

10+
2-6
45'

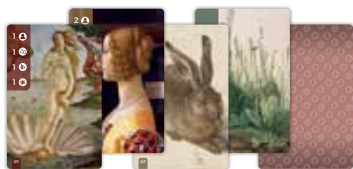
ART GALLERY

D

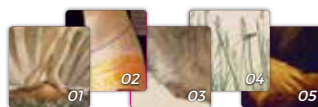
Ein spannender Wettbewerb um die berühmtesten Gemälde der Welt
von Francesco Frittelli

Die weltberühmte ART GALLERY beherbergt nicht nur die prächtigsten Kunstwerke der Welt, sondern genießt obendrein den Ruf, ihre Besucher mit erstklassigen und gehaltvollen Führungen zu begeistern. Die Vorbereitungen zur neuen Ausstellungseröffnung laufen und ihr seid gefragt: In der Rolle der Tourguides streift ihr durch die Museumsräume und studiert aufmerksam die Gemälde. Wählt die beste Route durch das Museum und entscheidet euch für eine stimmige Abfolge. Wem das am besten gelingt, dem sind am Ende Lob und Anerkennung sicher.

SPIELINHALT



48 Gemäldekarten



48 Gemäldeplättchen



54 Aktionskarten,
jeweils 6 Karten mit den
Werten 0 bis 8



1 Startkarte



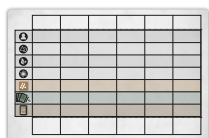
6 Spielfiguren,
in sechs Farben



24 Marker,
jeweils vier Marker in
sechs Farben



1 modulerer Spielplan,
bestehend aus vier Teilen (A-D)



1 Wertungsblock

SPIELZIEL

Das Ziel ist es, die meisten Siegpunkte zu erlangen. Dazu müsst ihr eure Spielfigur geschickt durch das Museum bewegen, die Aktionskarten klug einsetzen, um am Schluss möglichst wertvolle Andenken und lange Symbolreihen auf euren gesammelten Gemäldekarten zu besitzen.



SPIELVORBEREITUNG

Drückt vor dem ersten Spiel die Teile vorsichtig aus den Stanztafeln heraus.

1.

Je nachdem, wie viele ihr seid, nehmt ihr die entsprechenden **Spielplanteile**, steckt sie in der richtigen Reihenfolge zusammen und legt sie in die Tischmitte:

- Beim Spiel zu **zweit** oder zu **dritt** benötigt ihr die Spielplanteile **A + D**.
- Beim Spiel zu **viert** benötigt ihr die Spielplanteile **A + B + D**.
- Beim Spiel zu **fünft** oder zu **sechst** benötigt ihr alle Spielplanteile **A + B + C + D**.

2.

Mischt die **Gemäldekarten** und legt anschließend jeweils eine Karte **offen** an die gekennzeichneten Gemäldeplätze an den Spielplan. Die übrigen Gemäldekarten legt ihr als **verdeckten Stapel** neben dem Spielplan bereit.

3.

Mischt alle **Gemäldeplättchen** und bildet vier Stapel, die ihr auf die gekennzeichneten Felder des *Shops* auf dem Spielplan legt. Beachtet hierbei die unterschiedliche Anzahl Plättchen pro Stapel:

- Auf das Feld neben der Kennzeichnung „1“ legt ihr **18 Plättchen**.
- Auf das Feld neben der Kennzeichnung „3“ legt ihr **14 Plättchen**.
- Auf das Feld neben der Kennzeichnung „5“ legt ihr **10 Plättchen**.
- Auf das Feld neben der Kennzeichnung „7“ legt ihr **6 Plättchen**.

4.

Nehmt euch alle jeweils **1 Spielfigur** und die farblich dazu passenden **4 Marker**. Stellt die Spielfiguren auf die schwarze Sitzbank im *Shop* auf dem Spielplan. Die Marker legt ihr vor euch bereit.

5.

Nehmt euch alle jeweils eine **Aktionskarte pro Wert**, sodass ihr alle 9 Karten auf der Hand habt.

6.

Nicht benötigte Spielfiguren, Marker und Aktionskarten legt ihr zurück in die Schachtel.

7.

Bestimmt eine Person, die beginnt. Sie erhält die **Startkarte**.



Spielaufbau für 4 Personen

Führt anschließend die **VERTEILUNG** der ausliegenden Gemäldeplättchen und -karten sowie der ausgespielten Aktionskarten durch. *Wichtig:* Startet die Verteilung **immer** im *Shop-Bereich* und handelt danach im Uhrzeigersinn die *Galerie-Bereiche* der Reihe nach ab.

Gemäldeplättchen im Shop-Bereich:

1. Dreht alle **Aktionskarten**, die auf dem Aktionsfeld im *Shop-Bereich* liegen, auf die Vorderseite um, ohne dabei die Reihenfolge zu verändern.
Hinweis: Die eingesetzten Marker zeigen hierbei die Reihenfolge der gespielten Aktionskarten an. Die unterste Karte entspricht dem Marker auf dem Feld I. der Markerleiste.
2. Wer seinen Marker auf das Feld mit der **niedrigsten Zahl** gelegt hat, beginnt und darf sich zuerst **1** oder **2 Gemäldeplättchen** von den vier Stapeln nehmen. Dabei zeigt der **Kartenwert** der entsprechenden Aktionskarte an, von welchen **Feldern** das oberste Gemäldeplättchen eines Stapels genommen werden darf. Der Kartenwert darf auch auf zwei unterschiedliche Felder aufgeteilt werden. Es ist **nicht** erlaubt 2 Plättchen vom Stapel desselben Feldes zu nehmen! Überzählige Kartenwerte verfallen. Als nächstes darf sich die Person, deren Marker auf dem Feld II. auf der Markerleiste liegt, ein Gemäldeplättchen aussuchen, usw., bis alle Beteiligten Gemäldeplättchen genommen haben.
Hinweis: Wer mehrere Marker (inkl. Aktionskarten) in den *Shop-Bereich* gelegt hat, darf sich entsprechend öfter Gemäldeplättchen nehmen. Es ist dabei **nicht** erlaubt, die Kartenwerte mehrerer Aktionskarten zu addieren.
3. Jetzt werden noch die gespielten **Aktionskarten** verteilt: Wer seinen Marker auf dem Feld mit der **niedrigsten Zahl** auf der Markerleiste liegen hat, sucht sich zuerst **1 beliebige Aktionskarte** aus und nimmt sie auf die Hand. Anschließend nimmt diese Person ihren eingesetzten **Marker** von der Markerleiste zurück und legt ihn vor sich ab. Danach folgt die vorletzte Person usw., bis alle Aktionskarten und Marker aufgeteilt sind. Folglich erhält jede Person **1 Aktionskarte** pro **eingesetzten Marker** wieder zurück.

Beispiel:



Bianca hat eine Aktionskarte mit dem Wert 6 gespielt und hat folgende Möglichkeiten:

- Sie darf sich das oberste Plättchen des Stapels von Feld 1, 3 oder 5 nehmen, wobei die überzähligen Werte verfallen.
- Sie darf sich die obersten Plättchen der Stapel von Feld 1 und 3 nehmen, wobei die überzähligen Werte verfallen.
- Sie darf sich die obersten Plättchen der Stapel von Feld 1 und 5 nehmen.



Gemäldekarten in den Galerie-Bereichen:

1. Jeder *Galerie-Bereich* wird einzeln gewertet.
Dreht dazu alle **Aktionskarten**, die auf dem Aktionsfeld im entsprechenden *Galerie-Bereich* liegen, auf die Vorderseite um, ohne dabei die Reihenfolge zu verändern.
Hinweis: Die eingesetzten Marker zeigen hierbei die Reihenfolge der gespielten Aktionskarten an. Die unterste Karte entspricht dem Marker auf dem Feld I. der Markerleiste.
2. Wer die Karte mit dem **höchsten Wert** gespielt hat, darf sich die ausliegende Gemäldekarte des Bereiches nehmen und offen vor sich in seine **Sammlung** legen.
Wichtig: Hat jemand **mehr als 1 Marker** - und folglich auch mehrere Aktionskarten - gespielt, werden die Kartenwerte **addiert!** Im Falle eines Gleichstandes erhält die Person die Gemäldekarte, die das dazugehörige **Gemäldeplättchen** besitzt. Sollte niemand dieses Gemäldeplättchen besitzen, erhält die Person die Gemäldekarte, deren Marker auf dem Feld mit der **niedrigeren** Zahl liegt.

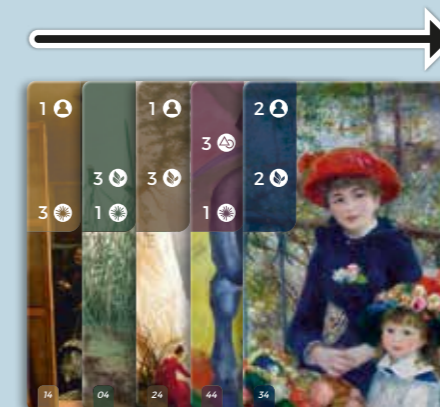
Achtung: Hat jemand zwei oder mehr Aktionskarten gespielt und ist eine davon eine „0“, nimmt sie den Wert 10 an!

Beispiel: Bianca hat die Aktionskarten mit den Werten 3 und 0 gespielt. Somit ergibt sich ein Gesamtwert von 13.

3. Jetzt werden noch die gespielten **Aktionskarten** verteilt: Wer seinen Marker auf dem Feld mit der **niedrigsten Zahl** auf der Markerleiste liegen hat, sucht sich zuerst **1 beliebige Aktionskarte** aus und nimmt sie auf die Hand. Anschließend nimmt diese Person ihren eingesetzten **Marker** von der Markerleiste zurück und legt ihn vor sich ab. Danach folgt die zweite Person usw., bis alle Aktionskarten und Marker aufgeteilt sind. Folglich erhält jede Person **1 Aktionskarte** pro **eingesetzten Marker** wieder zurück.

Richtiges Ablegen der gesammelten Gemälde:

- Legt die Gemäldekarten in eurer *Sammlung* immer **offen** vor euch ab.
- Habt ihr bereits Gemäldekarten gesammelt, legt ihr alle weiteren rechts davon überlappend an (siehe Abbildung).
- **Wichtig:** Die Reihenfolge der gesammelten Gemälde darf zu **keinem Zeitpunkt** verändert werden!



RUNDENENDE

- Füllt die leeren Gemäldeplätze wieder mit **Gemäldekarten** vom Stapel auf.
- Die **Spielfiguren** bleiben auf den Sitzbänken stehen, auf denen sie sich gerade befinden.
- Nehmt alle vor euch ausgespielten **Aktionskarten**, die ihr für die Bewegung der Spielfigur und die Ermittlung der Startkarte eingesetzt habt, wieder zurück auf die Hand. Kontrolliert, ob ihr alle wieder jeweils **9 Karten** auf der Hand habt. **Hinweis:** Es ist gut möglich, dass ihr nun eine andere Verteilung der Kartenwerte auf der Hand habt.
- Die Person mit der **Startkarte** beginnt die neue Runde.

SPIELEND & SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet, sobald beim *Rundenende*

- nicht mehr genügend Gemäldekarten** im Stapel vorhanden sind, um alle leeren Gemäldeplätze aufzufüllen, oder
- im *Shop-Bereich*
 - 2 Stapel** beim Spiel zu **zweit** oder **zu dritt**
 - 3 Stapel** beim Spiel zu **viert, zu fünft** oder **zu sechst**

Gemäldeplättchen von beliebigen Feldern aufgebraucht sind.

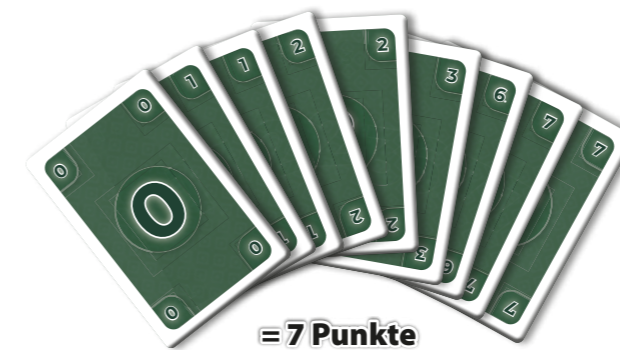
Nehmt nun den Wertungsblock zur Hand und führt die Schlusswertung durch:

- Symbolreihen** auf den *Gemäldekarten*: Wertet jede Symbolreihe eurer Sammlung separat. Ermittelt dazu in jeder Reihe die **wertvollste zusammenhängende Kette** gleicher Symbole. Die Kette darf nicht durch ein fehlendes Symbol auf einer Karte unterbrochen sein! Addiert anschließend die Werte, die neben den entsprechenden Symbolen stehen und tragt die Ergebnisse als Punkte ein.
- Andenken**: Für jedes Gemäldeplättchen in eurem Besitz, das mit einer Gemäldekarte der eigenen *Sammlung* übereinstimmt (= gleiche Zahl) erhaltet ihr **3 Punkte**. Für jedes Gemäldeplättchen, das mit **keiner** Gemäldekarte der eigenen *Sammlung* übereinstimmt, erhaltet ihr **1 Punkt**.
- Aktionskarten**: Zählt die Werte eurer Handkarten zusammen und dividiert die Summe durch 4 (abgerundet). Tragt das Ergebnis als Punkte ein.
- Startkarte**: Wer im Besitz der **Startkarte** ist, erhält **3 Punkte**.

Wer in Summe die meisten Punkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt die Person mit den meisten Gemäldeplättchen. Gibt es auch hier einen Gleichstand, teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

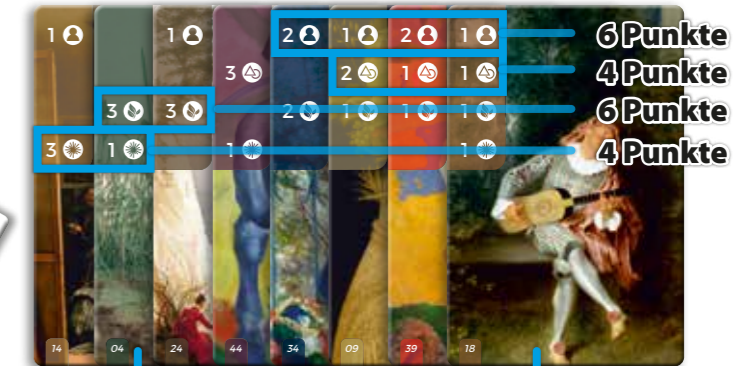
Wertungsbeispiel:

Bianca hat gesamt **35 Punkte** erzielt.



= 7 Punkte
(29/4 = 7,25)

	Bianca	Ralf
👤	6	
♠	4	
👁	6	
☀	4	
🎯	8	
📄/4	7	
📄	—	
	35 P.	



6 Punkte
4 Punkte
6 Punkte
4 Punkte



= 6 Punkte =



= 2 Punkte

Danksagung des Autors:

Für eure Inspiration, Unterstützung und die zahlreichen Testrunden danke ich meinen Töchtern Silvia und Laura, meiner Frau Mariella, meiner lieben Freundin Enrica sowie Francesco, Aldo, Mauro, Paolo, Jürgen, Gianni, Federico, Leo, Piero, Alberto und Filippo.

Glossar:

- Sandro Botticelli: *Die Geburt der Venus* (ca. 1485/86), Uffizien Florenz, 172,5 x 278,5 cm.
- Domenico Ghirlandaio: *Portrait der Giovanna Tornabuoni* (1489-90), Museum Thyssen-Bornemisza Madrid, 77 x 49 cm.
- Albrecht Dürer: *Feldhase* (1502), Albertina Wien, 25,1 x 22,6 cm.
- Albrecht Dürer: *Das große Rasenstück* (1503), Albertina Wien, 40,8 x 31,5 cm.
- Leonardo Da Vinci: *Mona Lisa* (1503-06), Louvre Paris, 77 x 53 cm.
- Raffael: *Madonna mit dem Stieglitz* (1506-07), Uffizien Florenz, 107 x 77,2cm.
- Albrecht Altdorfer: *Alexanderschlacht* (1528-29), Alte Pinakothek München, 158 x 120 cm.
- Hans Holbein der Jüngere: *Porträt Heinrichs VIII.* (1536/37), Museum Thyssen-Bornemisza Madrid, 28 x 20 cm.
- Giuseppe Arcimboldo: *Sommer* (1563), Kunsthistorisches Museum Wien, 78 x 63,5 cm.
- Pieter Bruegel der Ältere: *Turmbau zu Babel* (Wiener Version, 1563), Kunsthistorisches Museum Wien, 114 x 155 cm.
- Pieter Bruegel der Ältere: *Die Jäger im Schnee* (1565), Kunsthistorisches Museum Wien, 117 x 162 cm.
- Michelangelo Merisi da Caravaggio: *Bacchus* (ca. 1598), Uffizien Florenz, 95 x 85 cm.
- Rembrandt van Rijn: *Christus im Sturm auf dem See Genesareth* (1633), gestohlen, 160 x 128 cm.
- Diego Velázquez: *Las Meninas* (1656), Museo del Prado Madrid, 318 x 276 cm.

15. Jan Vermeer: *Das Mädchen mit dem Perlenohrgehänge* (1665), Mauritshuis Den Haag, 45 x 40 cm.
16. Jan Vermeer: *Die Malkunst* (ca. 1666-68), Kunsthistorisches Museum Wien, 120 x 100 cm.
17. Antoine Watteau: *Pierrot, genannt Gilles* (1718-19), Louvre Paris, 184,5 x 149 cm.
18. Antoine Watteau: *Mezzetino* (1718-20), Metropolitan Museum of Art New York, 55,2 x 43,2 cm.
19. Jean-Étienne Liotard: *Das Schokoladenmädchen* (1743-45), Gemäldegalerie Alte Meister Dresden, 83 x 53 cm.
20. Jean-Honoré Fragonard: *Die Schaukel* (1767-68), Wallace Collection London, 81 x 64 cm.
21. Francisco de Goya: *Der Sonnenschirm* (1777), Museo del Prado Madrid, 104 x 152 cm.
22. Joseph Turner: *Fischer auf See* (1796), Tate Britian, 91 x 122 cm.
23. Caspar David Friedrich: *Der Mönch am Meer* (1808-10), Alte Nationalgalerie Berlin, 110 x 171,5 cm.
24. Caspar David Friedrich: *Kreidefels auf Rügen* (1818), Kunst Museum Winterthur - Reinhart am Stadtgarten, 90,5 x 71 cm.
25. Caspar David Friedrich: *Der Wanderer über dem Nebelmeer* (ca. 1818), Hamburger Kunsthalle, 94,8 x 74,8 cm.
26. Katsushika Hokusai: *Die große Welle vor Kanagawa* (1830-32), Nationalmuseum Tokio, 25 x 37 cm.
27. Carl Spitzweg: *Der arme Poet* (1839), Neue Pinakothek München, 36,2 x 44,6 cm.
28. Édouard Manet: *Der Balkon* (1868-69), Musée d'Orsay Paris, 169 x 125 cm.
29. Édouard Manet: *Frühstück im Grünen* (1863), Musée d'Orsay Paris, 208 x 264,5 cm.
30. Édouard Manet: *Die Eisenbahn* (1872/73), National Gallery of Art Washington D.C., 93,3 x 111,5 cm.
31. Edgar Degas: *Der Tanzunterricht* (1871-74), Musée d'Orsay Paris, 85 x 75 cm.
32. Claude Monet: *Impression, Sonnenaufgang* (1872), Musée Marmottan Monet Paris, 48 x 63 cm.
33. Auguste Renoir: *Das Frühstück der Ruderer* (1880-81), Philips Collection Washington D.C., 130 x 173 cm.
34. Auguste Renoir: *Zwei Schwestern, Auf der Terrasse* (1881), Art Institute of Chicago, 101 x 81 cm.
35. Georges Seurat: *Ein Sonntagnachmittag auf der Insel La Grande Jatte* (1884-86), Art Institute of Chicago, 208 x 308 cm.
36. Vincent van Gogh: *Sternennacht über der Rhone* (1888), Musée d'Orsay Paris, 72,5 x 92 cm.
37. Vincent van Gogh: *Sternennacht* (1889), Museum of Mordern Art New York, 73,7 x 92,1 cm.
38. Vincent van Gogh: *Caféterrasse am Abend* (1888), Kröller-Müller Museum Otterlo, 81 x 65 cm.
39. Paul Gauguin: *Wann heiratest Du?* (1892), Privatbesitz, 101 x 77 cm.
40. Edvard Munch: *Der Schrei* (1893), Nationalgalerie Oslo, 91 x 73,5 cm.
41. Paul Cézanne: *Mont Sainte-Victoire, von Bellevue aus gesehen* (1895), Barnes Foundation Philadelphia, 73 x 92 cm.
42. Gustav Klimt: *Der Kuss* (1907-08), Österreichische Galerie Belvedere Wien, 180 x 180 cm.
43. Gustav Klimt: *Tod und Leben* (1910-16), Leopold Museum Wien, 178 x 198 cm.
44. Franz Marc: *Blaues Pferd I* (1911), Städtische Galerie im Lenbachhaus und Kunstbau München, 112 x 84,5 cm.
45. Franz Marc: *Füchse* (1913), Privatbesitz, 79,5 x 66 cm.
46. August Macke: *Russisches Ballett I* (1912), Kunsthalle Bremen, 103 x 81 cm.
47. Egon Schiele: *Sitzende Frau mit hochgezogenem Knie* (1917), Nationalmuseum Prag, 46 x 30,5 cm.
48. Wassily Kandinsky: *Komposition VIII* (1923), Solomon R. Guggenheim Museum New York, 140 x 201 cm.

Illustration und Layout: Fiore GmbH

Wenn ihr zu „Art Gallery“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:

Piatnik
Hütteldorfer Straße 229-231
A-1140 Wien
oder per E-Mail an info@piatnik.com



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.
Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.
Adresse bitte aufbewahren.

Ihr findet uns auf:



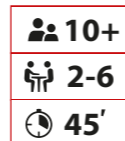
PiatnikSpiele



piatnik_spiele



PiatnikSpiele



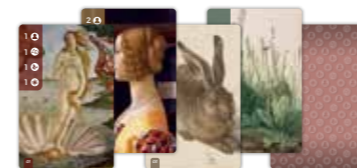
ART GALLERY

F

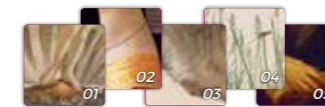
Une compétition passionnante autour des tableaux les plus célèbres du monde!
créé par Francesco Frittelli

L'illustre ART GALLERY ne se contente pas d'abriter les plus belles œuvres du monde. Elle est également connue pour ses visites guidées de premier ordre qui ravissent les visiteurs. Les préparatifs pour l'ouverture de la nouvelle exposition battent leur plein et c'est à vous de jouer! Glissez-vous dans la peau des guides et parcourez les salles de long en large pour choisir l'itinéraire et l'enchaînement de tableaux le plus pertinent. La personne qui obtiendra le meilleur résultat sera couverte d'éloges!

MATÉRIEL



48 cartes Tableau



48 tuiles Reproduction



54 cartes Action
(6 sets de 9 cartes d'une valeur de 0 à 8)



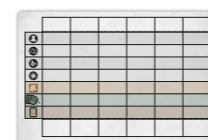
1 carte Premier joueur



6 pions
de 6 couleurs



24 cubes
de 6 couleurs avec
4 cubes par couleur



1 bloc de feuilles
de score

1 livret de règles



1 plateau de jeu modulaire
avec 4 parties (A à D)

PRINCIPE DU JEU

Le but est de gagner le plus de points. Vous devrez vous déplacer stratégiquement dans le musée et utiliser vos cartes Action de manière judicieuse pour amasser les souvenirs les plus précieux possibles et constituer de longues séries avec les symboles des cartes Tableau de votre collection.

Jeu Piatnik n° 669491
© 2023 Piatnik, Vienne • Imprimé en Autriche



piatnik.com

MISE EN PLACE

Avant la première partie, détachez avec précaution les éléments en carton prédécoupés de leur support.

1.

En fonction du nombre de joueurs, prenez les **parties du plateau de jeu** adéquates, assemblez-les dans l'ordre indiqué et placez-les au centre de la table :

- Si vous jouez à **deux** ou **trois**, utilisez les parties **A + D**.
- Si vous jouez à **quatre**, utilisez les parties **A + B + D**.
- Si vous jouez à **cinq** ou **six**, utilisez toutes les parties **A + B + C + D**.

2.

Mélangez les **cartes Tableau** et placez-en une, **face visible**, sur chacun des emplacements dédiés sur le plateau. Empilez le reste des cartes Tableau, **face cachée**, à côté du plateau.

3.

Mélangez toutes les **tuiles Reproduction** et formez quatre piles que vous devez placer sur les cases dédiées de la Boutique (« SHOP ») du plateau, faces visibles vers le haut. Attention : chaque pile a un nombre de tuiles différent :

- Sur la case numérotée « 1 », empilez **18 tuiles**.
- Sur la case numérotée « 3 », empilez **14 tuiles**.
- Sur la case numérotée « 5 », empilez **10 tuiles**.
- Sur la case numérotée « 7 », empilez **6 tuiles**.

4.

Chaque joueur prend **1 pion** et les **4 cubes** de la couleur correspondante. Placez les pions sur le banc noir de la **Boutique**. Posez les cubes devant vous.

5.

Chaque joueur prend une **carte Action de chaque** valeur pour avoir 9 cartes en main.

6.

Remettez les pions, les cubes et les cartes Action inutilisés dans la boîte.

7.

Désignez le joueur qui va commencer. Cette personne reçoit la **carte Premier joueur**.

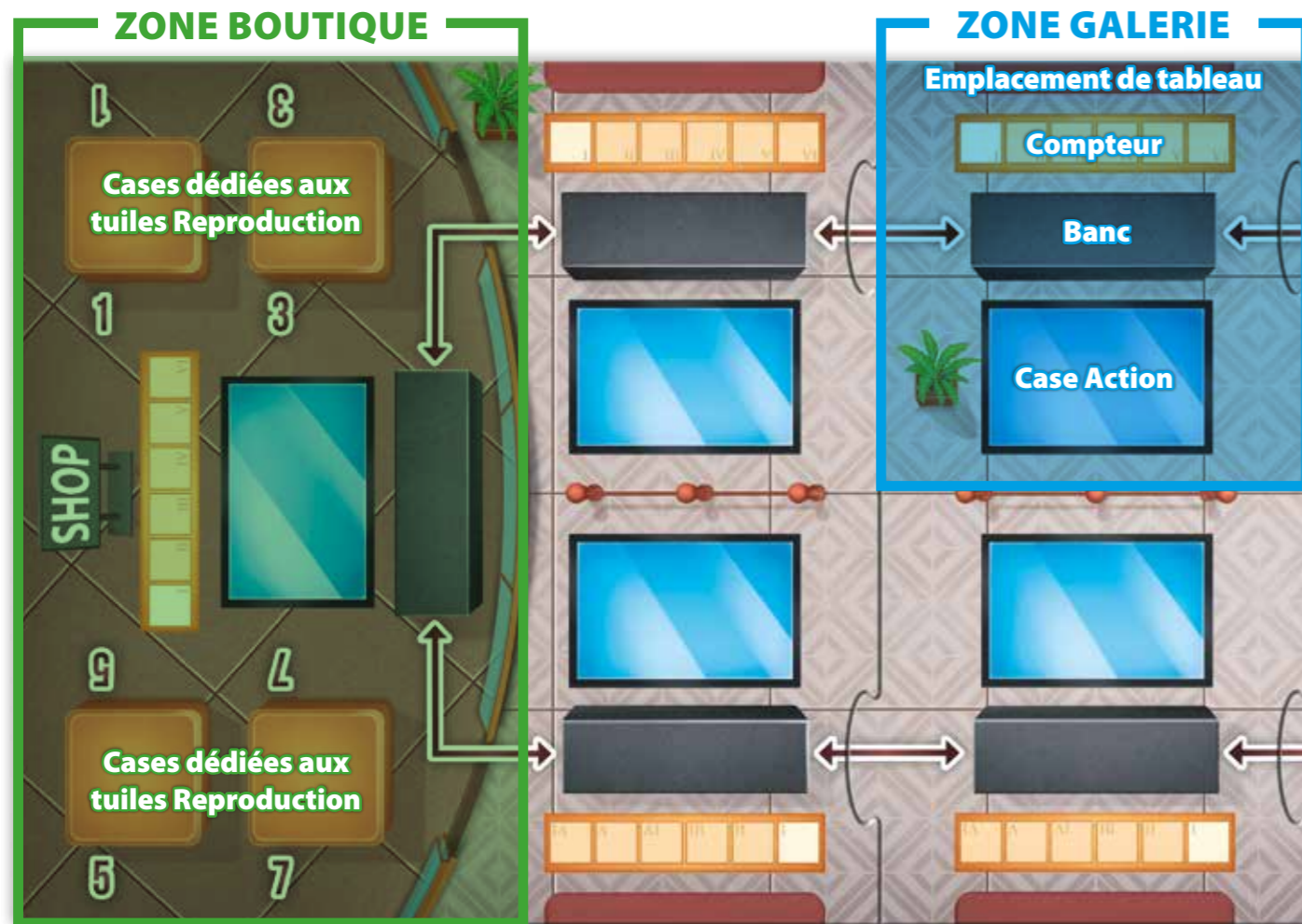


Configuration du jeu pour 4 joueurs

PRÉSENTATION DES ZONES DU PLATEAU

Le plateau de jeu se compose toujours d'une **zone Boutique** et de **quatre à huit zones Galerie**.

- La **zone Boutique** comprend **quatre cases** (numérotées 1, 3, 5 et 7) dédiées aux piles de tuiles Reproduction, ainsi qu'un **compteur** (avec six petites cases numérotées de I à VI), un **banc** et une **case Action**.
- Une **zone Galerie** comprend un **emplacement de tableau**, un **compteur** (avec six petites cases numérotées de I à VI), un **banc** et une **case Action**.



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en plusieurs manches.

À chaque manche, tu devras **jouer quatre fois** en effectuant les deux **actions suivantes** dans l'ordre :

1. Déplacer ton pion

2. Faire une offre

À la fin de chaque manche, les joueurs procèdent à la **distribution** des cartes Tableau, des tuiles Reproduction, ainsi que des cartes Action.

1. DÉPLACER TON PION

Pose **1 carte Action** de ta main devant toi, **face visible**, et avance ton pion sur le plateau d'autant de bancs que la valeur de la carte. **Important** : tu peux déplacer ton pion **dans le sens des aiguilles d'une montre** ou **dans le sens inverse**, mais il est interdit de changer de direction en plein déplacement. Tu dois avancer d'exactly autant de bancs que le chiffre indiqué sur la carte. Il peut y avoir autant de pions que vous le souhaitez sur un banc.

2. FAIRE UNE OFFRE

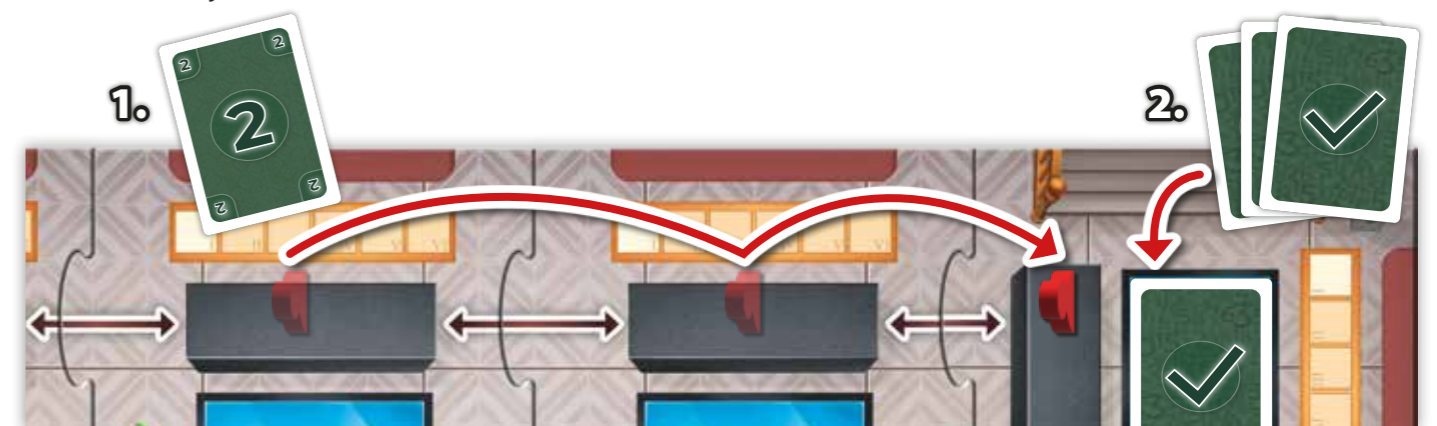
Pose **1 carte Action** de ta main, **face cachée**, sur la case Action de la zone *Galerie* ou *Boutique* devant laquelle se trouve ton pion. Si d'autres cartes Action se trouvent déjà sur cette case, pose simplement ta carte dessus. Ensuite, place ton cube sur la case avec le chiffre le plus bas encore visible du compteur de cette zone.

Remarque : il faut toujours placer le premier cube sur la case claire numérotée « I ». Un compteur peut accueillir six cubes maximums.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Effectuez ces actions **trois fois** de plus à tour de rôle, jusqu'à ce que tout le monde ait joué quatre fois et posé **8 cartes Action**.

Comparez maintenant la **valeur de la dernière carte Action de chaque joueur**. La personne avec le chiffre le plus élevé reçoit la **carte Premier joueur**. En cas d'égalité, la carte Premier joueur est attribuée à la personne qui, dans le sens des aiguilles d'une montre, est assise le plus près de l'ancien possesseur de la carte Premier joueur.



Procédez ensuite à la **DISTRIBUTION** des tuiles Reproduction et des cartes Tableau exposées, ainsi que des cartes Action jouées. **Important** : commencez **toujours** la distribution dans la zone *Boutique*, puis traitez chaque zone *Galerie* une par une, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tuiles Reproduction de la Boutique :

1. Retournez toutes les **cartes Action** posées sur la case Action de la *Boutique*, face visible, sans en changer l'ordre.
Remarque : les cubes positionnés sur le compteur indiquent l'ordre des cartes Action jouées. La carte en dessous de la pile correspond donc au cube placé sur la case « I » du compteur.
2. Le joueur qui a posé son cube sur la case avec le chiffre le plus bas commence : il prend **1** ou **2 tuiles Reproduction** des quatre piles. La **valeur** de la carte Action correspondante indique le numéro de la ou des **cases** où il pourra prendre la première tuile de la pile. La valeur de la carte peut également être répartie sur deux cases différentes. Il est **interdit** de prendre 2 tuiles dans une même pile ! Les valeurs excédentaires de la carte sont perdues.
Ensuite, le joueur dont le cube se trouve sur la case « II » du compteur peut choisir la prochaine tuile Reproduction, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait pris des tuiles Reproduction.
Remarque : tout joueur ayant placé plusieurs cubes (et cartes Action) dans la *Boutique* prend le nombre adéquat de tuiles Reproduction pour chaque cube. Il est **interdit** d'ajouter la valeur de plusieurs cartes Action.
3. Après les tuiles Reproduction, distribuez les **cartes Action** jouées : le joueur qui a posé son cube sur la case avec le chiffre le plus bas du compteur peut choisir **1 carte Action** et l'ajouter à sa main. Ensuite, cette personne retire son **cube** du compteur et le pose devant elle.
C'est ensuite au tour du joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes Action aient été distribuées et tous les cubes récupérés. Tout le monde obtient ainsi **1 carte Action** par **cube utilisé**.

Exemple :



Nina a joué une carte Action qui vaut 6. Plusieurs possibilités s'offrent à elle :

- Elle peut prendre la première tuile de la pile placée sur la case 1, 3 ou 5, les valeurs excédentaires étant perdues.
- Elle peut prendre la première tuile des piles placées sur les cases 1 et 3, les valeurs excédentaires étant perdues.
- Elle peut prendre la première tuile des piles placées sur les cases 1 et 5.



Cartes Tableau des Galeries

1. Vous devez traiter chaque *Galerie* une à une.
Retournez toutes les **cartes Action** posées sur la case Action de la Galerie concernée, sans en changer l'ordre.
Remarque : les cubes positionnés sur le compteur indiquent l'ordre des cartes Action jouées. La carte en dessous de la pile correspond donc au cube placé sur la case « I »
2. Le joueur qui a posé la carte Action avec **la valeur la plus élevée** peut prendre la carte Tableau exposée de la zone et la placer face visible devant lui dans sa **collection**.
Important : si un joueur a posé **plus d'un cube** (et donc plusieurs cartes Action), les valeurs des cartes **s'additionnent** ! En cas d'égalité, la personne possédant la même tuile Reproduction reçoit la carte Tableau. Si personne ne possède cette tuile Reproduction, la carte Tableau est attribuée au joueur dont le cube se trouve sur la case avec le chiffre **le plus bas** du compteur.

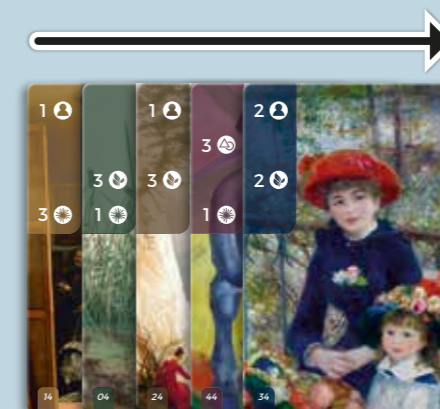
Attention : Si un joueur a joué 2 cartes Action ou plus et que l'une d'entre elles est un „0“, alors celle-ci compte pour une valeur de „10“.

Exemple : Nina a joué les cartes Action „3“ et „0“, il en résulte donc une valeur globale de „13“.

3. Après les cartes Tableau, les **cartes Action** jouées sont réparties : le joueur dont le cube se trouve sur la case avec le chiffre le plus bas du compteur peut choisir **1 carte Action** et l'ajouter à sa main. Ensuite, cette personne retire son **cube** du compteur et le pose devant elle.
C'est ensuite au tour du joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes Action aient été distribuées et tous les cubes récupérés. Chaque joueur obtient donc **1 carte Action** par **cube utilisé**.

Comment ranger correctement les tableaux que tu as récupérés :

- Place toujours les cartes Tableau de ta *collection* **face visible** devant toi.
- Si tu possèdes déjà des cartes Tableau, place toute nouvelle carte à droite en les faisant se chevaucher (voir illustration)
- **Important** : l'ordre des tableaux collectés ne peut être modifié **à aucun moment** !



FIN DE LA MANCHE

- Prenez des **cartes Tableau** de la pile et placez-les sur les emplacements de tableau vides.
- Les **pions** restent sur les bancs où ils se trouvent.
- Reprends toutes les **cartes Action** posées devant toi qui ont servi à déplacer ton pion et à déterminer qui reçoit la carte Premier joueur. Vérifie que tu as bien **9 cartes** en main. **Remarque** : il est possible que les cartes de ta main aient maintenant des valeurs différentes.
- Le joueur qui possède la **carte Premier joueur** commence la nouvelle manche.

FIN DU JEU ET SCORE

Le jeu se termine dès qu'à la fin d'une manche:

- il n'y a plus assez de **cartes Tableau** dans la pile pour remplir tous les emplacements de tableau vides, ou
- dans la zone *Boutique*,
 - 2 piles** si vous jouez à **deux** ou **trois**
 - 3 piles** si vous jouez à **quatre, cinq** ou **six**

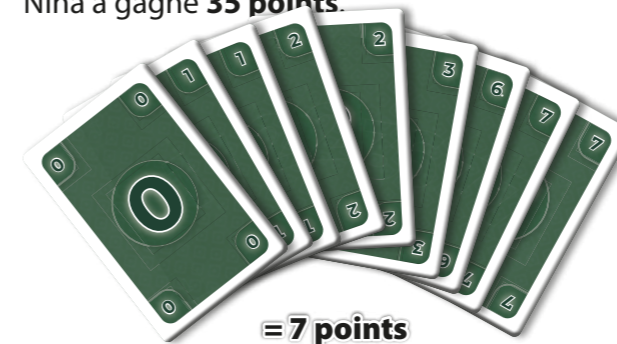
de **tuiles Reproduction** de n'importe quelle case sont épuisées.

Prenez maintenant le **bloc de feuilles de score pour compter vos points** :

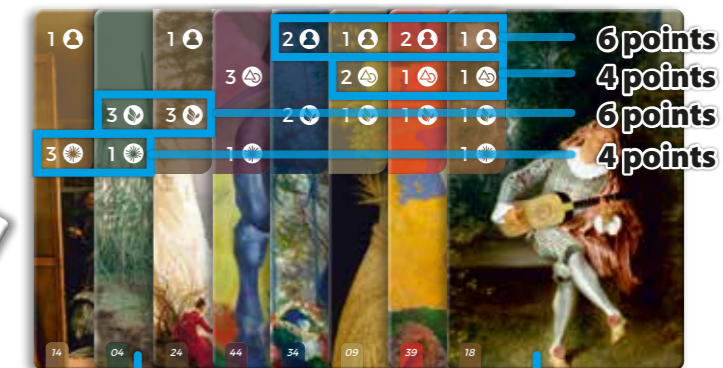
- Suites de symboles des cartes Tableau** : Évaluez chacune des différentes rangées de symboles de votre collection. Trouvez, pour chaque rangée, la **suite de symboles identiques qui vaut le plus de points**. Cette suite ne doit pas être interrompue par un symbole manquant sur une carte ! Additionnez ensuite les chiffres indiqués à côté des symboles concernés : ajoutez le résultat obtenu à vos points.
- Souvenirs** : chaque tuile Reproduction en votre possession qui correspond à une carte Tableau de votre collection (= même numéro) vous rapporte **3 points**. Chaque tuile Reproduction qui ne correspond à aucune carte Tableau de votre *collection* vous rapporte **1 point**.
- Cartes Action** : additionnez la valeur des cartes de votre main et divisez le total par 4. Ajoutez le résultat (arrondi au nombre inférieur) à vos points.
- Carte Premier joueur** : la personne en possession de la **carte Premier joueur** gagne **3 points**.

Le joueur qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, la personne ayant le plus de tuiles Reproduction gagne. S'il y a toujours égalité, tous les joueurs concernés se partagent la victoire.

Exemple de calcul des points :
Nina a gagné **35 points**.



	Nina	Gabriel
👤	6	
♠️	4	
👁️	6	
☀️	4	
🎲	8	
📄	7	
📱	—	
	35 P.	



= 6 points =



= 2 points

Remerciements de l'auteur :

Pour leurs conseils, leur soutien et les nombreux tests auxquels ils se sont prêtés, je remercie mes filles Silvia et Laura, ma femme Mariella, ma chère amie Enrica ainsi que Francesco, Aldo, Mauro, Paolo, Jürgen, Gianni, Federico, Leo, Piero, Alberto et Filippo.

Glossaire :

- Sandro Botticelli : *La Naissance de Vénus* (vers 1485/86), Uffizi (Galerie des Offices) de Florence, 172,5 x 278,5 cm.
- Domenico Ghirlandaio : *Portrait de Giovanna Tornabuoni* (1489-90), musée Thyssen-Bornemisza de Madrid, 77 x 49 cm.
- Albrecht Dürer : *Le Lièvre* (1502), l'Albertina de Vienne, 25,1 x 22,6 cm.
- Albrecht Dürer : *La Grande Touffe d'herbes* (1503), l'Albertina de Vienne, 40,8 x 31,5 cm.
- Léonard de Vinci : *La Joconde* (1503-06), musée du Louvre de Paris, 77 x 53 cm.
- Raphaël : *La Vierge au chardonneret* (1506-07), Uffizi (Galerie des Offices) de Florence, 107 x 77,2 cm.
- Albrecht Altdorfer : *La Bataille d'Alexandre* (1528-29), Alte Pinakothek (Ancienne Pinacothèque) de Munich, 158 x 120 cm.
- Hans Holbein le Jeune : *Portrait de Henri VIII d'Angleterre* (1536/37), musée Thyssen-Bornemisza de Madrid, 28 x 20 cm.
- Giuseppe Arcimboldo : *L'été* (1563), Kunsthistorisches Museum (Musée de l'histoire de l'art) de Vienne, 78 x 63,5 cm.
- Pieter Bruegel l'Ancien : *La Tour de Babel* (version viennoise, 1563), Kunsthistorisches Museum (Musée de l'histoire de l'art) de Vienne, 114 x 155 cm.
- Pieter Bruegel l'Ancien : *Les Chasseurs dans la neige* (1565), Kunsthistorisches Museum (Musée de l'histoire de l'art) de Vienne, 117 x 162 cm.
- Le Caravage : *Bacchus* (vers 1598), Uffizi (Galerie des Offices) de Florence, 95 x 85 cm.

13. Rembrandt : *Le Christ dans la tempête sur la mer de Galilée* (1633), volé, 160 x 128 cm.
14. Diego Velázquez : *Les Ménines* (1656), musée du Prado de Madrid, 318 x 276 cm.
15. Johannes Vermeer : *La Jeune Fille à la perle* (1665), musée Mauritshuis de la Haye, 45 x 40 cm.
16. Johannes Vermeer : *L'Art de la peinture* (vers 1666-68), Kunsthistorisches Museum (Musée de l'histoire de l'art) de Vienne, 120 x 100 cm.
17. Antoine Watteau : *Pierrot* (ancien titre : Gille) (1718-19), musée du Louvre de Paris, 184,5 x 149 cm.
18. Antoine Watteau : *Mezzetin* (1718-20), Metropolitan Museum of Art de New York, 55,2 x 43,2 cm.
19. Jean-Étienne Liotard : *La Belle Chocolatière* (1743-45), Gemäldegalerie Alte Meister de Dresde, 83 x 53 cm.
20. Jean-Honoré Fragonard : *Les Hasards heureux de l'escarpolette* (1767-68), Wallace Collection de London, 81 x 64 cm.
21. Francisco de Goya : *El quitasol* (« Le Parasol » ou « L'Ombrelle ») (1777), musée du Prado de Madrid, 104 x 152 cm.
22. Joseph Turner : *Pêcheurs en mer* (1796), Tate Gallery de Londres, 91 x 122 cm.
23. Caspar David Friedrich : *Le Moine au bord de la mer* (1808-10), Alte Nationalgalerie de Berlin, 110 x 171,5 cm.
24. Caspar David Friedrich : *Falaises de craie sur l'île de Rügen* (1818), Kunst Museum Winterthur / Reinhart am Stadtgarten, 90,5 x 71 cm.
25. Caspar David Friedrich : *Le Voyageur contemplant une mer de nuages* (vers 1818), Kunsthalle de Hambourg, 94,8 x 74,8 cm.
26. Katsushika Hokusai : *La Grande Vague de Kanagawa* (1830-32), Musée national de Tokyo, 25 x 37 cm.
27. Carl Spitzweg : *Le Pauvre Poète* (1839), Neue Pinakothek (Nouvelle Pinacothèque) de Munich, 36,2 x 44,6 cm.
28. Édouard Manet : *Le Balcon* (1868-69), musée d'Orsay de Paris, 169 x 125 cm.
29. Édouard Manet : *Le Déjeuner sur l'herbe* (1863), musée d'Orsay de Paris, 208 x 264,5 cm.
30. Édouard Manet : *Le Chemin de fer* (1872/73), National Gallery of Art de Washington D.C., 93,3 x 111,5 cm.
31. Edgar Degas : *La Classe de danse* (1873-76), musée d'Orsay de Paris, 85 x 75 cm.
32. Claude Monet : *Impression, soleil levant* (1872), musée Marmottan Monet de Paris, 48 x 63 cm.
33. Auguste Renoir : *Le Déjeuner des canotiers* (1880-81), Philips Collection de Washington D.C., 130 x 173 cm.
34. Auguste Renoir : *Les Deux Sœurs ou Sur la Terrasse* (1881), Art Institute de Chicago, 101 x 81 cm.
35. Georges Seurat : *Un dimanche après-midi à l'île de la Grande Jatte* (1884-86), Art Institute de Chicago, 208 x 308 cm.
36. Vincent van Gogh : *Nuit étoilée sur le Rhône* (1888), musée d'Orsay de Paris, 72,5 x 92 cm.
37. Vincent van Gogh : *La Nuit étoilée* (1889), Museum of Modern Art de New York, 73,7 x 92,1 cm.
38. Vincent van Gogh : *Terrasse du café le soir* (1888), musée Kröller-Müller d'Otterlo, 81 x 65 cm.
39. Paul Gauguin : *Quand te maries-tu ?* (1892), collection privée, 101 x 77 cm.
40. Edvard Munch : *Le Cri* (1893), Nasjonalgalleriet (Galerie nationale) d'Oslo, 91 x 73,5 cm.
41. Paul Cézanne : *La Montagne Sainte-Victoire vue de Bellevue* (1885), Barnes Foundation de Philadelphie, 73 x 92 cm.
42. Gustav Klimt : *Le Baiser* (1907-08), Österreichische Galerie Belvedere de Vienne, 180 x 180 cm.
43. Gustav Klimt : *La Vie et la Mort* (1910-16), musée Leopold de Vienne, 178 x 198 cm.
44. Franz Marc : *Cheval bleu I* (1911), Städtische Galerie im Lenbachhaus und Kunstbau de Munich, 112 x 84,5 cm.
45. Franz Marc : *Les Renards* (1913), collection privée, 79,5 x 66 cm.
46. August Macke : *Ballet russe I* (1912), Kunsthalle de Brême, 103 x 81 cm.
47. Egon Schiele : *Femme assise à la jambe repliée* (1917), Musée national de Prague, 46 x 30,5 cm.
48. Wassily Kandinsky : *Composition 8* (1923), Musée Solomon R. Guggenheim de New York, 140 x 201 cm.

Illustrations et design : Fiore GmbH

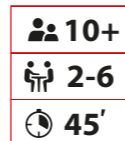
Pour toute question ou suggestion concernant « Art Gallery », contactez-nous à l'adresse suivante :

Piatnik
Hütteldorfer Straße 229-231
A-1140 Wien
ou sur info@piatnik.com



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Contient de petits éléments pouvant être ingérés. Risque d'étouffement. Adresse à conserver

Retrouvez-nous aussi ici :



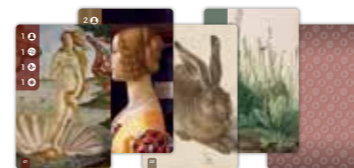
ART GALLERY

H

Izgalmas verseny a világ leghíresebb festményeiért.
Szerző: Francesco Frittelli

A világhírű ART GALLERY nemcsak a világ legcsodálatosabb műalkotásainak ad otthont, hanem azt a hírnevet is élvezi, hogy első osztályú és gazdag tárlatvezetésekkel örvendezteti meg látogatóit. Az új kiállítás megnyitójának előkészületei folyamatban vannak. Ti vagytok a tárlatvezetők, akik végigjárják a múzeum termeit és figyelmesen tanulmányozzák a festményeket. Válasszátok ki a legjobb útvonalat a múzeumban, és döntsetek a képek harmonikus sorrendjéről. Akinek ez a legjobban sikerül, hatalmas elismerést kap jutalmul a megnyitó végén.

A JÁTÉK TARTALMA



48 festménykártya



48 festménylapka



54 akciókártya,
0-tól 8-ig minden
értékkel 6db kártya



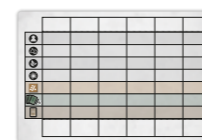
1 startkártya



6 figura,
6 színben



24 jelölő,
6 színben, minden
színben 4db



1 pontozótömb

1 játékszabály



1 moduláris játéktábla,
amely négy részből áll (A-D)

A JÁTÉK CÉLJA

A célotok a legtöbb győzelmi pont megszerzése. Ehhez ügyesen kell lépnetek a figuráitokkal a múzeumban, és okosan kell használnotok az akciókártyákat, hogy a legértékesebb ajándéktárgyak és összefüggő szimbólumsorok legyenek az összegyűjtött festménykártyákon a játék végére.

Piatnik termékkód: 669491
© 2023 Piatnik, Bécs • Nyomtatás Ausztriában



piatnik.com

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Az első játék előtt óvatosan nyomjátok ki az alkatrészeket a kartonokból.

1.

Attól függően, hogy hányan játszottok, fogjátok a megfelelő **játéktáblarészeket**, állítsátok össze őket a megfelelő sorrendben, majd fektessétek az asztal közepére:

- 2 vagy 3 játékosnál az **A + D** játéktáblarészeket használjátok.
- 4 játékosnál az **A + B + D** játéktáblarészeket használjátok.
- 5 vagy 6 játékosnál az **A + B + C + D** játéktáblarészeket használjátok.

2.

Keverétek meg a **festménykártyákat**, majd **felfelé fordítva** helyeztetek egy-egy kártyát a játéktáblán megjelölt festményhelyekre. A fennmaradó festménykártyákat rendezzétek egy **lefelé fordított lapokból álló pakliba** és tegyétek a játéktábla mellé.

3.

Keverjétek meg a **festménylapkákat**, majd alkossatok belőlük négy tornyot. Tegyétek a tornyokat a játéktáblára, az **ajándékbolt (SHOP)** jelölt mezőire. Figyeljetez arra, hogy minden torony eltérő darabszámú lapkából álljon:

- az 1-es mezőnél **18 lapkából** álljon a torony,
- a 3-as mezőnél **14 lapkából** álljon a torony,
- az 5-ös mezőnél **10 lapkából** álljon a torony,
- a 7-es mezőnél **6 lapkából** álljon a torony.

4.

Válasszatok magatoknak egy színt, majd vegyetek el a színektekben **1 figurát** és **4 jelölőt**. Állítsátok a figuráitokat a **játéktáblára az ajándékboltban** lévő fekete padra. A jelölőket tegyétek le magatok elé.

5.

Vegyetek el **értékenként** egy-egy **akciókártyát**, így mindenki kezében 9 kártya lesz.

6.

A felesleges játékfigurákat, jelölőket és akciókártyákat tegyétek vissza a dobozba.

7.

Válasszatok egy kezdőjátékost és adjátok oda neki a **startkártyát**.

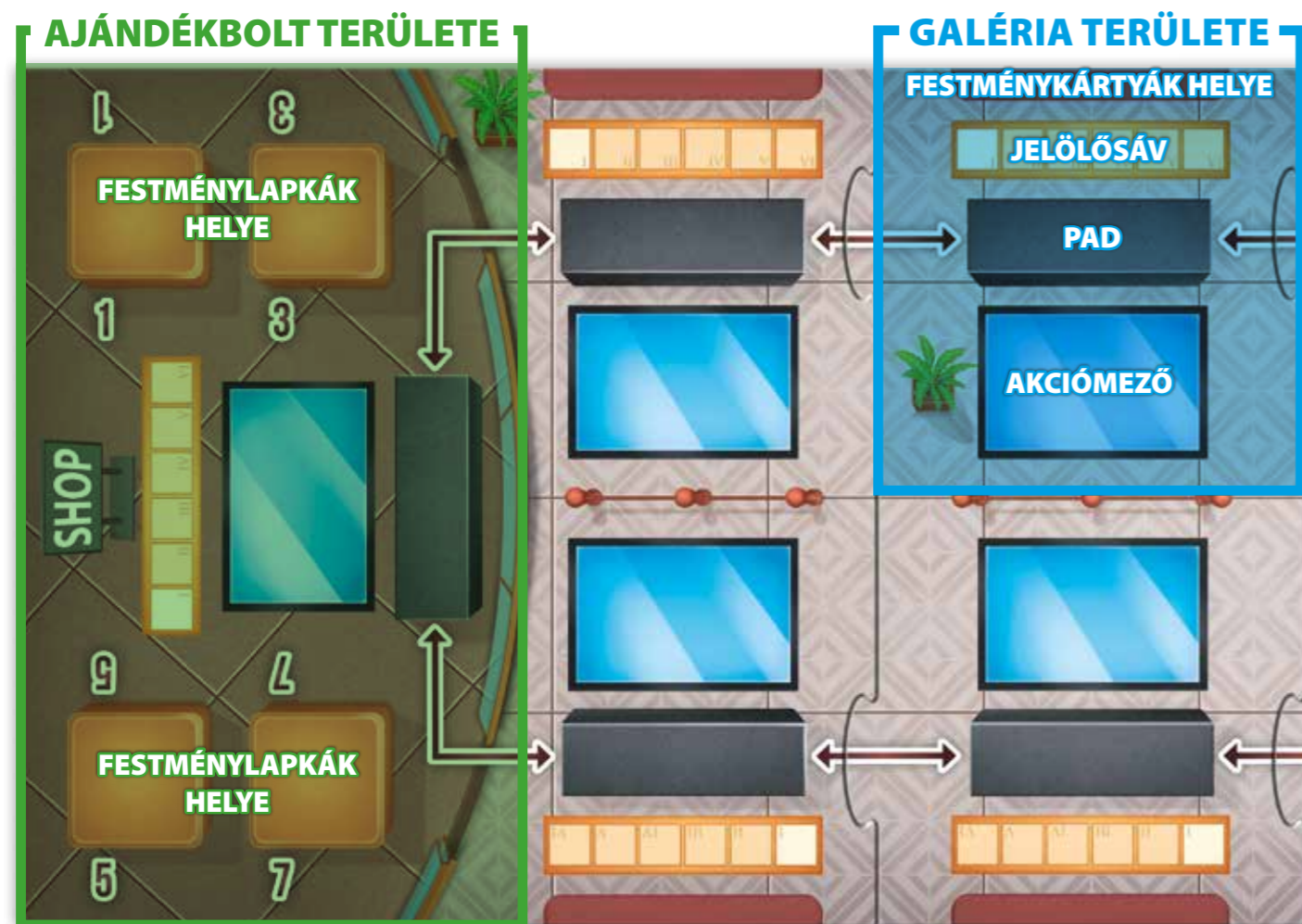


Játéktér 4 játékos esetén

— NÉZZÉTEK MEG A JÁTÉKTÁBLÁT RÉSZLETESEN —

A tábla mindig az **ajándékbolt** (SHOP) területéből és négy-nyolc **galériaterületből** áll.

- Az **ajándékboltban** 4 mező van a festménylapkák számára (1, 3, 5 és 7 számokkal jelölve), valamint egy **jelölősáv** (hat mezővel, I.-VI. számozással), egy **pad** és egy **akciómező**.
- A **galériaterületen** egy **festményhely**, egy **jelölősáv** (hat mezővel, I.-VI. számozással), egy **pad** és egy **akciómező** látható.



— A JÁTÉK MENETE —

A játék több fordulóból áll.

Minden fordulóban mindenki **négyszer kerül sorra**. Amikor rád kerül a sor, mindig **két akciót** csinálsz ebben a sorrendben:

1. Figura áthelyezés

2. Licitálás

Minden kör végén **Kiosztás** során juttok a kártyákhoz és/vagy lapkákhoz.

1. FIGURA ÁTHELYEZÉS:

Tegyél le a kezedből **1 akciókártyát felfordítva**, és lépj a figuráddal a táblán annyi paddal tovább, amennyit a kártya értéke meghatároz. **Fontos:** A figuráddal az óramutató járásával **megegyező** irányban **vagy** azzal **ellentétes irányban** léphetsz, de lépés közben nem változtathatod meg az irányt. A kártyán megadott értéket pontosan le kell lépned. Egy padon tetszőleges számú figura állhat.

2. LICITÁLÁS:

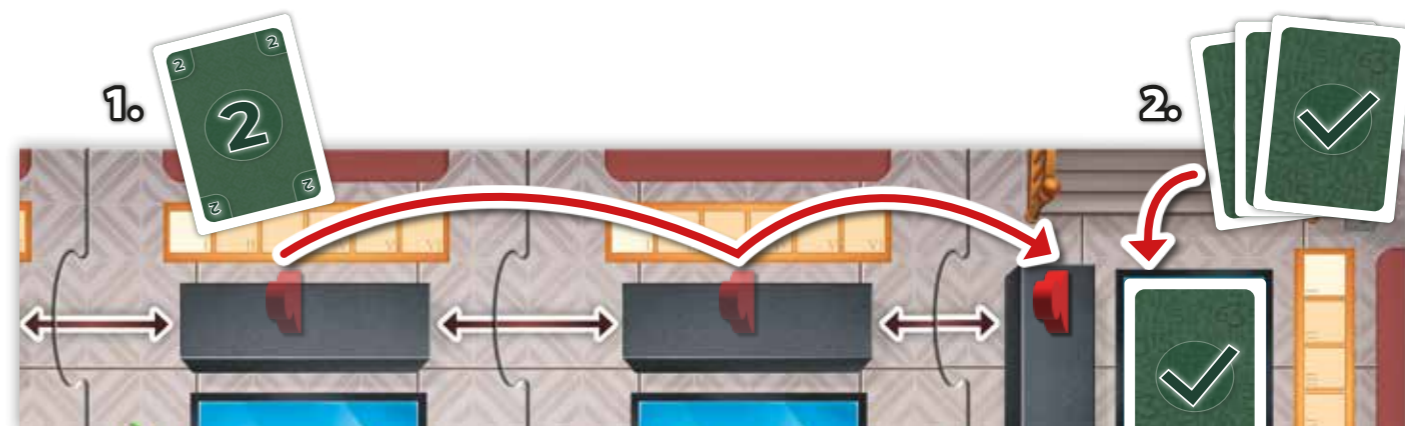
Tegyél le a kezedből **1 akciókártyát lefordítva** arra az akciómezőre, amely ahhoz a **galériához** vagy az **ajándékbolthoz** tartozik, amelynek padján a figurád áll. Ha már van másik akciókártya is ezen az akciómezőn, akkor egyszerűen tedd a kártyádat a tetejére. Ezután tedd a jelölődöt a jelölősáv leg-alacsonyabb, szabad mezőjére.

Megjegyzés: Az első jelölőt mindig az I számmal ellátott mezőre kell tenned. A jelölősávokon maximum 6 jelölő lehet.

Ezután az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékoson a sor.

Csináljátok meg a fenti akciókat **még háromszor** egymás után, míg minden játékos négyszer sorra nem került a fordulóban.

Végül hasonlítsátok össze az **utolsó kézben maradt kártyák értékét**. A legmagasabb kártyaértékű játékos kapja meg a **kezdőkártyát**. Döntetlen esetén az a játékos kapja meg a kezdőkártyát, aki az óramutató járásával megegyező irányban a legközelebb ül ahhoz a játékoshoz, akinél az előző fordulóban a startkártya volt.



Ezután következnek a festménykártyák és festménylapkák **KIOSZTÁSA** a lerakott akciókártyák alapján.
Fontos: Mindig az *ajándékbolt területén* kezdjétek el a kiosztást, majd az óramutató járásával megegyező irányban folytassátok a *galéria területeivel* sorban egymás után.

Festménylapkák az ajándékbolt területén:

1. Fordítsátok fel az ajándékbolt akciómezőjén fekvő **akciókártyákat**. Ügyeljetez arra, hogy a felfordítás közben ne változtassatok a lapok sorrendjén!
Megjegyzés: A lerakott jelölők megmutatják a kijátszott akciókártyák sorrendjét. Az alsó kártya megfelel a jelölősáv I. mezőjére elhelyezett jelölőnek.
2. Az kezd a festménylapkák kiválasztását, aki a jelölőjét a **legalacsonyabb számú** mezőre helyezte. Elsőként vehet el **1** vagy **2 festménylapkát** a négy pakli valamelyikéről. A megfelelő **akciókártya** értéke megmutatja, hogy melyik mezőről veheti el a felső festménylapkát. A kártya értéke két különböző mezőre is osztható. **Nem** szabad **2 lapkát** elvenni **ugyanabból** a pakliból! A megmaradt kártya-értékek elvesznek. Ezt követően az a játékos választ festménylapkát, akinek a jelölője a II. mezőn van a jelölősávon, és így tovább, amíg az összes érintett játékos el nem vesz festménylapkákat.
Megjegyzés: Aki több jelölőt (beleértve az akciókártyákat is) helyezett el az *ajándékbolt területén*, az annak megfelelően több festménylapkát vesz el. Viszont az akciók közben **nem** adhatja össze az akciókártyáinak az értékét.
3. A festménylapkák kiosztása után még a kijátszott akciókártyákat is kiosztjátok: Az a játékos választhat elsőként az akciókártyák közül, akinek a jelölője a legalacsonyabb számú mezőn van a jelölősávon. A játékos elveszi az egyik általa választott **akciókártyát** és a kezébe veszi, végül visszaveszi a **jelölőjét** erről a jelölősávról. Őt követi az utolsó előtti játékos, és így tovább, amíg az összes akciókártya és jelölő kiosztásra nem kerül. Ennek eredményeként minden játékos kapott jelölőnként **1 akciókártyát** és visszakapta a használt **jelölőjét**.

Példa:



Bianka kijátszott egy 6-os értékű akciókártyát, amiért a következő lehetőségekkel rendelkezik:

- elveheti az 1., 3. vagy 5. mezők valamelyikéről a felső lapkát, és a felesleges értékeket elveszíti.
- elveheti az 1. és 3. mezőn álló paklik felső lapkáit, és a felesleges értékeket elveszíti.
- elveheti 1. és 5. mezőn álló paklik felső lapkáit.



Festménykártyák a galériaterületeken:

1. Minden *galériaterületet* külön-külön értékelték. Ehhez fordítsátok meg az adott *galériaterület* akciómezőjén fekvő összes **akciókártyát** (a sorrend megváltoztatása nélkül).
Megjegyzés: A lehelyezett jelölők a kijátszott akciókártyák sorrendjét mutatják. Az alsó akciókártya megfelel a jelölősáv I. mezőjére lehelyezett jelölőnek.
2. Aki a **legnagyobb értékű** akciókártyát tette le, az veheti el az adott *galériaterületről* a kiállított **festménykártyát**. Az elvett festménykártyát a játékos maga elé teszi a saját **gyűjteményébe**.
Fontos: Ha valaki 1-nél több **jelölőt** tett le - és következésképpen több akciókártyát-, akkor a kártyaértékek **összeadódnak!** Egyezőség esetén az kapja meg a festménykártyát, akinél a festménykártyához illő festménylapka van. Ha senkinek nincs ilyen festménylapkája akkor az a játékos kapja a festménykártyát, akinek a jelölője alacsonyabb mezőn áll a jelölősávon.

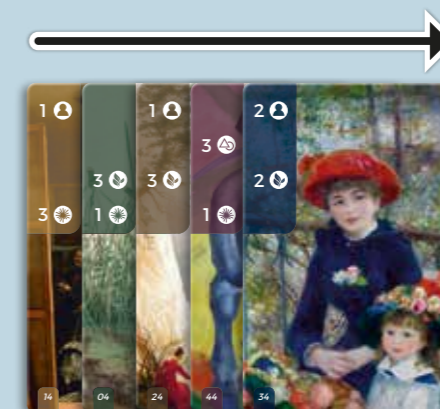
Figyelem: Ha valaki két vagy több akciókártyát játszott ki, és ezek közül az egyik „0”, akkor a 0-ás lap értéke 10 lesz!

Példa: Bianka a 3-as és a 0-s értékű akciókártyákat játszotta ki. A kijátszott lapjainak értéke:13.

3. A festménykártya kiosztása után kiosztjátok a kijátszott **akciókártyákat** is: Az a játékos választhat elsőként az akciókártyák közül, akinek a jelölője a legalacsonyabb számú mezőn van a jelölősávon. A játékos elveszi az egyik általa választott **akciókártyát** és a kezébe veszi, végül visszaveszi a **jelölőjét** erről a jelölősávról. Őt követi a második játékos, és így tovább, amíg az összes akciókártya és jelölő kiosztásra nem kerül. Ennek eredményeként minden játékos kapott jelölőnként **1 akciókártyát** és visszakapta a használt **jelölőjét**.

Az összegyűjtött festmények helyes elhelyezése:

- A festménykártyákat mindig **felfordítva** fektessétek magatok elé a gyűjteményetekbe.
- Akinek már van festménykártyája, az a továbbiakat egy kis átfedéssel jobbra helyezze le (lásd az ábrát).
- **Fontos:** A gyűjteményekben fekvő festmények sorrendjét **soha nem** szabad megváltoztatni!



A FORDULÓ VÉGE

- Töltsétek fel a pakliból **festménykártyákkal** az üres festményhelyeket.
- A **figurák** azokon a padokon maradnak, amelyeken jelenleg állnak.
- Vegyétek vissza a kezetekbe az összes kijátszott **akciókártyát**, amiket a figurátok léptetésére és a kezdőkártya meghatározására használtatok. Ellenőrizétek, hogy van-e újra **9 kártya** a kezetekben.
Megjegyzés: Könnyen előfordulhat, hogy most már más a kártyaértékek eloszlása a kezetekben.
- Az új fordulót az kezdi, akinél a **startkártya** van.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS

A játék annak a fordulónak a végén ér véget, amelyikben

- már nincs elég festménykártya** a pakliban az összes üres festményhely feltöltéséhez, vagy
- az **ajándékbolt területén**
 - elfogynak a lapkák **2 pakliból két** vagy **három** játékos esetén
 - elfogynak a lapkák **3 pakliból négy, öt** vagy **hat** játékos esetén

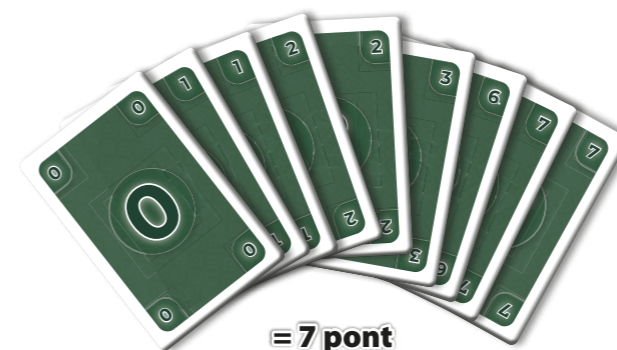
Most vegyétek elő a pontozótömböt és csináljátok meg a játék értékelését:

- Szimbólumsorok a festménykártyákon:** Mindenki értékelje ki a saját gyűjteményében található szimbólumsorokat külön-külön. Ehhez határozzátok meg az egyes sorokban lévő azonos szimbólumok **legértékesebb összefüggő láncát**. A szimbólumsor akkor megszakad, ill. véget ér amikor egy kártyán hiányzik az értékelt szimbólum. Ezután adjátok össze a megfelelő szimbólum melletti értéket, és az eredményeket pontként íjátok fel a játékosok neve alá.
- Szuvenír:** Minden olyan festménylapkáért, amelyikhez tartozó festménykártya **megtalálható** a saját gyűjteményetekben (= azonos szám), **3 pontot** kaptok. Minden olyan festménylapkáért, amelyikhez **nincsen** a gyűjteményetekben megfelelő festménykártya, **1 pontot** kaptok.
- Akciókártyák:** Számoljátok meg a kezetekben maradt kártyák értékeit, és az összeget osszátok el 4-gyel, az eredményt lekerekítve íjátok fel pontként.
- Startkártya:** Akinél a **startkártya** van az értékeléskor, **az 3 pontot** kap.

Aki a legtöbb pontot gyűjtötte, az lett a játék győztese. Döntetlen esetén az érintettek közül az lett a győztes, akinek a legtöbb festménylapkája lett. Ha még így is döntetlen van, akkor a döntetlenben érintettek osztoznak a győzelemben.

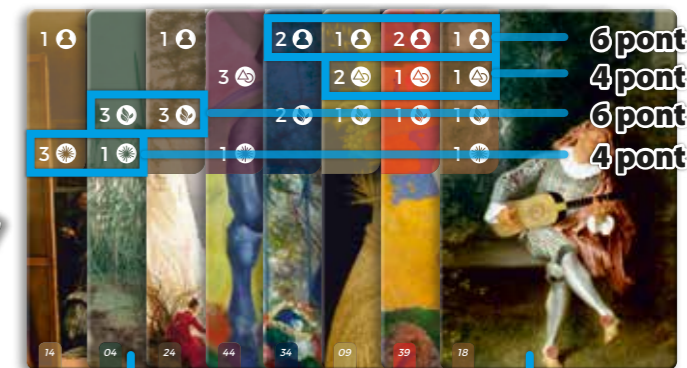
Példa az értékelésről:

Bianka összesen **35 pontot** szerzett.



= 7 pont
(29/4 = 7,25)

	Bianka	Ralf
	6	
	4	
	6	
	4	
	8	
	7	
	—	
	35 P.	



= 6 pont =



= 2 pont

A szerző köszönetnyilvánítása:

Az inspirációért, a támogatásért és a számos tesztkörért köszönetet mondok lányaimnak, Silviának és Laurának, feleségemnek, Mariellának, kedves barátomnak, Enricának. Köszönet a következő barátaimnak: Francesco, Aldo, Mauro, Paolo, Jürgen, Paolo, Gianni, Federico, Leo, Piero, Alberto und Filippo.

Glosszárium:

- Sandro Botticelli: *A Vénusz születése* (ca. 1485/86), Uffizi Galéria Firenze, 172,5 x 278,5 cm.
- Domenico Ghirlandaio: *Giovanna Tornabuoni portréja* (1489-90), Thyssen-Bornemisza Múzeum Madrid, 77 x 49 cm.
- Albrecht Dürer: *Mezei nyúl* (1502), Albertina Bécs, 25,1 x 22,6 cm.
- Albrecht Dürer: *A Nagy Gyepdarab* (1503), Albertina Bécs, 40,8 x 31,5 cm.
- Leonardo Da Vinci: *Mona Lisa* (1503-06), Louvre Párizs, 77 x 53 cm.
- Raffaello: *Sanzio Madonna del Cardellino* (Tengelicés Madonna) (1506-07), Uffizi Firenze, 107 x 77,2cm.
- Albrecht Altdorfer: *Nagy Sándor csatája* (1528-29), Alte Pinakothek München, 158 x 120 cm.
- Ifjabb Hans Holbein: *VIII. Henrik portréja* (1536/37), Thyssen-Bornemisza Múzeum, Madrid, 28 x 20 cm.
- Giuseppe Arcimboldo: *Nyár* (1563), Kunsthistorisches Museum Bécs, 78 x 63,5 cm.
- id. Pieter Bruegel: *Bábel tornya építése* (Bécsi változat, 1563), Kunsthistorisches Museum Bécs, 114 x 155 cm.
- id. Pieter Bruegel: *Vadászok a hóban* (1565), Kunsthistorisches Museum Bécs, 117 x 162 cm.
- Michelangelo Merisi da Caravaggio: *Bacchus* (ca. 1598), Uffizi Firenze, 95 x 85 cm.
- Rembrandt van Rijn: *Krisztus a viharban a Galileai tengeren* (1633), ellopták, 160 x 128 cm.
- Diego Velázquez: *Udvarhölgyek* (1656), Museo del Prado Madrid, 318 x 276 cm.

15. Jan Vermeer: *Leány gyöngy fülbevalóval* (1665), Mauritshuis Den Haag, 45 x 40 cm.
16. Jan Vermeer: *A festőművészet* (ca. 1666-68), Kunsthistorisches Museum Bécs, 120 x 100 cm.
17. Antoine Watteau: *A bohóc* (1718-19), Louvre Párizs, 184,5 x 149 cm.
18. Antoine Watteau: *A gitáros* (1718-20), Metropolitan Museum of Art New York, 55,2 x 43,2 cm.
19. Jean-Étienne Liotard: *A csokoládés leány* (1743-45), Gemäldegalerie Alte Meister Dresden, 83 x 53 cm.
20. Jean-Honoré Fragonard: *A hinta* (1767-68), Wallace Collection London, 81 x 64 cm.
21. Francisco de Goya: *A napernyő* (1777), Museo del Prado Madrid, 104 x 152 cm.
22. Joseph Turner: *Halász a tengeren* (1796), Tate Galéria (Tate Gallery of British Art), 91 x 122 cm.
23. Caspar David Friedrich: *Szerzetes a tenger mellett* (1808-10), Alte Nationalgalerie Berlin, 110 x 171,5 cm.
24. Caspar David Friedrich: *Krétaszklák Rügen szigetén* (1818 Kunst Museum Winterthur - Reinhart am Stadtgarten, 90,5 x 71 cm.
25. Caspar David Friedrich: *Vándor a ködtenger felett* (ca. 1818), Hamburger Kunsthalle, 94,8 x 74,8 cm.
26. Katsushika Hokusai: *A nagy hullám Kanagawánál* (1830-32), Nemzeti Múzeum Tokió, 25 x 37 cm.
27. Carl Spitzweg: *A szegény költő* (1839), Neue Pinakothek München, 36,2 x 44,6 cm.
28. Édouard Manet: *Az erkély* (1868-69), Musée d'Orsay Párizs, 169 x 125 cm.
29. Édouard Manet: *Reggeli a szabadban* (1863), Musée d'Orsay Párizs, 208 x 264,5 cm.
30. Édouard Manet: *Vasútnál* (1872/73), National Gallery of Art Washington D.C., 93,3 x 111,5 cm.
31. Edgar Degas: *Táncóra* (1871-74), Musée d'Orsay Párizs, 85 x 75 cm.
32. Claude Monet: *Impresszió a felkelő nap* (1872), Musée Marmottan Monet Párizs, 48 x 63 cm.
33. Auguste Renoir: *Az evezősök reggelije* (1880-81), Philips Collection Washington D.C., 130 x 173 cm.
34. Auguste Renoir: *Két nővér a teraszon* (1881), Art Institute of Chicago, 101 x 81 cm.
35. Georges Seurat: *Vasárnap délután La Grande Jatte szigetén* (1884-86), Art Institute of Chicago, 208 x 308 cm.
36. Vincent van Gogh: *Csillagos éj a Rhone fölött* (1888), Musée d'Orsay Párizs, 72,5 x 92 cm.
37. Vincent van Gogh: *Csillagos éj* (1889), Modern Art Museum New York, 73,7 x 92,1 cm.
38. Vincent van Gogh: *Kávézó terasza este* (1888), Kröller-Müller Museum Otterlo, 81 x 65 cm.
39. Paul Gauguin: *Mikor lesz az esküvőd?* (1892), magántulajdonban, 101 x 77 cm.
40. Edvard Munch: *A Sikoly* (1893), Nemzeti Galéria Oslo, 91 x 73,5 cm.
41. Paul Cézanne: *Mont Sainte-Victoire* (1895), Barnes Alapítvány Philadelphia, 73 x 92 cm.
42. Gustav Klimt: *A csók* (1907-08), Österreichische Galerie Belvedere Bécs, 180 x 180 cm.
43. Gustav Klimt: *Halál és élet* (1910-16), Leopold Museum Bécs, 178 x 198 cm.
44. Franz Marc: *Kék ló I* (1911), Städtische Galerie im Lenbachhaus und Kunstbau München, 112 x 84,5 cm.
45. Franz Marc: *Rókák* (1913), magántulajdonban, 79,5 x 66 cm.
46. August Macke: *Orosz Balett I* (1912), Kunsthalle Bremen, 103 x 81 cm.
47. Egon Schiele: *Ülő nő felhúzott bal lábbal* (1917), Nemzeti Múzeum Prága, 46 x 30,5 cm.
48. Vaszilij Vasziljevics Kandinszkij: *Kompozíciók VIII* (1923), Solomon R. Guggenheim Museum New York, 140 x 201 cm.

Illusztrációk és szerkesztés: Fiore GmbH

Alkatrészigény, vagy kérdés esetén forduljon hozzánk bizalommal:

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
e-mail: piatnik@piatnik.hu
piatnik.hu



Figyelem! Nem alkalmas 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára. Fulladásveszélyes a lenyelhető apró alkatrészek miatt. Kérjük, tartsa meg a csomagolást és az útmutatót.

Megtalál minket a:



[Facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)



[instagram.com/piatnikhungary/](https://www.instagram.com/piatnikhungary/)



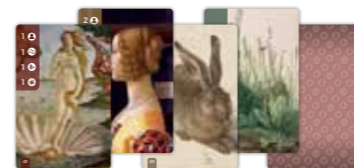
ART GALLERY

CZ

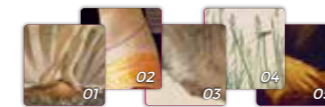
Napinavá soutěž o nejslavnější obrazy světa
od Francesca Frittelliho

Proslulá GALERIE UMĚNÍ neskýtá pouze skvostná umělecká díla, ale těší se také pověsti instituce, která dokáže návštěvníky nadchnout prvotřídními a obsažnými prohlídkami. Přípravy na otevření nové výstavy jsou v plném proudu a nyní je to na vás: v roli průvodců se budete toulat sály galerie a pečlivě studovat obrazy. Zvolte si nejlepší trasu po galerii a rozhodněte se v logickém sledu. Komu se to podaří nejlépe, došáhne na konci hry uznání a vítězství.

OBSAH HRY



48 karet s obrazy



48 destiček s obrazy



54 akčních karet
po 6 kartách
s hodnotami 0 až 8



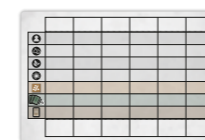
1 startovní
karta



6 hracích figurek
v šesti barvách



24 značek
po čtyřech značkách
v šesti barvách



1 pravidla hry

1 blok na zapiso-
vání skóre



1 modulární hrací deska,
skládá se ze 4 dílů (A-D)

CÍL HRY

Cílem je získat co největší počet bodů. Abyste toho dosáhli, musíte se obrátne pohybovat s vaší figurkou po galerii, chytre využívat akční karty, získat co nejcennější suvenýry a nasbírat karty s obrazy s co nejdelšími řadami symbolů.

Piatnik hra č. 669491
© 2023 Piatnik, Wien • Printed in Austria



piatnik.com

PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou opatrně vyjměte jednotlivé dílky z perforovaných destiček.

1.

Podle počtu hráčů si vezměte příslušné **díly hrací desky**, poskládejte je ve správném pořadí a položte je na místo doprostřed stolu.

- Pokud hrajete ve **dvou** nebo ve **třech** hráčích, potřebujete díly **A + D**.
- Pokud hrajete ve **čtyřech**, potřebujete díly **A + B + D**.
- Pokud hrajete v **pěti** nebo v **šesti**, potřebujete všechny díly **A + B + C + D**.

2.

Zamíchejte **karty s obrazy** a poté položte vždy jednu kartu **lícem nahoru** na vyznačená místa na hrací desce. Zbývající karty s obrazy položte do **balíčku** vedle hrací desky **lícem dolů**.

3.

Zamíchejte všechny **destičky s obrazy** a vytvořte čtyři hromádky, které umístíte na vyznačená políčka s **obchodem** na hrací desce. Všimněte si, že na každé hromádce je jiný počet destiček!

- Na políčko vedle značky „1“ položte **18 destiček**.
- Na políčko vedle značky „3“ položte **14 destiček**.
- Na políčko vedle značky „5“ položte **10 destiček**.
- Na políčko vedle značky „7“ položte **6 destiček**.

4.

Každý hráč si vezme **1 figurku** a **4 značky** stejné barvy. Umístěte figurky na černou lavičku v **obchodě**. Značky si položte před sebe.

5.

Každý hráč si vezme jednu **akční kartu** od každé hodnoty tak, aby měl v ruce 9 karet.

6.

Nepotřebné figurky, značky a akční karty vraťte zpátky do krabice.

7.

Určete hráče, který hru začíná. Tento hráč obdrží **startovní kartu**.



Rozložení hry pro 4 hráče

POPIS MÍST NA HRACÍ DESCE

Hrací deska se skládá z **obchodu** a ze **čtyř až osmi sálů galerie**.

- V **obchodě** jsou **čtyři políčka** pro destičky s obrazy (označené čísly 1, 3, 5 a 7), dále **lišta s pořadím** (šest políček označených čísly I.-VI.), **lavička** a **akční políčko**.
- V každém **sále galerie** je **místo s obrazy**, **lišta s pořadím** (šest políček označených čísly I.-VI.), **lavička** a **akční políčko**.



PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na několik kol.

V každém kole je každý hráč **čtyřikrát na řadě** a provádí postupně následující **dvě akce**:

1. posunutí figurky

2. podání nabídky

Na konci každého kola proběhne **rozdělení**.

1. POSUNUTÍ FIGURKY

Vyložte **1 libovolnou akční kartu** z ruky **lícem nahoru** před sebe a posuňte figurku na hrací desce o tolik laviček, kolik udává hodnota na kartě. **Důležité:** figurkou můžete pohybovat **po** nebo **proti** směru **hodinových ručiček**, ale v jednom tahu nesmíte měnit směr pohybu. Musíte se posunout přesně o tolik políček, kolik udává hodnota na kartě. Na jedné lavičce se může nacházet libovolný počet figurek.

2. PODÁNÍ NABÍDKY

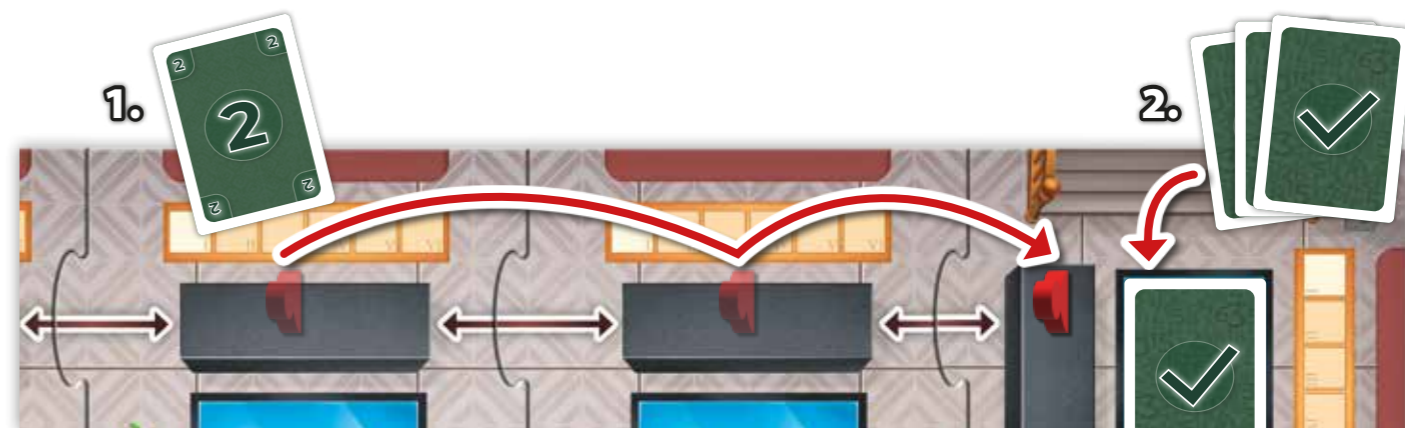
Umístěte **1 libovolnou akční kartu** z vaší ruky **lícem dolů** na akční políčko, které patří do *sálu galerie* nebo *obchodu*, na jehož lavičce se nachází vaše figurka. Pokud se na tomto políčku nacházejí i jiné akční karty, položte ji nahoru. Poté umístěte vaši značku na políčko s nejnižším volným číslem na liště s pořadím v příslušném sále.

Poznámka: první značka se vždy umísťuje na světlé políčko s číslem I. Maximální počet značek na liště s pořadím je šest.

Poté je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček.

Tyto akce odehrajte dokola ještě **tříkrát** za sebou, dokud všichni hráči neodehrají čtyři tahy a nevynesou **8 akčních karet**.

Nyní si navzájem porovnejte **hodnotu poslední karty**, kterou držíte v ruce. Hráč s nejvyšší hodnotou karty obdrží **startovní kartu**. V případě shody získá startovní kartu hráč sedící nejbližně osobě, která měla startovní kartu v předchozím kole, a to po směru hodinových ručiček. Tím kolo končí a dojde na rozdělení obrazů.



Nyní **ROZDĚLTE** vyložené destičky, karty s obrazy a vnesené akční karty.

Důležité: s rozdělováním začnete **vždy** v *obchodě* a poté pokračujte ve směru hodinových ručiček do galerie.

Destičky s obrazy v obchodě

1. Otočte všechny **akční karty**, které jsou na příslušném políčku v *obchodě*, aniž byste měnili jejich pořadí.

Poznámka: použité značky označují pořadí vnesených akčních karet. Nejníže umístěná karta odpovídá značce na políčku I. na liště s pořadím.

2. Hráč, který má svou značku na políčku s nejnižším číslem začíná a může si vzít jako první **1** nebo **2 destičky s obrazy** ze čtyř hromádek. **Hodnota** akční karty udává, ze kterých **políček** si může vrchní destičku vzít. Hodnotu karty můžete rozdělit mezi dvě různá políčka. **Není** dovoleno si vzít 2 destičky z jedné hromádky! Přebytečné hodnoty karet propadají. Poté si může vybrat destičky s obrazy další hráč, jehož značka je na políčku II. na liště s pořadím a tak dále, dokud si všichni hráči nevezmou destičky s obrazy.

Poznámka: hráč, který do *obchodu* umístil více značek (včetně akčních karet), si podle toho může brát destičky s obrazy častěji. **Není** dovoleno sčítat hodnoty několika akčních karet.

3. Po rozdělení destiček s obrazy se ještě rozdělí vnesené **akční karty**: hráč, který má svou značku na políčku s nejnižším číslem na liště s pořadím, si může jako první vybrat **1 libovolnou akční kartu** a vzít si ji do ruky. Poté si tento hráč vezme zpět svou **značku** z lišty a položí ji před sebe. Pak následuje další hráč v pořadí a tak dále, dokud nejsou všechny akční karty a značky rozděleny. Tudíž dostane každý hráč zpátky **1 akční kartu** za každou **použitou značku**.

Příklad:



Blanka vynesla akční kartu s hodnotou 6 a má následující možnosti:

- Může si vzít jednu vrchní destičku z políčka 1 a zbytek propadá. Nebo z políčka 3 a zbytek propadá, nebo z políčka 5 zbytek propadá.
- Může ale hodnotu rozdělit a vzít si vrchní destičky z hromádek na políčkách 1 a 3, zbytek propadá.
- Může si vzít vrchní destičky z hromádek na políčkách 1 a 5.



Destičky s obrazy v galerii

1. Každý *sál galerie* se vyhodnocuje samostatně.

Otočte všechny **akční karty**, které se nacházejí na akčním políčku v příslušném *sále galerie* přední stranou nahoru, aniž byste měnili jejich pořadí.

Poznámka: použité značky označují pořadí zahraničních akčních karet. Spodní karta odpovídá značce umístěné na poli I. na liště s pořadím.

2. Hráč, který vynesl kartu s **nejvyšší hodnotou**, si může vzít vyloženou kartu s obrazem z daného *sálu* a položit si ji lícem nahoru před sebe do své **sbírky**.

Důležité: pokud má některý z hráčů **více než 1 značku** - a následně tedy i více akčních karet - hodnoty karet se **sčítají!** V případě shodného počtu bodů získává kartu s obrazem hráč, který vlastní příslušnou **destičku s obrazem**. Pokud tuto destičku nikdo nemá, získává kartu s obrazem hráč, jehož značka se nachází na políčku s **nižším** číslem na liště s pořadím.

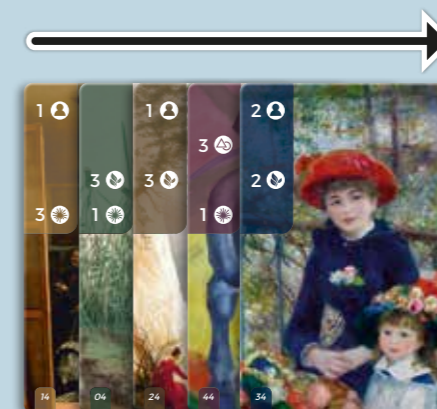
Pozor: Pokud někdo zahrál dvě nebo více akčních karet a jedna z nich je „0“, nabývá hodnoty 10!

Příklad: Blanka zahrála akční karty s hodnotami 3 a 0. Výsledkem je celková hodnota 13.

3. Po udělení karty s obrazem se ještě rozdělí vnesené **akční karty**: hráč, který má svou značku na políčku s nejnižším číslem na liště s pořadím, si může vybrat jako první **1 libovolnou akční kartu** a vzít si ji do ruky. Poté si tento hráč vezme zpět svou **značku** z lišty s pořadím a položí ji před sebe. Pak následuje další hráč v pořadí a tak dále, dokud se všechny akční karty a značky nerozdělí. Tudíž dostane každý hráč zpátky **1 akční kartu** za každou **použitou značku**.

Správné odkládání nasbíraných obrazů

- Karty s obrazy pokládejte do vaší *sbírky* před sebe vždy **lícem nahoru**.
- Pokud jste již karty s obrazy nasbírali, pokládejte všechny ostatní karty přes sebe napravo od nich (viz obrázek).
- **Důležité:** pořadí shromážděných obrazů se nesmí **nikdy** měnit!



KONEC KOLA

- Prázdná místa po obrazech doplňte opět **kartami s obrazy** z balíčku.
- **Figurky** zůstávají stát na lavičkách, na kterých se právě nacházejí.
- Zpět do ruky si vezměte všechny zahraničné **akční karty**, které jste použili k přesunu figurky a k určení **startovní karty**. Zkontrolujte, zda máte všichni v ruce opět všech 9 karet. **Poznámka:** je možné, že nyní držíte v ruce karty s jinými hodnotami.
- Nové kolo začíná hráč, který má **startovní kartu**.

KONEC HRY & ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Hra končí, jakmile na konci kola

- není v balíčku **dostatek karet s obrazy** na zaplnění všech prázdných míst, nebo
- jsou na daných políčkách v *obchodě* vypotřebovány **destičky s obrazy**, a sice:
 - 2 balíčky** ve hře **dvou** nebo **tří hráčů**
 - 3 balíčky** ve hře **čtyř, pěti** nebo **šesti hráčů**

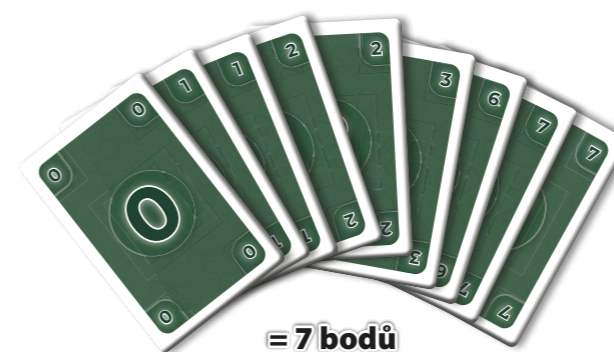
Nyní si vezměte **vyhodnocovací blok** a **provedte závěrečné vyhodnocení:**

- Řady symbolů na kartách s obrazy:** každou řadu symbolů ve vaší sbírce vyhodnocujte zvlášť. K tomu určete pro každou řadu **nejhodnotnější související řetězec** stejných symbolů. Řetězec nesmí být přerušen chybějícím symbolem na kartě! Poté sečtete hodnoty, které jsou uvedeny vedle symbolů a výsledek zapíšete jako body.
- Suvenýr:** za každou destičku s obrazy, která se shoduje s kartou s obrazy ve vaší sbírce (= stejné číslo), obdržíte **3 body**. Za každou destičku s obrazy, která se neshoduje s **žádnou** kartou s obrazy ve vaší sbírce, získáváte **1 bod**.
- Akční karty:** sečtete hodnoty karet, které držíte v ruce a vydělte tento součet 4 (zaokrouhleno). Výsledek zapíšete jako body.
- Startovní karta:** hráč, který má **startovní kartu**, získává **3 body**.

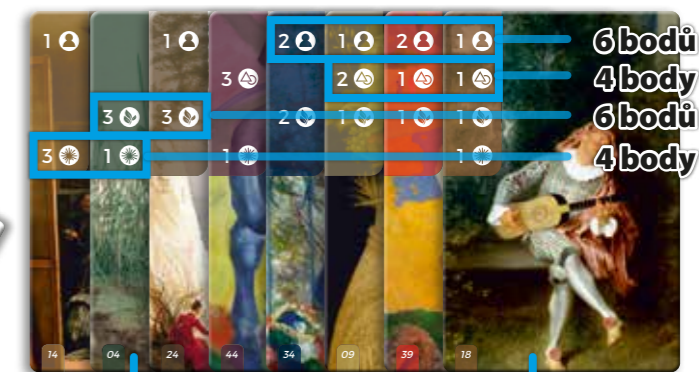
Vyhrává hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě shodného počtu bodů vyhrává hráč, který má nejvíce destiček s obrazy. Pokud i zde dojde k remíze, dělí se o vítězství všichni zúčastnění.

Příklad vyhodnocení:

Blanka získala celkem **35 bodů**.



	Blanka	Ralf
👤	6	
♠	4	
♣	6	
♣	4	
♣	8	
♣	7	
♣	—	
	35 B.	



= 6 bodů =



= 2 body

Poděkování autora:

Děkuji svým dcerám Silvii a Lauře, své ženě Marielle, své drahé přítelkyni Enrice a také Francescovi, Aldovi, Maurovi, Paolovi, Jürgenovi, Giannimu, Federicovi, Leovi, Pierovi, Albertovi a Filippovi za inspiraci, podporu a četné zkoušky.

Soupis obrazů:

- Sandro Botticelli: *Zrození Venuše* (ca. 1485/86), Uffizi Florencie, 172,5 x 278,5 cm.
- Domenico Ghirlandaio: *Portrét Giovanni Tornabuoni* (1489-90), Museum Thyssen-Bornemisza Madrid, 77 x 49 cm.
- Albrecht Dürer: *Polní zajíc* (1502), Albertina Vídeň, 25,1 x 22,6 cm.
- Albrecht Dürer: *Velký trávník* (1503), Albertina Vídeň, 40,8 x 31,5 cm.
- Leonardo Da Vinci: *Mona Lisa* (1503-06), Louvre Paříž, 77 x 53 cm.
- Raffael: *Madonna se stehlíkem* (Madona del Cardellin) (1506-07), Uffizi, Florencie, 107 x 77,2cm.
- Albrecht Altdorfer: *Bitva Alexandra Velikého u Issu* (1528-29), Alte Pinakothek Mnichov, 158 x 120 cm.
- Hans Holbein der Jüngere: *Portrét Jindřicha VIII.* (1536/37), Museum Thyssen-Bornemisza Madrid, 28 x 20 cm.
- Giuseppe Arcimboldo: *Léto* (1563), Kunsthistorisches Museum Vídeň, 78 x 63,5 cm.
- Pieter Bruegel starší: *Stavba babylonské věže* (vídeňská verze, 1563), Kunsthistorisches Museum Vídeň, 114 x 155 cm.
- Pieter Bruegel starší: *Lovci na sněhu* (1565), Kunsthistorisches Museum Vídeň, 117 x 162 cm.
- Michelangelo Merisi da Caravaggio: *Bakchus* (ca. 1598), Uffizi Florencie, 95 x 85 cm.
- Rembrandt van Rijn: *Kristus v bouři na Galilejském jezeře* (1633), ukradeno, 160 x 128 cm.
- Diego Velázquez: *Las Meninas* (1656), Museo del Prado Madrid, 318 x 276 cm.

15. Jan Vermeer: *Dívka s perlou* (1665), Mauritshuis Den Haag, 45 x 40 cm.
16. Jan Vermeer: *Umění malby* (ca. 1666-68), Kunsthistorisches Museum Vídeň, 120 x 100 cm.
17. Antoine Watteau: *Pierrot, zvaný Gilles* (1718-19), Louvre Paříž, 184,5 x 149 cm.
18. Antoine Watteau: *Mezzetino* (1718-20), Metropolitan Museum of Art New York, 55,2 x 43,2 cm.
19. Jean-Étienne Liotard: *Čokoládová dívka* (1743-45), Gemäldegalerie Alte Meister Drážďany, 83 x 53 cm.
20. Jean-Honoré Fragonard: *Houpačka* (1767-68), Wallace Collection Londýn, 81 x 64 cm.
21. Francisco de Goya: *Slunečník* (1777), Museo del Prado Madrid, 104 x 152 cm.
22. Joseph Turner: *Rybáři na moři* (1796), Kunstmuseum Luzern, 91 x 122 cm.
23. Caspar David Friedrich: *Mnich u moře* (1808-10), Alte Nationalgalerie Berlin, 110 x 171,5 cm.
24. Caspar David Friedrich: *Křídlové útesy ostrova Rujána* (1818), Kunst Museum Winterthur-Reinhart am Stadtgarten, 90,5 x 71 cm.
25. Caspar David Friedrich: *Poutník nad mořem mlhy* (ca. 1818), Hamburger Kunsthalle, 94,8 x 74,8 cm.
26. Katsushika Hokusai: *Velká vlna u Kanagawy* (1830-32), Národní muzeum Tokio, 25 x 37 cm.
27. Carl Spitzweg: *Chudý básník* (1839), Neue Pinakothek Mnichov, 36,2 x 44,6 cm.
28. Édouard Manet: *Balkón* (1868-69), Musée d'Orsay Paříž, 169 x 125 cm.
29. Édouard Manet: *Snídaně v trávě* (1863), Musée d'Orsay Paříž, 208 x 264,5 cm.
30. Édouard Manet: *Železnice* (1872/73), National Gallery of Art Washington D.C., 93,3 x 111,5 cm.
31. Edgar Degas: *Lekce tance* (1871-74), Musée d'Orsay Paříž, 85 x 75 cm.
32. Claude Monet: *Imprese, východ slunce* (1872), Musée Marmottan Monet Paříž, 48 x 63 cm.
33. Auguste Renoir: *Snídaně veslařů* (1880-81), Philips Collection Washington D.C., 130 x 173 cm.
34. Auguste Renoir: *Dvě sestry na terase* (1881), Art Institute of Chicago, 101 x 81 cm.
35. Georges Seurat: *Nedělní odpoledne na ostrově La Grande Jatte* (1884-86), Art Institute of Chicago, 208 x 308 cm.
36. Vincent van Gogh: *Hvězdná noc nad Rhónou* (1888), Musée d'Orsay Paříž, 72,5 x 92 cm.
37. Vincent van Gogh: *Hvězdná noc* (1889), Museum of Modern Art New York, 73,7 x 92,1 cm.
38. Vincent van Gogh: *Terasa kavárny v noci* (1888), Kröller-Müller Museum Otterlo, 81 x 65 cm.
39. Paul Gauguin: *Kdy se budeš ženit?* (1892), soukromé vlastnictví, 101 x 77 cm.
40. Edvard Munch: *Výkřik* (1893), Nationalgalerie Oslo, 91 x 73,5 cm.
41. Paul Cézanne: *Mont Sainte-Victoire, pohled z Bellevue* (1895), Barnes Foundation Philadelphia, 73 x 92 cm.
42. Gustav Klimt: *Políbek* (1907-08), Österreichische Galerie Belvedere Vídeň, 180 x 180 cm.
43. Gustav Klimt: *Smrt a život* (1910-16), Leopold Museum Vídeň, 178 x 198 cm.
44. Franz Marc: *Modrý kůň I* (1911), Städtische Galerie im Lenbachhaus und Kunstbau Mnichov, 112 x 84,5 cm.
45. Franz Marc: *Lišky* (1913), soukromé vlastnictví, 79,5 x 66 cm.
46. August Macke: *Ruský balet I* (1912), Kunsthalle Brémy, 103 x 81 cm.
47. Egon Schiele: *Sedící žena se zdviženým kolenem* (1917), Národní muzeum Praha, 46 x 30,5 cm.
48. Wassily Kandinsky: *Kompozice VIII* (1923), Solomon R. Guggenheim Museum New York, 140 x 201 cm.

Illustration und Layout: Fiore GmbH

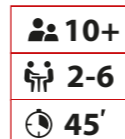
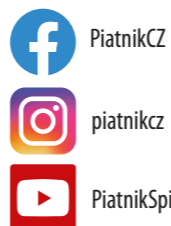
Máte-li jakékoli dotazy nebo připomínky ke hře „Art Gallery“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087
252 19 Rudná
www.piatnik.cz, info@piatnik.cz



Pozor! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Ušchovejte kontaktní adresu.

Najdete nás na:



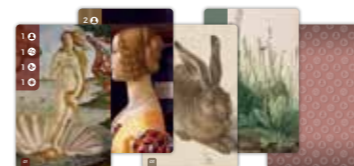
ART GALLERY

SK

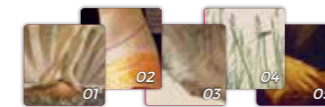
Napínavá súťaž o najslávnejšie obrazy sveta
od Francesca Frittelliho

Preslávená GALÉRIE UMENIA neposkytuje iba skvostné umelecké diela, ale teší sa aj povesti inštitúcie, ktorá dokáže návštevníkov nadchnúť prvotriednymi a obsažnými prehliadkami. Prípravy na otvorenie novej výstavy sú v plnom prúde a teraz je to na vás: v úlohe sprievodcov sa budete túlať sály galérie a starostlivo študovať obrazy. Zvoľte si najlepšiu trasu po galérii a rozhodujte sa v logickom slede. Komu sa to podarí najlepšie, dosiahne na konci hry uznanie a víťazstvo.

OBSAH HRY



48 kariet s obrazmi



48 doštičiek s obrazmi



54 akčných kariet
po 6 kartách
s hodnotami 0 až 8



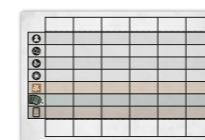
1 štartovná
karta



6 hracích figúrok
v šiestich farbách



24 značiek
po štyroch značkách
v šiestich farbách



1 blok na zapiso-
vanie skóre

1 pravidlá hry



1 modulárna hracia doska,
skladá sa zo 4 dielov (AD)

CIEĽ HRY

Cieľom je získať čo najväčší počet bodov. Aby ste to dosiahli, musíte sa obratne pohybovať s vašou figúrkou po galérii, múdro využívať akčné karty, získať čo najcennejšie suveníry a nazbierať karty s obrazmi s čo najdlhšími radmi symbolov.

Piatnik hra č. 669491
© 2023 Piatnik, Wien • Printed in Austria



piatnik.com

PRÍPRAVA HRY

Pred prvou hrou opatrne vyberte jednotlivé dieliky z perforovaných doštičiek.

1.

Podľa počtu hráčov si vezmite príslušné **diely hracej dosky**, poskladajte ich v správnom poradí a položte ich na miesto doprostred stola.

- Pokiaľ hráte v **dvoch** alebo v **troch** hráčoch, potrebujete diely **A + D**.
- Ak hráte v **štyroch**, potrebujete diely **A+B+D**.
- Ak hráte v **piatich** alebo v **šiestich**, potrebujete všetky diely **A+B+C+D**.

2.

Zamiešajte **karty s obrazmi** a potom položte vždy jednu kartu **lícom hore** na vyznačené miesta na hracej doske. Zostávajúce karty s obrazmi položte do **balíčka** vedľa hracej dosky **lícom nadol**.

3.

Zamiešajte všetky **doštičky s obrazmi** a vytvorte štyri kôpky, ktoré umiestnite na vyznačené políčka s **obchodom** na hracej doske. Všimnite si, že na každej kôpke je iný počet doštičiek!

- Na políčko vedľa značky „1“ položte **18 doštičiek**.
- Na políčko vedľa značky „3“ položte **14 doštičiek**.
- Na políčko vedľa značky „5“ položte **10 doštičiek**.
- Na políčko vedľa značky „7“ položte **6 doštičiek**.

4.

Každý hráč si vezme **1 figúrku** a **4 značky** rovnakej farby. Umiestnite figúrky na čiernu lavičku v **obchode**. Značky si položte pred seba.

5.

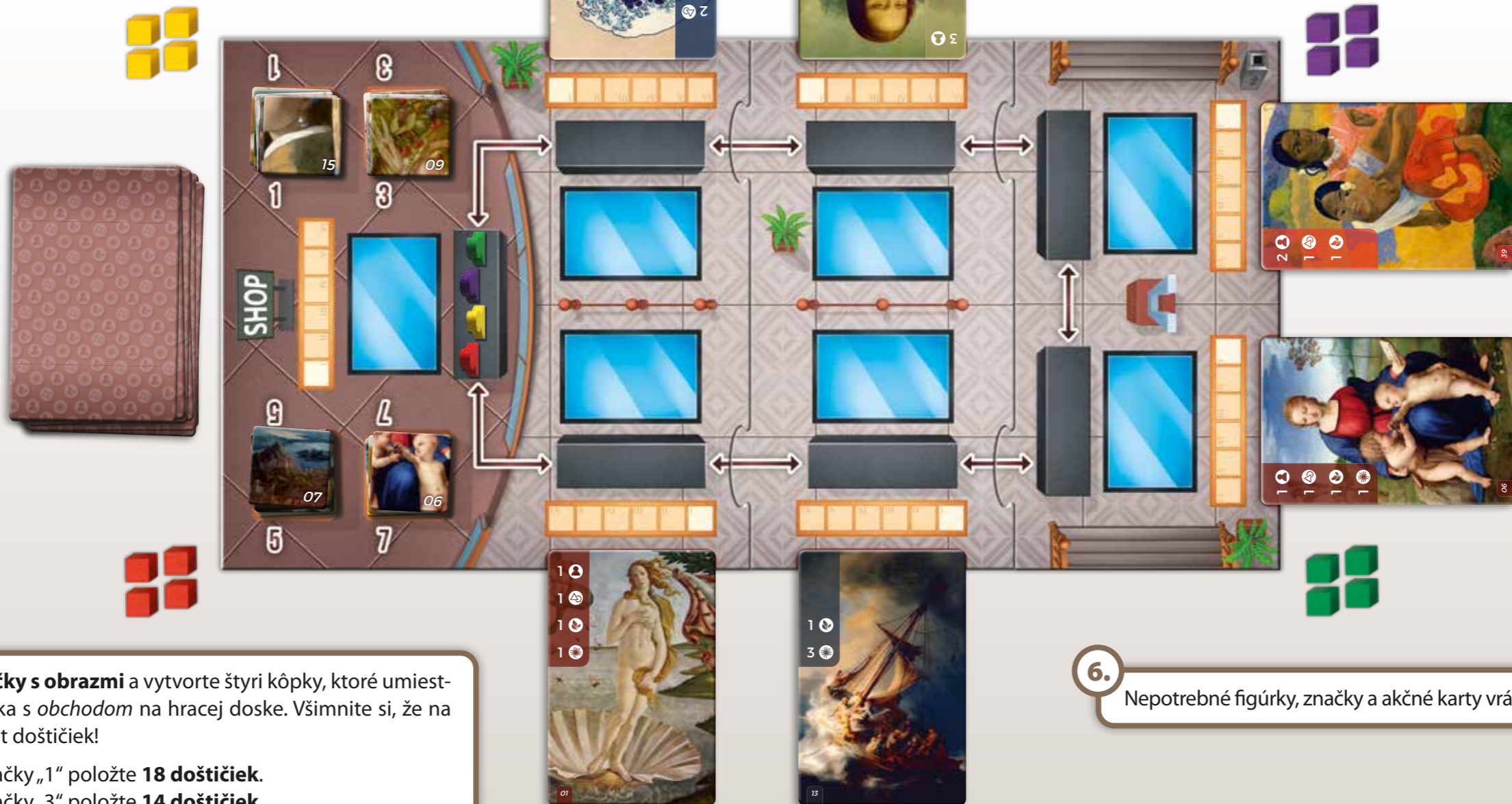
Každý hráč si vezme jednu **akčnú kartu** od každej hodnoty tak, aby mal v ruke 9 kariet.

6.

Nepotrebné figúrky, značky a akčné karty vráťte späť do krabice.

7.

Určite hráča, ktorý hru začína. Tento hráč dostane **štartovú kartu**.

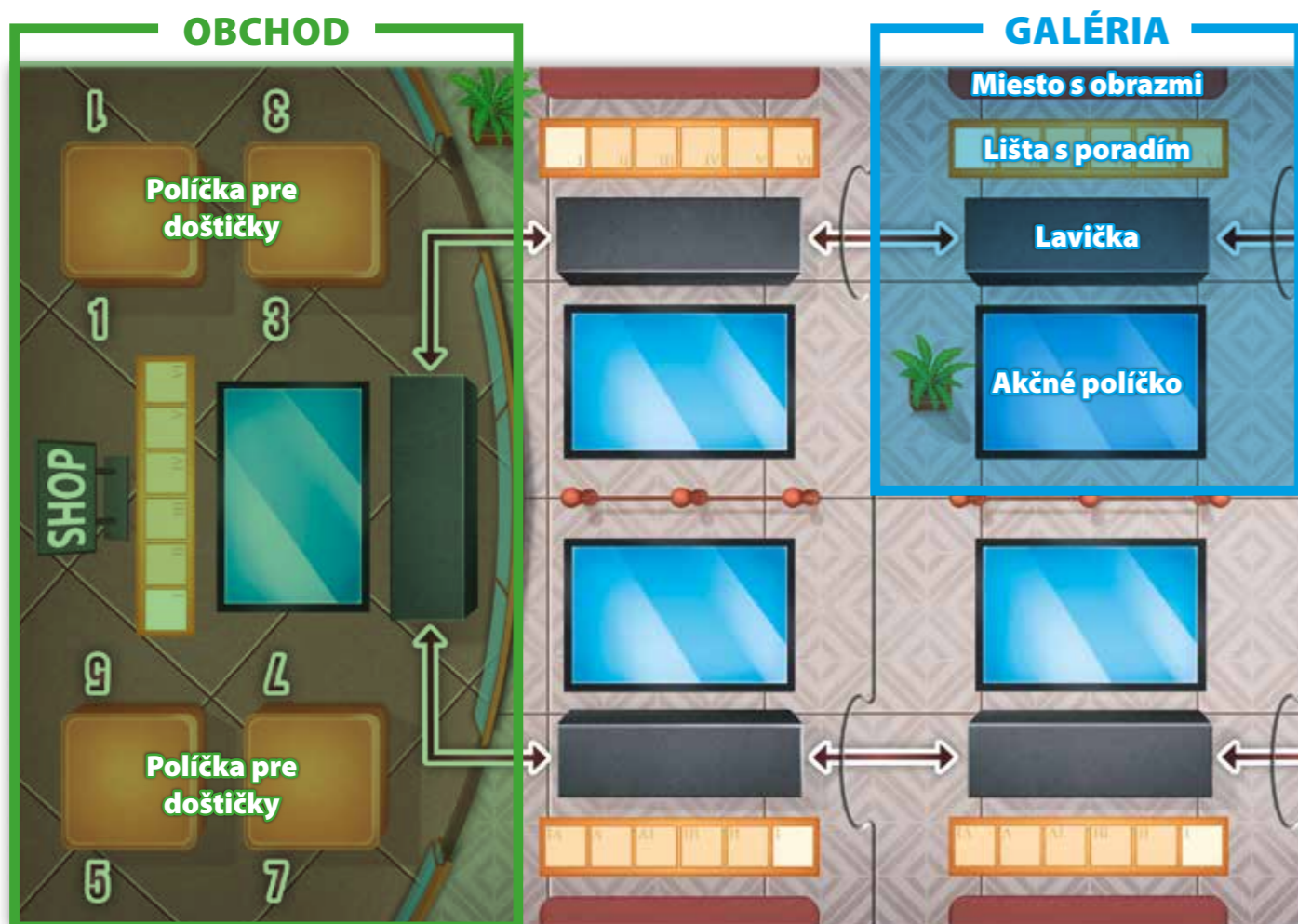


Rozloženie hry pre 4 hráčov

POPIS MIEST NA HRACEJ DOSKE

Hracia doska sa skladá z **obchodu** a zo **štyroch až ôsmich sál galérie**.

- V **obchode** sú **štyri políčka** pre doštičky s obrazmi (označené číslami 1, 3, 5 a 7), ďalej **lišta s poradím** (šesť políčok označených číslami I.-VI.), **lavička** a **akčné políčko**.
- V každej **sále galérie** je **miesto s obrazmi**, **lišta s poradím** (šesť políčok označených číslami I.-VI.), **lavička** a **akčné políčko**.



PRIEBEH HRY

Hra sa hrá na niekoľko kôl.

V každom kole je každý hráč **štyrikrát na rade** a vykonáva postupne nasledujúce **dve akcie**:

1. posunutie figúrky

2. podanie ponuky

Na konci každého kola prebehne **rozdelenie**.

1. POSUNUTIE FIGÚRKY

Vyložte **1 ľubovoľnú akčnú kartu** z vašej ruky **lícom hore** pred seba a posuňte vašu figúrku na hracej doske o toľko lavičiek, koľko udáva hodnota na karte. **Dôležité:** figúrkou môžete pohybovať **v smere** alebo **proti smeru hodinových ručičiek**, ale v jednom ťahu nesmiete meniť smer pohybu. Musíte sa presunúť presne o toľko políčok, koľko udáva hodnota na karte. Na jednej lavičke sa môže nachádzať ubovoľný počet figúrok.

2. PODANIE PONUKY

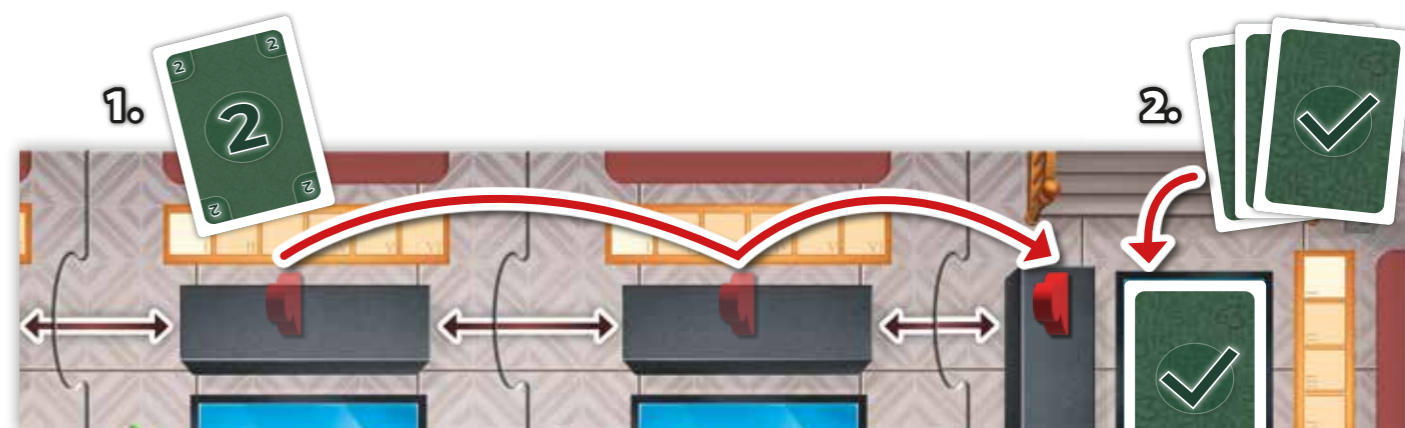
Umiestnite **1 ľubovoľnú akčnú kartu** z vašej ruky **lícom dole** na akčné políčko, ktoré patrí do *sály galérie* alebo *obchodu*, na ktorého lavičke sa nachádza vaša figúrka. Ak sa na tomto políčku nachádzajú aj iné akčné karty, položte ju hore. Potom umiestnite vašu značku na políčko s najnižším voľným číslom na lište s poradím v príslušnej sále.

Poznámka: prvá značka sa vždy umiestňuje na svetlé políčko s číslom I. Maximálny počet značiek na lište s poradím je šesť.

Potom je na rade ďalší hráč v smere hodinových ručičiek.

Tieto akcie odohrajte dookola ešte **trikrát** za sebou, kým všetci hráči neodohrajú štyri ťahy a nevyložia **8 akčných kariet**.

Teraz si navzájom porovnajte **hodnotu poslednej karty**, ktorú držíte v ruke. Hráč s najvyššou hodnotou karty dostane **štartovnú kartu**. V prípade zhody získa štartovnú kartu hráč sediaci najbližšie osobe, ktorá mala štartovnú kartu v predchádzajúcom kole, a to v smere hodinových ručičiek. Tým kolo končí a prichádza na rozdelenie obrazov.



Teraz **ROZDELTE** vyložené doštičky, karty s obrazmi a vyložené akčné karty.

Dôležité: s rozdeľovaním začnite **vždy** v *obchode* a potom pokračujte v smere hodinových ručičiek do *galérie*.

Doštičky s obrazmi v obchode

1. Otočte všetky **akčné karty**, ktoré sú na príslušnom políčku v *obchode* bez toho, aby ste menili ich poradie.

Poznámka: použité značky označujú poradie vyložených akčných kariet. Najnižšie umiestnená karta zodpovedá značke na políčku I. na lište s poradím.

2. Hráč, ktorý má svoju značku na políčku s najnižším číslom začína a môže si vziať ako prvý **1** alebo **2 doštičky s obrazmi** zo štyroch kôpok. **Hodnota** akčnej karty udáva, z ktorých **políčok** si môže vrchnú doštičku vziať. Hodnotu karty môžete rozdeliť medzi dve rôzne políčka. **Nie je** dovolené si vziať 2 doštičky z jednej kôpky! Prebytočné hodnoty kariet prepadajú. Potom si môže vybrať doštičky s obrazmi ďalší hráč, ktorého značka je na políčku II. na lište s poradím a tak ďalej, kým si všetci hráči nevezmú doštičky s obrazmi.

Poznámka: hráč, ktorý do *obchodu* umiestnil viac značiek (vrátane akčných kariet), si podľa toho môže brať doštičky s obrazmi častejšie. **Nie je** dovolené sčítať hodnoty niekoľkých akčných kariet.

3. Po rozdelení doštičiek s obrazmi sa ešte rozdelia vyložené **akčné karty**: hráč, ktorý má svoju značku na políčku s najnižším číslom na lište s poradím, si môže ako prvý vybrať **1 ľubovoľnú akčnú kartu** a vziať si ju do ruky. Potom si tento hráč vezme späť svoju **značku** z lišty a položí ju pred seba. Potom nasleduje ďalší hráč v poradí a tak ďalej, pokiaľ nie sú všetky akčné karty a značky rozdelené. Teda dostane každý hráč späť **1 akčnú kartu** za každú **použitú značku**.

Príklad:



Blanka vyložila akčnú kartu s hodnotou 6 a má nasledujúce možnosti:

- Môže si vziať jednu vrchnú doštičku z políčka 1 a zvyšok prepadá. Alebo z políčka 3 a zvyšok prepadá, alebo z políčka 5 a zvyšok prepadá.
- Môže ale hodnotu rozdeliť a vziať si vrchné doštičky z kôpok na políčkach 1 a 3, zvyšok prepadá.
- Môže si vziať vrchné doštičky z kôpok na políčkach 1 a 5.



Doštičky s obrazmi v galérii

1. Každá *sála galérie* sa vyhodnocuje samostatne.

Otočte všetky **akčné karty**, ktoré sa nachádzajú na akčnom políčku v príslušnej *sále galérie* prednou stranou nahor bez toho, aby ste menili ich poradie.

Poznámka: použité značky označujú poradie zahraných akčných kariet. Spodná karta zodpovedá značke umiestnenej na poli I. na lište s poradím.

2. Hráč, ktorý vyložil kartu s **najvyššou hodnotou**, si môže vziať vyloženú kartu s obrazom z danej *sály* a položiť si ju lícom hore pred seba do svojej **zbierky**.

Dôležité: pokiaľ má niektorý z hráčov **viac ako 1 značku** - a následne teda aj viac akčných kariet - hodnoty kariet sa **sčítajú!** V prípade zhodného počtu bodov získava kartu s obrazom hráč, ktorý vlastní príslušnú **doštičku s obrazom**. Pokiaľ túto doštičku nikto nemá, získava kartu s obrazom hráč, ktorého značka sa nachádza na políčku s **nižším** číslom na lište s poradím.

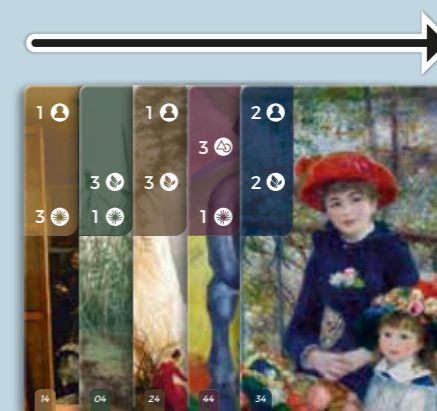
Pozor: Ak niekto zahral dve alebo viac akčných kariet a jedna z nich má hodnotu „0“, nadobúda hodnotu 10!

Príklad: Blanka hrala akčné karty s hodnotami 3 a 0. Výsledkom je celková hodnota 13.

3. Po udelení karty s obrazom sa ešte rozdelia vyložené **akčné karty**: hráč, ktorý má svoju značku na políčku s najnižším číslom na lište s poradím, si môže vybrať ako prvý **1 ľubovoľnú akčnú kartu** a vziať si ju do ruky. Potom si tento hráč vezme späť svoju značku z lišty s poradím a položí ju pred seba. Potom nasleduje ďalší hráč v poradí a tak ďalej, pokiaľ sa všetky akčné karty a značky nerozdelia. Teda dostane každý hráč späť **1 akčnú kartu** za každú **použitú značku**.

Správne odkladanie nazbieraných obrazov

- Karty s obrazmi pokladajte do vašej *zbierky* pred seba vždy **lícom nahor**.
- Pokiaľ ste už karty s obrazmi nazbierali, pokladajte všetky ostatné karty cez seba napravo od nich (viď obrázok).
- **Dôležité:** poradie zhromaždených obrazov sa nesmie **nikdy** meniť!



KONIEC KOLA

- Prázdne miesta po obrazoch doplňte opäť **kartami s obrazmi** z balíčka.
- **Figúrky** zostávajú stáť na laviciach, na ktorých sa práve nachádzajú.
- Späť do ruky si vezmite všetky zahrané **akčné karty**, ktoré ste použili na presun figúrky a na určenie **štartovnej karty**. Skontrolujte, či máte všetci v ruke opäť všetkých 9 kariet. **Poznámka:** je možné, že teraz držíte v ruke karty s inými hodnotami.
- Nové kolo začína hráč, ktorý má **štartovnú kartu**.

KONIEC HRY & ZÁVEREČNÉ VYHODNOTENIE

Hra končí, akonáhle na *konci kola*

- nie je v balíčku **dostatok kariet s obrazmi** na zaplnenie všetkých prázdnych miest, alebo
- sú na daných políčkach v *obchode* vypotrebované **doštičky s obrazmi**, a síce:
 - 2 balíčky** v hre **dvoch** alebo **troch hráčov**
 - 3 balíčky** v hre **štyroch, piatich** alebo **šiestich hráčov**

Teraz si vezmite **vyhodnocovací blok** a **vykonajte záverečné vyhodnotenie:**

- Rad symbolov na kartách s obrazmi:** každý rad symbolov vo vašej zbierke vyhodnocujte zvlášť. Na to určite pre každý rad **najhodnotnejší súvisiaci reťazec** rovnakých symbolov. Reťazec nesmie byť prerušený chýbajúcim symbolom na karte! Potom sčítajte hodnoty, ktoré sú uvedené vedľa symbolov a výsledok zapíšte ako body.
- Suvenír:** za každú doštičku s obrazmi, ktorá sa zhoduje s kartou s obrazmi vo vašej zbierke (= rovnaké číslo), dostanete **3 body**. Za každú doštičku s obrazmi, ktorá sa nezhoduje so **žiadnou** kartou s obrazmi vo vašej zbierke, získavate **1 bod**.
- Akčné karty:** sčítajte hodnoty kariet, ktoré držíte v ruke a vydajte tento súčet 4 (zaokrúhlené). Výsledok zapíšte ako body.
- Štartovacia karta:** hráč, ktorý má **štartovaciu kartu**, získava **3 body**.

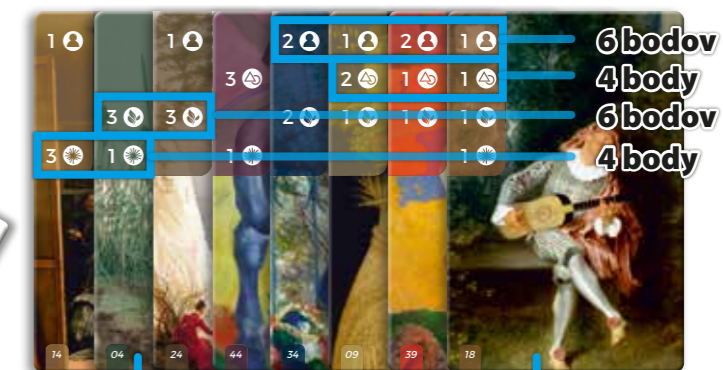
Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov. V prípade zhodného počtu bodov vyhráva hráč, ktorý má najviac doštičiek s obrazmi. Pokiaľ aj tu dôjde k remíze, delia sa o víťazstvo všetci zúčastnení.

Príklad vyhodnotenia:

Blanka získala celkom **35 bodov**.



	Blanka	Ralf
👤	6	
♠	4	
♣	6	
♣	4	
♣	8	
♣	7	
♣	—	
	35 B.	



= 6 bodov =



= 2 body

Podakovanie autora:

Ďakujem svojim dcéram Silvii a Laure, svojej žene Marielle, svojej drahej priateľke Enrice a tiež Francescovi, Aldovi, Maurovi, Paolovi, Jürgenovi, Giannimu, Federicovi, Leovi, Pierovi, Albertovi a Filippovi za inšpiráciu, podporu a početné skúšky.

Súpis obrazov:

- Sandro Botticelli: *Zrodenie Venuše* (ca. 1485/86), Uffizi Florencia, 172,5 x 278,5 cm.
- Domenico Ghirlandaio: *Portrét Giovanny Tornabuoni* (1489-90), Museum Thyssen-Bornemisza Madrid, 77 x 49 cm.
- Albrecht Dürer: *Zajac poľný* (1502), Albertina Viedeň, 25,1 x 22,6 cm.
- Albrecht Dürer: *Veľký trávnik* (1503), Albertina Viedeň, 40,8 x 31,5 cm.
- Leonardo Da Vinci: *Mona Lisa* (1503-06), Louvre Paríž, 77 x 53 cm.
- Raffael: *Madonna so stehlíkom* (Madona del Cardellin) (1506-07), Uffizi, Florencia, 107 x 77,2 cm.
- Albrecht Altdorfer: *Bitka Alexandra Veľkého pri Isse* (1528-29), Alte Pinakothek Mníchov, 158 x 120 cm.
- Hans Holbein der Jüngere: *Portrét Henricha VIII.* (1536/37), Museum Thyssen-Bornemisza Madrid, 28 x 20 cm.
- Giuseppe Arcimboldo: *Leto* (1563), Kunsthistorisches Museum Viedeň, 78 x 63,5 cm.
- Pieter Bruegel starší: *Stavba babylonskej veže* (viedenská verzia, 1563), Kunsthistorisches Museum Viedeň, 114 x 155 cm.
- Pieter Bruegel starší: *Lovci na snehu* (1565), Kunsthistorisches Museum Viedeň, 117 x 162 cm.
- Michelangelo Merisi da Caravaggio: *Bakchus* (ca. 1598), Uffizi Florencia, 95 x 85 cm.
- Rembrandt van Rijn: *Kristus v búrke na Galilejskom jazere* (1633), ukradnuté, 160 x 128 cm.
- Diego Velázquez: *Las Meninas* (1656), Museo del Prado Madrid, 318 x 276 cm.

15. Jan Vermeer: *Dievča s perlovou náušnicou* (1665), Mauritshuis Den Haag, 45 x 40 cm.
16. Jan Vermeer: *Umenie maľby* (ca. 1666-68), Kunsthistorisches Museum Viedeň, 120 x 100 cm.
17. Antoine Watteau: *Pierrot, zvaný Gilles* (1718-19), Louvre Paríž, 184,5 x 149 cm.
18. Antoine Watteau: *Mezzetino* (1718-20), Metropolitan Museum of Art New York, 55,2 x 43,2 cm.
19. Jean- Étienne Liotard: *Dievča s čokoládou* (1743-45), Gemäldegalerie Alte Meister Drážďany, 83 x 53 cm.
20. Jean-Honoré Fragonard: *Hojdačka* (1767-68), Wallace Collection Londýn, 81 x 64 cm.
21. Francisco de Goya: *Snečník* (1777), Museo del Prado Madrid, 104 x 152 cm.
22. Joseph Turner: *Rybári na mori* (1796), Kunstmuseum Luzern, 91 x 122 cm.
23. Caspar David Friedrich: *Mnich pri mori* (1808-10), Alte Nationalgalerie Berlín, 110 x 171,5 cm.
24. Caspar David Friedrich: *Kriedové skaly na Rügene* (1818), Kunst Museum Winterthur-Reinhart am Stadtgarten, 90,5 x 71 cm.
25. Caspar David Friedrich: *Pútnik nad morom hmly* (ca. 1818), Hamburger Kunsthalle, 94,8 x 74,8 cm.
26. Katsushika Hokusai: *Veľká vlna pri Kanagawe* (1830-32), Národné múzeum Tokio, 25 x 37 cm.
27. Carl Spitzweg: *Chudobný básnik* (1839), Neue Pinakothek Mníchov, 36,2 x 44,6 cm.
28. Édouard Manet: *Balkón* (1868-69), Musée d'Orsay Paríž, 169 x 125 cm.
29. Édouard Manet: *Raňajky v tráve* (1863), Musée d'Orsay Paríž, 208 x 264,5 cm.
30. Édouard Manet: *Železnica* (1872/73), National Gallery of Art Washington DC, 93,3 x 111,5 cm.
31. Edgar Degas: *Baletná škola* (1871-74), Musée d'Orsay Paríž, 85 x 75 cm.
32. Claude Monet: *Impresia, východ slnka* (1872), Musée Marmottan Monet Paríž, 48 x 63 cm.
33. Auguste Renoir: *Raňajky veslárov* (1880-81), Philips Collection Washington DC, 130 x 173 cm.
34. Auguste Renoir: *Dve sestry na terase* (1881), Art Institute of Chicago, 101 x 81 cm.
35. Georges Seurat: *Nedelné popoludnie na Grande-Jatte* (1884-86), Art Institute of Chicago, 208 x 308 cm.
36. Vincent van Gogh: *Hviezdna noc nad Rhônou* (1888), Musée d'Orsay Paríž, 72,5 x 92 cm.
37. Vincent van Gogh: *Hviezdna noc* (1889), Museum of Modern Art New York, 73,7 x 92,1 cm.
38. Vincent van Gogh: *Terasa kaviarne v noci* (1888), Kröller -Müller Museum Otterlo, 81 x 65 cm.
39. Paul Gauguin: *Kedy sa budeš ženit?* (1892), súkromné vlastníctvo, 101 x 77 cm.
40. Edvard Munch: *Výkrik* (1893), Nationalgalerie Oslo, 91 x 73,5 cm.
41. Paul Cézanne: *Mont Sainte-Victoire, pohľad z Bellevue* (1895), Barnes Foundation Philadelphia, 73 x 92 cm.
42. Gustav Klimt: *Bozk* (1907-08), Österreichische Galéria Belvedere Viedeň, 180 x 180 cm.
43. Gustav Klimt: *Smrť a život* (1910-16), Leopold Museum Viedeň, 178 x 198 cm.
44. Franz Marc: *Modrý kôň I* (1911), Städtische Galerie im Lenbachhaus und Kunstbau Mníchov, 112 x 84,5 cm.
45. Franz Marc: *Líšky* (1913), súkromné vlastníctvo, 79,5 x 66 cm.
46. August Macke: *Ruský balet I* (1912), Kunsthalle Brémy, 103 x 81 cm.
47. Egon Schiele: *Sediaca žena s pokrčenými kolenami* (1917), Národné múzeum Praha, 46 x 30,5 cm.
48. Wassily Kandinsky: *Kompozícia VIII* (1923), Solomon R. Guggenheim Museum New York, 140 x 201 cm.

Illustration und Layout: Fiore GmbH

Ak máte akékoľvek otázky alebo pripomienky k hre „Art Gallery“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087
CZ-252 19 Rudná
www.piatnik.cz, info@piatnik.cz



Pozor! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdychnuté. Nebezpečenstvo udusenía. Uchovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.

Nájdete nás na:



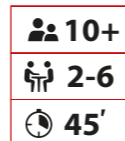
PiatnikCZ



Piatnik_sk



PiatnikSpiele



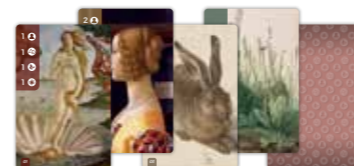
ART GALLERY

PL

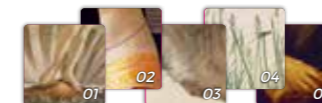
Ekscytujúca podrož przez galerię najslynniejszych obrazów!
Autor: Francesco Frittelli

Słynna Galeria Sztuki zdobyła reputację nie tylko ze względu na zgromadzone arcydzieła, ale także dzięki odpowiedniej organizacji swojej kolekcji, umożliwiającej atrakcyjny i pouczający program zwiedzania. Trwają przygotowania do nowej wystawy. Wcielasz się w rolę muzealnego przewodnika i starasz się opracować dla zwiedzających najciekawszą sekwencję prezentowanych obrazów. Komu uda się to najlepiej, zyska uznanie i podziw.

REKWIZYTY



48 kart obrazów



48 płytek obrazów



54 karty akcji
po 6 kart o wartościach
od 0 do 8



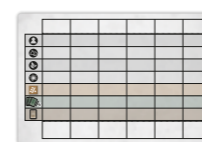
1 karta
gracza
startowego



6 figurek,
w sześciu różnych
kolorach



24 znaczniki,
po 4 w sześciu kolorach



1 instrukcja



1 modułarna plansza,
składająca się z 4 części (A-D)

1 bloczek do
zapisywania wyników

CEL GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa. Aby to zrobić, trzeba umiejętnie przesuwac swoją figurkę przez pomieszczenia muzealne i zebrać karty z jak najdłuższymi sekwencjami symboli.

Gra Piatnika nr 669491
© 2023 Piatnik, Wiedeń • Wydrukowano w Austrii



piatnik.pl

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą grą należy ostrożnie wycisnąć elementy z arkuszy.

1.

W zależności od liczby uczestników należy wybrać odpowiednie **części planszy** i ułożyć je na środku stołu we właściwej kolejności:

- Przy grze w **dwie** lub **trzy** osoby używa się części **A + D**.
- Przy grze w **cztery** osoby używa się części **A + B + D**.
- Przy grze w **pięć** lub **sześć** osób używa się części **A + B + C + D**.

2.

Potasujcie **karty obrazów** i połóżcie po jednej **odkrytej** karcie na odpowiednich polach w każdej galerii. Pozostałe karty połóżcie obok planszy **obrazkami do dołu**.

3.

Potasujcie wszystkie **plytki obrazów**, stwórzcie z nich 4 stosy i połóżcie na odpowiednich polach na obszarze sklepu. Każdy stos powinien mieć inną wielkość:

- Na polu oznaczonym „1” połóżcie **18 płytek**.
- Na polu oznaczonym „3” połóżcie **14 płytek**.
- Na polu oznaczonym „5” połóżcie **10 płytek**.
- Na polu oznaczonym „7” połóżcie **6 płytek**.

4.

Każdy gracz bierze **1 figurkę** i **4 znaczniki** w tym samym kolorze. Figurkę stawia na czarnym polu na terenie sklepu, oznaczającym ławkę, a znaczniki kładzie przed sobą na stole.

5.

Każdy gracz otrzymuje po jednej **karcie akcji** **każdej wartości**, wszyscy gracze mają więc po 9 kart.

6.

Przy mniejszej niż 6 liczbie graczy wszystkie pozostałe figurki, znaczniki i karty akcji należy odłożyć do pudełka.

7.

Losuje się lub wybiera osobę, rozpoczynającą grę.



Przygotowanie gry dla 4 osób

OPIS PLANSZY

Plansza składa się zawsze ze **sklepu** oraz od **czterech** do **ośmiu galerii**.

- W **sklepie** są **cztery pola** na płytki obrazów (oznaczone cyframi 1, 3, 5 i 7) oraz **tor znaczników** (składający się z sześciu pól, oznaczonych I.-VI.), **ławka** i **pole akcji**.
- Każda **galeria** zawiera **pole obrazów**, **tor znaczników** (składający się z sześciu pól, oznaczonych I.-VI.), **ławkę** i **pole akcji**.



PRZEBIEG GRY

Gra składa się z wielu rund.

W każdej rundzie masz **cztery ruchy** i w trakcie każdego z nich wykonujesz kolejno następujące **dwie akcje**:

1. Przesunięcie figurki

2. Złożenie oferty

Na koniec każdej rundy następuje **rozdzielenie** pozyskanych przedmiotów i kart akcji.

1. PRZESUNIĘCIE FIGURKI

Położ na stole przed sobą **1 dowolną kartę akcji** z ręki **obrazkiem do góry** i przesuń swoją figurkę na planszy o tyle ławek, ile pokazuje liczba na karcie. **Uwaga:** Możesz przesuwać swoją figurkę albo **w kierunku zegarowym** albo **przeciwnym**. Nie możesz jednak w trakcie ruchu zmieniać jego kierunku. Musisz przesunąć figurkę dokładnie o tyle pól, ile określa liczba na karcie. Na jednej ławce może stać dowolna liczba figurek.

2. ZŁOŻENIE OFERTY

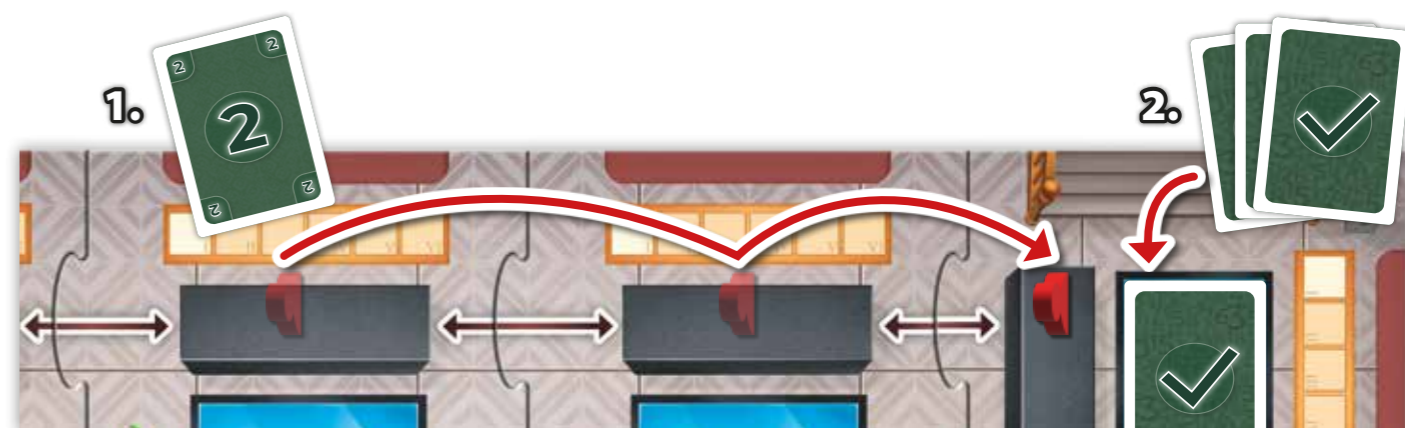
Położ **1 dowolną kartę akcji** z ręki **obrazkiem do dołu** na polu akcji, znajdującym się na obszarze sklepu lub galerii, na którym jest w tym momencie twoja figurka. Jeżeli na tym polu leży już jakaś karta akcji, połów swoją na wierzchu. Następnie postaw jeden ze swoich znaczników na najniższym wolnym polu na torze znaczników w tym samym obszarze.

Uwaga: Pierwszy znacznik stawiany jest zawsze na jasnym polu z cyfrą I. Na jednym torze może być maksymalnie sześć znaczników.

Do gry przystępuje następna osoba.

To samo powtarzacie jeszcze **trzy razy**, aż każdy uczestnik gry wykona 4 ruchy i zagra **8 kart akcji**.

Porównajcie teraz **wartości ostatnich kart**. Osoba, u której została karta o najwyższej wartości, otrzymuje **kartę gracza startowego**. Przy remisie kartę gracza startowego otrzymuje osoba, siedząca bliżej w kierunku zegarowym dotychczasowego posiadacza tej karty.



Na końcu rundy odbywa się **ROZDZIELENIE** płytek i kart obrazów oraz zagranych kart akcji. *Uwaga:* Rozdzielenie zaczyna się **zawsze** od sklepu, a następnie przeprowadzane jest w galeriach w kolejności zegarowej.

Płytki obrazów w sklepie:

1. Odwróćcie obrazkami do góry wszystkie **karty akcji**, leżące na polu akcji na terenie *sklepu*, nie zmieniając ich kolejności.

Uwaga: Leżące na torze znaczniki wskazują kolejność, w jakiej zostały zagrane karty. Karta na spodzie odpowiada zatem znacznikowi, znajdującemu się na polu I. na torze znaczników.

2. Zaczyna osoba, której znacznik znajduje się na polu I. Może wziąć **1** lub **2 płytki obrazów** z leżących na terenie sklepu stosów. O tym, z którego stosu może wziąć wierzchnią płytkę, decyduje **wartość karty akcji** – musi być co najmniej równa numerowi stosu. Można rozdzielić wartość karty, by wziąć płytkę z dwóch stosów. **Nie można** wziąć dwóch płytek z tego samego stosu! Niewykorzystana część wartości karty przepada. Następnie do gry przystępuje osoba, której znacznik znajduje się na polu II. na torze znaczników itd. aż wszystkie karty zostaną rozpatrzone.

Uwaga: Jeżeli ktoś ma na torze znaczników w *sklepie* więcej niż jeden znacznik (a więc położył w sklepie więcej niż jedną kartę akcji) może więcej razy wziąć płytki obrazów. **Nie** można sumować wartości położonych w sklepie kart akcji.

3. Po pobraniu płytek obrazów następuje rozdzielenie **kart akcji**: Osoba, której znacznik jest na polu z najniższą liczbą na torze punktacji, może wziąć do ręki **1 dowolną kartę akcji**. Następnie zabiera z toru swój **znacznik** i kładzie go przed sobą na stole.

Kolejno powtarzają to wszystkie osoby, których znaczniki są na torze punktacji według kolejności znaczników na torze. Tak więc za każdy **leżący na torze znacznik** gracz bierze **1 kartę akcji** po czym zabiera z toru swój znacznik.

Przykład:



Bianka zagrała kartę akcji o wartości 6 i ma następujące możliwości:

- Może wziąć wierzchnią płytkę ze stosów 1, 3, lub 5, a reszta punktów z karty przepada.
- Może wziąć po jednej płytce ze stosów 1 i 3, a reszta punktów z karty przepada.
- Może wziąć po jednej płytce ze stosów 1 i 5.



Karty obrazów w galeriach:

1. Każda *galeria* jest rozpatrywana raz.

Odwróćcie obrazkami do góry wszystkie **karty akcji** leżące na polu kart akcji w rozpatrywanej *galerii*, nie zmieniając ich kolejności.

Uwaga: Leżące na torze znaczniki wskazują kolejność, w jakiej zostały zagrane karty. Karta na spodzie odpowiada zatem znacznikowi, znajdującemu się na polu I. na torze znaczników.

2. Osoba, która zagrała kartę **o najwyższej wartości**, może wziąć z tej galerii kartę obrazu i dołączyć do swojej **kolekcji** tzn. położyć na stole przed sobą.

Uwaga: Jeżeli ktoś ma na torze znaczników **więcej niż 1 znacznik** – a zatem zagrał w tej galerii więcej niż jedną kartę, może **zsumować** wartości zagranych kart! W przypadku remisu kartę obrazu otrzymuje gracz, który ma **płytkę tego samego obrazu**. Jeżeli nikt takiej płytki nie ma, kartę obrazu otrzymuje gracz, którego znacznik jest na polu o **niższej wartości** na torze znaczników.

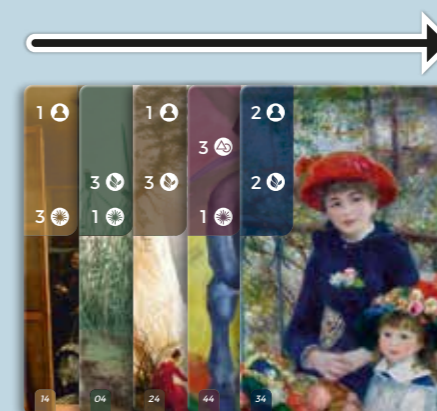
Uwaga: Jeżeli ktoś zagrał w jednej galerii dwie lub więcej kart i jedna z nich ma wartość 0, przyjmuje ona wartość 10.

Przykład: *Bianka zagrała karty o wartościach 3 i 0. Mają one w sumie wartość 13.*

3. Po przydzieleniu jednemu z graczy karty obrazu następuje rozdzielenie **kart akcji**: Osoba, której znacznik jest na polu z najniższą liczbą na torze punktacji, może wziąć do ręki **1 dowolną kartę akcji**. Następnie zabiera z toru swój **znacznik** i kładzie go przed sobą na stole. Kolejno powtarzają to wszystkie osoby, których znaczniki są na torze punktacji, według kolejności znaczników na torze. Tak więc za każdy **leżący na torze znacznik** gracz bierze **1 kartę akcji** po czym zabiera z toru swój znacznik.

Właściwe układanie obrazów w kolekcji:

- Karty w swojej *kolekcji* kładź zawsze **obrazkiem do góry**.
- Każdą kolejną kartę kładź na prawo od poprzedniej tak, by na siebie zachodziły (patrz rysunek).
- **Uwaga:** Kolejności zebranych kart **nie wolno zmieniać** przez całą rozgrywkę!



ZAKOŃCZENIE RUNDY

- Na każde wolne pole w galeriach połóżcie **kartę obrazu** z talii.
- **Figurki** pozostają na tych ławkach, na których się zatrzymały.
- Każdy bierze do ręki **karty akcji**, użyte do przesuwania figurek i wyłaniania gracza startowego. Sprawdźcie, czy każdy ma w ręku **9 kart**. **Uwaga:** Prawdopodobnie będziesz mieć w ręku inny zestaw kart niż na początku gry.
- Kolejną rundę zaczyna osoba, posiadająca **kartę gracza startowego**.

ZAKOŃCZENIE GRY I KOŃCOWA PUNKTACJA

Gra kończy się, jeżeli na koniec rundy

- a) **nie ma w talii tylu kart obrazów**, aby wypełnić wszystkie puste pola w galeriach albo
- b) **w sklepie**
 - 2 stosy** (przy grze w **dwie** lub w **trzy** osoby)
 - 3 stosy** (przy grze w **cztery**, w **pięć** albo w **sześć** osób)

płytek obrazów skończyły się.

Weźcie teraz bloczek i policzcie punkty zwycięstwa:

1. **Symbole na kartach obrazów:** Każdy rząd symboli należy policzyć osobno. W każdym rzędzie policz **najwyżej punktowany ciąg jednakowych symboli**. Ciąg nie może być przerwany! Zsumuj liczby podane obok symboli i zapisz wynik w odpowiedniej rubryce bloczka.
2. **Pamiątki:** Za każdą płytkę obrazu, odpowiadającą obrazowi w twojej kolekcji (oznaczoną tą samą liczbą) otrzymujesz **3 punkty**. Za każdą płytkę obrazu, którego **nie masz** w swojej kolekcji otrzymujesz **1 Punkt**.
3. **Karty akcji:** Zsumuj wartość kart akcji, posiadanych w chwili zakończenia gry i podziel sumę przez 4, zaokrąglając do wartości całkowitej. Zapisz tę liczbę w odpowiedniej rubryce.
4. **Karta startowa:** Gracz, który w chwili zakończenia gry ma kartę gracza startowego, otrzymuje 3 punkty.

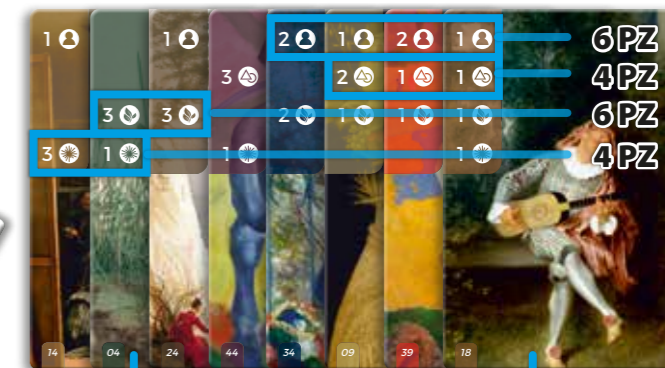
Kto ma w sumie najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą. Przy równej liczbie punktów rozstrzyga większa liczba zebranych płytek obrazów. Jeżeli i ona jest równa, wszyscy remisujący gracze zostają zwycięzcami.

Przykładowa punktacja:
Bianka ma w sumie **35 punktów**.



= 7 PZ
(29/4 = 7,25)

	Bianka	Ralf
👤	6	
♠	4	
♣	6	
☀	4	
🎲	8	
📄	7	
👤	—	
	35 P.	



= 6 PZ =



= 2 PZ

Podziękowania autora:

Za inspirację, wsparcie i niezliczone godziny testowania dziękuję moim córkom Sylwii i Laurze, mojej żonie Marielli i mojej przyjaciółce Enrice, a także Francesco, Aldo, Mauro, Paolo, Jürgenowi, Paolo, Gianni, Federico, Leo, Piero, Alberto i Filippo.

Lista obrazów:

01. Sandro Botticelli: *Narodziny Wenus* (ok. 1485/86), Galeria Uffizi, Florencja, 172,5 x 278,5 cm.
02. Domenico Ghirlandaio: *Portret Giovanniego Tornabuoni* (1489-90), Muzeum Narodowe Thyssen-Bornemisza Madryt, 77 x 49 cm.
03. Albrecht Dürer: *Zajac* (1502), Muzeum Albertina, Wiedeń, 25,1 x 22,6 cm.
04. Albrecht Dürer: *Wielka kępa trawy* (1503), Muzeum Albertina, Wiedeń, 40,8 x 31,5 cm.
05. Leonardo Da Vinci: *Mona Lisa* (1503-06), Luwr, Paryż, 77 x 53 cm.
06. Rafael: *Madonna ze szczygłem* (1506-07), Galeria Uffizi, Florencja, 107 x 77,2cm.
07. Albrecht Altdorfer: *Bitwa Aleksandra Wielkiego z Dariuszem III pod Issos* (1528-29), Stara Pinakoteka, Monachium, 158 x 120 cm.
08. Hans Holbein młodszy: *Portret Henryka VIII*. (1536/37), Muzeum Narodowe Thyssen-Bornemisza Madryt, 28 x 20 cm.
09. Giuseppe Arcimboldo: *Lato* (1563), Muzeum Historii Sztuki, Wiedeń, 78 x 63,5 cm.
10. Pieter Bruegel starszy: *Wieża Babel* (wersja wiedeńska, 1563), Muzeum Historii Sztuki, Wiedeń, 114 x 155 cm.
11. Pieter Bruegel starszy: *Myśliwi na śniegu* (1565), Muzeum Historii Sztuki, Wiedeń, 117 x 162 cm.
12. Michelangelo Merisi da Caravaggio: *Bachus* (ok. 1598), Galeria Uffizi, Florencja, 95 x 85 cm.
13. Rembrandt van Rijn: *Burza na Jeziorze Galilejskim* (1633), skradziony z muzeum w Bostonie, dotychczas nieodnaleziony, 160 x 128 cm.

14. Diego Velázquez: *Panny dworskie* (Las Meninas) (1656), Prado, Madryt, 318 x 276 cm.
15. Jan Vermeer: *Dziewczyna z perłą* (1665), Mauritshuis, Haga, 45 x 40 cm.
16. Jan Vermeer: *Alegoria malarstwa* (ok. 1666-68), Muzeum Historii Sztuki, Wiedeń, 120 x 100 cm.
17. Antoine Watteau: *Pierrot albo Gilles* (1718-19), Luwr, Paryż, 184,5 x 149 cm.
18. Antoine Watteau: *Mezzettino* (1718-20), Metropolitan Museum of Art, Nowy Jork, 55,2 x 43,2 cm.
19. Jean-Étienne Liotard: *Czekoladziarka* (1743-45), Galeria Drezdeńska, Drezno, 83 x 53 cm.
20. Jean-Honoré Fragonard: *Huśtawka* (1767-68), Wallace Collection, Londyn, 81 x 64 cm.
21. Francisco de Goya: *Parasolka* (1777), Prado, Madryt, 104 x 152 cm.
22. Joseph Turner: *Rybacy na morzu* (1796), Tate Gallery, Londyn, 91 x 122 cm.
23. Caspar David Friedrich: *Mnich na brzegu morza* (1808-10), Stara Galeria Narodowa, Berlin, 110 x 171,5 cm.
24. Caspar David Friedrich: *Skały kredowe na Rugii* (1818), Kolekcja Fundacji Oskara Reinharta, Winterthur, 90,5 x 71 cm.
25. Caspar David Friedrich: *Wędrowiec nad morzem mgły* (ok. 1818), Kunsthalle, Hamburg, 94,8 x 74,8 cm.
26. Katsushika Hokusai: *Wielka fala w Kanagawie* (1830-32), Muzeum Narodowe, Tokio, 25 x 37 cm.
27. Carl Spitzweg: *Biedny poeta* (1839), Nowa Pinakoteka, Monachium, 36,2 x 44,6 cm.
28. Édouard Manet: *Balkon* (1868-69), Musée d'Orsay, Paryż, 169 x 125 cm.
29. Édouard Manet: *Śniadanie na trawie* (1863), Musée d'Orsay, Paryż, 208 x 264,5 cm.
30. Édouard Manet: *Kolej żelazna* (1872/73), National Gallery of Art, Waszyngton, 93,3 x 111,5 cm.
31. Edgar Degas: *Lekcja tańca* (1871-74), Musée d'Orsay, Paryż, 85 x 75 cm.
32. Claude Monet: *Impresja, wschód słońca* (1872), Musée Marmottan, Paryż, 48 x 63 cm.
33. Auguste Renoir: *Śniadanie wioślarzy* (1880-81), Philips Collection, Waszyngton, 130 x 173 cm.
34. Auguste Renoir: *Dwie siostry* (1881), Art Institute of Chicago, 101 x 81 cm.
35. Georges Seurat: *Niedzielne popołudnie na wyspie Grande Jatte* (1884-86), Art Institute of Chicago, 208 x 308 cm.
36. Vincent van Gogh: *Gwiazdzista noc nad Rodanem* (1888), Musée d'Orsay, Paryż, 72,5 x 92 cm.
37. Vincent van Gogh: *Gwiazdzista noc* (1889), Museum of Modern Art, Nowy Jork, 73,7 x 92,1 cm.
38. Vincent van Gogh: *Taras kawiarni w nocy* (1888), Kröller-Müller Museum, Otterlo, 81 x 65 cm.
39. Paul Gauguin: *Kiedy wyjdiesz za mąż?* (1892), zbiory prywatne, 101 x 77 cm.
40. Edvard Munch: *Krzyk* (1893), Narodowe Muzeum Sztuki, Oslo, 91 x 73,5 cm.
41. Paul Cézanne: *Mont Sainte-Victoire* (1895), Barnes Foundation, Filadelfia, 73 x 92 cm.
42. Gustav Klimt: *Pocałunek* (1907-08), Galeria Austriacka Belvedere, Wiedeń, 180 x 180 cm.
43. Gustav Klimt: *Śmierć i życie* (1910-16), Muzeum Leopoldów, Wiedeń, 178 x 198 cm.
44. Franz Marc: *Niebieski koń I* (1911), Städtische Galerie im Lenbachhaus und Kunstbau, Monachium, 112 x 84,5 cm.
45. Franz Marc: *Lisy* (1913), zbiory prywatne, 79,5 x 66 cm.
46. August Macke: *Rosyjski balet I* (1912), Kunsthalle, Brema, 103 x 81 cm.
47. Egon Schiele: *Siedząca kobieta z podniesionym kolanem* (1917), Muzeum Narodowe, Praga, 46 x 30,5 cm.
48. Wassily Kandinsky: *Kompozycja VIII* (1923), Solomon R. Guggenheim Museum, Nowy Jork, 140 x 201 cm.

Illustration und Layout: Fiore GmbH

Jeśli masz jakiegokolwiek pytania lub sugestie dotyczące gry, skontaktuj się z:

Kluwi s.c.
ul. Warszawska 21A
05-520 Konstancin-Jeziorna
www.piatnik.pl



Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Prosimy o zachowanie adresu.

Znajdziesz nas na:



Facebook.com/PiatnikPolska



Instagram.com/PiatnikPolska