



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



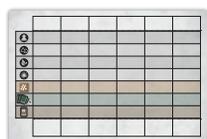
1 Startkarte



6 Spielfiguren,
in sechs Farben



24 Marker,
jeweils vier Marker in
sechs Farben



1 Wertungsblock

1 Spielanleitung



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

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 vor

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**.



Spielaufbau für

BEREITUNG

Entnommt die Spielteile vorsichtig aus den Stanztafeln heraus.



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.

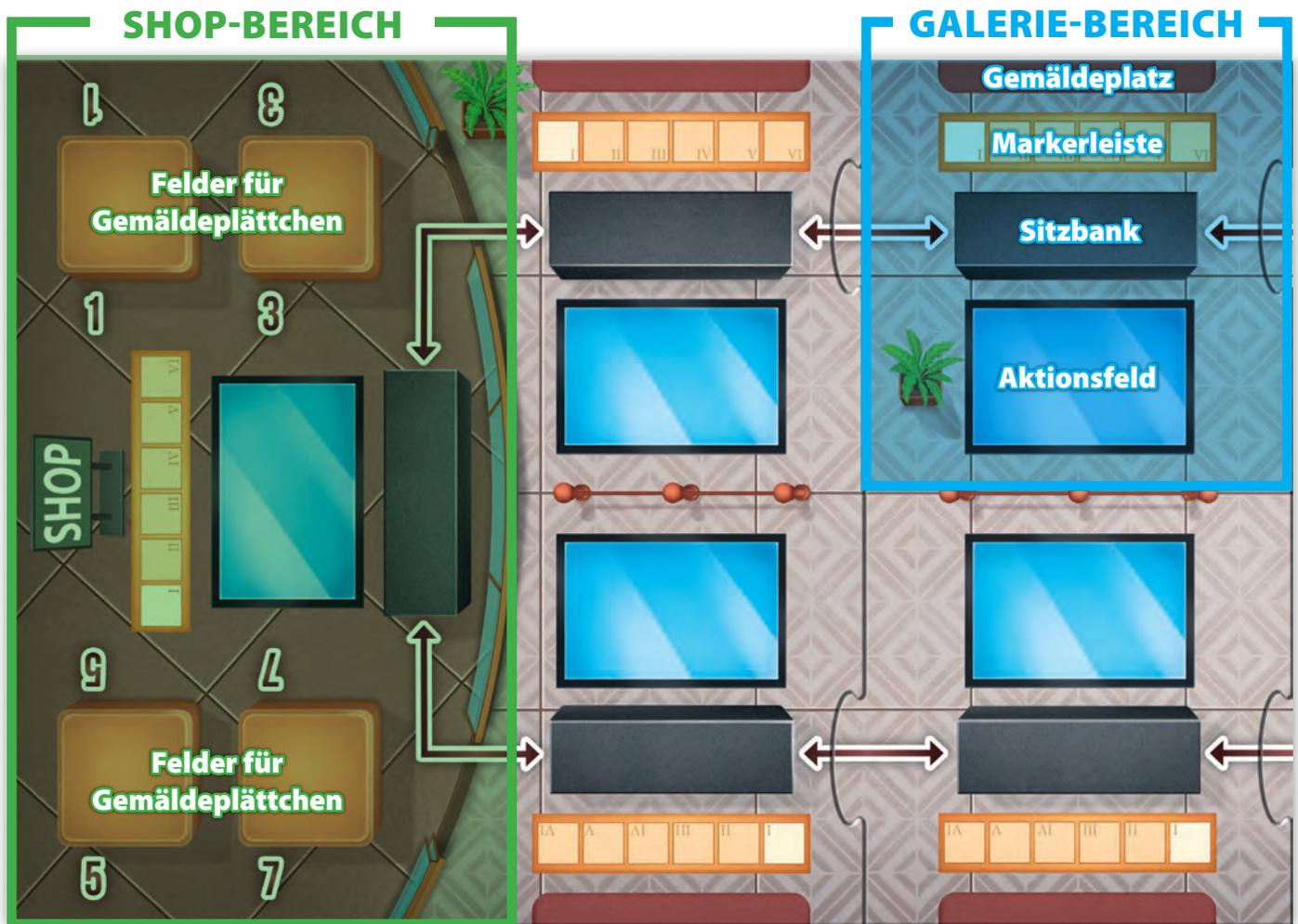
Bestimmt eine Person, die beginnt. Sie erhält die **Startkarte**.

für 4 Personen

DIE SPIELPLANBEREICHE

Der Spielplan besteht immer aus dem **Shop-Bereich** sowie aus **vier** bis **acht Galerie-Bereichen**.

- Der **Shop-Bereich** zeigt **vier Felder** für die Gemäldeplättchen (gekennzeichnet mit den Zahlen 1, 3, 5 und 7) sowie eine **Markerleiste** (bestehend aus sechs Feldern, nummeriert mit I.-VI.), eine **Sitzbank** und ein **Aktionsfeld**.
- Ein **Galerie-Bereich** zeigt einen **Gemäldeplatz**, eine **Markerleiste** (bestehend aus sechs Feldern, nummeriert mit I.-VI.), eine **Sitzbank** und ein **Aktionsfeld**.



SPIELABLAUF

Ein Spiel verläuft über mehrere Runden.

In jeder Runde bist du **viermal am Zug** und führst immer die folgenden **zwei Aktionen** der Reihe nach durch:

1. Spielfigur bewegen

2. Gebot abgeben

Am Ende jeder Runde kommt es zur **Verteilung**.

1. Spielfigur bewegen

Lege **1 beliebige Aktionskarte** aus deiner Hand **offen** vor dir aus und ziehe mit deiner Spielfigur auf dem Spielplan so viele Sitzbänke weiter, wie der Kartenwert vorgibt. **Wichtig:** Du darfst deine Spielfigur **im** oder **gegen** den **Uhrzeigersinn** ziehen, aber nicht in derselben Bewegungsaktion die Richtung wechseln. Du musst exakt den auf der Karte angegebenen Wert weiterziehen. Auf einer Sitzbank dürfen sich beliebig viele Spielfiguren befinden.

2. Gebot abgeben

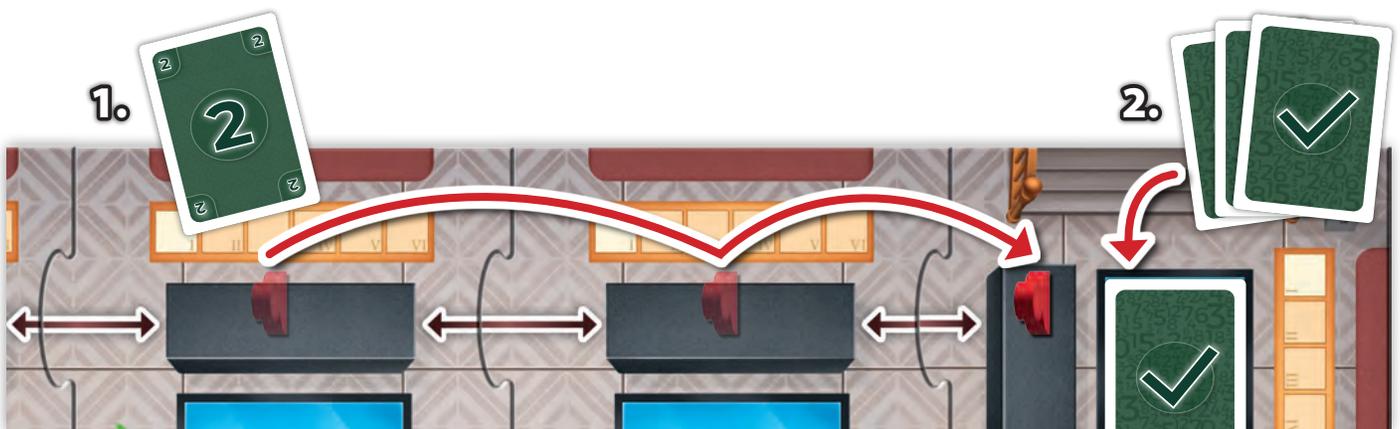
Lege **1 beliebige Aktionskarte** aus deiner Hand **verdeckt** auf das Aktionsfeld, das zu dem *Galerie-* oder *Shop-Bereich* gehört, auf dessen Sitzbank deine Spielfigur steht. Sollten bereits andere Aktionskarten auf diesem Aktionsfeld liegen, legst du deine Karte einfach obendrauf. Anschließend legst du einen eigenen Marker auf das Feld mit der niedrigsten noch sichtbaren Zahl der Markerleiste im entsprechenden Bereich.

Hinweis: Der erste Marker wird immer auf das helle Feld mit der Zahl I. gelegt. Die maximale Anzahl Marker pro Markerleiste beträgt sechs.

Danach ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug.

Führt diese Aktionen reihum noch jeweils **dreimal** durch, bis alle Personen jeweils viermal am Zug waren und **8 Aktionskarten** gespielt haben.

Vergleicht nun den **Kartenwert** eurer **letzten Handkarte** miteinander. Die Person mit dem höchsten Kartenwert erhält die **Startkarte**. Bei einem Gleichstand erhält die Person die Startkarte, die im Uhrzeigersinn am nächsten zu der Person sitzt, die in der abgelaufenen Runde im Besitz der Startkarte war.



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.

SPIELENDE & SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet, sobald beim *Rundenende*

a) nicht mehr genügend Gemäldekarten im Stapel vorhanden sind, um alle leeren Gemäldeplätze aufzufüllen, oder

b) 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:

- 1. 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.
- 2. 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**.
- 3. Aktionskarten**: Zählt die Werte eurer Handkarten zusammen und dividiert die Summe durch 4 (abgerundet). Tragt das Ergebnis als Punkte ein.
- 4. 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		
	7		
	—		
	35 P.		



= **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:

01. Sandro Botticelli: *Die Geburt der Venus* (ca. 1485/86), Uffizien Florenz, 172,5 x 278,5 cm.
02. Domenico Ghirlandaio: *Portrait der Giovanna Tornabuoni* (1489-90), Museum Thyssen-Bornemisza Madrid, 77 x 49 cm.
03. Albrecht Dürer: *Feldhase* (1502), Albertina Wien, 25,1 x 22,6 cm.
04. Albrecht Dürer: *Das große Rasenstück* (1503), Albertina Wien, 40,8 x 31,5 cm.
05. Leonardo Da Vinci: *Mona Lisa* (1503-06), Louvre Paris, 77 x 53 cm.
06. Raffael: *Madonna mit dem Stieglitz* (1506-07), Uffizien Florenz, 107 x 77,2cm.
07. Albrecht Altdorfer: *Alexanderschlacht* (1528-29), Alte Pinakothek München, 158 x 120 cm.
08. Hans Holbein der Jüngere: *Porträt Heinrichs VIII.* (1536/37), Museum Thyssen-Bornemisza Madrid, 28 x 20 cm.
09. Giuseppe Arcimboldo: *Sommer* (1563), Kunsthistorisches Museum Wien, 78 x 63,5 cm.
10. Pieter Bruegel der Ältere: *Turmbau zu Babel* (Wiener Version, 1563), Kunsthistorisches Museum Wien, 114 x 155 cm.
11. Pieter Bruegel der Ältere: *Die Jäger im Schnee* (1565), Kunsthistorisches Museum Wien, 117 x 162 cm.
12. Michelangelo Merisi da Caravaggio: *Bacchus* (ca. 1598), Uffizien Florenz, 95 x 85 cm.
13. Rembrandt van Rijn: *Christus im Sturm auf dem See Genezareth* (1633), gestohlen, 160 x 128 cm.
14. 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