

Till F. Teenck

Artline

Hermitage



Libro de Reglas

CONTENIDO

96 Cuadros
Libro de Reglas



PREPARACIÓN

Baraja todos los Cuadros y reparte 5 a cada jugador, sin mostrarlos a los demás jugadores. Toma al azar un Cuadro Inicial adicional y colócalo horizontalmente en el centro de la mesa, boca arriba. Todos los Cuadros restantes se colocan boca abajo en un mazo de robo.

El jugador que haya visitado una exposición de arte más recientemente será el jugador inicial.



DESCRIPCIÓN GENERAL

Los jugadores realizan sus turnos en sentido horario. En su turno, el jugador intenta jugar una carta de su mano ("Cuadro") en una fila y/o columna con una característica común ("Galería"), en la mesa ("Museo"). Si no puede o no quiere hacerlo, descarta un Cuadro de su mano.

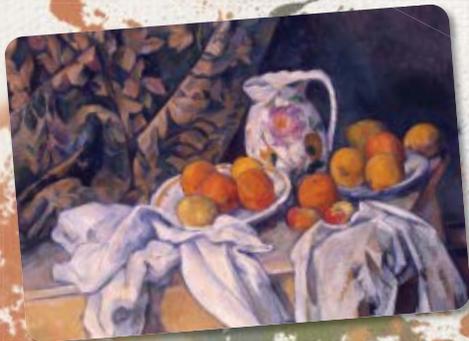
Al final de su turno, el jugador recibe un nuevo Cuadro del mazo de robo, a menos que haya jugado su Cuadro en la intersección de una fila y una columna ("Exposición"). En este caso, no roba ningún cuadro y ahora está un paso más cerca de la victoria. ¡El primer jugador que se quede sin Cuadros en su mano gana la partida!

Añadir un Cuadro

En cada turno, el jugador puede jugar un Cuadro de su mano en cualquier Galería. Todos los Cuadros deben ser jugados de forma adyacente a otros Cuadros en la mesa (en una fila o en una columna), y también deben coincidir con la alineación de los Cuadros adyacentes, es decir, el lado largo junto al lado largo o el lado corto junto al lado corto. La orientación de las imágenes en los Cuadros es irrelevante. Los Cuadros no pueden superponerse entre sí.

Un Cuadro puede ser jugado en una fila o columna solo si encaja en la Galería con todos los Cuadros en la misma fila / columna. **Una Galería es un conjunto de Cuadros con una característica común:** cualquier detalle que el jugador encuentre para conectar los Cuadros. Cada Cuadro puede formar parte de 2 Galerías a la vez: una horizontal y otra vertical.

Una vez que los Cuadros hayan sido colocados en la mesa, no se pueden mover. El tamaño de la mesa delimita el área de juego: los Cuadros solo se pueden jugar si caben completamente en la mesa.



EJEMPLO: AÑADIR UN CUADRO

Las posiciones A y B son ubicaciones correctas para un Cuadro. Las posiciones C (en sentido transversal) y D (no adyacente) son ubicaciones incorrectas.



Hay tres formas de añadir un Cuadro:

1. Abrir una nueva Galería
2. Ampliar la Galería existente
3. Celebrar una Exposición

1. Abrir una nueva Galería

Para abrir una nueva Galería, el jugador debe añadir el segundo Cuadro a una fila / columna. Al colocar el Cuadro, el jugador activo debe anunciar a los demás jugadores la característica común de la Galería. De ahora en adelante, solo se pueden añadir a la Galería los Cuadros que coincidan con su característica. Si un jugador abre dos Galerías al mismo tiempo (una horizontal y otra vertical), tiene que encontrar dos características diferentes para cada una de esas Galerías.

La característica de una Galería puede ser de naturaleza general (“Fondo oscuro”), puede referirse a un elemento único en los Cuadros (“Puente”) o puede ser una combinación específica de diferentes elementos (“Niño rubio durmiendo”). Sin embargo, la característica de una Galería no puede ser nunca demasiado genérica, ya que podría englobar todos los Cuadros del juego (“Color en el lienzo”).

La característica elegida solo debe referirse a elementos que se puedan ver. El hecho de que falte algo (“No hay ningún elefante azul”) no serviría para abrir una Galería. No está permitido utilizar interpretaciones como características (“Hermanos”) ni información basada en un conocimiento más profundo de las imágenes (“Surrealismo”). El título del Cuadro, el artista y el año de creación impresos en el Cuadro están solo para fines informativos y no se pueden utilizar como características.

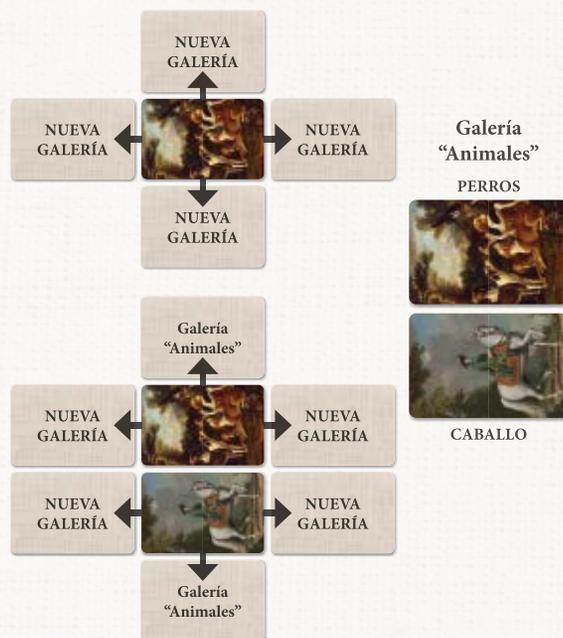
Además, la característica de una Galería debe ser comprensible para todos. Si la mitad o más de jugadores no pueden identificar el elemento elegido, el jugador actual debe definir otra característica o jugar otro Cuadro.

La característica establecida de una Galería no puede modificarse durante la partida y una característica que ya esté en uso no puede repetirse en otra Galería.

Nota: Cuanto más específica sea la característica, más difícil será añadir Cuadros a esa Galería.

EJEMPLO: ABRIR GALERÍAS

- El Cuadro Inicial es un Cuadro con perros. Al añadir un Cuadro con algún elemento en común, de forma adyacente a cualquier lado de este, se puede abrir una nueva Galería (horizontal o vertical).
- Si un jugador juega un Cuadro que muestra un caballo debajo del Cuadro Inicial y anuncia la Galería “Animales”, a partir de ahora, a ambos extremos de esta columna solo se pueden añadir Cuadros que también muestren animales. Sin embargo, a la derecha y a la izquierda de estos dos Cuadros, se pueden abrir dos nuevas Galerías horizontales con características diferentes.



2. Ampliar la Galería existente

Para jugar un Cuadro en una Galería existente, el jugador tiene que jugar una carta que coincida con la característica de esta Galería anunciada anteriormente.

Si un nuevo Cuadro es añadido al mismo tiempo a una columna y a una fila existentes, debe encajar en las dos Galerías. Si una de las Galerías se abre en este momento, el jugador debe definir la característica para ella. No puede haber diferentes Galerías dentro de la misma fila / columna. Incluso si hay un hueco entre los Cuadros, estos deben compartir una característica común. En la misma fila / columna no puede haber Cuadros que no tengan nada en común.



EJEMPLO: AMPLIAR GALERÍAS

A La característica de esta Galería vertical es «Vestimenta roja». Para añadir Cuadros a esta columna (espacio A), se debe elegir un Cuadro que muestre algún tipo de vestimenta roja.

B En el espacio B, solo se puede jugar un Cuadro que encaje en la Galería vertical «Animales» y en la Galería horizontal «Tres personas». Por lo tanto, el Cuadro ha de mostrar a tres personas y un animal.

C En el espacio C, ha de continuar la Galería «Niños» y, al mismo tiempo, el jugador que añada un Cuadro allí debe encontrar una nueva característica común para la Galería con el Cuadro de arriba.



¡IMPORTANTE!

Si un Cuadro recién jugado no encaja en la Galería, otros jugadores pueden desafiar el turno de su oponente. Todos los jugadores, excepto el que haya jugado el Cuadro, votan si encaja en la Galería o no. Si al menos la mitad de los jugadores vota que «Sí», el Cuadro se queda. De lo contrario, el jugador se lleva el Cuadro a su mano y realiza otro turno. Votad para resolver todos los demás desacuerdos (por ejemplo, si un Cuadro con 4 personas se puede jugar en la Galería «Tres personas» o no).

Artline: Hermitage es un juego para pasar un rato agradable en compañía. Recomendamos no jugar demasiado en serio ni obcecarse con la victoria. Deja que tus amigos disfruten de la partida y ellos harán lo mismo.

3. Celebrar una Exposición

Si un jugador ha logrado jugar un Cuadro en la intersección de una fila y una columna (ya sea abriendo o ampliando dos Galerías al mismo tiempo), celebra una Exposición y, por lo tanto, no roba ningún Cuadro nuevo al final de su turno: ¡este jugador ya está un paso más cerca de la victoria!

¡Este cuadro podría ser una buena opción!



EJEMPLO: CELEBRAR EXPOSICIONES

- A** Aquí, un Cuadro debe encajar en la Galería horizontal “Tres personas”, así como en la Galería vertical “Animales”.
- B** En este espacio, solo se puede añadir un Cuadro que muestre a niños (de acuerdo con la Galería horizontal) y una característica común adicional (por definir) con la imagen de arriba.
- C** Para colocar un Cuadro aquí, se deben abrir dos nuevas Galerías. Ten en cuenta que estas nuevas Galerías no pueden denominarse “Niños” o “Animales”, ya que cada característica solo se puede usar una vez por juego. No obstante, está permitido abrir Galerías con algunas variaciones de estas características como “1 Chico” o “Persona con vestimenta verde”, y “Animales en el interior”.



FIN DEL TURNO

Al final de su turno, el jugador activo roba un Cuadro del mazo de robo, a menos que haya celebrado una Exposición durante su turno.

FIN DE LA PARTIDA

Si un jugador celebra una Exposición con su último Cuadro, todos los demás jugadores realizan su último turno. La partida finaliza y todos los jugadores que se hayan quedado sin Cuadros en su mano ganan la partida (si hay 2 o más ganadores, comparten la victoria).

¡Importante! Si un jugador juega su último Cuadro, pero no celebra ninguna Exposición con él, roba otro Cuadro y la partida no finaliza.

La partida termina también si el mazo de robo se queda vacío. En este caso, gana el jugador / jugadores con el menor número de Cuadros en su mano.

VARIANTE DE LA PARTIDA: TEMPORADA DE EXPOSICIONES

Si queréis, podéis comenzar la partida con varios Cuadros Iniciales. Colócalos como se muestra en la imagen. Recomendamos usar una cantidad de Cuadros igual a la mitad del número de jugadores (redondeado hacia arriba).

Por ejemplo, para una partida a 5 jugadores, prepara un Museo con 3 Cuadros. Este tipo de configuración incrementará las posibilidades de todos los jugadores para celebrar una Exposición durante la primera ronda.



VARIANTE DE LA PARTIDA: CONSERVADORES COMPETITIVOS

Si queréis jugar en un modo más competitivo, podéis emplear una regla adicional:

Si un jugador no puede o no quiere jugar un Cuadro en su turno, debe mostrar sus Cuadros a los demás jugadores. El jugador a su derecha puede jugar uno de esos Cuadros de acuerdo con las reglas habituales. Los otros jugadores pueden ayudarle. Si ese jugador tampoco lo consigue, entonces el propietario de los Cuadros descarta cualquier Cuadro y roba uno nuevo del mazo de robo.

CREADORES DEL JUEGO

Autor: Till F. Teenck

Desarrollo del Juego: Petr Tyulenev, Pavel Ilyin

Productor: Nikolay Pegasov

EDITORIAL: HOBBY WORLD

Gestión General: Mikhail Akulov

Gestión de Producción: Ivan Popov

Editor Principal: Alexander Kiselev

Editor: Valentin Matyusha, Maria Shulgina

Diseño y Maquetación: Ivan Sukhovey, Kristina Soozar, Darya Veliksar

Departamento Internacional: Pavel Safonov y Julia Klokova

EDITORIAL: SD GAMES

Traducción al Castellano: Ewa Jakubowska

Diseño y Maquetación: Vitamina Disseny

Editor: César Sánchez

Un especial agradecimiento a: Hilko Drude, Reinhold Wittig, Jeffrey D. Allers, Martijn Althuisen, Nuria Wieskotten y Sonja Meyer. Además de Ingolf Teenck, Bettina Jannke, Andreas Mackeben, Martin Cordes, Stefan Obermeyer, Elissa Lee-Drude, Arne Rose, Jarla Rose, Marten Rose, Bernd Eisenstein, Hartmut Kommerell, Sophia Wagner, Rolf Raupach y Michael Schmitt.

Playtesters: Morfey de Korellon, Ilya Semenov, Julia Kolesnikova, Ilya Belyanov, Ekaterina Peregudova, Dmitry Kurt Nikonov, Alexander Medvedev, Vitaly Repin, Mortemanes Martines, Svetlana Gavrulina, Yana Blazhko, Denis Hudyan, Maria Shaban

Gracias especiales a Ilya Karpinsky.

La reimpresión y publicación de las reglas del juego, sus contenidos e ilustraciones sin el permiso del propietario de los derechos de autor está estrictamente prohibida.

© State Hermitage Museum, Saint-Petersburg, 2018

Fotógrafos: P. S. Demidov, A. M. Koksharov, S. V. Pokrovsky, I. A. Regentova, S. V. Suetova, K. V. Sinyavsky, V. S. Terebenin, L. G. Heyfets

Todos los derechos reservados.

© 2020 Hobby World



international@hobbyworld.ru
international.hobbyworld.ru

© 2020 SD Games



info@playsdgames.com
www.playsdgames.com