



Hallo Boardgamefan!

Wir erstellen Spielhilfen und weitere Assets für Brettspiele, die wir Dir gern zur Verfügung stellen. Dabei ist es uns sehr wichtig einen echten Mehrwert zu bieten und Deinen Spieleabend auch nach einer längeren Pause wieder schnell auf Touren zu bringen.

Es hat viel Zeit und auch Geld gekostet diese Dokumente zu erstellen. Eigenständiges Erlernen, Recherche, Komprimierung, Playtesting, Gestaltung und Layout bedeuten viel Aufwand.

Daher würde es uns sehr helfen, wenn Du uns mit einer kleinen Spende unterstützt. Den Link zu unserem Paypal-Spenden-Button findest Du auf unserer Homepage:

boardgamefan.de

Vielen Dank und viel Spaß!

THE GALLERIST (1-4 SPIELER)

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler sind Galeristen, die Aufträge für Kunstliebhaber erfüllen, das Management ihrer Galerie übernehmen, Assistenten koordinieren und Künstler entdecken und fördern, um noch mehr Besucher in ihre Auktionen zu locken. Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt!

SCHLÜSSELBEGRIFFE

→ Aufbau der Galerie:

Jedes Spielergebäude besteht aus der **Lobby** (gestrichelte Kontur) und der **Galerie** (durchgezogene Kontur).

→ Auftragskarten:

Offene Aufträge bieten 1 Feld für eine Sonderaktion. Abgeschlossene Aufträge (Rückseite) bieten 2 Felder. Das Sonderaktionsfeld auf der Vorderseite hat auf den Auftrag selbst keinen Einfluss.

→ Besucher:

Weiß: Sammler, **Pink:** VIPs, **Braun:** Investoren.

→ Büro:

Hier warten deine Assistenten. Ist dein Büro voll besetzt, so werden weitere Assistenten, die in das Büro geschickt werden sollen, entlassen und aus dem Spiel entfernt.

→ Einfluss:

Du erlangst Einfluss durch die Anwesenheit von **VIPs** und **Sammlern** in deiner Galerie und durch die Durchführung von Aktionen auf dem **Internationalen Kunstmarkt**. Deine Position auf der Einflussleiste gewährt dir am Ende des Spiels zusätzliches Einkommen.

Siehe Einfluss, Geld & Ruhm

→ Limit für Sammler (weiße Besucher):

Beachte das Limit für weiße Besucher in deiner Galerie: 1+ die Anzahl deiner bisher verkauften Kunstwerke!

→ Reputationsplättchen:

Lege sie auf 1 der 6 Felder auf deinem Spielertableau (sofern frei). Du erhältst sofort den abgedeckten Bonus (nicht den auf dem Plättchen selbst!) und musst **1 beliebigen Besucher** von deiner Lobby auf die Plaza verschieben (falls möglich).

→ Ruhm:

Der Ruhm eines Künstlers bestimmt den **Wert seiner Kunstwerke**.

Siehe Einfluss, Geld & Ruhm

→ Signatur-Marker:

Jeder Künstler kann **nur 2 Signatur-Marker gleichzeitig** vergeben. Sobald beide Signatur-Marker von einem Künstler-Plättchen entfernt worden sind, kann dieser kein weiteres Kunstwerk erschaffen, bis eines seiner früheren Werke verkauft wurde.

→ Signatur-Marker auf Auftragsfeld:

Diese Signatur-Marker sichern dem Besitzer einen günstigen Einkaufspreis des Kunstwerks zu, da dieser Spieler diesen Künstler entdeckt und gefördert hat.

Du darfst immer nur 1 Künstler unter Vertrag haben!

→ Tickets erhalten:

Ist ein Stapel einer Ticketfarbe leer, entferne ein Ticket eines beliebigen anderen Stapels aus dem Spiel und erhalte das gewünschte Ticket aus der Ablage. Sind alle 3 Stapel aufgebraucht, nimmst Du Tickets direkt aus der Ablage.

*Siehe Zwischenwertung
Siehe Spielende*

SPIELABLAUF

[1] SETZE DEINEN GALERISTEN EIN

Zu Beginn deines Zuges befindet sich dein Galerist entweder auf einem Spielort oder in deiner Galerie.

→ Spielort: Wähle einen **anderen** Spielort.

→ Galerie: Wähle einen **beliebigen** Spielort.

Dann wählst Du **1 der 2 Spielort-Aktionen** dort aus.

*Siehe Aktionen
Siehe [5] Rauswurf-Aktionen*

[2] EINEN ASSISTENTEN ZURÜCKLASSEN (OPTIONAL)

Sobald Du einen **Spielort verlässt**, **kannst** Du einen deiner Assistenten dort zurücklassen.

Assistent müssen entweder aus deinem Büro (Spielertableau) oder von einem anderen Aktionsfeld (Spielort) kommen!

[3] NUTZE 1 SONDERAKTION (OPTIONAL)

Führe **1 der 2 Sonderaktionen** optional **vor oder nach** deiner Spielort-Aktion aus:

01. Zahle beliebig viele **Tickets**, um Besucher in Richtung deiner Galerie zu bewegen. Pro Ticket darfst Du 1 Besucher derselben Farbe um 1 Schritt bewegen. Auch mehrmals möglich.

Du kannst Besucher aus den Lobbies deiner Mitspieler auf die Plaza bewegen, jedoch nicht aus ihren Galerien!

Siehe Limit für Sammler (Schlüsselbegriff)

02. Bewege einen **Assistenten** auf eine Auftragskarte und erhalte ihren Bonus einmalig. Der Assistent verbleibt auf dieser Karte, um dies anzuzeigen.

Assistent müssen entweder aus deinem Büro (Spielertableau) oder von einem anderen Aktionsfeld (Spielort) kommen!

*Siehe Auftragskarten (Schlüsselbegriff)
Siehe [2.2] Ein Kunstwerk verkaufen*

AKTIONEN

[1] KÜNSTLERKOLONIE (OSTEN)

[1.1] EINEN KÜNSTLER ENTDECKEN

01. Wähle einen **beliebigen** unentdeckten Künstler (verdeckt)

02. Nutze das **Künstler-Bonus-Plättchen** und entferne es anschließend aus dem Spiel.

03. Nur bei **roten Künstlern**: Bewege den Sammler vom Künstler-Plättchen auf die **Plaza**.

04. Decke das **Künstlerplättchen** auf.

05. Platziere einen **Ruhm-Marker** auf das markierte Startfeld

06. Lege einen **Signatur-Marker** dieses Künstlers auf dein Auftragsfeld (unterstes Feld der Marktwert-Übersicht)

Solang dieser Signatur-Marker hier liegt, kannst Du keine weiteren Künstler entdecken. Du darfst immer nur 1 Künstler unter Vertrag haben!

[1.2] EIN KUNSTWERK KAUFEN UND AUSSTELLEN

Diese Aktion ermöglicht es einem Spieler ein Kunstwerk zu kaufen und es in seiner Galerie auszustellen. Die Kosten eines Kunstwerks entsprechen dem aktuellen Ruhm des Künstlers. Außer Du hast diesen Künstler entdeckt und beauftragt. Dann liegt sein Signatur-Marker auf deinem Auftragsfeld. In diesem Fall zahlst Du nur den **Basiswert** für den Ruhm des Künstlers.

01. Wähle einen **Künstler mit Signatur-Marker** bzw. dessen Signatur-Marker Du **bereits besitzt**.

02. Bewege alle **Besucher** vom Kunstwerk auf die Plaza.

03. Zahle Geld in Höhe des aktuellen **Ruhms des Künstlers** bzw. dessen Basiswert.

Einfluss kann verwendet werden, um Geld zu erhalten.

04. Erhöhe den **Ruhm** des Künstlers um folgende Werte:

→ **Basiswert** auf Kunstwerk.

→ **+1 pro Sammler** (weiße Besucher) in deiner **Galerie**.

Einfluss kann verwendet werden, um den Ruhm des Künstlers noch zusätzlich zu erhöhen.

05. Erhalte **Tickets**, wie auf dem Kunstwerk angegeben.

06. Drehe das Kunstwerk um und lege es **soweit wie möglich links** auf dein Spielertableau.

Steht dir kein freier Platz zur Verfügung, kannst Du kein Kunstwerk kaufen!

Der 4. Platz ist exklusiv für ein Meisterwerk reserviert.

07. Lege einen **Signatur-Marker** des Künstlers neben dein Tableau, um den Wert des Kunstwerks festzulegen. Der Wert ist abhängig vom aktuellen Ruhm des Künstlers:

→ Der letzte erreichte Stern auf der Skala.

Besitzt Du bereits einen Signatur-Marker dieses Künstlers im Auftragsfeld, so nutzt Du diesen, um den Wert anzuzeigen.

08. Ziehe **zufällige Besucher** aus dem Beutel und stelle sie auf das freigelegte Kunstwerk. Die Anzahl entspricht der Anzahl der angezeigten Tickets auf dem freigelegten Kunstwerk.

*Siehe Einfluss (Schlüsselbegriff)
Siehe Reputationsplättchen (Schlüsselbegriff)
Siehe Ruhm (Schlüsselbegriff)
Siehe Signatur-Marker (Schlüsselbegriff)
Siehe [1.1] Einen Künstler entdecken
Siehe [2.2] Ein Kunstwerk verkaufen*

[2] KÜNSTLERAGENTUR (NORDEN)

[2.1] EINEN VERTRAG UNTERZEICHNEN

Diese Aktion erlaubt es dir, eine der auf dem Spielbrett offen ausliegenden Vertragskarten zu nehmen und sie auf deinem Spielertableau zu platzieren.

01. Wähle **1 der 4 offen ausliegenden Aufträge** oder lege zuerst **4 neue Aufträge auf die alten Aufträge**.

Du kannst anschließend auch auf einen Vertrag verzichten!

Sollte der Nachziehstapel leer sein, mische abgelegte und die aktuell ausliegenden Aufträge zu einem neuen Nachziehstapel.

02. Lege den Vertrag auf ein **beliebiges Feld** auf deinem Spielertableau und erhalte (wenn zuvor sichtbar) das Ticket.

Zuvor erfüllte Aufträge – selbst mit Assistenten darauf – können auf diese Weise ersetzt werden. Der eventuelle Assistent kommt zurück ins Büro.

Sind keine Felder frei oder keine erfüllten Aufträge zu ersetzen, kannst Du diese Aktion nicht wählen!

03. Ist nun ein Feld in der Auslage leer? Ziehe eine neue Auftragskarte vom Stapel.

[2.2] EIN KUNSTWERK VERKAUFEN

Sobald Du eine **offen ausliegende Vertragskarte** auf deinem Spielertableau und ein **entsprechendes Kunstwerk** in deiner Galerie ausgestellt hast, darfst Du diese Aktion durchführen, um das Kunstwerk zu verkaufen.

01. Erhalte Geld in Höhe des aktuellen **Ruhms des Künstlers**.

Passe zuvor die Position des Signaturplättchens dieses Künstlers auf der Marktwert-Übersicht dessen Ruhmeswert an!

- 02. Entferne** das Kunstwerk aus deiner Galerie und lege es neben dein Spielertableau auf den Stapel verkaufter Kunstwerke.
- 03. Verschiebe** andere Kunstwerke nach links, um Lücken zu schließen.
- 04.** Lege den **Signatur-Marker** des Künstlers zurück neben sein Künstler-Plättchen.
- 05. Falls möglich:** Bewege **1 beliebigen Besucher** aus deiner Galerie auf die Plaza.
- 06.** Drehe die **erfüllte Auftragskarte** um.
→ Ein eventueller Assistent auf der Karte wird nun zurück in das Büro gelegt.
- 07.** Drehe die Seite nach oben, die einen **Besucher der Farbe** zeigt, den Du zuvor aus deiner Galerie entfernt hast.
→ Das nun **obere Icon** kann mit einer **Sonderaktion** durch einen Assistenten genutzt werden.

Weißer Besucher bzw. kein Besucher entfernt? Wähle eine beliebige Ausrichtung. Nur das Icon auf der für dich oberen Hälfte kann als Sonderaktion genutzt werden.

Siehe **Sonderaktionen (Spielablauf)**

[3] MEDIENZENTRUM (SÜDEN)

[3.1] EINEN ASSISTENTEN EINSTELLEN

Mit dieser Aktion kannst Du so viele Assistenten einstellen, wie sich im Büro unterbringen lassen.

- 01.** Verschiebe **bis zu 4 Assistenten** von der **Spitze des Arbeitsmarktes** (Spielertableau) zu den leeren Schreibtischen in deinem Büro.
- 02.** Bezahle die **Kosten** für jeden Assistenten, wie sie neben seinem Feld angezeigt werden.

Einfluss kann verwendet werden, um Geld zu erhalten.

- 03.** Erhalte den **Bonus für die Einstellung**, der neben dem Feld abgebildet ist (Eintrittskarten, Einfluss oder Geld).

[3.2] EINEN KÜNSTLER FÖRDERN

Das obere rechte Feld auf dem Künstler-Plättchen zeigt die aktuelle Stufe der medialen Förderung des Künstlers an. Mit dieser Aktion kannst Du diese **Förderung um 1 Stufe** erhöhen.

- 01.** Gib **Einfluss** in Höhe der neuen Förderungsstufe aus.
- 02.** Lege, sofern vorhanden, den aktuellen **Förderungs-Marker** auf das entsprechende Feld auf dem Spielbrett zurück.
- 03.** Platziere den **Förderungs-Marker** der nächsten Stufe auf das Künstler-Plättchen.

Stehen keine Förderungs-Marker der neuen Stufe zur Verfügung, kann diese Aktion nicht ausgewählt werden!

- 04.** Erhalte den **Bonus**, der über der neuen Stufe des Förderungs-Markers auf dem Spielbrett abgebildet ist:
→ 1 beliebige Eintrittskarte
→ Einfluss
→ 2 verschiedene Eintrittskarten
→ Geld
→ Besucher

- 05.** Erhöhe den **Ruhm des Künstlers** um 1 plus 1 weiteres Feld für jeden Sammler in deiner Galerie.

Passt nun die Position der Signaturplättchen dieses Künstlers auf der Marktwert-Übersicht dessen Ruhmeswert an!

[4] INTERNATIONALER KUNSTMARKT (WESTEN)

Dieser Spielort ist in 3 Spalten unterteilt: Den **oberen 4 Zeilen (Reputation)** und den **unteren 3 Zeilen (Auktion)**. Die beiden Aktionen, die hier durchgeführt werden, beziehen sich auf die unterschiedlichen Bereiche dieses Spielortes.

Der **Zugang zu einer Spalte** erfordert die richtigen **Besucher in der eigenen Lobby** (nicht der Galerie!):

- **1. Spalte:** 1 Besucher (einer beliebigen Farbe)
→ **2. Spalte:** 1 Investor + 1 VIP
→ **3. Spalte:** 1 Sammler + 1 Investor/1 VIP

1 Besucher jeder Farbe = Zugriff auf alle Spalten!

Die mittlere Spalte wird nur bei 3-4 Spielern eingesetzt!

[4.1] EIN REPUTATIONSPLÄTTCHEN NEHMEN

Um **Zugriff auf die einzelnen Zeilen** zu erhalten, musst Du ein Kunstwerk der jeweiligen Kunstform entweder **ausgestellt** oder bereits **verkauft** haben. Erhalte das **Reputationsplättchen**.

Siehe **Reputationsplättchen (Schlüsselbegriff)**

- 01.** Bewege anschließend einen **Assistenten** von **Spielorten** oder aus deinem **Büro** auf das nun freie Feld der Aktion.

Stehen keine Assistenten zur Verfügung, kann diese Aktion nicht ausgewählt werden! Assistent müssen entweder aus deinem Büro (Spielertableau) oder von einem anderen Aktionsfeld (Spielort) kommen!

Eingesetzte Assistenten bleiben für den Rest der Partie hier.

- 02.** Erhalte **3/2/1 Einfluss** gemäß der **Spalte**.

[4.2] AUF EIN RENOMMIERTES WERK BIETEN

Um auf renommierte Werke zu bieten, besetzt Du **während der Partie** Felder im unteren Bereich dieses Spielortes. Die eigentliche Auktion findet allerdings **erst in Schritt 04 der Endwertung** statt, und zwar in einer Mehrheitenwertung der Assistenten vor Ort.

- 01.** Erhalte **Zugriff auf eine Spalte** durch **Besucher in deiner Lobby**.
- 02.** Stelle einen **Assistenten** auf ein Auktionsfeld und zahle den **angezeigten Preis** der Zeile.

Eingesetzte Assistenten bleiben für den Rest der Partie hier.

- 03.** Erhalte **3/2/1 Einfluss** gemäß der **Spalte**.
- 04.** Erhalte den **Bonus des Feldes**.

Stehen keine Assistenten zur Verfügung, kann diese Aktion nicht ausgewählt werden! Assistent müssen entweder aus deinem Büro (Spielertableau) oder von einem anderen Aktionsfeld (Spielort) kommen!

[5] RAUSWURF-AKTIONEN (OPTIONAL)

Bewegst Du dich an einen Spielort, an dem sich bereits ein Mitspieler befindet (mit seinem Galeristen oder einem seiner Assistenten), wird dieser rausgeworfen und darf **optional** eine spezielle **„Rauswurf-Aktion“** durchführen, **nachdem** Du deinen Zug beendet hast.

Anschließend geht es in normaler Zugreihenfolge weiter.

Ein rausgeworfener Spieler darf **zwischen 2 Optionen** wählen:

- 01.** Nutze **1 der 2 Sonderaktionen**.
- 02. Mache deinen Einfluss geltend:** Reduziere deinen Einfluss bis zum **vorherigen Stern** (Symbol für Ruhm, um eine der beiden Spielort-Aktionen durchzuführen).

Siehe **Sonderaktionen (Spielablauf)**

Rauswurf eigener Assistenten ermöglicht keine Rauswurf-Aktionen!

Anschließend stellst Du die rausgeworfenen Figuren zurück:

- **Galerist:** Zurück in deine Galerie.
→ **Assistent:** Zurück in dein Büro (Spielertableau, falls möglich).

EINFLUSS, GELD & RUHM

EINFLUSS

Spieler erlangen Einfluss durch die Anwesenheit von **VIPs** und **Sammlern** in ihren Galerien und durch die Durchführung von Aktionen auf dem **Internationalen Kunstmarkt**. Die Position eines Spielers auf der Einflussleiste gewährt ihm am Ende des Spiels auch noch **zusätzliches Einkommen**. Einfluss kann in den folgenden Situationen ausgeübt (ausgegeben) werden:

- 01.** Nutze eine **Rauswurf-Aktion**.
- 02.** Nutze die Aktion **Einen Künstler fördern**.
- 03.** Nutze die Aktion, die den **Ruhm des Künstlers erhöht**.
- 04.** Ein Spieler verwendet Geld um ein **Kunstwerk zu kaufen**, einen **Assistenten einzustellen** oder ein Angebot auf dem **Internationalen Kunstmarkt** abzugeben.

*Siehe [3.2] Einen Künstler fördern
Siehe [4] Internationaler Kunstmarkt
Siehe [5] Rauswurf-Aktionen*

GELD

Wenn Du Geld zahlen musst, kannst Du alternativ deinen Einflussmarker auf der Einflussleiste auf **vorherige Felder mit einem Geldsymbol** für jeweils 1\$ zurückbewegen.

Die Zahl innerhalb der Geldsymbole auf der Einflussleiste wird nur für die Endwertung verwendet.

Geld, das Du durch die Einflussleiste erhältst, muss umgehend für die aktuelle Aktion ausgegeben werden!

RUHM

Wenn Du eine Aktion ausführst, die den Ruhm eines Künstlers erhöht, kannst Du optional deinen Einflussmarker auf der Einflussleiste auf **vorherige Felder mit einem Stern** (Symbol für Ruhm) zurückbewegen. Hierfür erhält der Künstler zusätzlich **1 Ruhm pro Ruhmsymbol**.

MEISTERWERKE

Erlangt ein Künstler seinen **höchsten Ruhm**, wird er zum **Prominenten** und tritt in den **Ruhestand**. Lege **1 Prominenz-Marker** auf den Künstler und erhalte 5\$. Von diesem Künstler können nun **keine Kunstwerke mehr** gekauft werden (außer Auftragsarbeiten)! Alle ausgestellten **Kunstwerke werden zu Meisterwerken**. Spieler mit Meisterwerken können auch den **4. Galerieplatz** verwenden (mindestens 1 Meisterwerk im Besitz).

ZWISCHENWERTUNG

Nach dem Zug, in dem der **erste Ticketstapel** geleert wird, findet eine **Zwischenwertung** statt. Alle Spieler erhalten **Einfluss** bzw. **Geld für Besucher in ihrer Galerie**, wie angezeigt.

Siehe „Scoring Expansion“

SPIELEND

Mindestens 2 der folgenden **Bedingungen** müssen erfüllt sein:

01. Alle **Tickets** sind aufgebraucht.
02. 2+ Künstler sind **Prominent**.
03. Es befinden sich **keine Besucher** mehr im Beutel.

Die aktuelle Runde wird noch zuende gespielt. Anschließend folgt noch eine abschließende Runde, in der jedoch **keine Rauswurf-Aktionen** erlaubt sind.

ENDWERTUNG

01. **Internationaler Kunstmarkt:** Mehrheitenwertung der Assistenten pro Spalte.

Gleichstand: Addiere die Geldbeträge für die beiden umstrittenen Plätze und zahle jedem Spieler die Hälfte (abgerundet) aus.
Beispiel bei 2 Spielern: $6+3 = 9 : 2 = 4,5 = 4\$$ pro Kopf.

02. Werte die **Reputationsplättchen** auf deinem **Spielertableau** (siehe Rückseite der Anleitung).

03. Erhalte den aktuellen **Wert der Kunstwerke** in deiner Galerie.

*Die Kunstwerke werden noch **nicht** abgelegt!*

04. **Auktion von Kunstwerken mit internationalem Renommee:** Jeder Assistent in einer Zeile repräsentiert den Geldbetrag, der links neben der Zeilen im unteren Bereich des internationalen Kunstmarktes angegeben ist. Addiere diese Werte pro Assistenten.

In absteigender Reihenfolge suchen sich die Spieler eines der Kunstwerke aus und legen es entweder in ihre Galerie (selbst wenn kein Platz mehr ist!) oder zu ihren verkauften Kunstwerken.

Gleichstand: Höchster Wert in der 3./2./1. Spalte.

→ Anschließend erhalten die Spieler Geld entsprechend dem Ruhmeswert des **bekanntesten Künstlers** dieser Kunstform.

05. Werte deine **Kuratorenkarte:** Erhalte den **Geldbetrag für Sets** in deiner Galerie (1x pro Set).

06. Werte deine **Kunsthändlerkarte:** Erhalte den **Geldbetrag für Sets** **verkaufter** Kunstwerke (1x pro Set).

07. Erhalte Geld von deinem **aktuellen** bzw. **vorherigen Feld** mit **Geldsymbol**.

*Der Spieler mit dem **meisten Geld** gewinnt.*

GLEICHSTANDSBRECHER

01. Die **meisten Kunstwerke** (ausgestellt & verkauft).
02. Die **meisten Besucher** in der Galerie.
03. Die **meisten angestellten Assistenten**.
04. Der Sieg wird **geteilt**.

„SCORING EXPANSION“

Diese Erweiterung bringt etwas **Variabilität** in die **Zwischenwertung** und verändert diese. Wähle zwischen **zufälligem** und **kontrolliertem** Aufbau.

Wenn die Zwischenwertung beginnt, erhalten die Spieler Einfluss für 1-3 **erfüllte Zwischenwertungsplättchen**.

Gleichstandsbrecher: Alle beteiligten Spieler erhalten die vollen Punkte.

ZUFÄLLIGER AUFBAU

- **Ziehe 3 zufällige** Zwischenwertungsplättchen.
- Decke mit ihnen das **Feld der Zwischenwertung** ab.

KONTROLLIERTER AUFBAU

- **Wähle 3** Zwischenwertungsplättchen.
- Decke mit ihnen das **Feld der Zwischenwertung** ab.

ZIELE DER ZWISCHENWERTUNGSPLÄTTCHEN

01. Der Spieler mit dem **meisten Geld** erhält **5 Einfluss**.
02. Der Spieler mit den **meisten verkauften Kunstwerken** erhält **5 Einfluss**.
03. Der Spieler mit den **meisten angestellten Assistenten** erhält **5 Einfluss**.
04. Der Spieler mit den **meisten Signatur-Markern** erhält **5 Einfluss**.
05. Der Spieler mit den **meisten ausgestellten Kunstwerken** in seiner Galerie erhält **5 Einfluss**.
06. Der Spieler mit den **meisten Assistenten auf Auktionsfeldern** erhält **5 Einfluss**.
07. Der Spieler mit den **meisten Reputationsplättchen** erhält **5 Einfluss**.
08. Der Spieler mit den **meisten Tickets** erhält **5 Geld**.
09. Der Spieler mit den **wenigsten Investoren (Braun)** in seiner Galerie erhält **5 Geld**.
10. Der Spieler mit den **wenigsten Sammlern (Weiß)** in seiner Galerie erhält **5 Geld**.
11. Der Spieler mit den **wenigsten VIPs (Pink)** in seiner Galerie erhält **5 Geld**.
12. Der Spieler mit den **wenigsten Besuchern** in seiner Galerie erhält **5 Geld**.
13. Der Spieler mit dem **wenigsten Geld** erhält **5 Geld**.
14. Der Spieler mit den **wenigsten Signatur-Markern** erhält **5 Geld**.