

ART GALLERY

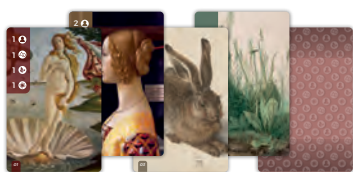
PL

Ekscytująca podróż przez galerię najsłynniejszych 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



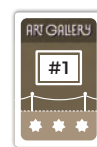
48 kart obrazów



48 płytek obrazów



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



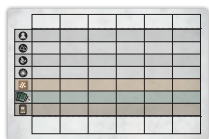
1 karta
gracza
startowego



6 figurek,
w sześciu różnych
kolorach



24 znaczniki,
po 4 w sześciu kolorach



1 bloczek do
zapisywania wyników

1 instrukcja



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

CEL GRY

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



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.

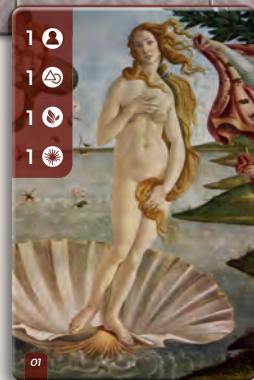
Potasujcie **karty obrazów** i połóżcie po jednej **odkrytej** karcie na odpowiednich polach w każdej galerii. Pozostałe karty połóżcie obok planszy **obrazkami do dołu**.



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**.



OWANIE GRY

óżnie wycisnąć elementy z arkuszy.



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.

ie 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

Połóż 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

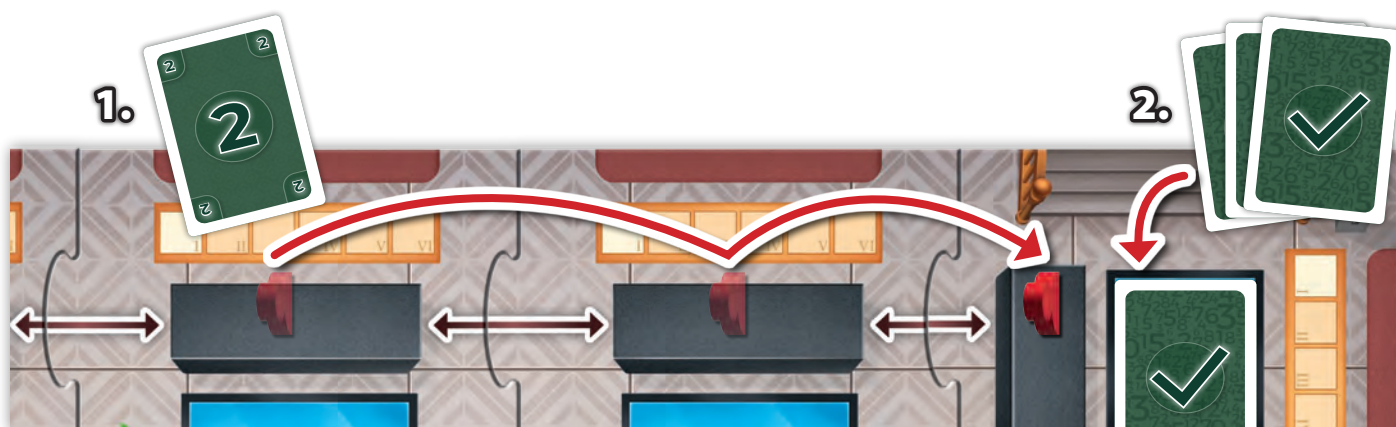
Połóż **1 dowolną kartę akcji** z ręki **obrazkiem do dołu** na polu akcji, znajdującym się na obszarze sklepu lub galerii, na którym jest w tym momencie twoja figurka. Jeżeli na tym polu leży już jakaś karta akcji, połóż swoją na wierzchu. Następnie postaw jeden ze swoich znaczników na najniższym wolnym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

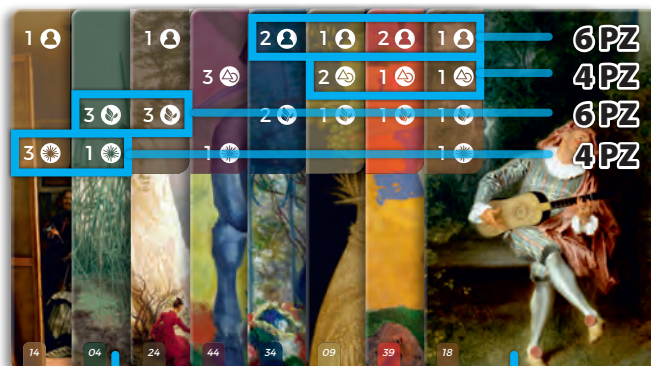
Przykładowa punktacja:

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: *Mezzetino* (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: *Gwiaździsta noc nad Rodanem* (1888), Musée d'Orsay, Paryż, 72,5 x 92 cm.
37. Vincent van Gogh: *Gwiaździsta 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