

GALERIE DER
KÜNSTE
MITCH WALLACE



§PIELANLEITUNG

§PIELMATERIAL

Als Kunstkennner möchte man nur eines: Die beste und wertvollste Kunstsammlung sein Eigen nennen!

Dafür musst du nicht nur die passenden Gemälde erwerben, sondern sie auch ansprechend in deiner Galerie platzieren. Schließlich soll die Kunstszene dich für deine geschmackvolle Sammlung beneiden!

Aber Vorsicht! Auch hier wechseln die Trends schnell und der Zeitgeist lässt sich schwer voraussagen! Gemälde, die kein Sammler erwerben möchte, kommen ins Museum und beeinflussen den Wert der einzelnen Gemäldesammlungen.

Wer von euch wird zum Trendsetter und besitzt die wertvollste Galerie?



116 Gemälde



108 Dekorationen



4 Startgebotkarten



20 Bieterkarten pro Person



4 Trendmarker
(1 für jede Kategorie)



2 Punktemarker pro Person



4 Bonusplättchen
(je 1 pro Person)



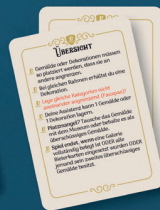
1 Auktionshammer



7 Wertmarker (in den Werten 3 bis 9)



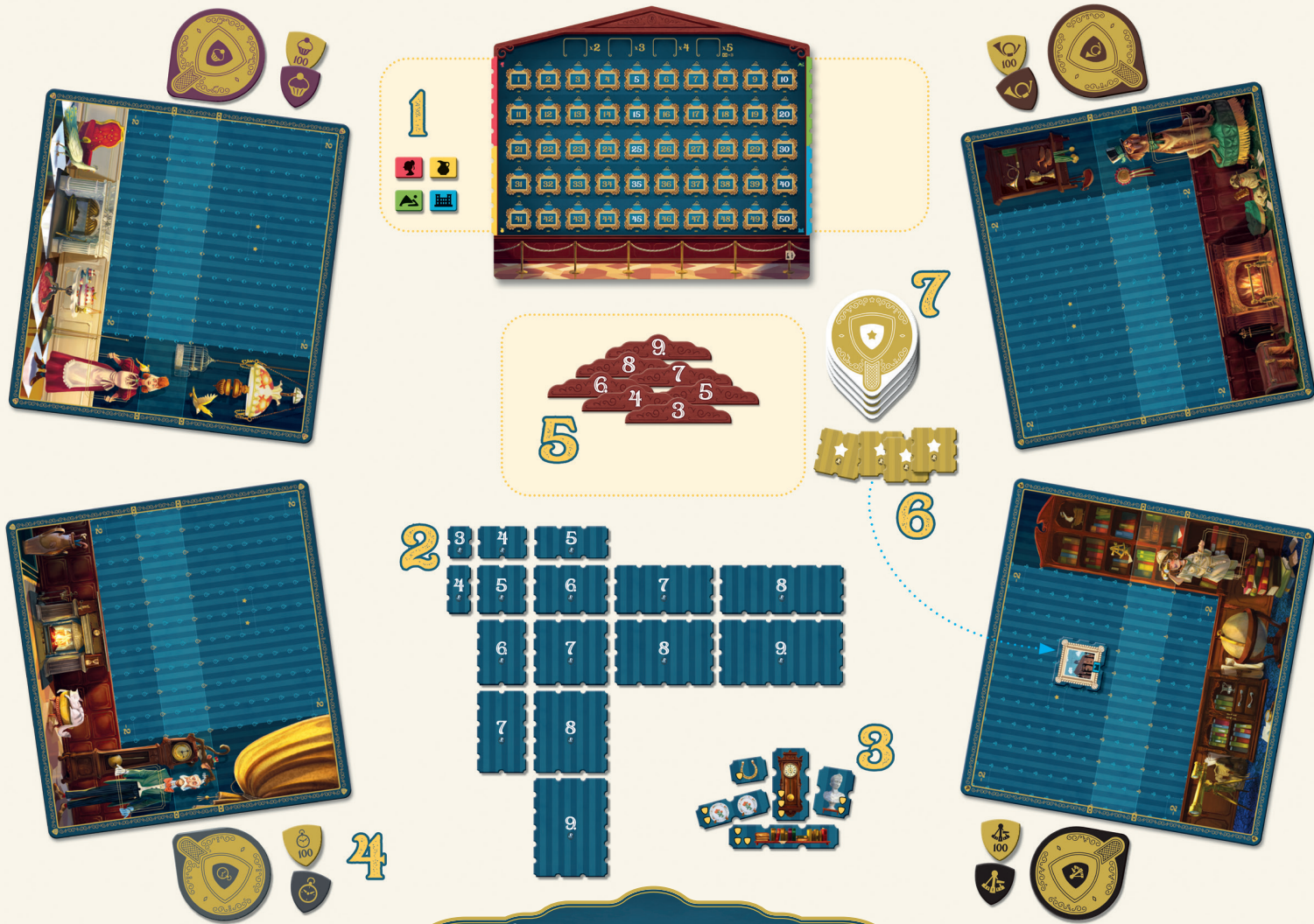
1 Museumsplan



4 Spielhilfen



4 Wandgalerien



SPIELAUFBAU

- Trendleiste:** Lege den Museumsplan aus. Lasse rechts und links davon etwas Platz für Gemälde, die ins Museum kommen. Lege die Trendmarker bereit.
- Gemälde:** Sortiere die Gemälde nach ihrer Größe. Lege sie als Stapel aus oder nutze den Einsatz der Schachtel.
- Dekorationen:** Lege die Dekorationen bereit.
- Persönlicher Spielbereich:** Nehmt euch jeweils 1 Wandgalerie und die Bieterkarten und Punktemarker mit dem gleichen Symbol. Die Punktemarker (und ggf. das Bonusplättchen) braucht ihr erst am Ende des Spiels, die Bieterkarten habt ihr zu Beginn alle auf der Hand.
- Auktionshaus:** Lege die Wertmarker in der Nähe des Museumsplans aus.
- Startgemälde:** Mische die Start-Gemälde (erkennbar an der goldenen Rückseite und dem Stern ★) und gib jeder Person 1 davon. Platziert diese Startgemälde jeweils so in eurer Wandgalerie, dass mindestens 1 Stern verdeckt wird. Das Gemälde muss dabei richtig ausgerichtet sein. Lege die übrigen Startgemälde beiseite, sie werden in dieser Partie nicht verwendet.
- Startgebote:** Mische die 4 Startgebotkarten 4 weißen Startgebotkarten (mit Stern ★ auf der Rückseite) und lege vor jede Person 1 davon aus. Die Person mit der niedrigsten Karte erhält den Auktionshammer und leitet die erste Auktion. Lege übrige Startgebotskarten beiseite, sie werden in dieser Partie nicht verwendet.



ÜBERBLICK

Ihr spielt in Runden. Jede Runde besteht aus 5 Phasen, die auf den nächsten Seiten ausführlich beschrieben sind:

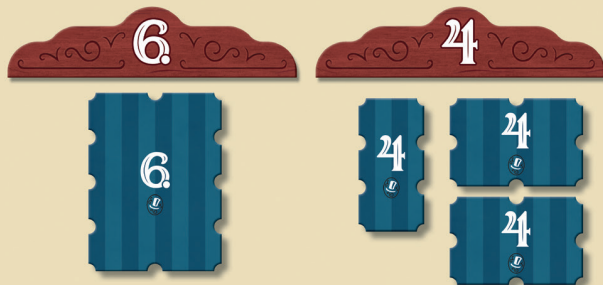
1. **AUKTION VORBEREITEN:** Wer den Auktionshammer hat, wählt Gemälde aus, die in dieser Runde angeboten werden. Wähle 1 Gemälde mehr aus als Personen mitspielen und lege sie offen an die jeweiligen Wertmarker an dem Museumsplan.
 2. **GEBOTE ABGEBEN:** Wählt 1 eurer Bieterkarten und deckt sie gleichzeitig auf.
 3. **GEMÄLDE ERWERBEN UND PLATZIEREN:** In der Reihenfolge eurer Gebote nehmt ihr jeweils 1 Gemälde und platziert es auf eurer Wandgalerie.
 4. **TRENDMARKER ANPASSEN:** Lege das Gemälde, das übrigbleibt, zum Museum und versetze den Trendmarker der entsprechenden Kategorie.
 5. **RUNDE BEENDEN:** Gib den Auktionshammer an die Person zu deiner Linken und beginnt eine neue Runde, falls niemand das Spielende ausgelöst hat.
- Ihr spielt so lange, bis 1 Person ihre Wandgalerie komplett gefüllt hat, 1 Person 2 überschüssige Gemälde besitzt (siehe Seite 6) oder alle ihre letzten Bieterkarten ausgespielt haben (siehe Seite 7).



1. AUKTION VORBEREITEN

Zu Beginn jeder Runde wählt die Person mit dem Auktionshammer Gemälde aus dem Vorrat aus. Wähle 1 Gemälde mehr aus als Personen mitspielen. Du darfst dir die Vorderseiten der Gemälde nicht ansehen. Du darfst mehrere Gemälde der gleichen Größe oder mit der gleichen Zahl auswählen.

Hast du deine Wahl getroffen, lege die Gemälde an die entsprechenden Wertmarker (siehe folgende Abbildung).



Im Spiel zu dritt werden 4 Gemälde ausgewählt.

Drehe dann die Gemälde um, sodass die Vorderseite zu sehen ist.

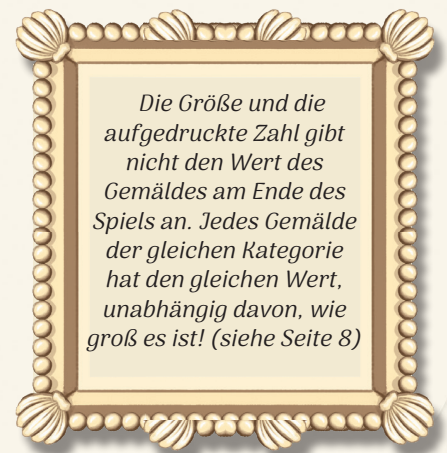


2. GEBOTE ABGEBEN

Wählt 1 eurer Bieterkarten auf der Hand und legt sie verdeckt auf den Stapel eurer Gebote. (In der ersten Runde legt ihr die Karte also auf eure Startgebotkarte.) Deckt die Karten gleichzeitig auf, wenn ihr alle bereit seid.

3. GEMÄLDE ERWERBEN

Ihr nehmt euch Gemälde in der Reihenfolge eurer Gebote (von hoch zu niedrig). Wer die Karte mit dem höchsten Gebot gelegt hat, nimmt sich als Erstes 1 der ausliegenden Gemälde und platziert es an seiner Wand (siehe Seite 5). Du darfst dabei ausprobieren, wie du ein Gemälde platzieren kannst, bevor du dich entscheidest. Dabei gibt es kein Zeitlimit. Erst, wenn du dich entschieden hast, nimmt die nächste Person ein Gemälde.



Die Größe und die aufgedruckte Zahl gibt nicht den Wert des Gemäldes am Ende des Spiels an. Jedes Gemälde der gleichen Kategorie hat den gleichen Wert, unabhängig davon, wie groß es ist! (siehe Seite 8)

Haben 2 oder mehr Personen die gleiche Bieterkarte ausgespielt, entscheidet, wer in der letzten Runde das höhere Gebot abgegeben hat. War dies auch gleich, entscheidet das Gebot der Runde davor. Deshalb legt ihr eure eingesetzten Bieterkarten als Stapel vor euch ab. Die Startgebotkarte vom Spielaufbau ist die unterste Karte eures Stapels.

Ihr dürft die Stapel der anderen Personen nicht durchschauen.

GEMÄLDE PLATZIEREN

Immer wenn du ein Gemälde oder eine Dekoration erhältst, musst du es entweder direkt in deiner Galerie zu platzieren (unter Beachtung der folgenden Regeln) oder es zu deiner Assistenz legen und es in einer späteren Runde platzieren.

REGELN BEIM PLATZIEREN IN DER GALERIE

Wenn du ein Gemälde oder eine Dekoration platzierst, ...

- * muss es vollständig innerhalb Grenzen sein.
- * muss es zumindest teilweise an ein anderes Gemälde oder eine Dekoration mit einer Kante angrenzen (eine Ecke genügt nicht).
- * muss es richtig ausgerichtet werden, so dass die Kennzeichnung der Kategorie unten mittig zu sehen ist. Du darfst sie also nicht drehen.



Im Beispiel seht ihr 1 erlaubte und 4 nicht erlaubte Platzierungen.

Während du überlegst, wo du das genommene Gemälde platzierst, darfst du es frei verschieben. Am Ende der Runde musst du dann seinen endgültigen Platz festlegen. Die nächste Runde beginnt erst, wenn ihr alle eure Gemälde platziert habt. Der helle Bereich in Augenhöhe kann dir zusätzliche Punkte am Spielende bringen (siehe Endwertung auf Seite 8).

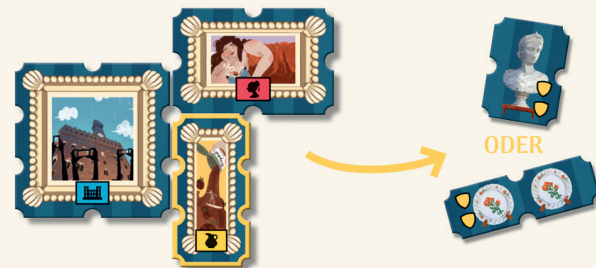
GLEICHE RAHMEN UND DEKORATIONEN

Wenn du ein Gemälde platziert hast und dessen Rahmen zumindest einen gleichartigen Rahmen berührt, erhältst du als Belohnung eine Dekoration. Du kannst sie entweder sofort platzieren oder zu deiner Assistenz legen (siehe Seite 6).

Du darfst dir eine Dekoration aussuchen. Dabei darf der Punktwert (die Anzahl der Schilde) nicht höher sein als die Anzahl der direkt angrenzenden Gemälde mit gleichartigem Rahmen. Legst du ein Gemälde so, dass es an 2 andere Gemälde mit gleichem Rahmen angrenzt, erhältst du also eine Dekoration mit 1 oder 2 Schilden nach deiner Wahl. Platziert du ein Gemälde so, dass es an 4 oder mehr Gemälden mit dem gleichen Rahmen angrenzt, darfst du dir mehrere Dekorationen bis zum entsprechenden Gesamtwert nehmen.

Würdest du in der Runde, in der du deine Galerie vollständig belegst, noch eine Dekoration erhalten, erhältst du keine Dekoration. Du erhältst also keine Punkte dafür, aber auch nicht Minuspunkte als überschüssige Gemälde.





Wanddekorationen helfen dir, kleine Lücken deiner Galerie zu füllen. Es gibt in den Größen der Dekorationen keine Gemälde!



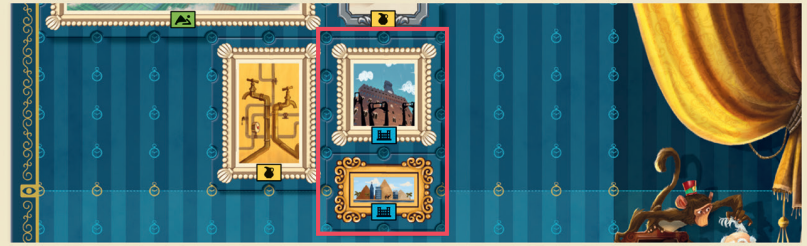
Das gelb markierte Gemälde berührt 2 andere Gemälde mit gleichem Rahmen. Du erhältst also eine Dekoration mit 1 oder 2 Schilden.

Im seltenen Fall dass keine Dekorationen einer bestimmten Größe mehr vorrätig sind, müsst ihr 3 aneinanderliegende Dekorationen mit je 1 Schild tauscht ihr mit einer Dekoration mit 3 Schilden aus und umgekehrt.

FAUXPAS

Es gibt 4 Kategorien von Gemälden:
Stadtleben , **Porträt** , **Stilleben** , und **Landschaft** .

Platzierst du ein Gemälde so, dass es ein oder mehrere Gemälde der gleichen Kategorie berührt, ist dir ein Fauxpas unterlaufen. Jedes Gemälde, das Teil eines Fauxpas ist, bringt dir bei Spielende keine Punkte bei der Trendwertung (siehe Endwertung Seite 8).



Diese beiden Gemälde der Kategorie Stadtleben sind bei der Trendwertung am Spielende wertlos.

ASSISTENZ EINSETZEN

Wenn du ein Gemälde oder eine Dekoration nicht sofort platzieren kannst oder willst, darfst du es bei deiner Assistenz lagern. Sie kann allerdings immer nur 1 Plättchen (Gemälde oder Dekoration) aufbewahren.

Du darfst beim Platzieren eines Gemäldes oder einer Dekoration zusätzlich das Plättchen der Assistenz platzieren. Dies kann vor oder nach dem Platzieren des Plättchens der Runde geschehen. Du darfst auch das Plättchen der Assistenz zuerst platzieren und der Assistenz dann das neu erworbene Gemälde geben.

Für Gemälde oder Dekorationen, die bei Spielende noch bei der Assistenz liegen, erhältst du keine Punkte. Du kannst sie auch nicht mit einem Gemälde aus dem Museum tauschen (siehe Platzmangel im unteren Abschnitt).



Um einen Fauxpas zu vermeiden, gibst du das Gemälde deiner Assistenz.



In der nächsten Runde platzierst du nach dem neu erworbenen Gemälde auch das Gemälde, das deine Assistenz gelagert hat.

PLATZMANGEL

Wenn du bei der Auktion ein Gemälde nimmst, das du wegen der Größe nicht mehr in deiner Galerie unterbringst, führe folgende Schritte durch:

1. Du darfst es deiner Assistenz geben (siehe Abschnitt darüber)
2. Falls du es nicht deiner Assistenz geben willst oder kannst (weil das Gemälde, das er lagert, auch nicht passt), darfst du das Gemälde mit einem Gemälde aus dem Museum tauschen. Dieses muss allerdings aus der gleichen Kategorie stammen. Du musst dieses dann sofort platzieren. Dies verändert nicht die Trendmarker.
3. Falls du das Gemälde auch nicht tauschen kannst oder willst, musst du es unterhalb deiner Galerie als überschüssiges Gemälde ablegen. Du darfst dafür sofort eine Dekoration mit 1 Schild platzieren. Das überschüssige Gemälde ist allerdings 2 Minuspunkte wert. Außerdem endet das Spiel, wenn jemand 2 überschüssige Gemälde hat (siehe Spielende Seite 7).

Diese gerade erworbene Landschaft passt nicht mehr in die Galerie.

Zum Glück kannst du das Gemälde gegen eine andere Landschaft aus dem Museum tauschen. Du vermeidest dadurch, ein überschüssiges Gemälde zu besitzen.



4. TRENDMARKER

Während der Partie markiert ihr mit den entsprechenden Trendmarkern, welche Kategorien besonders beliebt sind. Bei Spielende werden die Kategorien nach Beliebtheit gelistet. Du erhältst für jedes Gemälde Punkte abhängig von der Beliebtheit seiner Kategorie.



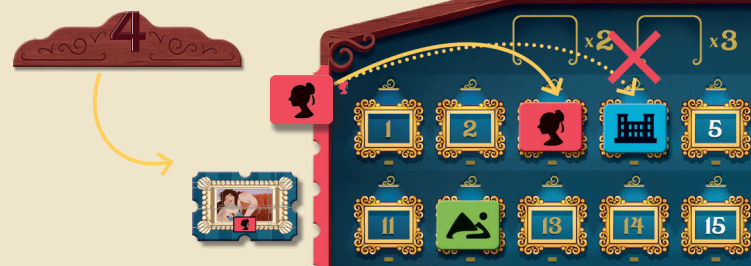
Derzeit sind Landschaftsgemälde besonders angesagt.

Nachdem ihr jeweils ein Gemälde erworben habt, bleibt eines übrig. Das Museum erwirbt dies, wodurch die jeweilige Kategorie im Ansehen steigt. Lege das übrig gebliebene Gemälde neben das Museum in den entsprechenden Bereich (farbig markiert).

Der Punktwert dieses Gemäldes ist auf der Rückseite aufgedruckt. Außerdem lag das Gemälde am entsprechenden Wertmarker. Ziehe den Trendmarker der Kategorie dieses Gemäldes so viele Felder weiter, wie der Wert des Gemäldes beträgt.

Dabei sind nie 2 Trendmarker auf dem gleichen Feld. Würde ein Trendmarker auf einem besetzten Feld landen, wird er stattdessen auf dem ersten freien Feld hinter dem besetzten Feld landen (siehe Beispiel unten). Wenn du ein Gemälde mit dem Museum tauschst, ändert sich dadurch nicht der Trend der jeweiligen Kategorie. Sollte ein Trendmarker Feld 50 erreichen, drehe ihn um auf die schwarze +50 Seite und beginne mit ihm wieder bei Feld 1.

Nach der Auktion ist ein Porträt mit dem Punktwert 4 übrig geblieben. Dementsprechend ziehst du den roten Trendmarker 4 Felder weiter. Es würde damit auf dem blauen Trendmarker landen. Da dies nicht erlaubt ist, setzt du den roten Trendmarker auf das freie Feld hinter den blauen Marker, bist also nur 3 Felder damit gezogen. Stadtleben Gemälde sind also immer noch beliebter als Porträts und deswegen bei Spielende wertvoller.



5. RUNDE BEENDEN

Am Ende der Runde gibst du den Auktionshammer zur Person links von dir. Sie leitet die nächste Auktion und beginnt die nächste Runde mit der Auswahl von Gemälden, falls nicht das Spielende erreicht wurde.

§ SPIELLENDE

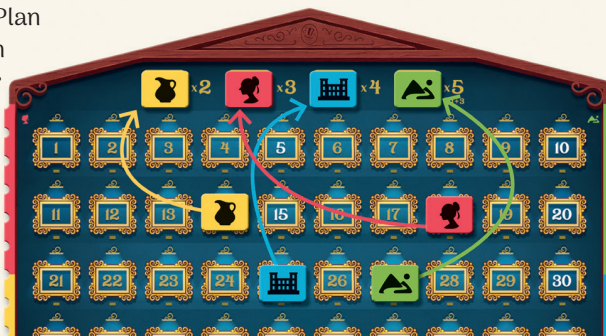
Das Spielende wird ausgelöst, wenn eine der folgenden Situationen eintritt:

- * Eine Galerie ist komplett gefüllt;
oder
- * Jemand hat 2 überschüssige Gemälde; *oder*
- * Alle Bieterkarten wurden ausgespielt.

Führt nach der laufenden Runde die Endwertung durch. Wer am meisten Punkte erreicht, hat gewonnen und ist der beste Kunstsammler.

TREND AUSWERTEN

Bevor ihr eure Gemälde wertet, müsst ihr noch den Trend auswerten. Dabei kommt es auf die Reihenfolge der einzelnen Kategorien im Museum an. Versetzt den Trendmarker, der am weitesten vorne ist, auf das Feld "x5" oben auf dem Plan. Versetzt auch die nachfolgenden Trendmarker in der entsprechenden Reihenfolge auf die Felder "x4", "x3" und "x2". Falls ein oder mehrere Trendmarker keinen einzigen Schritt auf dem Plan vorangekommen sind, versetzt ihr diese alle auf das Feld "x2".



ENDWERTUNG

Zuerst überprüft jeder bei seinem linken Nachbarn, ob ihm nicht ein Fauxpas unterlaufen ist. Danach wertet ihr in folgender Reihenfolge (Markiert euren Punktestand mit euren Punktemarkern auf dem Museumsplan):

- Ihr erhaltet Punkte für jedes Gemälde in eurer Galerie. Dafür multipliziert ihr für jede Kategorie die Anzahl eurer Gemälde mit dem Wert, auf dem sich der jeweilige Trendmarker befindet. Gemälde, die Bestandteil eines Fauxpas sind (die also ein anderes Gemälde der selben Kategorie berühren), werden allerdings nicht mitgezählt.
 - 2 Punkte pro Gemälde: anerkannt
 - 3 Punkte pro Gemälde: einige Bewunderer
 - 4 Punkte pro Gemälde: populär
 - 5 Punkte pro Gemälde: gefeiert
- Dekorationen:** Ihr erhaltet für jedes Schild auf euren Dekorationen 1 Punkt.
- Augenhöhe:** Ihr erhaltet 3 Punkte für jedes Gemälde der beliebtesten Kategorie, das zumindest teilweise im helleren Bereich zwischen den gelben Linien hängt. Dabei zählen auch Gemälde, die Bestandteile eines Fauxpas sind.
- Vollständige Sammlung:** Wer jedes Feld seiner Galerie gefüllt hat, erhält 5 Punkte.
- Freie Eckfelder:** Ihr verliert jeweils 2 Punkte für jedes Eckfeld, das nicht durch ein Gemälde oder eine Dekoration verdeckt ist.
- Überschuss:** Ihr verliert jeweils 2 Punkte für jedes überschüssige Gemälde, das ihr einlagern musstet. Ein Gemälde bei eurer Assistenz bringt keine Minuspunkte.

CREDITS

Autor: MITCH WALLAGE

Produktdesign und Projektleitung: MARK CASHA

Illustrationen: GIAGOMO VIGHI, SOFIA ROSSI, VERONIGA GRASSI,

ANGELICA REGNI, DORIS SHERMADHI, MAX KOSEK

Grafikdesign: MAX KOSEK UND MARK CASHA.

Entwicklung: MIGHTY BOARDS, Projektmanagement: DAVID GIRGOP,

Anleitung: JEFF FRASER, Marketing: EVELINE FOUBERT,

Grafikdesign Deutsche Ausgabe: FIORE GMBH.

Redaktion: STEFAN STADLER

Tests: Aphrodite Andreou, Spieltester: 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

GLEICHSTAND

Falls 2 oder mehr von euch am Ende gleich viele Punkte haben, entscheidet die höchste Bieterkarte, die ihr noch auf der Hand habt. Ist da der Wert auch identisch, teilt ihr euch den Sieg!

WERTUNGSBEISPIEL



In diesem Beispiel erhältst du folgende Punkte:

Stilleben: 2 Punkte für jedes der 4 Gemälde: 8 Punkte

Porträts: 3 Punkte für jedes der 3 Gemälde: 9 Punkte

Stadtleben: 4 Punkte für jedes der 4 Gemälde: 16 Punkte

Landschaften: 5 Punkte für jedes der 3 Gemälde: 15 Punkte

Die beiden Landschaften, die Teil des Fauxpas sind (rote Box), punkten hier nicht.

Dekorationen: 11 Schilde: 11 Punkte

Gemälde in Augenhöhe: 3 Punkte für jede der 3 Landschaften in diesem Bereich (zwischen den gelben Linien): 9 Punkte

Auch die beiden Landschaften, die Teil des Fauxpas sind, punkten.

Vollständige Sammlung: Galerie nicht voll: 0 Punkte

Freie Eckfelder: 2 Minuspunkte für jedes freie Eckfeld: -2 Punkte

Überschuss: 2 Minuspunkte für jedes überschüssige Gemälde: -2 Punkte

Gesamt: 64 Punkte



MIGHTY
BOARDS

© 2023 Mighty Boards Ltd.

Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Ausgabe:

© 2024 HUCH!

www.hutter-trade.com

Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg



ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickengefahr.
ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.
AVVERTENZE! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.



HUCH!