

The Gallerist

Última atualização: 2017-12-20

Motivação:

No BGG e na Ludopedia existem resumos diversos e manuais costumam ter orientação descritiva. Este guia visa introduzir didaticamente o jogo e seus conceitos para novos jogadores, de forma lógica, coerente e progressiva. Recomenda-se obter um dos resumos (possivelmente) existentes nas fontes citadas, são muito úteis. Obs.: Partes do setup podem ser vistas aqui, mas esse não é o foco do documento.

• Introdução (temática):

A era da Arte criou a necessidade de uma **nova ocupação** – o **Galerista** – que combina os elementos de um negociante de arte, curador de museu e empresário de artistas.

Sobre o que é o Jogo:

Neste jogo você possui sua própria **galeria de arte**, com o objetivo de promover e estimular Artistas, comprar, expor e vender suas peças de **Arte**, além de construir e exercer sua influência internacionalmente.

Assim, e com a ajuda de **assistentes**, você alcançará o respeito e **reputação** necessários para atrair visitantes de todo o mundo para sua **Galeria**.

O jogador que conquistar a **Galeria mais lucrativa** vence o jogo.

Como jogar:

• Visão Geral:

No jogo iremos **descobrir** novos artistas talentosos, **contratá-los** para criar Obras de Arte para nossas galerias e **promovê-los** na **Mídia** a fim de torná-los mais **famosos**, **vender** suas obras de arte através de **contratos** com compradores interessados, obtendo maior **lucro** na medida em que o artista se tornar mais **famoso**.

Os galeristas devem também contratar **assistentes** e usá-los no **Mercado Internacional** de Arte para aumentar sua **reputação** e para fazer **ofertas** pelas obras de arte internacionais renomadas que estão em leilão durante o jogo.

O sucesso dos artistas promovidos e de sua **galeria** depende dos *diferentes tipos de visitantes* que a frequentarem (*marrom, rosa e branco*), que são atraídos para ela usando-se **bilhetes** de entrada.

Teremos 2 cartas de objetivos secretos que podem pontuar bastante ao final do jogo, se forem cumpridos.

Durante o jogo teremos uma **pontuação intermediária** quando acabar o último bilhete de 1 **cor**, além da pontuação final quando o jogo terminar.

Vence o *galerista* que possuir a maior quantidade de **dinheiro** ao final.

- **Mais Detalhes:**

Apesar de ser um jogo de alocação de trabalhadores, ele possui uma mecânica inovadora: a **expulsão** do trabalhador de um local ocupado por ele.

Tradicionalmente em alocação de trabalhadores, um local ocupado fica bloqueado para outros jogadores, ou seja, quem chega primeiro ao local o ocupa e bloqueia seu acesso aos demais. Neste jogo, pode-se acessar um local de trabalho que já esteja ocupado **expulsando** o trabalhador anterior de outro jogador nele, que ganhará uma **opcional compensação** por ter sido expulso.

Portanto, é *vantajoso* realizar uma ação que tenha grandes chances de ser realizada por outros jogadores, porque com sua **expulsão** você ganhará, **opcionalmente**, uma **compensação** que poderá lhe permitir avançar mais no jogo.

O jogo possui muita informação a ser processada durante seu andamento, com muitos detalhes em conformidade com o tema e com ações interconectadas, requerendo planejamento de longo pequeno, médio e longo prazo, porém proporcionando um grande senso de realização ao final.

- **Resumo do Funcionamento:**

No seu turno, é **obrigatório mover** seu *galerista* e realizar (somente) 1 ação principal. Antes ou depois da ação principal, pode-se *opcionalmente* executar apenas 1 entre 2 ações secundárias.

Se **expulsou outro jogador**, ele pode realizar depois do seu turno uma *opcional ação de expulsão*.

Fluxo do Jogo:

Mover seu galerista → **Realizar 1 Ação Principal e 1 Ação Secundária (opcional), em qualquer ordem** → **Realizar 1 Ação de Expulsão (opcional), caso ocorra**

- Tabuleiro Central:

– Possui **ao redor do tabuleiro**:

- 1 saco de pano preto contendo **visitantes**;
- **Dinheiro**;
- **Cubos** brancos para marcação do **nível de fama** dos artistas;
- **Cavaletes** mostrando **obras-primas renomadas**;
- Fichas de **celebridade**.

– Possui nas partes **internas** do tabuleiro:

Partes		Descrição
a.	Centro	A <u>praça Central</u> , local onde ficam reunidos os possíveis visitantes das galerias (meeples) em 3 cores: <i>branco, marrom ou rosa</i> . Cada cor representa um tipo diferente de pessoa (a ser detalhado adiante).
b.	Ao redor da Praça Central	E conectadas a ela, 4 galerias de arte nas cores dos jogadores (amarelo, lilás, azul e laranja). Cada galeria é subdividida em 2 áreas distintas: → Hall ou salão de entrada (área tracejada); → A galeria interna.
c.	Entre as Galerias de Arte	4 localidades , cada com 2 <u>ações de localidade</u> possíveis. As localidades são: (1) Colônia de Artistas (símbolo do <i>cavalete</i>); (2) Centro de Midia (símbolo da <i>torre de transmissão</i>); (3) Mercado Internacional de Artes (símbolo do <i>globo terrestre</i>); (4) Escritório de Vendas (símbolo de <i>dinheiro</i>).
d.	Direita Superior	8 tiles de Artistas , cada um com 2 assinaturas ao seu lado, dispostos em pares nas cores azul e vermelha , bem como uma <u>coluna de obras de arte</u> à direita. Cada linha representa um tipo de Arte com seu respectivo <u>símbolo</u> (4 no total) nos <i>artistas</i> e nas <i>obras de arte</i> , que são: “ Arte Digital ”, “ Pintura ”, “ Escultura ” e “ Fotografia ”; <u>Artistas já reconhecidos</u> ficam com a <u>face para cima</u> e possuem sempre um marcador (cubo branco) representando sua fama atual .
e.	Superior Direita	Um <u>guiia</u> para a pontuação final .
f.	Superior Esquerda	Cartas de Contratos de Venda , representando um comprador para um tipo de obra de arte em <u>exposição na sua galeria</u> , conforme mostrado no próprio contrato. Para vender 1 obra de arte que <u>esteja na sua galeria</u> deve-se ter 1 contrato do <u>mesmo tipo</u> da <u>arte</u> a ser vendida.
g.	Inferior Esquerda	Fichas de Promoção para artistas (dedos para cima ou curtidas), usadas para marcar um <u>aumento de fama</u> de um artista.
h.	Inferior Direita	A Bilheteria . Os bilhetes servem para <u>atrair visitantes</u> para sua galeria.
i.	Inferior	Na base do tabuleiro, a trilha de influência (com diversos usos explicados adiante).
j.	Esquerda Central	Fichas de Reputação nas <u>4 fileiras superiores</u> e o Leilão Internacional nas <u>3 fileiras inferiores</u> , onde os jogadores darão lances para as obras renomadas (nos <i>cavaletes</i>) durante o jogo (mas a <u>decisão do leilão</u> ocorre somente no <i>final do jogo</i>).

- Tabuleiro Pessoal:

Cada jogador recebe (além do tabuleiro pessoal que representa sua galeria):

- ◆ Na **sua cor**:
 - ➔ **10** meeples pequenos, sendo que 8 ficam na fila de contratação e 2 já trabalham no escritório da sua galeria;
 - ➔ **1 peão grande** como marcador de ações;
 - ➔ **1 disco** como marcador de influência.
- ◆ **10** de dinheiro;
- ◆ **2 Cartas de Objetivo** (1 de **Curador** e outra de **Negociante de Arte**), que deverão permanecer **ocultas** dos outros jogadores.

O tabuleiro pessoal possui nas partes:

Partes		Descrição
a.	Superior central	4 espaços para <u>exibir obras de arte</u> na sua galeria, mas pode-se ter até 5 . <u>Restrição</u> : A 4^a e 5^a <u>obras de arte</u> só estão disponíveis para obras-primas . (explicado em “Fama” e “Leilão Internacional”).
b.	Superior direita	À direita dos 4 espaços para obras de arte, existe um escritório com espaço para <u>até 4 assistentes</u> .
c.	Esquerda	Uma <u>fila de contratações</u> de novos assistentes para seu escritório.
d.	Inferior central	Espaços para colocar até 3 contratos de venda para obras de arte.
e.	Inferior direita	Local para guardar seus bilhetes de visitantes.
f.	Inferior esquerda	Espaços para armazenar até 6 Registros de Reputação (explicado na seção “Mercado Internacional”).
g.	Direita	<p>Uma <u>coluna</u> de Registro de Valores de Venda (das suas obras de arte em exposição), cujo espaço inferior é o Contrato de Comissão, onde se pode armazenar apenas 1 assinatura de um artista <u>indicando</u> que você descobriu aquele artista.</p> <p>O Contrato de Comissão é uma garantia de que o <u>artista comissionado</u> <u>fará</u> 1 <u>obra de arte</u> para você, com <u>desconto inicial</u>, como gratidão por tê-lo descoberto, em <u>qualquer momento</u> que você quiser.</p> <p><u>Restrição</u>: Cada galerista pode ter no <u>máximo 1 assinatura</u> de 1 mesmo artista, independente de ser Contrato de Comissão ou não.</p>

- Os Meeples Visitantes:

Representam 3 tipos de pessoas que visiterão suas galerias, identificados pela cor:

- **Marrom** → são **investidores** (pense em terno marrom), ajudam a gerar dinheiro;
- **Rosa** → são **pessoas importantes** ou famosas (**VIPs**), ajudam a gerar influência;
- **Branco** → são **colecionadores**, também servem para gerar dinheiro e influência, mas principalmente ajudam a **aumentar** a **fama** dos artistas, e consequentemente o **preço** de *compra e venda* de suas obras de arte.
Vender obras de arte pode **atrair mais colecionadores** para sua galeria.

- Ações:

Identificaremos agora os tipos de ação existentes: ações principais ou **ações de localidade** (8), ações secundárias ou **ações executivas** (2 tipos) e **ações de expulsão** (2):

• Ações de Localidade (Visão Geral):

Existem 4 **locais de ação** para seu *galerista* no tabuleiro central, cada um disponibilizando 2 ações possíveis (totalizando 8 **ações de localidade**):



* retirado do documento "Marcadores de Acao + Player Aid.pdf" na ludopedia.

• Ações Executivas ou Manobras Executivas:

Antes ou depois da ação principal (ação de localidade), durante seu **turno**, pode-se fazer (no total) apenas 1 entre 2 ações secundárias, chamadas daqui em diante de **ações executivas** ou **manobras executivas**:

- 1) Utilizar seus **ingressos**, em *qualquer quantidade*, para **mover visitantes** (1 movimento por ingresso e usando visitante de **mesma cor** do **ingresso**):

- Da praça central para seu hall de entrada;
- Do hall de entrada para galeria interna;
- Do hall de entrada de um **oponente** para a praça central;

Observações:

- ◆ Se 1 visitante estiver na sua **galeria interna**, ele só sairá de lá quando houver 1 venda de obra de arte da sua galeria;
- ◆ Bilhetes descartados vão para a pilha de descarte de bilhetes.

- 2) Ativar 1 **bônus** dos **contratos de venda**, recebendo-o imediatamente, ao colocar 1 **assistente** seu sobre ele.

Bônus de contratos de venda podem ser executados apenas **1 vez**, o que é representado pela permanência do assistente sobre o contrato. Podem ser **ativados** nos **2 lados** de um contrato (mais detalhes em “Firmar 1 Contrato de Venda”):

- ◆ Em 1 contrato não cumprido;
- ◆ Em 1 contrato cumprido.

• Ação de Expulsão:

Ao ser expulso de 1 local, você é **movido** para o **espaço preto** adjacente, indicando assim que você foi expulso daquele local.

Se tiver sido **expulso** por **outro jogador** você terá direito, opcionalmente, a executar apenas **1 entre 2** ações possíveis, **depois** que o jogador que o expulsou terminar o turno dele:

- **1 Ação de Localidade** no **espaço preto** onde se encontra (que é a mesma localidade onde o jogador que o expulsou realizou a *ação de localidade* dele).
Para isso deve-se reduzir sua **influência** até a **estrela anterior** mais *próxima*;
- **1 Ação Executiva.**

Mais detalhes e procedimentos são vistos na explicação do “**Turno**”, mais adiante.

– Fama, Influência e Dinheiro:

■ **Influência** (do galerista – ícone rosa)

Cada **galerista** marca sua **influência** na *trilha de influência*. Ela pode ser gasta como **moeda de troca** para **3 situações**:

Situação		Procedimento
1.	Promover mais (<i>aumentar mais</i>) a fama de 1 artista, sempre que ocorrer 1 ação ou efeito que <i>aumente</i> a fama do artista.	Voltar para <u>posições anteriores</u> com estrelas (1 fama por posição recuada).
2.	Após uma expulsão , realizar 1 ação de localidade .	Voltar para apenas <u>1 posição anterior</u> com estrela .
3.	Ganhar moedas , em alguma ação que <i>precise</i> de dinheiro (não pode ficar com as moedas para si), mesmo que tenha o dinheiro suficiente para a ação.	Voltar para <u>posições anteriores</u> com moedas (1 dinheiro por posição recuada).

O **galerista** pode *ganhar influência* executando ações que tenham o **ícone rosa** de **influência** (detalhes adiante).

■ **Fama (ícone de estrela branca)**

A fama atual de 1 artista reconhecido (ou já descoberto) determina o **preço** de qualquer **obra de arte** que ele tenha **criado**.

Por isso, para ter lucro maior, é uma boa ideia comprar obras de arte de artistas reconhecidos em início de carreira e vendê-las quando eles estiverem famosos.

A **fama** de 1 **artista** reconhecido é aumentada de **3 modos**:

- 1) Quando ele **criar 1 obra** de arte (ou seja, quando um jogador comprar 1 obra de 1 artista);
- 2) Quando ele for **promovido** pela **mídia**;
- 3) Quando correrem **efeitos** que possuem o **ícone de fama** (uma **estrela branca**).

Em ambos os casos pode-se *opcionalmente* “gastar” a **influência do galerista** para aumentar mais sua fama.

Quando um **artista** atingir **19** de **fama** ele se torna uma **celebridade** e se **aposenta** (não cria mais obras de arte, exceto se tiver 1 *contrato de comissão*).

Obs.: Mesmo aposentado ele ainda pode ser **promovido na Mídia**, porém sem alterar sua fama.

O jogador que o promoveu 1 artista a **celebridade** segue as etapas:

- 1) Coloca a ficha de celebridade no artista ganhando **5 de dinheiro**;
- 2) Qualquer obra de arte desse **artista**, pertencente a qualquer galerista, se torna **1 obra-prima**.

■ **Dinheiro (símbolo circular marrom)**

O dinheiro é um recurso muito importante durante o jogo, usado em 3 situações:

- 1) **Comprar obras de arte** de 1 artista reconhecido;
- 2) **Contratar novos assistentes**;
- 3) Dar lances no **leilão** do **Mercado Internacional** (ação localizada).

Pode-se ganhar dinheiro de 3 modos:

- 1) **Vendendo 1 obra de arte** da sua galeria;
- 2) Realizando **ações** que disparem o **ícone de dinheiro**;
- 3) Durante a pontuação intermediária, conforme as condições mostradas.

– Rodada:

O jogo não possui um nº fixo de rodadas.

Quando **2 entre 3** condições de fim de jogo forem atingidas a rodada atual será a **última** rodada **normal** e em seguida ocorrerá **mais 1 rodada sem Ações de Expulsão**, após o que terá início a **pontuação final**.

As 3 condições de fim de jogo são (**2** devem ser **atingidas**):

- *Esgotaram-se todos os bilhetes* (da bilheteria);
- **2** ou mais **artistas** tornaram-se celebridades;
- *Acabaram os visitantes* no saco de pano.

– Turno:

O jogador realiza **1 ou 2 ações**, e em seguida se houve **expulsão** de **outro jogador**, o jogador expulso pode realizar opcionalmente apenas 1 ação.

A **sequência** consiste em:

- **Opcional:** Antes ou depois da *Ação de Localidade*, executar (no **total**) apenas **1 entre 2 Ações Executivas** (ou seja, 1 ação executiva opcional);
- **Obrigatório:** **Mover** o galerista e executar apenas **1 entre 8 ações de localidade**. *Opcionalmente*, pode-se deixar **1 assistente** seu no local de onde você saiu, retirando-o de seu escritório **ou** de outra Localidade que contiver um;
- **Opcional: Ação de Expulsão**

Depois de terminar seu turno, se ocorreu **1 Expulsão** de **outro jogador**, o **jogador expulso** (galerista ou assistente) pode realizar, opcionalmente, apenas **1 entre 2 ações** (Obs.: Expulsar seu próprio assistente não dá direito a ação de expulsão):

- ➔ **1 Ação de Localidade** onde ele se encontra (para isso deve-se reduzir sua influência até a *estrela anterior* mais próxima);
- ➔ **1 Ação Executiva**.

Após a **expulsão**, de seu próprio assistente ou de outro jogador, deve-se retornar o **galerista ou assistente** da forma:

- O galerista expulso sempre retorna para sua galeria;
- Seu próprio assistente expulso retorna para seu escritório caso haja espaço, senão ele é removido do jogo;
- O assistente expulso de outro jogador também retorna para o escritório caso haja espaço, senão ele é removido do jogo.

Exceção: Ele pode ser usado para **1 Ação Executiva** e nesse caso não retorna ao escritório.

- Ações de Localidade (detalhes):

Obs.: Devido à quantidade de detalhes envolvidos, recomenda-se, com jogadores novos, ler as explicações das ações no decorrer do jogo, a não ser que seu grupo prefira saber todos os detalhes antes de começar a jogar.



Escritório de Vendas

→ Firmar 1 contrato de venda:

Restrição: Se o galerista possuir 3 contratos não cumpridos não poderá firmar um **4º contrato**;

- 1) Antes, se desejar, pode-se **abrir 4 novos contratos** sobre os anteriores.
Se abrir os 4 contratos novos, é permitido **não escolher nenhum**;
- 2) Coloque o contrato de venda selecionado sobre 1 espaço:
 - **Vazio** → nesse caso **receba 1 bilhete** bônus conforme mostrado no espaço vazio a ser ocupado;
 - **Ocupado** por 1 **contrato cumprido** → descarte do jogo o contrato já cumprido e coloque o novo sobre o espaço liberado, nesse caso **sem receber** o bilhete mostrado no espaço (sem recebê-lo pela 2ª vez).
Se houver 1 **assistente** nele ele é *devolvido* ao escritório ou é *removido* do jogo se o escritório estiver lotado.
- 3) Preencha o espaço vazio, se houver, com 1 contrato novo.

→ Vender 1 obra de arte que estiver em exposição na sua galeria:

Requisitos: Ter 1 **contrato** e 1 **obra de arte** do mesmo tipo.

- 1) Receba o valor de venda igual à posição da *assinatura* do artista no **Registro de Valor de Venda**;
- 2) Remova a obra de arte da sua galeria e coloque-a no **lado esquerdo** do seu tabuleiro pessoal, preenchendo espaços de exibição vazios à esquerda, caso existam;
- 3) Retorne a **ficha de assinatura** para o espaço adjacente ao artista, desde que não tenha mais **nenhuma obra** daquele artista;
- 4) Mova 1 **visitante** qualquer na sua galeria interna, caso exista, para a Praça Central (ele é o comprador que retorna feliz para casa dele);
- 5) Vire a carta de contrato para identificá-lo como cumprido:
 - Se havia 1 **assistente** no contrato, ele é *devolvido* ao escritório ou é *removido* do jogo se o escritório estiver lotado;
 - Posicione o contrato cumprido com o **lado para cima correspondendo** a **cor** do visitante removido da sua galeria interna. Se não havia nenhum visitante na galeria interna, escolha o lado que desejar.



Colônia de Artistas

→ Descobrir 1 novo artista (símbolo de apertar mãos):

Restrições:

- Cada galerista pode ter somente 1 **contrato de comissão** por vez;
- Cada galerista pode ter somente 1 assinatura de 1 mesmo artista por vez, mas pode-se ter assinaturas de artistas diferentes, desde que não repita nenhuma.

- 1) Escolha 1 artista desconhecido (com a face para baixo);
- 2) Ganhe imediatamente o **bônus** da ficha de bônus sobre ele e *descarte-a* do jogo;
- 3) Se for 1 artista da cor *vermelha*, move o colecionador sobre ele para a Praça Central;
- 4) Vire o artista e marque sua fama inicial com 1 cubo branco;
- 5) Coloque a ficha de assinatura dele no *final* da sua coluna, no espaço de **Contrato de Comissão**.

→ Comprar e Exibir 1 obra de arte de um artista reconhecido:

Restrições:

- Se não tiver 1 Contrato de Comissão, deve existir 1 **assinatura** adjacente **disponível**.
- 1 **galerista** pode ter no máximo 2 obras de arte de um **mesmo artista**.

- 1) Escolha 1 artista que tenha 1 **ficha de assinatura disponível** ou que você já tenha 1 contrato de comissão (nesse caso você possui a assinatura dele);
- 2) **Pague** pela referida obra de arte e coloque-a na sua galeria. O **valor** a ser pago é:
 - Caso tenha 1 Contrato de Comissão com o artista (ou seja, você o **descobriu**), o valor é a fama inicial dele. Considere isso a gratidão do artista por tê-lo descoberto;
 - Senão o valor é igual à sua fama atual.

Opcionalmente gaste sua **influência** para reduzir o preço (ver seção “Influência”).

- 3) **Mova** os **visitantes** da obra de arte do topo, na mesma linha do artista, para a Praça Central;
- 4) **Aumente a fama** do artista conforme mostrado no canto inferior esquerdo da obra de arte, somando +1 por colecionador branco na sua galeria interna.

Opcionalmente gaste sua **influência** para aumentar mais a **fama** dele (ver seção “Influência”);

- 5) **Ganhe** os **bilhetes** exibidos, na quantidade e cor mostrada;
- 6) Mova a obra de arte para 1 espaço livre mais à esquerda na sua galeria e vire-a. Se ocupar o **3º espaço** execute ao final de seu turno:
 - Mova o tile de reputação para um espaço vazio de **Registro de Reputação** ganhando o bônus mostrado naquele **espaço** (e não o do próprio tile);
 - Mova 1 **visitante** do seu hall, se existir, para a galeria interna.
- 7) Pegue a **assinatura disponível** adjacente ao artista, ou a que está no seu espaço de Contrato de Comissão, se existir, e coloque-a na coluna de **Registro de Valores de Venda**, na posição da fama dele correspondente em estrelas. Esse posicionamento também deve ser feito pelo outro galerista que tiver 1 assinatura (não comissionada) desse artista, caso exista;
- 8) Coloque **visitantes aleatórios** do saco de pano sobre a **nova obra de arte** descoberta, na quantidade mostrada pelo **nº de bilhetes** à mostra (ponha *quants conseguir* caso falte).



Centro de Mídia

→ **Contratar novos assistentes para seu escritório** (respeitando o limite de 4 vagas):

- 1) Mova **até 4** assistentes do topo da fila de contratações para seu escritório, pagando o custo mostrado para cada um;
Opcionalmente gaste sua **influência** para reduzir o **preço**.
- 2) Ganhe imediatamente quaisquer bônus exibidos nos espaços dos assistentes contratados.

→ **Promover 1 artista reconhecido na Mídia:**

Restrições:

- O nível máximo de promoção é **5**, após o que ele não poderá mais ser aumentado;
- Só pode ser aumentado de 1 em 1;
- **Requer** que se tenha **disponível** a ficha de promoção (*curtidas*) com o nível *imediatamente acima* ao atual.

- 1) Identifique o actual nível de promoção do artista (deve ser **1 a 4**);
- 2) Gaste **influência** na quantidade igual ao **nível de promoção imediatamente superior** ao nível atual;
- 3) **Retorne** a ficha de promoção atual do artista para o espaço apropriado no Centro de Mídia e *coloque* a nova sobre o artista;
- 4) Ganhe o **bônus** mostrado acima do espaço do nível de promoção adquirido;
- 5) Aumente a **fama** do artista em [**1 + (quant. de colecionadores** na sua galeria interna)];
Opcionalmente gaste sua **influência** para aumentar mais a **fama** dele (ver seção “Influência”);
- 6) Ajuste a posição da **assinatura** do artista no **Registro de Valores de Venda** caso a fama do artista tenha alcançado um *novo nível em estrelas*.



Mercado Internacional (de Artes)

Composto por 1 **tabela** dividida em 2 partes:

- *Superior* (4 fileiras superiores) → pegar fichas de **reputação**;
- *Inferior* (3 fileiras inferiores) → dar lances no **leilão internacional**.

Em ambas as partes, 1 **assistente** seu deverá ser colocado em 1 dos espaços da tabela, movido do seu escritório ou de 1 localidade onde estiver (mas cada espaço só pode ser ocupado por 1 assistente);

Requisitos comuns:

- Ter **visitantes** no hall de entrada (os que estiverem na galeria interior não contam):
 - **1^a coluna** → 1 visitante de *qualquer cor*;
 - **2^a coluna** → 1 *investidor* e 1 *VIP*;
 - **3^a coluna** → 1 *colecionador* + (1 *investidor* ou 1 *VIP*).
- Ter 1 **assistente** disponível (no escritório ou em 1 localidade).

→ Pegar 1 *ficha de Reputação*:

Requisitos:

- Ter *vendido* ou *em exibição* 1 **obra de arte** do mesmo tipo do símbolo mostrado à esquerda da fila que contém a ficha de reputação escolhida;
- Ter pelo menos 1 espaço livre no **Registro de Reputações**.

- 1) Ganhe a quantidade de **influência** exibida na parte superior da coluna selecionada;
- 2) Pegue a ficha de reputação escolhida colocando-a em um espaço vazio do seu **Registro de Reputações**, recebendo o benefício mostrado no espaço a ser preenchido (e não o da própria ficha);
- 3) Mova 1 **visitante** *qualquer* do seu hall de entrada para a Praça Central;
- 4) Coloque 1 **assistente** seu no espaço *onde estava* a ficha de reputação na tabela do Mercado Internacional.

→ Dar 1 lance no **Leilão Internacional de Obras Renomadas**:

- 1) Ganhe a quantidade de **influência** exibida na parte superior da coluna selecionada;
- 2) Escolha 1 das 3 últimas fileiras e pague o valor de oferta de **1, 3 ou 6 dinheiros** conforme mostrado à esquerda da fileira escolhida;
Opcionalmente gaste sua **influência** para reduzir o preço.
- 3) Receba o **bônus** do espaço selecionado;
- 4) Coloque 1 **assistente** seu no espaço selecionado.

– Relembrando:

- O nº **máximo de assistentes** que seu escritório pode ter é **4**, e podem ser contratados de uma vez até 4, respeitando o limite de vagas disponíveis no seu escritório;
- **Bilhetes descartados** vão para a pilha de descarte;
- Não é permitido pegar 2 bilhetes da mesma cor de uma vez;

- ♦ Sobre **assinaturas**:
 - (1) Um **galerista** pode ter no **máximo 1 assinatura** de um **mesmo artista**;
 - (2) Um **galerista** pode ter no **máximo 2 obras de arte** de um **mesmo artista em exibição** na sua galeria (e nesse caso permanece com somente 1 assinatura dele);
 - (3) Um **galerista** pode ter no máximo 1 **contrato de comissão**, em qualquer tempo. Para obter outro, ao descobrir outro artista, deve-se **comprar** 1 obra de arte do artista comissionado para liberar o espaço de Contrato de Comissão;
 - (4) Um **galerista**, entretanto, pode possuir mais de 1 assinatura, desde que de **artistas diferentes** e sem repetir nenhuma (por exemplo comprando obras de arte de artistas já descobertos);
 - (1) Não se pode **comprar** 1 **obra de arte** de 1 artista se não existir uma **assinatura disponível** do artista (adjacente a ele), exceto se tiver 1 **Contrato de Comissão**;
 - (5) O **Contrato de Comissão garante** que você poderá ter 1 **obra de arte** do artista quando desejar, pelo preço da sua fama inicial, como forma de gratidão por tê-lo descoberto. Isso vale apenas para a 1^a obra adquirida daquele artista através de 1 contrato de comissão, ou seja, ao comprar a 2^a obra de arte do mesmo artista, mesmo se você o descobriu, paga-se o preço da fama atual dele;
- ♦ O nº **máximo** de **contratos não cumpridos** que se pode ter é **3**;
- ♦ Como **ganhar dinheiro** no jogo:
 - (1) Vendendo obras de arte;
 - (2) Pontuando **Investidores** e **Colecionadores** na sua **galeria interna** quando:
 - Adquirir Fichas de Reputação (ícone de dinheiro);
 - Dar determinados lances no Leilão Internacional (ícone de dinheiro);
 - Promover 1 artista na Mídia, em determinado nível (ícone de dinheiro);
 - Na pontuação intermediária;
 - Obtiver determinadas fichas de Bônus de Artista.
- ♦ Quando 1 **assistente** seu for expulso por **outro jogador** ele pode ser usado diretamente para 1 ação executiva como parte da sua *Ação de Expulsão*;
- ♦ Se expulsar seu próprio assistente você não terá direito a fazer 1 ação de expulsão, que ocorre somente quando **outro jogador** o expulsa;
- ♦ No **Leilão Internacional** (cavaletes) existe 1 obra de arte a menos do que a quantidade de jogadores;

– Exceções e Observações:

- ♦ Considere todos os **componentes** do jogo **limitados**, com exceção do **dinheiro**;

- ◆ Se o jogador não puder pegar 1 tipo de **bilhete** por ele ter se **esgotado**, é possível **trocar** 1 bilhete de qualquer outra cor que esteja na bilheteria pelo da cor desejada na **pilha de descarte** de bilhetes;
- ◆ Se você **expulsar** seu **próprio assistente**, independente de seu escritório estar lotado, é permitido movê-lo para o espaço de localidade do qual você **saiu** (e assim não descartá-lo do jogo). Lembre-se de que você pode mover seu assistente em qualquer momento durante seu turno.
- ◆ Existe um **limite máximo** para **visitantes brancos** na galeria interna, igual a:
 $1 + [\text{nº obras de arte vendidas} \text{ pelo jogador }]$;
- ◆ Adquirir 1 **obra renomada** no *leilão internacional* é vantajoso pois:
 - (1) Você receberá, na pontuação final, **dinheiro** equivalente ao valor de venda como se aquela obra de arte fosse criada pelo artista reconhecido mais famoso daquele **tipo** de arte (escultura, fotografia, etc.);
 - (2) Ela pode **ajudar** a **completar** seu objetivo secreto de **Curador**.
- ◆ Se no seu turno não puder realizar nenhuma ação, **mova** seu galerista e passe a vez;
- ◆ Uma Ação de Localidade realizada a partir de uma Ação de Expulsão (após reduzir seu nível de influência até a estrela anterior mais próxima) mantém todas as opções e restrições da própria Ação de Localidade, afinal, ela é simplesmente uma Ação de Localidade com um custo inicial para que possa ser realizada;
- ◆ Como ganhar **bilhetes**?
 - (1) *Comprando* obras de arte;
 - (2) Através de fichas de reputação;
 - (3) Ao contratar assistentes em *algumas posições* na fila de contratação;
 - (4) Ao dar lances em *algumas posições* do Mercado Internacional;
 - (5) Nos níveis de promoção 1 e 3 quando se faz a ação “Promover 1 Artista Reconhecido na Mídia”;
 - (6) Pegando uma determinada ficha de Bônus de Artista.
- ◆ O **galerista** pode *ganhar* **influência** pontuando **VIPs** e **Colecionadores** na sua galeria interna dos modos (verifique o ícone **rosa** de **influência** nos locais correspondentes):
 - (1) Dando lances no **Mercado Internacional**, nos espaços apropriados;
 - (2) No **Mercado Internacional**, pegando uma **ficha de reputação** e colocando-a no espaço apropriado do tabuleiro pessoal;
 - (3) Promovendo um artista na **Mídia**, no nível de promoção 2;
 - (4) Executando um bônus de contrato já **cumprido** (apenas uma das metades);
 - (5) Na pontuação intermediária;
 - (6) Em determinadas fichas de Bônus de Artista.

– Pontuação Intermediária:

Quando acabarem todos os **bilhetes** de uma mesma cor ocorre então, depois que terminar o turno atual, uma **pontuação intermediária**, conforme mostrado no tabuleiro, ganhando-se por **visitantes** na sua **galeria interna**:

- **Influência** → *VIPs (2x) e colecionadores (1x);*
- **Dinheiro** → *Investidores (2x) e colecionadores (1x).*

– Pontuação Final:

Ganhe pontos por (em caso de dúvida consulte o manual):

A) Controle do **Mercado Internacional**:

- 1) Cada **coluna** é pontuada separadamente, por **maioria de assistentes** na coluna, conforme mostrado no final da mesma (6, 3 ou 1 dinheiro);
- 2) Em caso de **empate**, some as premiações e divida pelo nº de empatados, arredondando para baixo.

B) Pontuação das **fichas de Reputação** (ver como na última página do manual).

C) Pontuação por **Exibição**:

Para cada obra de arte em exibição na galeria, receba o valor de venda dela.

D) **Leilão Internacional** de Artes Renomadas:

As obras de arte renomadas expostas nos *cavaletes* são **leiloadas**.

Lembre-se de que existe 1 obra de arte a menos que a quantidade de jogadores.

- 1) Calcule o valor total dos **lances** por jogador, e em ordem *decrescente*, o jogador escolhe 1 obra renomada e a coloca na sua galeria (se não tiver espaço disponível coloque-a no lado oposto das obras vendidas, ao lado do tabuleiro);
Em caso de **empate**, o **desempate** ocorre por ordem de coluna, da **3^a** para a **1^a**;
- 2) Receba **dinheiro** equivalente ao valor de venda como se aquela obra de arte fosse criada pelo artista reconhecido mais famoso daquele **tipo** de arte (escultura, fotografia, etc.).

E) Pontuação pela **Carta de Curador** (**some** os *objetivos alcançados*).

F) Pontuação pela Carta de **Negociante de Arte** (**some** os *objetivos alcançados*).

G) Pontuação por **Influência**:

Cada jogador recebe **dinheiro** baseado na sua posição na trilha de influência, conforme o *valor* da marcação **circular marrom** (símbolo de dinheiro) na posição inferior da trilha.

Como ganhar o jogo:

O **vencedor** é o jogador com mais dinheiro após a pontuação final. Em caso de **empate**, vence, nesta ordem, o jogador com:

- 1) Mais **obras de arte** no total (em exibição e vendidas);
- 2) Mais **visitantes** em sua galeria (em ambas as partes);
- 3) Mais **assistentes** em jogo.

Se ainda persistir o empate, a vitória é compartilhada.

✓ Dicas:

- 1) Evite expulsar o jogador seguinte na rodada, pois desse modo ele terá o benefício de realizar 2 ações seguidas, o que pode lhe favorecer muito;
- 2) As cartas de objetivo oculto (**Curador** e **Negociante de Arte**) podem ser conflitantes, escolha seus objetivos com sabedoria.
- 3) É recomendável tentar ter o **máximo** possível de **colecionadores** na sua galeria interna para aumentar a **fama** do artista e portanto o preço de suas obras de arte (respeitando o limite de 1 + nº de obras de arte que você vendeu);
- 4) Atenção para a **pontuação intermediária**, ela pode lhe dar ajudar com **dinheiro** e **influência** se você se preparar para ela;
- 5) É importante controlar sua posição na trilha de influência, tentando utilizá-la com o mínimo de desperdício;
- 6) Algumas estratégias básicas para jogadores iniciantes:
 - a) **Compre muitas** obras de arte e venda moderadamente para atingir o objetivo do seu *Negociante de Artes*;
 - b) **Compre poucas** obras de arte e gaste mais para promovê-las a fim de *vendê-las* por um valor alto;
 - c) **Ignore vender** obras de arte para atingir o objetivo do seu *Curador*;
 - d) Invista no **Mercado Internacional** *agressivamente*.