

🌀 玩家人數：2-4 遊戲時長：30-60分鐘 年齡：10+ 🌀

MITCH WALLACE

藝術名流

ART SOCIETY



規則書

掃描並查看教學影片
(英文版)



敏系

遊戲配件

在遊戲中玩家需要扮演一位藝術鑒賞家，目標是收集最具現代感與美感的藝術收藏，並在所有鑒賞家中脫穎而出！

玩家在遊戲中需要對所有炙手可熱的藝術佳作進行競標，然後將獲得的拍賣品佈置在自己的展示牆上，從而構建自己獨一無二的藝術珍藏。

但是要注意了！因為潮流會不斷改變，走向更是難以預測。鑒賞家們沒有購買的畫作終將會流入博物館中，並且改變市場上的流行趨勢，甚至是藝術品的價值。

究竟誰的展示牆能在一局遊戲結束時，成為整個城市藝術圈中的談論焦點呢？



116 塊畫作板塊



108 塊裝飾品板塊



4 張起始價格卡牌



每位玩家 20 張競標卡牌



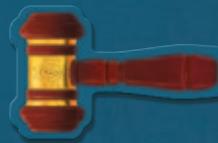
4 塊價值指示物
(每種畫作 1 塊)



每位玩家 2 塊分數指示物



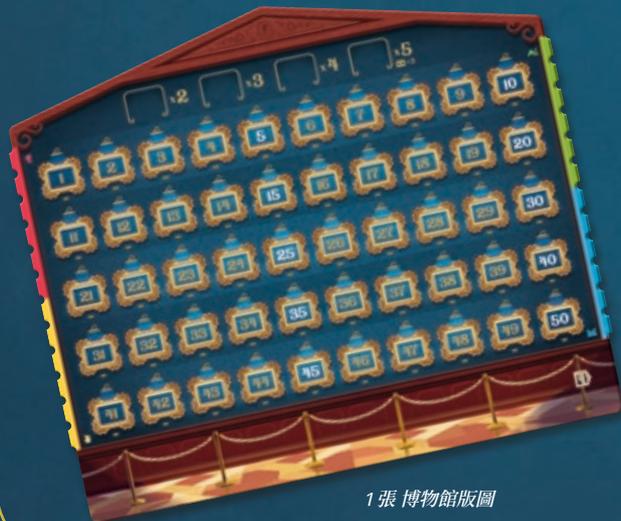
4 塊滿牆獎勵標記
(每位玩家 1 塊)



1 個拍賣錘



7 塊藝術品價值標記
(數字編號 3 - 9)



1 張博物館版圖



4 張 玩家提示牌



4 張 玩家版圖





遊戲設置

- 1. 分數記錄條：**將博物館版圖放在桌面中央。在版圖兩側為棄置的畫作留出位置。將4塊價值指示物放在博物館版圖旁。
- 2. 畫作板塊：**將所有的畫作按照其大小形狀分類，正面朝下放在桌上，玩家們也可以使用遊戲盒中的收納陳列畫作板塊。
- 3. 裝飾品板塊：**將所有的裝飾品板塊放在桌面上方便所有玩家拿取的位置形成供應堆。
- 4. 玩家配件：**每位玩家選擇一種玩家顏色，拿取對應顏色與圖標的玩家版圖（玩家版圖的圖標位於版圖背面）、2塊分數指示物以及20張競標卡牌。每位玩家將自己的分數指示物放在玩家版圖旁，留到遊戲結束時使用。20張競標卡牌在遊戲開始時成為玩家的手牌。
- 5. 競標區域：**將所有藝術品價值標記疊放在競標區域中。
- 6. 起始畫作：**拿取並洗勻所有的起始畫作（背面顏色為金色並標有★的 2 x 3 畫作板塊），每位玩家隨機抽取1塊。玩家必須立即將抽取的起始畫作板塊放在自己的玩家版圖中，並且覆蓋版圖中央的1個或2個★位置。將剩餘的起始畫作板塊放在一旁，它們在本局遊戲中不會被使用。
- 7. 起始價格卡牌：**將4張起始價格卡牌（帶有★的白色卡牌）洗勻後發給每位玩家1張。獲得數字最小起始價格卡牌的玩家成為第一輪遊戲的拍賣師，並拿取拍賣錘。每位玩家將自己的起始價格卡牌正面朝上放在自己面前，作為自己的起始價格。

遊戲概覽

一局遊戲會進行數輪。每輪遊戲中，玩家們都會依次進行5個不同的階段。

1. **競標準備階段**：拍賣師(持有拍賣錘的玩家)挑選玩家人數+1數量的畫作板塊，作為本輪遊戲中的拍賣品，將所選的板塊正面朝上放在桌上所有玩家都能看見的位置。
2. **競標**：每位玩家同時選擇自己的1張競標卡牌，作為自己本輪中的出價。
3. **獲得並放置畫作**：從出價最高的玩家依次開始，每位玩家拿取一塊未被選擇的畫作，將其放在自己的玩家版圖中。
4. **調整畫作價值**：未被玩家拿取的畫作將會被放入博物館，並且使對應種類畫作的價值增加。
5. **一輪結束**：拍賣師將拍賣錘按順時針方向傳給下一位玩家，並開始下一輪遊戲。

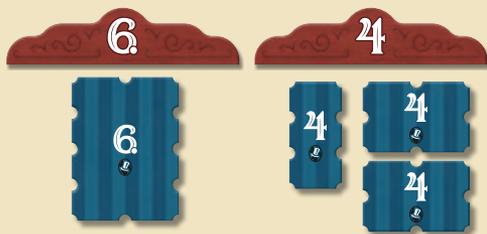
遊戲會持續進行，直到達成以下任一種情況後，當前輪結束時，遊戲結束(詳見第7頁，遊戲結束)：某位玩家完全填滿自己的版圖展示牆；某位玩家持有2塊額外畫作(詳見第6頁，空間不足)；所有玩家都用完自己的競標卡牌。



1. 競標準備階段

在輪開始時，拍賣師都會挑選**玩家人數+1**數量的畫作板塊作為本輪的拍賣品。拍賣師挑選畫作板塊的時候**不可以查看板塊正面的內容**，只能透過板塊的大小形狀挑選。拍賣師可以挑選多個相同形狀的板塊。

在拍賣師挑選完板塊後，其拿取與所選板塊背面所示數字對應的**藝術品價值標記**，並將所選板塊放在數字對應的藝術品價值標記下方(如下圖所示)。



在3人遊戲中，拍賣師會選擇4個畫作板塊。

然後拍賣師將所選的畫作板塊(拍賣品)翻面。

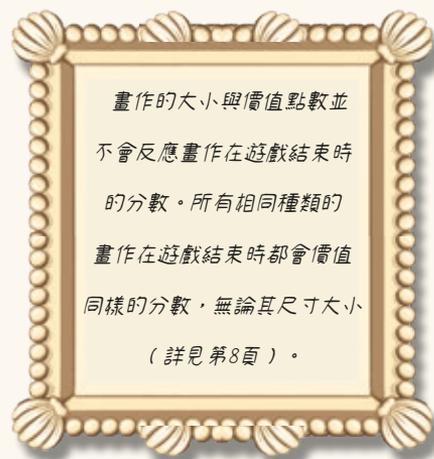


2. 競標

在準備完拍賣品之後，每位玩家(包括拍賣師)都必須**同時秘密地從自己手中選擇1張競標卡牌**，**正面朝下打出到自己上一輪打出的競標卡牌上**(在第一輪的遊戲時，正面朝下放在自己面前遊戲設置時獲得的白色起始價格卡牌上)。在所有玩家都已經打出1張卡牌之後，所有玩家同時翻開自己打出的卡牌以揭示自己本輪遊戲的出價。

從本輪出價最高的玩家開始，每位玩家從競標區域中選擇1塊畫作板塊，然後將其按照**放置規則**(詳見第5頁)放在自己的玩家版圖中。玩家在挑選畫作板塊時沒有時間限制，而且可以在做出決定前拿取可選的畫作板塊，在自己的版圖中「嘗試」放置。在當前玩家完成挑選之前，下一位玩家不可以開始自己的挑選。

若有多位玩家打出了**相同數字的競標卡牌**，則這些玩家展示自己打出的上一張競標卡牌，並使用該牌的大小決定選擇畫作的順序(數字較大者優先)，若數字仍然相同，則比較再上一張卡牌，直至能決定選擇的順序為止(白色起始價格卡牌被視作該疊卡牌的第一張)。除了這種情況以外，玩家不可查看其他玩家之前打出的競標卡牌。



3. 獲得並放置畫作

每當有玩家獲得1塊新的畫作板塊或是裝飾品板塊時，就必須立即將其按照放置規則放入自己玩家版圖的展示牆區域中，或是將其交給自己的助手，以在之後的輪次中放置。

展示牆放置規則

當玩家将1塊畫作板塊或是裝飾品板塊放置到展示牆上時：

- * 其必須完全位於展示牆網格內。
- * 其必須與至少1塊其他板塊有一邊相鄰(不可對角相鄰)。
- * 其必須以正確的朝向放置，使其種類圖標位於畫框的最下方(畫作不可旋轉)。



圖例中顯示4種錯誤的放置方式，與1種正確的放置方式。

當玩家選擇板塊的放置位置時，可以自由嘗試將板塊擺放在展示牆上的任何位置中，但是在一輪結束時玩家們必須確定所有板塊的擺放位置。一旦下一輪的拍賣師翻開了拍賣品，則所有之前的板塊都不可再調整位置。玩家展示牆上眼睛圖標之間的淺色區域被稱作**黃金視野區**。在黃金視野區中放置的畫作板塊，在遊戲結束時可能會獲得額外的分數(詳見第8頁，遊戲計分)。

對應畫框並獲得裝飾品板塊

若玩家放置的畫作板塊與至少1塊有**相同畫框**的畫作板塊相鄰，則該玩家可以**立即獲得1塊裝飾品板塊作為獎勵**，並在遊戲結束時，獲得該裝飾品板塊的分數。玩家必須立即拿取獎勵的裝飾品板塊，並將其**按照放置規則**放在展示牆區域中，或是將其交給自己的助手(詳見第6頁，使用助手)

挑選裝飾品板塊時，該裝飾品分數(盾牌圖標數量)不能多於新畫作板塊所相鄰的相同畫框數量。如果玩家放置的畫作板塊與至少4個相同畫框的畫作板塊相鄰，則玩家改為選擇拿取任意數量與分數的裝飾品板塊，使其總分數與相鄰相同畫框的數量相等。請注意：在計算相鄰相同畫框的畫作板塊數量時，新放置的板塊自身不會被計算在內。

若玩家在填滿自己的展示牆的同時獲得了裝飾品板塊，則玩家不會拿取獲得的裝飾品板塊，也不會獲得板塊的額外分數或是被視作額外畫作(詳見第8頁，遊戲計分)。

裝飾品板塊可以用來填滿一些無法用畫作填滿的牆面空間。例如：牆面上可能會出現1x1, 2x1, 3x1的空間，但遊戲中沒有對應尺寸的畫作可以填滿此類空間。

圖例中，黃色高亮的畫作板塊放置時，與2塊有相同畫框的畫作板塊相鄰，玩家放置此板塊後，可以選擇獲得並放置1塊尺寸2或更小的裝飾品板塊。



在比較罕見的情況下，某種尺寸的裝飾品板塊可能會被玩家全部拿完，此時玩家們必須將自己展示牆上的相鄰裝飾品板塊拆分或是合併為其他大小，以置換出該尺寸的裝飾品板塊。(舉例來說，若1x1的裝飾品板塊已被拿光，則玩家可以使用1塊3x1的裝飾品板塊，替換自己展示牆上3塊相鄰的1x1裝飾品板塊，並將替換下來的板塊返回供應堆)

糟糕藝術品味 (避免相同種類的畫作相鄰)

遊戲中的畫作共分為4個種類：

城市生活 、肖像畫 、靜物 、景觀 。

若玩家放置的畫作板塊與1塊或多塊**相同種類**的畫作有某一邊**相鄰**，則該玩家將會因為糟糕的藝術品味受到眾人的嘲笑！在遊戲結束時，每塊相鄰的同種類畫作板塊，都**無法獲得畫作價值分數**（詳見第8頁，遊戲計分）。



圖例中，2塊彼此相鄰的城市生活畫作在遊戲結束時，不會獲得任何畫作價值分數。

使用助手

若玩家**不能/不想放置剛獲得的1塊畫作或是裝飾品板塊**，則可以將該板塊暫時交給自己的助手。玩家版圖上的助手位置上同一時間可以容納**1塊**任意尺寸的板塊（畫作或是裝飾品）。

每當玩家在自己的展示牆上放置1塊新板塊時，都可以在放置之前/之後額外放置存放於助手位置上的板塊；玩家也可以選擇在獲得新板塊時先放置助手位置上的板塊，然後立即將新獲得的板塊放置在助手位置。

在遊戲結束時，若玩家的助手位置上放有板塊，則該板塊不會獲得任何分數，但是也不會被算作額外畫作。一旦某塊板塊被放在助手位置，則其只能在之後的遊戲中被放入展示牆，而**不可與博物館中的畫作交換**（詳見下文，空間不足）。



該玩家想要避免受到糟糕藝術品味的懲罰，所以將剛獲得的城市生活畫作放置在助手位置上。



在之後的輪次中，該玩家選擇
1. 首先放置當輪新獲得的板塊，然後
2. 放置助手位置上存放的板塊。

空間不足

若一位玩家拿取某畫作，但是其尺寸大小無法被放入該玩家的展示牆，則該玩家必須立即執行以下步驟：

1. 可以選擇將此畫作板塊放在助手位置（詳見上文）。
2. 若該玩家不願意將此畫作板塊放在助手位置，或是助手位置上已經放有板塊，則該玩家可以將拿取的畫作板塊，與博物館版圖旁1塊**相同種類不同尺寸**的畫作板塊**交換**（詳見第7頁，調整畫作價值），玩家必須立即將交換獲得的畫作板塊放入自己的展示牆中。**交換並不會讓畫作的價值產生變動**。
3. 如果玩家無法交換畫作板塊（因為博物館旁相同種類的畫作板塊中沒有能夠放入該玩家展示牆的尺寸），則該玩家必須將所選的畫作板塊放在自己玩家版圖旁，並作為**額外畫作**存放。該玩家會立即獲得**1塊1分的裝飾品板塊**，並將其按照規則放置。玩家版圖旁的每塊額外畫作都會在遊戲結束時，使該玩家失去2分。若某位玩家在自己的版圖旁放置了**第二塊額外畫作**，則會**立即觸發遊戲結束**（詳見第7頁，遊戲結束）。

圖例中，玩家被迫拿取1塊無法被放置在展示牆上的城市生活畫作板塊。

幸運的是，該玩家可以通過與博物館交換畫作，獲得1塊尺寸較小的城市生活畫作板塊，以避免獲得額外畫作。



4. 調整畫作價值

在遊戲過程中，藝術品市場上的潮流也在不斷變動，而畫作的價值也會因博物館版圖上的價值指示物，而受影響並產生波動。在遊戲結束時，4種不同種類的畫作都會按其當前價值指示物所在的名次，獲得不同的分數。某個種類的畫作價值指示物排名越高，則該種畫作在遊戲結束時價值的分數也就越高(詳見下文，畫作價值排名)。



目前，藝術品市場最推崇的是景觀畫作。

在每次競標結束之後，都會有1塊畫作板塊未被玩家拿取。此板塊會被博物館獲得，並導致對應種類的畫作價值上升。玩家需要將未被拿取的畫作板塊，放在博物館版圖旁對應該種類(顏色)的區域中，與之前放在該區域中的板塊疊放在一起。

在放置畫作板塊後，**查看該板塊的畫作價值**(位於該板塊的背後以及其對應的藝術品價值標記上)，然後將對應種類的價值指示物在記錄條上推進相同的步數。

博物館版圖上的價值指示物**不能停留在同一個位置上**。若某塊價值指示物將要被移動到一個已被其他價值指示物佔據的格子上，則其改為移動到該格左側第一個空格上(詳見下圖)。玩家在與博物館**交換畫作時不會推進價值指示物**。若某個價值指示物被推進到超過第50格的位置，則將該指示物翻面並重新從記錄條起始位置開始推進，翻面後的價值指示物本身代表+50點價值。

在某次競標後，未被玩家拿取的畫作為1塊價值4的紅色肖像畫，紅色價值指示物將會被推進到位置4，但是因為藍色城市生活價值指示物位於位置4，所以紅色價值指示物會少推進一步(被放置在位置3)。如果在遊戲結束時，藍色價值指示物的位置依然在紅色價值指示物之前，則城市生活畫作會比肖像畫價值更多的分數。



5. 一輪結束

在一輪遊戲結束後，拍賣師將拍賣錘傳遞給拍賣師順時針方向的下一位玩家。該玩家成為下一輪遊戲的拍賣師，並且挑選新的畫作板塊作為拍賣品開始下一輪遊戲。

遊戲結束

在以下情況出現時，遊戲結束就會被觸發：

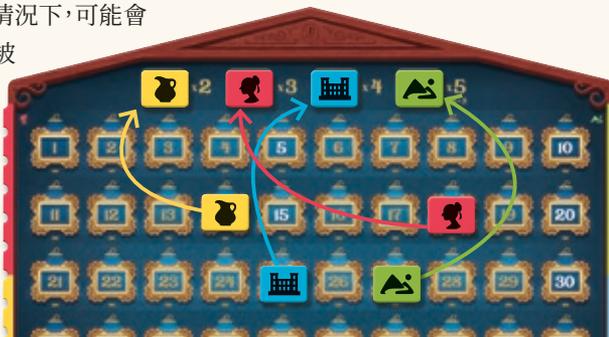
- * 某位玩家完全填滿自己的版圖展示牆，
或
- * 某位玩家持有2塊額外畫作，
或
- * 所有玩家都用完自己的競標卡牌。

在這種情況下，當前輪次就會成為本局遊戲的最後一輪，玩家們在完成該輪的遊戲之後，就會進行遊戲計分(詳見第8頁，遊戲計分)。得分最高的玩家獲得遊戲的勝利。

畫作價值排名

在玩家進行遊戲計分之前，首先要對4個畫作種類按其當前價值指示物位置進行價值排名。將4塊價值指示物移動到博物館版圖頂端的價值排名位置中，以顯示其價值排名。將價值排名最前的指示物放在最左側*5的位置，價值排名第二的指示物放在*4的位置，以此類推，直到將4塊價值指示物都放在價值排名位置中為止。

在比較罕見的情況下，可能會
有價值指示物未被
放置在博物館
版圖上，
在這種情況
下，將這些價
值指示物都
放在*2位置。



遊戲計分

在計算得分前，每位玩家幫自己左側的玩家檢查其是否受到了糟糕藝術品味的懲罰。之後每位玩家使用自己的分數指示物在博物館版圖上計算自己的得分：

1. **畫作價值：**每位玩家計算自己展示牆上每種畫作的數量，並乘以該種畫作的價值分數。受到糟糕藝術品味懲罰的畫作（彼此相鄰的相同種類畫作）不可計算在內。

社區認可 每塊畫作2分

令人敬佩 每塊畫作3分

大受歡迎 每塊畫作4分

流行前線 每塊畫作5分

2. **裝飾品獎勵：**每位玩家計算自己展示牆上裝飾品板塊的分數（盾牌圖標數量）。
3. **黃金視野區獎勵：**玩家每有1塊整體或部分位於黃金視野區的5分畫作板塊，就額外獲得3分。受到糟糕藝術品味懲罰的畫作也可獲得黃金視野區獎勵得分。
4. **滿牆獎勵：**每位完全覆蓋自己展示牆的玩家都會額外獲得5分。
5. **角落空置懲罰：**玩家的展示牆每有一個未被覆蓋的角落，都會失去2分（標示在展示牆4個角落）。
6. **額外懲罰：**玩家每持有1塊額外畫作，就會失去2分（放在助手位置上的畫作不算在內）。

工作人員

遊戲設計：MITCH WALLAGE

項目負責，美術指導，產品設計：MARK CASHA

美術：GIACOMO VIGHI, SOFIA ROSSI, VERONICA GRASSI,

ANGELICA REGNI, DORIS SHERMADHI, MAX KOSEK

圖像設計：MAX KOSEK & MARK CASHA

開發：MIGHTY BOARDS

項目經理：DAVID GIRGOP

規則書編輯：JEFF FRASER

市場：EVELINE FOUBERT

中文版翻譯：LWEN

中文版監修：DEMI

中文版美術：MAGHAI

中文版校對：TAO



了解更多

測試組長：Aphrodite Andreou。遊戲測試：Emma Wallace, Felipe Sanchez, Matt Wolfe, Andy North, David Marron, Ed Shubert, Quentin Burlison, Mark McGee, Taun Curtis, Emily Zucker, Clarence Simpson, Bob Schall, Susan Lupton, Joel Salda, Jeremy Baker, Jonah Klever, Wesley Tolliver, Anne Lupton, Juli Bierwirth, Elaine Wallace, Chris Wallace

打破平局

若最高分遇平手，則平手玩家手中剩餘的競標卡牌總價值最高者，獲得遊戲勝利。若仍為平手，則平手玩家共享遊戲勝利。

計分範例



圖例中，玩家總分如下：

靜物：4塊畫作板塊*2分 = 8分

肖像畫：3塊畫作板塊*3分 = 9分

城市生活：4塊畫作板塊*4分 = 16分

景觀：3塊畫作板塊*5分 = 15分

2塊彼此相鄰的景觀畫作板塊（圖例中紅框位置）因為受到糟糕藝術品味的懲罰，不會獲得分數。

裝飾品獎勵：11個盾牌圖標 = 11分

黃金視野區獎勵（黃色虛線之間的區域）：計算價值最高的綠色景觀畫作板塊，3塊畫作板塊*3分 = 9分

2塊受到糟糕藝術品味懲罰的畫作板塊依然會獲得黃金視野區獎勵得分。

滿牆獎勵：0分

角落空置懲罰：1個角落*2分 = -2分

額外畫作：1塊額外畫作板塊*2分 = -2分

最終得分 = 64分



MIGHTY
BOARDS

Rulebook version 1.1
© 2024 Mighty Boards Ltd.
All rights reserved. No part of this
product may be reproduced without
authorisation from Mighty Boards.

www.mighty-boards.com



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited
http://www.broadwaygames.com.hk
bw-hk@longshore.com.hk
Tel: +852 23631998

© 2024 版權屬栢龍玩具有限公司，保留一切權利。

🌀 玩家人数：2-4 游戏时长：30-60分钟 年龄：10+ 🌀

MITCH WALLACE

艺术名流

ART SOCIETY



规则书

扫码并查看视频教学
(英文版)



游戏配件

在游戏中玩家需要扮演一位艺术鉴赏家，目标是收集最具现代感与美感的艺术收藏，并在所有鉴赏家中脱颖而出！

玩家在游戏中需要对所有炙手可热的艺术佳作进行竞标，然后将获得的拍卖品布置在自己的展示墙上，从而构建自己独一无二的艺术珍藏。

但是要注意了！因为潮流会不断改变，走向更是难以预测。鉴赏家们没有购买的画作终将会流入博物馆中，并且改变市场上的流行趋势，甚至是艺术品的价值。究竟谁的展示墙能在一局游戏结束时，成为整个城市艺术圈中的谈论焦点呢？



116 块 画作板块



108 块 装饰品板块



4 张 起始价格卡牌



每位玩家 20 张 竞标卡牌



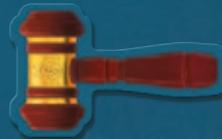
4 块 价值指示物
(每种画作 1 块)



每位玩家 2 块 分数指示物



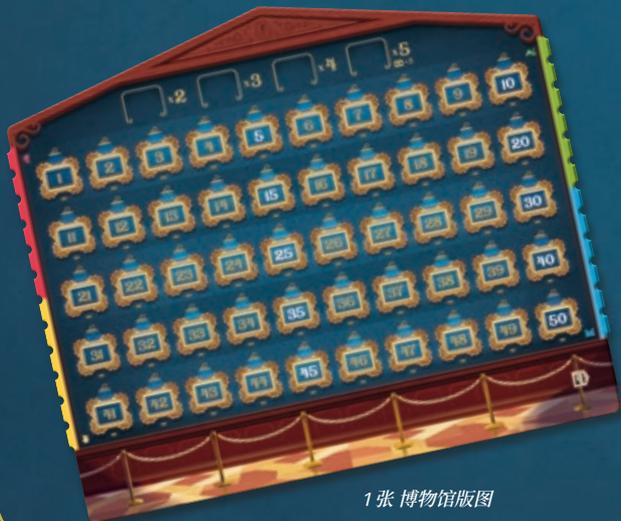
4 块 满墙奖励标记
(每位玩家 1 块)



1 个 拍卖锤



7 块 艺术品价值标记
(数字编号 3 - 9)



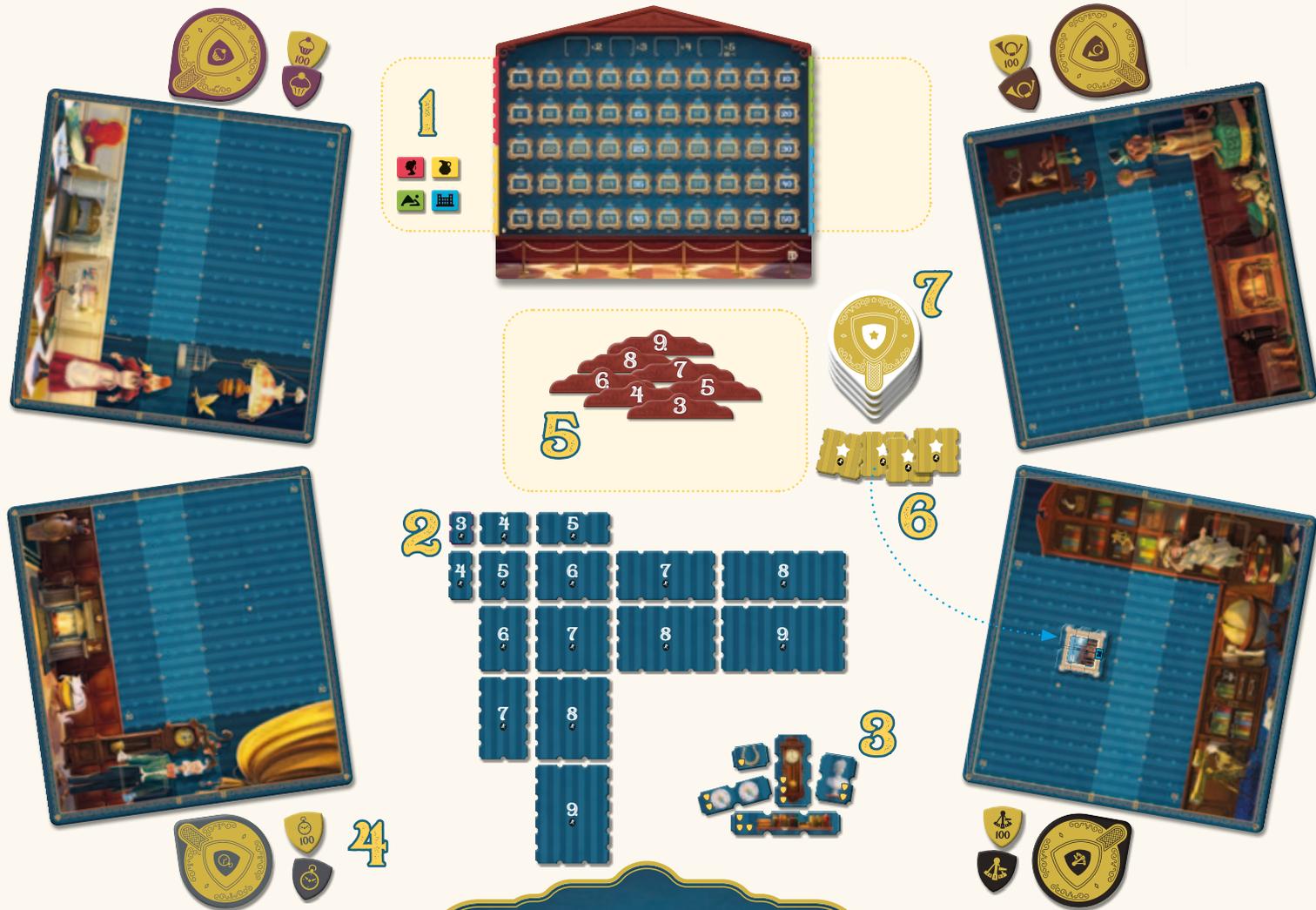
1 张 博物馆版图



4 张 玩家提示牌



4 张 玩家版图



游戏设置

- 1. 分数记录条:** 将博物馆版图放在桌面中央。在版图两侧为弃置的画作留出位置。将4块价值指示物放在博物馆版图旁。
- 2. 画作板块:** 将所有的画作按照其大小形状分类，正面朝下放在桌上，玩家们也可以使用游戏盒中的收纳陈列画作板块。
- 3. 装饰品板块:** 将所有的装饰品板块放在桌面上方便所有玩家拿取的位置形成供应堆。
- 4. 玩家配件:** 每位玩家选择一种玩家颜色，拿取对应颜色与图标的玩家版图(玩家版图的图标位于版图背面)、2块分数指示物以及20张竞标卡牌。每位玩家将自己的分数指示物放在玩家版图旁，留到游戏结束时使用。20张竞标卡牌在游戏开始时成为玩家的手牌。
- 5. 竞标区域:** 将所有艺术品价值标记叠放在竞标区域中。
- 6. 起始画作:** 拿取并洗匀所有的起始画作(背面颜色为金色并标有★的 2 x 3 画作板块)，每位玩家随机抽取1块。玩家必须立即将抽取的起始画作板块放在自己的玩家版图中，并且覆盖版图中央的1个或2个★位置。**将剩余的起始画作板块放在一旁，它们在本局游戏中不会被使用。**
- 7. 起始价格卡牌:** 将4张起始价格卡牌(带有★的白色卡牌)洗匀后发给每位玩家1张。获得数字最小起始价格卡牌的玩家成为第一轮游戏的拍卖师，并拿取拍卖锤。每位玩家将自己的起始价格卡牌正面向上放在自己面前，作为自己的起始价格。

游戏概览

一局游戏会进行数轮。每轮游戏中，玩家们都会依次进行5个不同的阶段。

1. **竞标准备阶段**: 拍卖师(持有拍卖锤的玩家)挑选玩家人数+1数量的画作板块, 作为本轮游戏中的拍卖品, 将所选的板块正面朝上放在桌上所有玩家都能看见的位置。
2. **竞标**: 每位玩家同时选择自己的1张竞标卡牌, 作为自己本轮中的出价。
3. **获得并放置画作**: 从出价最高的玩家依次开始, 每位玩家拿取一块未被选择的画作, 将其放在自己的玩家版图。
4. **调整画作价值**: 未被玩家拿取的画作将会被放入博物馆, 并且使对应种类画作的价值增加。
5. **一轮结束**: 拍卖师将拍卖锤按顺时针方向传给下一位玩家, 并开始下一轮游戏。

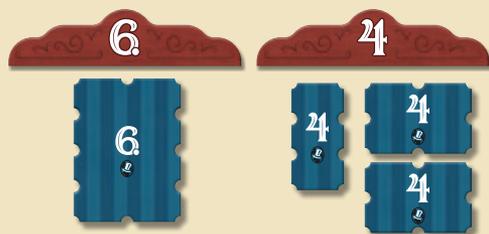
游戏会持续进行, 直到达成以下任一种情况后, 当前轮结束时, 游戏结束(详见第15页, 游戏结束): 某位玩家完全填满自己的版图展示墙; 某位玩家持有2块额外画作(详见第14页, 空间不足); 所有玩家都用完自己的竞标卡牌。



1. 竞标准备阶段

在每轮开始时, 拍卖师都会挑选**玩家人数+1**数量的画作板块作为本轮的拍卖品。拍卖师挑选画作板块的时候**不可以查看板块正面的内容**, 只能通过板块的大小形状挑选。拍卖师可以挑选多个相同形状的板块。

在拍卖师挑选完板块后, 其拿取与所选板块背面所示数字对应的**艺术品价值标记**, 并将所选板块放在数字对应的艺术品价值标记下方(如下图所示)。



在3人游戏中, 拍卖师会选择4个画作板块。

然后拍卖师将所选的画作板块(拍卖品)翻面。



2. 竞标

在准备完拍卖品之后, 每位玩家(包括拍卖师)都必须**同时秘密地**从自己手中**选择1张竞标卡牌**, **正面朝下**打出到自己上一轮已打出的**竞标卡牌上**(在第一轮的游戏时, 正面朝下放在自己面前游戏设置时获得的白色起始价格卡牌上)。在所有玩家都已经打出1张卡牌之后, 所有玩家同时翻开自己打出的卡牌以揭示自己本轮游戏的出价。

从本轮出价最高的玩家开始, 每位玩家从竞标区域中选择1块画作板块, 然后将其按照**放置规则**(详见第13页)放在自己的玩家版图中。玩家在挑选画作板块时没有时间限制, 而且可以在做出决定前拿取可选的画作板块, 在自己的版图中「尝试」放置。在当前玩家完成挑选之前, 下一位玩家不可以开始自己的挑选。

若有多位玩家打出了**相同数字的竞标卡牌**, 则这些玩家展示自己打出的上一张竞标卡牌, 并使用该牌的大小决定选择画作的顺序(数字较大者优先), 若数字仍然相同, 则比较再上一张卡牌, 直至能决定选择的顺序为止(白色起始价格卡牌被视作该叠卡牌的第一张)。除了这种情况以外, 玩家不可查看其他玩家之前打出的竞标卡牌。

画作的大小与价值点数并不会反应画作在游戏结束时的分数。所有相同种类的画作在游戏结束时都会价值同样的分数, 无论其尺寸大小。
(详见第16页)。

3. 获得并放置画作

每当有玩家获得1块新的**画作板块**或是**装饰品板块**时,就必须立即将其按照放置规则放入自己玩家版图的**展示墙区域**中,或是将其交给自己的**助手**,以在之后的轮次中放置。

展示墙放置规则

当玩家将1块画作板块或是装饰品板块放置到展示墙上时:

- * 其必须完全位于展示墙网格内。
- * 其必须与至少1块其他板块有一边相邻(不可对角相邻)。
- * 其必须以正确的朝向放置,使其种类图标位于画框的最下方(画作不可旋转)。



图例中显示了4种错误的放置方式,与1种正确的放置方式。

当玩家选择板块的放置位置时,可以自由尝试将板块摆放在展示墙上的任何位置中,但是在一轮结束时玩家们必须确定所有板块的摆放位置。一旦下一轮的拍卖师翻开了拍品,则所有之前的板块都不可再调整位置。玩家展示墙上眼睛图标之间的浅色区域被称作**黄金视野区**。在**黄金视野区**中放置的画作板块,在游戏结束时可能会获得额外的分数(详见第16页,游戏计分)。

对应画框并获得装饰品板块

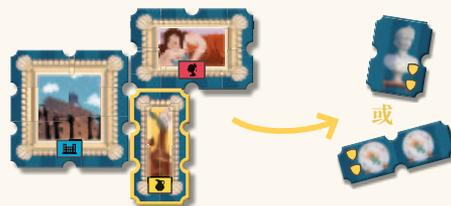
若玩家放置的画作板块与至少1块有**相同画框**的画作板块相邻,则该玩家就可以**立即获得1块装饰品板块作为奖励**,并在游戏结束时,获得该装饰品板块的分数。玩家必须立即拿起奖励的装饰品板块,并将其**按照放置规则**放在展示墙区域中,或是将其交给自己的助手(详见第14页,使用助手)

挑选装饰品板块时,该装饰品分数(盾牌图标数量)不能多于新画作板块所相邻的相同画框数量。如果玩家放置的画作板块与至少4个相同画框的画作板块相邻,则玩家改为选择拿起任意数量与分值的装饰品板块,使其总分值与相邻相同画框的数量相等。请注意:在计算相邻相同画框的画作板块数量时,新放置的板块自身不会被计算在内。

若玩家在填满自己的展示墙的同时获得了装饰品板块,则玩家不会拿取得到的装饰品板块,也不会获得板块的额外分数或是被视作额外画作(详见第16页,游戏计分)。

装饰品板块可以用来填满一些无法用画作填满的墙面空间。例如:墙面上可能会出现 1x1, 2x1, 3x1 的空间,但游戏中没有对应尺寸的画作可以填满此类空间。

图例中,黄色高亮的画作板块放置时,与2块有相同画框的画作板块相邻,玩家放置此板块后,可以选择获得并放置1块尺寸2或更小的装饰品板块。



在比较罕见的情况下,某种尺寸的装饰品板块可能会被玩家全部拿完,此时玩家们必须将自己展示墙上的相邻装饰品板块拆分或是合并为其他大小,以置换出该尺寸的装饰品板块。(举例来说,若 1x1 的装饰品板块已被拿光,则玩家可以使用 1块 3x1 的装饰品板块,替换自己展示墙上3块相邻的 1x1 装饰品板块,并将替换下来的板块返回供应堆)

糟糕艺术品味 (避免相同种类的画作相邻)

游戏中的画作共分为4个种类:

城市生活 、肖像画 、静物 、景观 。

若玩家放置的画作板块与至少1块**相同种类**的画作有某一边**相邻**,则该玩家将会因为糟糕的艺术品味受到众人的嘲笑!每块相邻的同种类画作板块,都**无法获得画作价值分数**(详见第16页,游戏计分)。



图例中,2块彼此相邻的城市生活画在游戏结束时,不会获得任何价值分数。

使用助手

若玩家不能/不想放置刚获得的1块画作或是装饰品板块,则可以将该板块暂时交给自己的助手。玩家版图上的助手位置上同一时间可以容纳**1块**任意尺寸的板块(画作或是装饰品)。

每当玩家在自己的展示墙上放置1块新板块时,都可以在放置之前/之后额外放置存放于助手位置上的板块;玩家也可以选择获得新板块时先放置助手位置上的板块,然后立即将新获得的板块放置在助手位置。

在游戏结束时,若玩家的助手位置上放有板块,则该板块不会获得任何分数,但是也不会被算作额外画作。一旦某块板块被放在助手位置,则其只能在之后的游戏中被放入展示墙,而**不可与博物馆中的画作交换**(详见下文,空间不足)。



该玩家想要避免受到糟糕艺术品味的惩罚,所以将刚获得的**城市生活**画作放置在助手位置上。



在之后的轮次中,该玩家选择
1. 首先放置当轮新获得的板块,然后
2. 放置助手位置上存放的板块。

空间不足

若一位玩家拿取某画作,但是其尺寸大小无法被放入该玩家的展示墙,则该玩家必须立即执行以下步骤:

1. 可以选择将此画作板块放在助手位置(详见上文)。
2. 若该玩家不愿意将此画作板块放在助手位置,或是助手位置上已经有板块,则该玩家可以**将拿取的画作板块,与博物馆版图旁1块**相同种类不同尺寸**的画作板块交换**(详见第15页,调整画作价值),玩家必须立即将交换获得的画作板块放入自己的展示墙中。**交换并不会让画作的价值产生变动**。
3. 如果玩家无法交换画作板块(因为博物馆旁相同种类的画作板块中没有能够放入该玩家展示墙的尺寸),则该玩家必须将所选的画作板块放在自己玩家版图旁,并作为**额外画作**存放。该玩家会立即获得**1块1分的装饰品板块**,并将其按照规则放置。玩家版图旁的每块额外画作都会在游戏结束时,使该玩家失去**2分**。若某位玩家在自己的版图旁放置了**第二块额外画作**,则会立即触发**游戏结束**(详见第15页,游戏结束)。

图例中,玩家被迫拿取1块无法被放置在展示墙上的城市生活画作板块。

幸运的是,该玩家可以通过与博物馆交换画作,获得1块尺寸较小的城市生活画作板块,以避免获得额外画作。



4. 调整画作价值

在游戏过程中，艺术品市场上的潮流也在不断变动，而画作的价值也会因博物馆版图上的价值指示物，而受影响并产生波动。在游戏结束时，4种不同种类的画作都会按其当前价值指示物所在的名次，获得不同的分数。某个种类的画作价值指示物排名越高，则该种画作在游戏结束时价值的分数也就越高(详见下文，画作价值排名)。



目前，艺术品市场最推崇的是景观画作。

在每次竞标结束之后，都会有1块画作板块未被玩家拿取。此板块会被博物馆获得，并导致对应种类的画作价值上升。玩家需要将未被拿取的画作板块，放在博物馆版图旁对应种类(颜色)的区域中，与之前放在该区域中的板块叠放在一起。

在放置画作板块后，**查看该板块的画作价值**(位于该板块的背后以及其对应的艺术品价值标记上)，然后将对应种类的价值指示物在记录条上推进相同的步数。

博物馆版图上的价值指示物**不能停留在同一个位置上**。若某个价值指示物将要被移动到一个已被其他价值指示物占据的格子上，则其改为移动到该格左侧第一个空格上(详见下图)。玩家在与博物馆**交换画作时不会推进价值指示物**。若某块价值指示物被推进到超过第50格的位置，则将该指示物翻面并重新从记录条起始位置开始推进，翻面后的价值指示物本身代表+50点价值。

在某次竞标后，未被玩家拿取的画作为1块价值4的红色肖像画，红色价值指示物将会被推进到位置4，但是因为蓝色城市生活价值指示物位于位置4，所以红色价值指示物会少推进一步(被放置在位置3)。如果在游戏结束时，蓝色价值指示物的位置依然在红色价值指示物之前，则城市生活画作会比肖像画价值更多的分数。



5. 一轮结束

在一轮游戏结束后，拍卖师将拍卖锤传递给拍卖师顺时针方向的下一位玩家。该玩家成为下一轮游戏的拍卖师，并且挑选新的画作板块作为拍卖品开始下一轮游戏。

游戏结束

在以下情况出现时，游戏结束就会被触发：

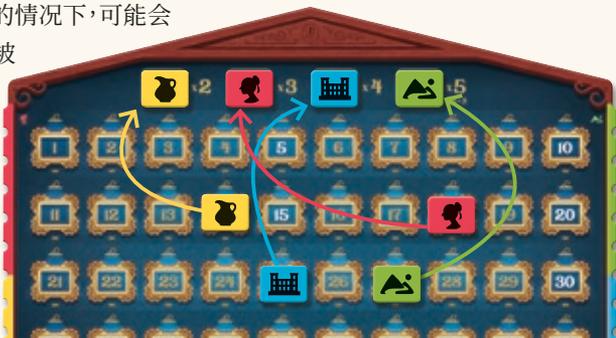
- * 某个玩家完全填满自己的版图展示墙，
或
- * 某位玩家持有2块额外画作，
或
- * 所有玩家都用完自己的竞标卡牌。

在这种情况下，当前轮次就会成为本局游戏的最后一轮，玩家们在完成该轮的游戏之后，就会进行游戏计分(详见第16页，游戏计分)。得分最高的玩家获得游戏的胜利。

画作价值排名

在玩家进行游戏计分之前，首先要对4个画作种类按其当前价值指示物位置进行价值排名。将4块价值指示物移动到博物馆版图顶端的价值排名位置中，以显示其价值排名。将价值排名最前的指示物放在最左侧*5的位置，价值排名第二的指示物放在*4的位置，以此类推，直到将4块价值指示物都放在价值排名位置中为止。

在在比较罕见的情况下，可能会有价值指示物未被放置在博物馆版图上，在这种情况下，将这些价值指示物都放在*2位置。



游戏计分

在计算得分前，每位玩家帮自己左侧的玩家检查其是否受到了糟糕艺术品味的惩罚。之后每位玩家使用自己的分数指示物在博物馆版图上计算自己的得分：

1. **画作价值：**每位玩家计算自己展示墙上每种画作的数量，并乘以该种画作的价值分数。受到糟糕艺术品味惩罚的画作（彼此相邻的相同种类画作）不可计算在内。

社区认可 每块画作 2分

令人敬佩 每块画作 3分

大受欢迎 每块画作 4分

流行前线 每块画作 5分

2. **装饰品奖励：**每位玩家计算自己展示墙上装饰品板块的分数（盾牌图标数量）。
3. **黄金视野区奖励：**玩家每有1块整体或部分位于黄金视野区的5分画作板块，就额外获得3分。受到糟糕艺术品味惩罚的画作也可获得黄金视野区奖励得分。
4. **满墙奖励：**每位完全覆盖自己展示墙的玩家都会额外获得5分。
5. **角落空置惩罚：**玩家的展示墙每有一个未被覆盖的角落，都会失去2分（标示在展示墙4个角落）。
6. **额外惩罚：**玩家每持有1块额外画作，就会失去2分（放在助手位置上的画作不算在内）。

工作人员

游戏设计：MITCH WALLAGE

项目负责，美术指导，产品设计：MARK CASHA

美术：GIACOMO VIGHI, SOFIA ROSSI, VERONICA GRASSI,

ANGELICA REGNI, DORIS SHERMADHI, MAX KOSEK

图像设计：MAX KOSEK & MARK CASHA

开发：MIGHTY BOARDS

项目经理：DAVID GIRGOP

规则书编辑：JEFF FRASER

市场：EVELINE FOUBERT

测试组长：Aphrodite Andreou. 游戏测试：Emma Wallace, Felipe Sanchez, Matt Wolfe, Andy North, David Marron, Ed Shubert, Quentin Burlison, Mark McGee, Taun Curtis, Emily Zucker, Clarence Simpson, Bob Schall, Susan Lupton, Joel Salda, Jeremy Baker, Jonah Klever, Wesley Tolliver, Anne Lupton, Juli Bierwirth, Elaine Wallace, Chris Wallace



了解更多

中文版翻译：LWEN

中文版监修：DEMI

中文版美术：MAGHAI

中文版校对：TAO

打破平局

若最高分遇平手，则平手玩家手中剩余的竞标卡牌总价值最高者，获得游戏胜利。若仍为平手，则平手玩家共享游戏胜利。

计分范例



图例中，玩家总分如下：

静物：4块画作板块*2分=8分

肖像画：3块画作板块*3分=9分

城市生活：4块画作板块*4分=16分

景观：3块画作板块*5分=15分

2块彼此相邻的景观画作板块（图例中红框位置）因为受到糟糕艺术品味的惩罚，不会获得分数。

装饰品奖励：11个盾牌图标=11分

黄金视野区奖励（黄色虚线之间的区域）：计算价值最高的绿色景观画作板块，3块画作板块*3分=9分

2块受到糟糕艺术品味惩罚的画作板块依然会获得黄金视野区奖励得分。

满墙奖励：0分

角落空置惩罚：1个角落*2分=-2分

额外画作：1块额外画作板块*2分=-2分

最终得分 = 64分



MIGHTY
BOARDS

Rulebook version 1.1
© 2024 Mighty Boards Ltd.
All rights reserved. No part of this
product may be reproduced without
authorisation from Mighty Boards.

www.mighty-boards.com



栢龍玩具有限公司
Broadway Toys Limited
http://www.broadwaygames.com.hk
bw-hk@longshore.com.hk
Tel: +852 23631998

© 2024 版权属栢龙玩具有限公司，保留一切权利。