

 10+
 2-6
 45'

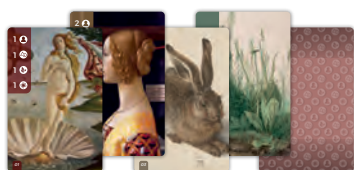
ART GALLERY

CZ

Napínavá 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, dosáhne na konci hry uznání a vítězství.

OBSAH HRY



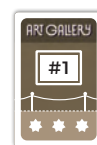
48 karet s obrazy



48 destiček s obrazy



54 akčních karet
po 6 kartách
s hodnotami 0 až 8



1 startovní
karta



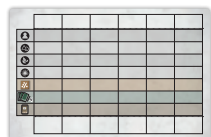
6 hracích figurek
v šesti barvách



24 značek
po čtyřech značkách
v šesti barvách



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



1 blok na zapiso-
vání skóre

1 pravidla hry

CÍL HRY

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



piatnik.com

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**.



AVA HRY

dnotlivé dílky z perforovaných 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.

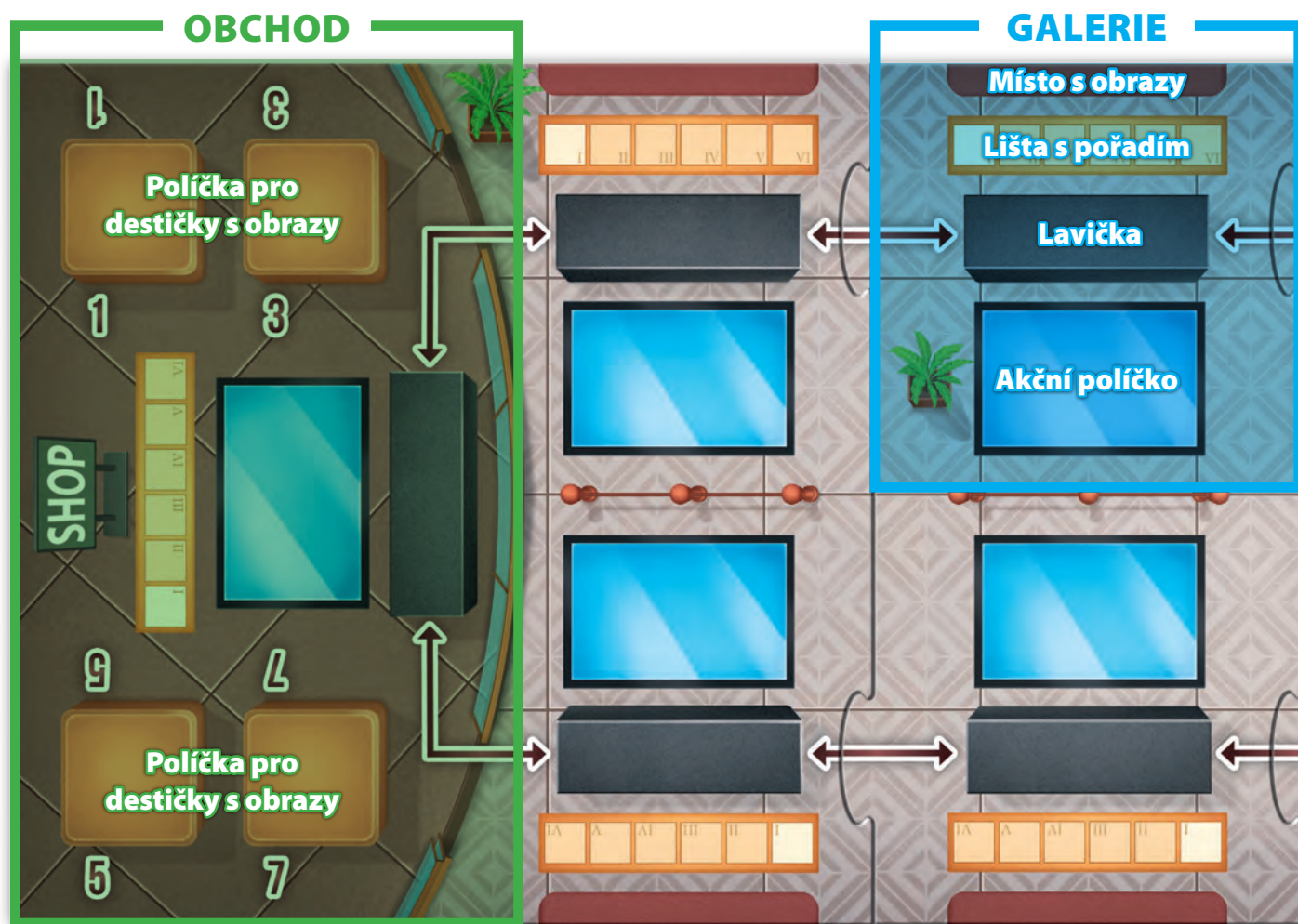
Určete hráče, který hru začíná. Tento hráč obdrží **startovní kartu**.

ry 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

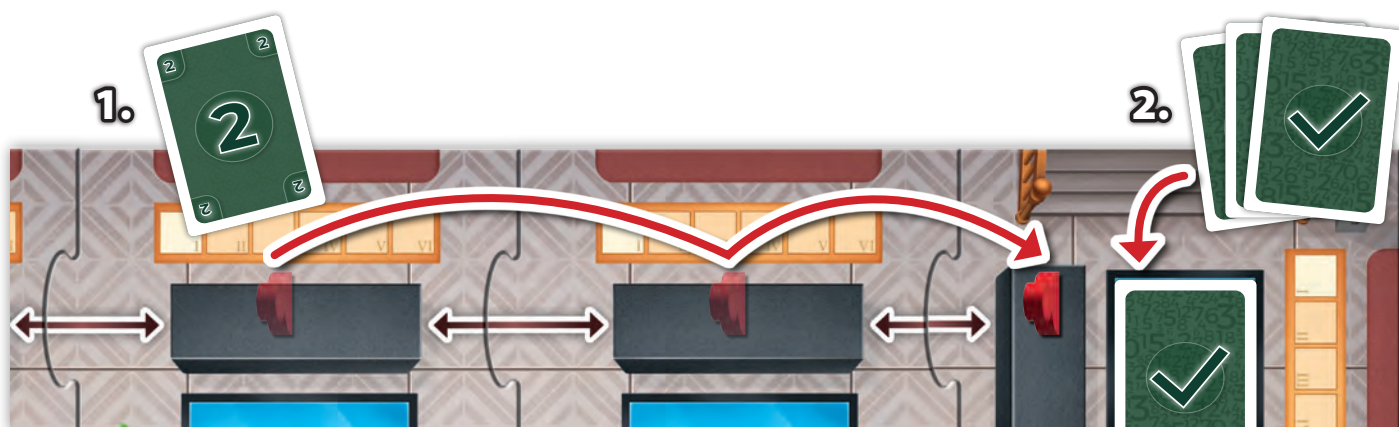
Umístěte **1 libovolnou akční kartu** z vaší ruky **lícem dolů** na akční políčko, které patří do *sálu galerie* nebo *obchodu*, na jehož lavičce se nachází vaše figurka. Pokud se na tomto políčku nacházejí i jiné akční karty, položte ji nahoru. Poté umístěte vaši značku na políčko s nejnižším volným 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 nejbližše 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 vynesené 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 vynesených 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 vynesené **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 a 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 zahráných 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 vynesené **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 zahrané **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*

- a) není v balíčku **dostatek karet s obrazy** na zaplnění všech prázdných míst, nebo
- b) 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:**

1. **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 sečtěte hodnoty, které jsou uvedeny vedle symbolů a výsledek запиšte jako body.
2. **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**.
3. **Akční karty:** sečtěte hodnoty karet, které držíte v ruce a vydělte tento součet 4 (zaokrouhleno). Výsledek запиšte jako body.
4. **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.

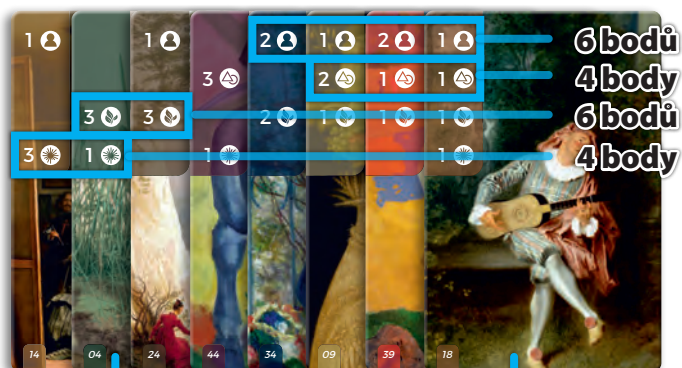
Příklad vyhodnocení:

Blanka získala celkem **35 bodů**.



= 7 bodů
(29/4 = 7,25)

	Blanka	Ralf	
	6		
	4		
	6		
	4		
	8		
	7		
	—		
	35 B.		



6 bodů
4 body
6 bodů
4 body



= 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:

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

Najdete nás na:



PiatnikCZ



piatnikcz



PiatnikSpiele