

Количество игроков: 2-4    Время игры: 30-60 мин.    Возраст: 10+

# Моя Галерея

МИТЧ УОЛЛАС



Правила игры



# Состав игры

Вы знаток и ценитель живописи, который пытается произвести впечатление на своих коллег, собрав самую изысканную коллекцию!

Делайте ставки на самые популярные произведения искусства, размещайте их на стене в своей гостиной, в тщательно и со вкусом подобранной галерее, которая вызывает зависть у местного сообщества.

Но осторожней! Мода быстротечна, а тенденции сложно предугадать. Картины, которые вы и ваши друзья-коллекционеры так и не приобретете, отправятся в музей, а это изменит ценность вашей коллекции.

И в результате о чьей же галерее будет говорить весь город?



116 картин



108 украшений



4 начальные карты ставок



20 карт ставок на каждого игрока



4 маркера престижа  
(один для каждого типа картин)



1 молоточек аукциониста



7 жетонов ценности картины  
(с номерами от 3 до 9)



2 маркера победных очков  
на каждого игрока



4 жетона награды за заполненную стену  
(один – каждому игроку соответствующего цвета)



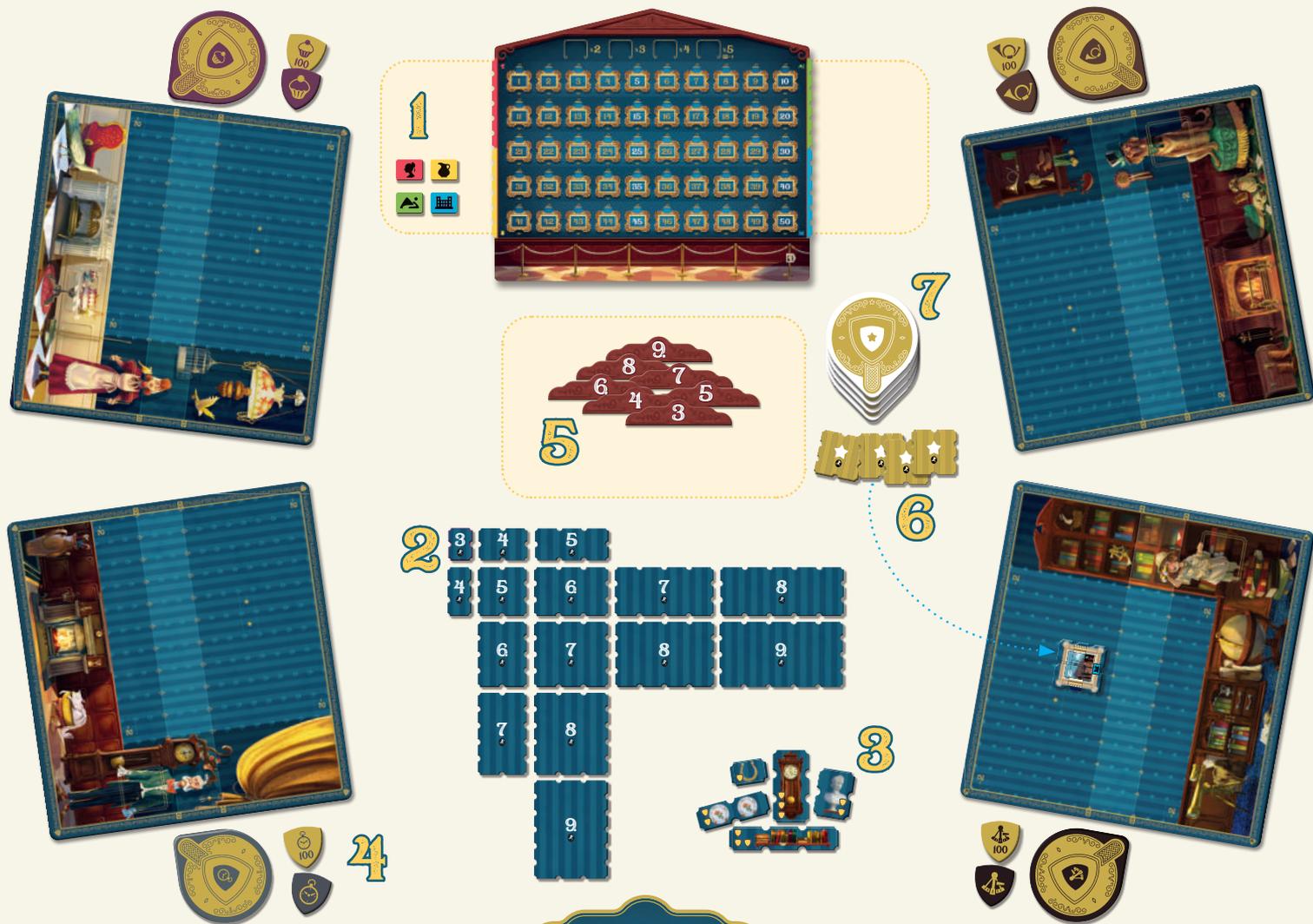
1 планшет музея



4 памятки игрока



4 планшета игроков



## Подготовка

- 1. Шкала престижа.** Положите планшет музея в центр стола. Оставьте немного места рядом с ним для отправляемых в музей картин слева и справа от планшета музея. Поместите 4 маркера престижа рядом с ним.
- 2. Картины.** Рассортируйте все картины в ячейках коробки или на столе по их размеру.
- 3. Украшения.** Поместите все украшения в стопки на столе в пределах досягаемости всех игроков.
- 4. Компоненты игрока.** Каждый игрок берет себе планшет игрока, 2 маркера победных очков соответствующего цвета, 20 карт ставок (см. символ на обороте планшета игрока). Каждый игрок помещает свои маркеры рядом с планшетом музея (они будут использоваться только в конце игры). Все 20 карт ставок каждого игрока находятся у них на руках.
- 5. Область аукциона.** Поместите жетоны ценности в стопку в зоне аукциона.
- 6. Начальные картины.** Перемешайте начальные картины (картины 2x3 с золотой рубашкой и ★) и раздайте по одной каждому игроку. Каждый игрок обязан поместить начальную картину изображением вверх в галерею таким образом, чтобы она закрывала один или оба квадрата, помеченных ★, в центре планшета. Оставшиеся начальные картины откладываются в сторону и не используются во время игры.
- 7. Начальные ставки.** Перемешайте 4 начальные карты ставок (белые карты с ★) и раздайте по одной лицевой стороной вверх перед каждым игроком. Игрок, чья начальная карта имеет самое низкое значение, берет молоточек и становится первым аукционистом. Каждый игрок оставляет свою карту лицевой стороной вверх для обозначения своей стопки ставок.

# Обзор игры

В игре будет сыграно несколько раундов. В каждом раунде – 5 фаз, описание которых приведено ниже.

- 1. Подготовьте аукцион.** Аукционист (тот, у кого в данный момент молоточек) выбирает картины по количеству игроков + 1. За эти картины будут идти торги в этом раунде. Он и помещает их изображением вверх так, чтобы все игроки могли их видеть.
- 2. Сделайте ставки.** Все игроки одновременно выбирают одну из своих карт в качестве своей ставки.
- 3. Приобретение и размещение картины.** Игрок с самой большой ставкой (и далее – в порядке уменьшения размера ставки) первым выбирает одну картину из зоны аукциона, после чего размещает её согласно **правилам размещения** на своем планшете.
- 4. Повысьте престиж.** Картина, которая осталась без ставки, отправляется в музей, и престиж картин данного типа возрастает.
- 5. Конец раунда.** Молоточек Аукциониста переходит следующему игроку по часовой стрелке, и начинается новый раунд.

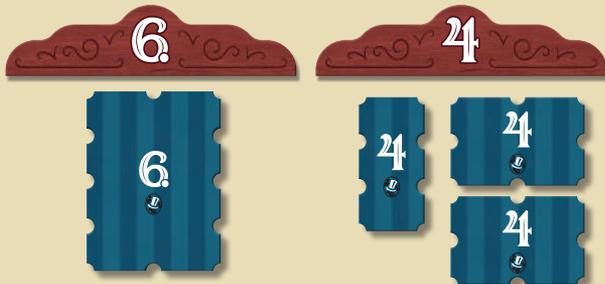
Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не заполнит свою галерею полностью или пока у одного из игроков не будет две лишние картины (см. раздел «В галерее закончилось место», стр. 6), или до тех пор, когда все игроки разыграют все свои карты ставок (см. раздел «Конец игры», стр. 7).



## 1. Подготовьте аукцион

В начале каждого раунда Аукционист, ориентируясь только по номерам на **обратной стороне картин**, выбирает их из общего запаса в количестве, которое **соответствует количеству игроков + 1**. Можно выбрать несколько картин с одним и тем же номером.

Как только Аукционист заканчивает выбирать картины, он берет **жетоны ценности**, соответствующие номерам на обороте выбранных картин, и помещает картины, не переворачивая, ниже этих жетонов (см. пример ниже) в соответствии с их ценностью.



Для 3-х игроков Аукционист берет 4 картины из коробки.

Потом он переворачивает картины изображением вверх и начинает аукцион.



## 2. Размещение ставок и покупка картин

После того, как Аукционист отложит картины для аукциона, каждый игрок (включая Аукциониста) **одновременно играет 1 карту ставок** с руки и помещает ее **рубашкой вверх на предыдущую сыгранную карту ставок** перед собой (в первом раунде – поверх белой начальной карты ставок, выложенной во время подготовки к игре). Как только все готовы, игроки переворачивают свои карты лицевой стороной вверх и раскрывают свои ставки.

Игрок с самой большой ставкой (и далее – в порядке уменьшения размера ставки) первым выбирает одну картину из зоны аукциона, после чего размещает её согласно **правилам размещения** (см. стр. 5). Каждый игрок может думать столько, сколько хочет, над тем, какую картину взять, и может «примерить» любую из картин в своей галерее перед тем, как забрать ее. Следующий игрок не может взять картину, пока активный игрок не подтвердил свой окончательный выбор.



Если два или более игрока сыграли **карту ставок с одинаковым значением**, каждый из них открывает карту ставок, лежащую под той картой, которую они только что сыграли, и использует эту карту ставок для разрешения спора. Если это не помогло (карты ставок снова имеют одинаковые значения), указанные игроки сравнивают следующие карты, лежащие еще ниже в стопках карт ставок, и так далее, до тех пор, пока вопрос не будет решен. (Помните, что начальная белая карта ставок, розданная во время подготовки, является первой картой ставки каждого игрока). В иных случаях игроки не могут смотреть стопки карт ставок других игроков.

### 3. Размещение картин и украшений

Каждый раз, когда игрок берет новую картину или украшение, он может выбрать: разместить произведение искусства в своей галерее согласно правилам размещения картин, приведенным ниже, или поместить их на своего помощника для использования в дальнейшем.

#### Правила размещения картин в галерее

Когда игрок размещает произведение искусства в галерее:

- \* оно должно находиться полностью внутри сетки на его планшете;
- \* оно должно касаться хотя бы одной другой картины или украшения какой-либо из плоских сторон (углы не считаются);
- \* оно должно быть ориентировано правильно – табличка с типом картины должна быть внизу (нельзя поворачивать картину или украшение).



Примеры показывают одно правильное размещение произведений искусства и 4 неправильных.

Во время принятия решения о месте размещения новой картины или украшения вы можете свободно двигать их по стене своей галереи вплоть до конца раунда. Аукционист не должен открывать следующий набор картин до того, как все игроки окончательно разместят свои картины или украшения. Как только это сделано, перемещать уже размещенные произведения искусства больше нельзя. Более светлая область галереи между символами глаз называется областью на уровне глаз. Картины в этой области принесут дополнительные победные очки в конце игры (смотри раздел «Финальный подсчет очков» на стр. 8).

#### Одинаковые рамы и получение украшений

Если вновь размещенная картина касается одной или более картин с тем же стилем рамы, игрок получает украшение в качестве награды, и оно принесет победные очки в конце игры. Он должен немедленно взять украшение и разместить его в своей галерее согласно обычным правилам размещения или отдать его помощнику (см. раздел «Использование помощника» на стр. 6).

Игрок должен выбрать любое украшение с количеством победных очков (количество символов щитов), равным или меньшим числу одинаковых рам, которые соприкасаются непосредственно с новой картиной. Если при размещении новой картины она соприкасается с 4 или более картинами с такой же рамой, игрок выбирает любую комбинацию украшений, которые в сумме соответствуют количеству соприкасающихся картин. Не включайте в это число только что размещенную картину; считайте только картины, с которыми она соприкасается.

Если игрок согласно правилу выше должен получить в награду украшение, но его галерея уже полностью заполнена, то, хотя он и не получает дополнительное украшение и дополнительные очки за него, это украшение не считается лишним (см. раздел «Финальный подсчет очков» на стр. 8).

Украшения могут быть использованы для заполнения промежутков между картинами там, где сами картины не помещаются. В частности, в игре нет картин размером 1x1, 2x1 или 3x1.



Картина, обведенная желтым, касается двух картин с одинаковыми рамами, поэтому этот игрок может взять и разместить украшение размером 2 или меньше.

В том редком случае, когда все украшения определенного размера разобраны, игроки обязаны вернуть в общий запас украшения данного размера, обменяв прилегающие друг к другу украшения из своей галереи на украшения другого размера из общего запаса. (Например, если украшений размера 1x1 больше нет, игроки могут обменять 3 соседних украшения размера 1x1 на одно украшение размером 3x1, вернув украшения размера 1x1 в общий запас).

## Нарушение композиции (избежание одинаковых типов картин)

Картины бывают 4 типов:  
Городской ландшафт , Портрет , Натюрморт  и Пейзаж .

Если только что размещенная картина **касается стороны** одной или более картин этого же **типа**, игрок нарушает композицию! Любая картина, нарушающая композицию (то есть любые соприкасающиеся картины одного типа), **не принесет победных очков** за Престиж в конце игры (см. раздел «Финальный подсчет очков» на стр. 8).



Эти две картины с Городскими ландшафтами не будут засчитаны при подсчете победных очков за Престиж.

## Использование помощника

Если игрок **не может** или **не хочет** размещать картину или украшение в галерее, он может отдать их своему помощнику. Помощник игрока может держать **только один предмет одновременно** (либо картину, либо украшение).

В любой момент, когда игрок размещает новую картину или украшение, он также может разместить предмет из рук помощника, либо до, либо после размещения новой картины или украшения. (Это означает, что можно сначала разместить картину/украшение из рук помощника, а потом новую картину/украшение снова отдать помощнику).

Если в руках помощника есть картина или украшение на конец игры, они не приносят победных очков. Однако произведение искусства в руках у помощника не считается лишним. Как только картина или украшение отданы в руки помощника, они могут быть размещены только в галерее и **не могут быть сданы в музей** (см. раздел «В галерее закончилось место» ниже).



Этот игрок не хочет нарушать композицию, поэтому он отдает эту картину с Городским ландшафтом своему помощнику.



В следующем раунде он решает: 1) разместить картину, выигранную на аукционе, и 2) разместить картину из рук помощника.

## В галерее закончилось место

Если игрок берет картину, которая по своим размерам не помещается на стену его галереи, он должен немедленно выполнить следующее:

1. Он может отдать картину помощнику (см. выше).
2. Если игрок не хочет отдавать картину помощнику (или не может сделать этого, так как у помощника уже есть картина, которая не подходит по размерам), он **может обменять** свою новую картину на одну картину **того же типа** (то есть, например, Пейзаж – на Пейзаж, даже если они разного размера), которая была отправлена в музей (см. раздел «Повышение Престижа» на стр. 7). Эту картину он должен потом разместить по обычным правилам. **Этот обмен не влияет на Престиж картин данного типа на планшете музея.**
3. Если игрок не может обменять новую картину (так как в музее нет подходящих его галерее картин того же типа), он должен положить её **рядом со своим планшетом** в качестве **лишней картины**. Потом игрок берет украшение, дающее 1 очко, и размещает его по обычным правилам. Каждая лишняя картина, имеющаяся у игрока, **отнимет у него 2 победных очка** в конце игры. Если игрок откладывает вторую лишнюю картину, это запускает **конец игры** (см. раздел «Конец игры» на стр. 7).

Этот игрок вынужден взять Пейзаж, который ему не подходит!

К счастью, он может обменять свою картину на Пейзаж меньшего размера из музея и избежать получения лишней картины.



## 4. Повышение Престижа

Во время игры Престиж каждой картины среди художественного сообщества отслеживается путем перемещения маркера Престижа на шкале Престижа на планшете музея. В конце игры 4 типа картин будут оценены согласно положению их маркеров на шкале Престижа. Чем выше уровень Престижа типа картины, тем больше победных очков картина данного типа принесет в конце игры (см. раздел «Уровни Престижа»).



*В настоящий момент среди знатоков больше всего ценятся картины типа «Пейзаж».*

После каждого аукциона одна картина останется непроданной. Эта картина будет приобретена музеем, что вызовет повышение уровня Престижа указанного типа картин. Поместите непроданную картину около планшета музея в области, предназначенной для картин этого типа (цвета). Эти 4 области формируют стопку непроданных картин такого типа.

Определите **престижность непроданной картины** (указана на обратной стороне картины и на жетоне ценности, ниже которого она лежит) и передвиньте маркер Престижа соответствующего типа на шкале Престижа на соответствующее количество делений вперед.

Маркеры Престижа **никогда не могут находиться** на одном и том же делении шкалы Престижа. Если маркер при повышении уровня Престижа должен встать на деление, где уже есть маркер, переместите маркер, который вы двигаете, назад по шкале на первое свободное деление (см. ниже). Картины, **обменянные** на картины из музея, **не влияют на Престиж картин** этого типа. Если маркер Престижа проходит отметку «50» шкалы Престижа, переверните его на черную сторону и продолжайте движение с деления «1» шкалы Престижа. Черные маркеры имеют ценность + 50.

*Портрет с ценностью 4 остался после аукциона, поэтому красный маркер Портретов продвигается на 4 деления. Он останавливается на синем маркере Городских ландшафтов, и, соответственно, вынужден отойти назад на 1 деление (т. е. деление 3). Если в конце игры маркер Престижа Городских ландшафтов все еще находится впереди маркера Портретов, картины Городских ландшафтов будут давать больше очков, чем картины Портретов.*



## 5. Конец раунга

В конце раунда Аукционист передает молоточек игроку слева от себя, который становится новым Аукционистом. Начинается новый раунд, и Аукционист выбирает новые картины для аукциона.

### Конец игры

Конец игры запускается, когда происходит любое из следующего:

- \* у игрока не осталось свободного места на стене галереи; *или*
- \* игрок откладывает вторую лишнюю картину; *или*
- \* у игроков больше нет карт ставок на руках.

В таком случае текущий раунд доигрывается до конца, и после этого происходит подсчет победных очков (см. «Финальный подсчет очков» на стр. 8). Игрок с наибольшим количеством очков побеждает.

### Уровни Престижа

Прежде чем игроки начнут подсчитывать победные очки, определите окончательный уровень Престижа картин 4 типов, основанный на порядке маркеров Престижа на шкале Престижа. Переместите маркеры Престижа на шкалу с уровнями Престижа на самом верху планшета музея, чтобы отметить их уровень. Самый престижный тип картин (тот, который дальше всех ушел от начала шкалы) помещается на клетку  $\times 5$ , следующий – по уровню Престижа – на  $\times 4$ , и так далее, пока не будет определен уровень всех четырех типов. В том редком случае, когда один или более типов картин так и не попал в музей, каждый из них будет давать победные очки с коэффициентом  $\times 2$ .



## Финальный подсчет очков

Перед тем, как начать подсчет, каждый игрок проверяет, не нарушил ли композицию игрок слева от него. Потом игроки подсчитывают победные очки, используя свои маркеры победных очков на планшете музея:

- 1. Престиж картины.** Каждый игрок получает победные очки, подсчитывая количество картин каждого типа и умножая его на уровень Престижа картин этого типа. **Картины, размещенные с нарушением композиции (соприкасающиеся с картинами того же типа), не учитываются.**  
Узнаваемое произведение искусства – 2 победных очка за картину  
Любимая картина – 3 победных очка за картину  
Популярное полотно – 4 победных очка за картину  
Трендовый шедевр – 5 победных очков за картину
- 2. Награда за украшения.** Каждый игрок получает победные очки по количеству символов щита на каждом украшении на его стене.
- 3. Награда за уровень глаз.** Каждый игрок получает +3 победных очка за каждую картину самого престижного типа (x5), которые частично или полностью находятся в светлой области между символами глаз на стене. **Все картины соответствующего типа считаются, даже если они были размещены с нарушением композиции.**
- 4. Заполненная галерея.** Каждый игрок без пустых мест на стене получает +5 победных очков.
- 5. Пустые углы.** Каждый игрок теряет 2 победных очка за каждый угол на своей стене, не закрытый картинами/украшениями.
- 6. Лишние картины.** Каждый игрок теряет 2 победных очка за каждую лишнюю картину, которая у него есть (картины, хранящиеся у его помощника, не учитываются).

## Создатели игры

Разработчик: Митч Уоллас

Руководитель проекта, художественный директор и дизайнер продукта: Марк Каша  
Художники: Джакомо Вичи, София Росси, Вероника Грасси, Анхелика Реньи, Дорис Шермадхи, Макс Косек

Графический дизайн: Макс Косек и Марк Каша

Разработано: Mighty Boards

Менеджер проекта: Дейвид Чиркоп

Редактор правил: Джефф Фрейзер

Маркетинг: Эвелинн Фуберт

Руководитель тестирования: Афродит Андро

Руководитель тестирования: Афродит Андро, Тестировщики: Эмма Уоллас, Фелипе Санчес, Мэтт Вульф, Энди Норт, Дейвид Маррон, Эд Шуберт, Квентин Бёрлесон, Марк МакГи, Тон Кёртис, Эмили Цукер, Кларенс Симпсон, Боб Шэлл, Сьюзан Лаптон, Джоэль Сальда, Джереми Бейкер, Джона Клевер, Уизли Толливер, Анн Лаптон, Джули Бирвит, Элейн Уоллас, Крис Уоллас

Русскоязычное издание. Руководитель проекта: Олег Раптовский. Отдельная благодарность: Евгений Сенкевич. Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана:

ООО «СР ПОСТАВКА».

## Одинаковое количество победных очков

Если два или более игрока после подсчета имеют одинаковое количество победных очков, игрок с самым высоким значением карты ставок, оставшейся у него на руке, побеждает. Если у претендующих на победу игроков карты на руке с одинаково высоким значением, эти игроки делят первое место.

## Пример подсчета очков



В примере выше игрок получает следующие победные очки:

**натюрморты:** 4 картины по 2 ПО каждая = 8 ПО

**Портреты:** 3 картины по 3 ПО каждая = 9 ПО

**Городской ландшафт:** 4 картины по 4 ПО каждая = 16 ПО

**Пейзаж:** 3 картины по 5 ПО каждая = 15 ПО

2 пейзажа размещены с нарушением композиции (обведены красным), поэтому эти картины не дают ПО.

**Награда за украшения:** 11 щитов = 11 ПО

**Награда за размещение в области на уровне глаз**

(область между желтыми пунктирными линиями):  
Пейзажи являются самыми престижными, поэтому 3 пейзажа по 3 ПО = 9 ПО  
Два пейзажа выше, размещенные с нарушением композиции, тоже учитываются в подсчете за размещение в области на уровне глаз.

**Заполненная галерея** = 0 ПО

**Пустые углы:** 1 угол x -2 ПО = -2 ПО

**Лишние картины:** 1 картина x -2 ПО = -2 ПО

**Итого = 64 ПО**



MIGHTY  
BOARDS

Правила игры версии 1.1  
© 2023 Mighty Boards Ltd.  
Все права защищены. Никакая часть этого продукта не может быть воспроизведена без разрешения компании Mighty Boards.

www.mighty-boards.com

ФАБРИКА  
ИГР