozwolone sposoby rozmieszczenia obrazów.

Gracz ma czas do końca rundy na decyzję, gdzie dokładnie umieścić żeton. To oznacza, że może do tego czasu dowolnie zmieniać jego położenie na ścianie. Aukcjoner nie może odkryć obrazów do kolejnej aukcji, dopóki wszyscy gracze nie zakończą rozmieszczania swoich żetonów. Po zakończeniu rundy gracze nie mogą już zmieniać położenia żadnych żetonów na ścianie. Jaśniejszy pas na ścianie, między symbolami oczu, to **linia wzroku**. Obrazy wiszące w tym pasie mogą przynieść dodatkowe punkty na koniec gry (patrz: „Punktacja końcowa” na str. 8).

RAMY OBRAZÓW A ELEMENTY DEKORACYJNE

Jeśli nowo powieszony obraz styka się z co najmniej 1 innym obrazem w takiej samej ramie, gracz otrzymuje **element dekoracyjny** wart określoną liczbę punktów na koniec gry. Gracz natychmiast bierze z puli odpowiedni element i umieszcza go na ścianie zgodnie z zasadami tworzenia galerii albo przekazuje go swojemu asystentowi (patrz: „Użycie asystenta” na str. 6).

Gracz wybiera element o wartości (liczbie tarcz) równej lub mniejszej od liczby pasujących ram stykających się z nowo powieszonym obrazem. Jeśli nowy obraz styka się z 4 lub więcej obrazami w takiej samej ramie, gracz wybiera dowolną kombinację elementów dekoracyjnych o łącznej wartości nieprzekraczającej liczby stykających się ram. Rama nowo powieszonego obrazu się w to nie wlicza!

Jeśli gracz zdobędzie element dekoracyjny w rundzie, w której zappełnił całą swoją ścianę, nie otrzymuje żetonu i nie liczy się on jako nadmiarowy obraz (patrz: „Punktacja końcowa” na str. 8).

Elementy dekoracyjne mogą wypełniać miejsca na ścianie, w których nie zmieszczą się obrazy, w szczególności „dziury” wielkości 1×1, 2×1 i 3×1, gdyż w grze nie występują obrazy tej wielkości.



Obraz zaznaczony żółtym obrysem styka się z 2 pasującymi ramami, więc gracz może wziąć i powiesić na ścianie element dekoracyjny o rozmiarze 2 lub mniejszym.

W rzadkim przypadku braku elementów dekoracyjnych określonego rozmiaru gracz musi zwrócić żetony tego rozmiaru do puli, zamieniając sąsiadujące żetony na swoich planszach na inne rozmiary. (Na przykład, jeśli zabraknie żetonów rozmiaru 1×1, gracz może wymienić 3 sąsiadujące ze sobą żetony 1×1 na jeden żeton rozmiaru 3×1).

FAUX PAS (UNIKANIE TYCH SAMYCH TYPÓW OBRAZÓW)

W grze występują obrazy 4 typów: życie miejskie , portret , martwa natura  oraz pejzaż .

Jeśli nowo powieszony obraz styka się krawędzią z co najmniej jednym obrazem tego samego typu, gracz popełnił faux pas! Te obrazy nie przyniosą punktów prestiżu na koniec gry, ale nadal mogą brać udział w premii linii wzroku (patrz: „Punktacja końcowa” na str. 8).



Te 2 obrazy typu „życie miejskie” nie będą brane pod uwagę podczas punktowania prestiżu.

UŻYCIE ASYSTENTA

Jeśli gracz nie może lub nie chce umieścić obrazu lub elementu dekoracyjnego na ścianie, może go przekazać swojemu asystentowi. Asystent może trzymać w danym momencie tylko 1 żeton (obraz albo element dekoracyjny).

Gdy gracz umieszcza na ścianie nowy żeton, może także umieścić żeton trzymany przez asystenta albo przed nowo pozyskanym żetonem, albo po (może więc umieścić wpierw żeton od asystenta, a następnie przekazać mu nowy żeton).

Żeton trzymany na koniec gry przez asystenta nie przynosi punktów. Nie liczy się także do nadmiarowych obrazów. Obraz raz przekazany asystentowi może być tylko powieszony na ścianie, nie może być później wymieniony w muzeum (patrz niżej: „Brak miejsca na ścianie”).



Gracz chce uniknąć faux pas, więc przekazuje obraz typu „życie miejskie” swojemu asystentowi.



W kolejnej rundzie gracz decyduje się zawiesić obraz wygrany na aukcji oraz obraz trzymany przez asystenta.

BRAK MIEJSCA NA ŚCIANIE

Jeśli gracz zakupi obraz, który nie zmieści się w jego galerii, musi natychmiast podjąć decyzję:

1. Może przekazać go asystentowi (patrz wyżej).
2. Jeśli nie chce przekazywać go asystentowi (lub nie może, bo asystent trzyma obraz, który także nie pasuje na ścianę), może wymienić go na 1 obraz tego samego typu (np. pejzaż na pejzaż) leżący obok planszy muzeum (patrz: „Wzrost prestiżu” na str. 7), który następnie musi umieścić na swojej ścianie według normalnych zasad. Wymiana nie ma wpływu na wartość prestiżu tego typu obrazów na planszy muzeum.
3. Jeśli gracz nie wymienił nowo pozyskanego obrazu (gdyż na przykład w muzeum nie ma pasujących do jego ściany obrazów tego samego typu), odkłada go obok swojej planszy jako nadmiarowy obraz. Następnie bierze element dekoracyjny o wartości 1 i umieszcza go na ścianie według normalnych zasad. Każdy nadmiarowy obraz kosztuje gracza -2 punkty na koniec gry. Gdy któryś z graczy odłoży swój drugi nadmiarowy obraz, zostaje aktywowany koniec gry (patrz: „Koniec gry” na str. 7).

Ten gracz został zmuszony wziąć obraz, który nie zmieści się na jego ścianie!



Na szczęście gracz może wymienić go na mniejszy pejzaż w muzeum i dzięki temu uniknąć posiadania nadmiarowego obrazu.



4. WZROST PRESTIŻU

W trakcie gry gracze mogą śledzić na planszy muzeum zmieniającą się wartość prestiżu poszczególnych typów obrazów. Na koniec gry wartości typów obrazów zostaną ustalone na podstawie kolejności ich położenia na torze prestiżu. Im wyżej w rankingu znajdzie się dany typ obrazów, tym więcej punktów na koniec gry będzie wart każdy obraz tego typu (patrz: „Ranking obrazów”).



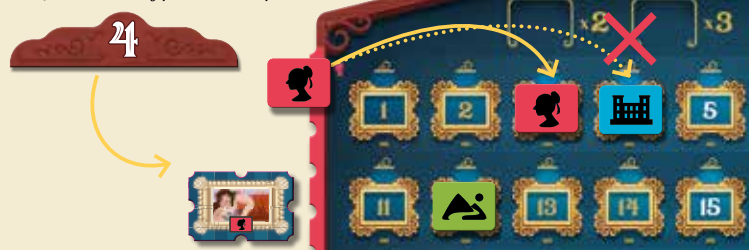
Na chwilę obecną największym uznaniem cieszą się pejzaże.

Po każdej aukcji zostaje 1 niesprzedany obraz. Trafia on do muzeum, co zwiększa prestiż obrazów tego typu. Niesprzedane obrazy należy umieszczać obok planszy muzeum w obszarach przeznaczonych na dane typy (kolory) obrazów.

Następnie należy przesunąć odpowiedni znacznik na torze prestiżu o liczbę pól równą **wartości niesprzedanego obrazu** (widoczną na jego rewersie, jak i na żetonie wartości, pod którym leżał podczas aukcji).

Znaczniki prestiżu **nie mogą remisować** na torze. Jeśli znacznik miałby się przesunąć na pole zajmowane przez inny znacznik, zamiast tego zatrzymuje się na pierwszym wolnym polu wcześniej (patrz niżej). Obrazy **wymienione** w muzeum **nie mają wpływu na wartość prestiżu** danego typu obrazów. Jeśli znacznik prestiżu minie pole „50”, należy go odwrócić na czarną stronę i kontynuować liczenie od pola „1”. Czarne strony mają wartość +50.

Na aukcji nie sprzedął się portret o wartości 4, więc czerwony znacznik portretów awansuje o 4 pola na torze. Znacznik łąduje na niebieskim znaczniku („życie miejskie”), więc cofa się na pierwsze wolne pole (nr 3). Jeśli znacznik typu „życie miejskie” na koniec gry nadal będzie na torze przed znacznikiem portretów, obrazy typu „życie miejskie” będą warte więcej punktów od portretów.



5. KONIEC RUNDY

Na koniec rundy aukcjoner przekazuje młotek graczowi po swojej lewej stronie, który zostaje nowym aukcjonerem. Ten rozpoczyna nową rundę od wybrania obrazów na kolejną aukcję.

KONIEC GRY

Koniec gry zostaje aktywowany, gdy nastąpi jedna z poniższych sytuacji:

- * 1 z graczy nie ma już żadnego wolnego pola na ścianie w swojej galerii *lub*
- * 1 z graczy odłożył na bok drugi nadmiarowy obraz *lub*
- * gracze wykorzystali wszystkie lizaki.

Gracze dokończają bieżącą rundę, a następnie podliczają swoje zdobyte punkowe (patrz: „Punktacja końcowa” na str. 8). Gracz z największą liczbą punktów zostaje zwycięzcą.

RANKING OBRAZÓW

Przed podliczeniem swoich punktów gracze muszą ustalić ostateczny ranking prestiżu wszystkich typów obrazów, bazując na pozycji 4 znaczników na torze w muzeum. Gracze po kolei przesuwają znaczniki prestiżu z toru na miejsca rankingowe u góry planszy. Najbardziej prestiżowy typ (którego znacznik znajduje się najdalej na torze) zajmuje miejsce rankingowe z symbolem „×5”, następny typ w kolejności zdobytego prestiżu łąduje na polu „×4” itd. W rzadkim przypadku, gdy jakiś typ obrazów (typy) nie ma swojego reprezentanta w muzeum, zdobywa mnożnik „×2”.



PUNKTAGJA KOŃCOWA

Przed punktowaniem każdy gracz sprawdza, czy jego sąsiad po prawej nie popełnił jakiegoś faux pas. Następnie wszyscy gracze podliczają swoje punkty, przesuwając znaczniki punktacji na torze muzeum:

- Prestiż obrazów:** Gracz mnoży liczbę posiadanych obrazów danego typu przez wartość jego rankingu (mnożnik).
Gracz nie wlicza obrazów, przy których popełnił faux pas i które sąsiadują z obrazem tego samego typu.

Uznany	2 pkt za obraz
Podziwiany	3 pkt za obraz
Popularny	4 pkt za obraz
W modzie	5 pkt za obraz
- Premia dekoracyjna:** Gracz zdobywa tyle punktów, ile tarcz znajduje się na elementach dekoracyjnych na jego ścianie.
- Premia za linię wzroku:** Gracz zdobywa 3 punkty za każdy obraz najbardziej prestiżowego typu (mnożnik $\times 5$), który w całości lub jakiejś części znajduje się w pasie „linii wzroku” na ścianie. Liczą się wszystkie obrazy tego typu, nawet te, przy których gracz popełnił faux pas.
- Zapełniona galeria:** Jeśli gracz nie ma na ścianie żadnych pustych pól, zdobywa 5 punktów.
- Odslonięte narożniki:** Gracz traci 2 punkty za każde narożne pole ściany niezakryte przez żeton.
- Nadmiarowe obrazy:** Gracz traci 2 punkty za każdy swój nadmiarowy obraz (obraz trzymany przez asystenta się nie liczy).

Twórcy

Autor gry: MITCH WALLAGE
Prowadzenie projektu, nadzór artystyczny, projekt: MARK ASHA
Ilustracje: GIACOMO VIGHI, SOFIA ROSSI, VERONICA GRASSI, ANGELICA REGNI,
DORIS SHERMADHI, MAX KOSEK
Projekt graficzny: MAX KOSEK i MARK ASHA
Rozwój: MIGHTY BOARDS
Menadżer projektu: DAVID GIRGOP
Edycja zasad: JEFF FRASER
Marketing: GVELINE FOUBERT
Nadzór nad testami: Aphrodite Andreou, Esterzy: 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

Edycja polska: LUCKY DUCK GAMES
Tłumaczenie i redakcja: ZESPÓŁ LUCKY DUCK GAMES
Korekta: MARTA KANIA Skład: MAREK BARANOWSKI Wydawca: MICHAŁ HERMAN

ROZSTRZYGANIE REMISÓW

Jeśli 2 lub więcej graczy remisuje na pierwszym miejscu, wygrywa gracz z większą sumą ofert wszystkich lizaków pozostałych na ręce. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, remisujący współdzielią zwycięstwo.

PRZYKŁAD PUNKTAGJI



W powyższym przykładzie gracz zdobywa:

- Martwa natura: 4 obrazy $\times$ 2 punkty = 8 punktów
 - Portrety: 3 obrazy $\times$ 3 punkty = 9 punktów
 - Życie miejskie: 4 obrazy $\times$ 4 punkty = 16 punktów
 - Pejzaże: 3 obrazy $\times$ 5 punktów = 15 punktów
 - 2 pejzaże to faux pas (czerwona ramka), więc nie przynoszą punktów.
 - Elementy dekoracyjne: 11 tarcz = 11 punktów
 - Premia za linię wzroku: pejzaże są najbardziej wartościowym typem obrazów, więc 3 pejzaże $\times$ 3 punkty = 9 punktów
 - 2 pejzaże popełniające faux pas także są brane pod uwagę.
 - Zapełniona galeria: warunek nie został spełniony = 0 punktów
 - Odslonięte narożniki: 1 narożnik $\times$ -2 punkty = -2 punkty
 - Nadmiarowe obrazy: 1 obraz $\times$ -2 punkty = -2 punkty
- SUMA = 64 punkty**



Instrukcja – wersja 1.1
© 2023 Mighty Boards Ltd.
Wszelkie prawa zastrzeżone.
Żadna część niniejszego produktu
nie może być powielana bez zgody
Mighty Boards.
www.mighty-boards.com



W razie braków elementów lub
pytań do zasad prosimy o kontakt:
info@luckyduckgames.com
Lucky Duck Games
ul. Zielińskiego 11
30-320 Kraków, Polska.
www.luckyduckgames.com/pl