

# Modern Art

## Gra o wysokie stawki w galeriach

W Modern Art gracz wciela się we właściciela jednej z najbardziej renomowanych galerii sztuki na świecie. Posiada kolekcję malowideł obiecujących młodych artystów, którzy już niebawem mogą osiągnąć status wielkich malarzy. Twoim celem jest zdobycie jak największej ilości pieniędzy, więc będziesz sprzedawał obrazy na aukcjach temu, kto zapłaci za nie najwięcej. W tym samym czasie będziesz także kupował obrazy wystawiane przez innych graczy licząc na to, że obraz, który nabyłeś, okaże się najbardziej popularnym dziełem tego sezonu aukcyjnego. Pod koniec sezonu sprzedasz wszystkie zdobyte przez siebie obrazy za cenę odpowiadającą popularności ich twórców, na którą wpływa także ich działalność artystyczna z poprzednich sezonów. Czy jesteś w stanie sprawnie manipulować pięcioma rodzajami aukcji tak, by twoje obrazy osiągnęły najwyższą wartość w czterech sezonach pełnych wysokich licytacji?

### Cel gry

Ty i Twoi przeciwnicy będziecie po kolei sprzedawać swoje obrazy tym, którzy będą gotowi najwięcej za nie zapłacić. Na końcu każdego sezonu aukcyjnego wszystkie obrazy zostaną sprzedane. Wygrywa ten gracz, który po czterech sezonach będzie miał najwięcej pieniędzy.

### Elementy

- 1 plansza punktów
- 70 kart reprezentujących dzieła 5 artystów
- 5 zasłonek domów aukcyjnych
- Sztony pieniędzy o 5 wartościach
- 12 znaczników wartości rynkowej (czarnych)
- Instrukcja

### Stwórz własną galerię!

W zestawie znajduje się szósta, czysta zasłonka domu aukcyjnego. Możesz z niej skorzystać by zaprojektować własną galerię sztuki nowoczesnej.

*Uwaga: W talii znajdują się dwie karty reklamujące inne gry Rainera Knizi. Nie używa się ich w rozgrywce w Modern Art i należy usunąć je z talii.*

### Przygotowania

Przetasuj talię i rozdaj karty na pierwszy sezon. Liczba kart zależy od ilości graczy biorących udział w rozgrywce:

- 3 graczy = po 10 kart
- 4 graczy = po 9 kart
- 5 graczy = po 8 kart

Karty reprezentują obrazy, które możesz w czasie gry wystawić na aukcji.

Wybierzcie jednego gracza, który zostanie Bankierem. Bankier rozdaje każdemu z graczy sztony o łącznej wartości 100 000\$. Każdy z graczy wybiera jedną zasłonkę, która będzie mu służyła do zastaniania posiadanych pieniędzy. Nikt nie powinien wiedzieć ile pieniędzy posiadają przeciwnicy.

Najmłodszy gracz rozpoczyna pierwszą aukcję.

## Sezony aukcyjne

W czasie rozgrywki odbędą się cztery „Sezony aukcyjne”. Podczas każdego z nich gracze po kolei będą wystawiali na aukcjach swoje obrazy, by mogli je kupić inni gracze. Sezon kończy się, gdy do sprzedaży powędruje piąty obraz kogoś z autorów.

Na końcu sezonu gracze sprzedadzą wszystkie obrazy, które zakupili podczas tego sezonu. Liczba dzieł danego artysty, która została sprzedana w tym sezonie, definiuje wartość każdego obrazu tego malarza. Także w kolejnych sezonach wartość dzieł tego artysty będzie określana na podstawie jego poprzednich notowań (patrz „Sprzedaż obrazów” na stronie 5).

## Przebieg aukcji

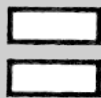
Najmłodszy z graczy przeprowadza aukcję jako pierwszy. Kiedy nadchodzi Twoja tura by wystawić obraz na aukcję, możesz wybrać dowolną kartę obrazu z ręki i zaferować ją innym graczom. Połóż kartę na stole w taki sposób, by wszyscy ją widzieli. Obraz ten jest teraz do kupienia, a ty będziesz przewodniczył aukcji (wyjątek: patrz „Aukcje łączone” poniżej).

Każdy obraz na we wszystkich rogach symbole, które określają rodzaj aukcji, jaka musi się odbyć, by go kupić. Jest pięć rodzajów aukcji i każda z nich ma swój unikalny symbol (patrz ilustracja po prawej). Symbole te są także wyjaśnione po wewnętrznej stronie każdej zasłonki.

Po zakończeniu aukcji gracz, który zaferował najwięcej, płaci wylicytowaną sumę graczowi, który obraz wystawiał. Jeżeli to organizator aukcji dał za obraz największą kwotę, to musi wpłacić ją do banku. Jeżeli wygrasz aukcję, weź kupiony obraz i połóż go przed sobą. Należy on do Ciebie i sprzedasz go pod koniec sezonu.



Aukcja otwarta



Aukcja łączona



Aukcja zamknięta



Aukcja ustalonej ceny



Aukcja jednorazowa

Po kupnie obrazu rozpoczyna się kolejna aukcja. Organizuje ją gracz, który siedzi po lewej od gracza, który właśnie wystawiał swój obraz na aukcję. Gra toczy się w ten sposób aż do końca sezonu.

## Ogólne zasady aukcji

- Wszystkie oferty powinny być w tysiącach dolarów (tj. przynajmniej w jednym sztonie).
- Nie możesz zaoferować więcej pieniędzy niż posiadasz za swoją zasłonką.
- Jeżeli żaden gracz nie będzie licytować, to gracz wystawiający obraz otrzymuje malowidło za darmo (wyjątek: „Aukcja ustalonej ceny” poniżej).

### Yoko

Pomimo licznych problemów w życiu osobistym artysta ten wprowadził pop art na nowy poziom. Jest na krawędzi odkrycia czegoś wielkiego, a to coś będzie wielkie.

- Nell Fishar, *Art Today*

## Aukcja otwarta

Jeżeli zagrasz kartę Aukcji

otwartej, to wszyscy gracze (łącznie z Tobą) mogą licytować dany obraz w dowolnej kolejności. By złożyć propozycję po prostu powiedz, ile jesteś gotów za niego zapłacić. Osoba zagrywająca taką kartę powinna pamiętać czyja oferta jest obecnie najwyższa i ile ona wynosi. Aukcja kończy się, gdy nikt nie chce zaoferować więcej niż wynosiła ostatnia oferta. Musisz zawiadomić wszystkich graczy, że aukcja za chwilę się skończy (np. „Dziesięć tysięcy po raz pierwszy! Dziesięć tysięcy po raz drugi! Dziesięć tysięcy po raz trzeci! Sprzedane!”).

## Aukcja jednorazowa

Kiedy organizujesz Aukcję jednorazową każdy gracz ma jedną szansę na zaprezentowanie swojej oferty. Rozpoczynając od gracza po Twojej lewej i idąc w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara każdy gracz musi podać kwotę, za którą gotowy jest kupić obraz - lub spasować. Kiedy przyjdzie kolej na Twoją ofertę, możesz albo spasować, albo zaproponować sumę, która jest większa od sumy zaproponowanej w poprzedniej ofercie. Gracz wystawiający obraz jest ostatnim, który może wysunąć ofertę. Aukcja kończy się po tym jak złoży ofertę lub spasuje.

## Aukcja zamknięta

Wszyscy gracze (łącznie z graczem organizującym aukcję) jednocześnie w tajemnicy składają swoją ofertę. Wybierz kwotę, jaką chcesz dać za obraz na aukcji i weź do ręki odpowiednią ilość sztonów. Nie bierz sztonów jeżeli nie chcesz licytować tego obrazu. Upewnij się, że żaden z graczy nie widział ile chcesz dać za sprzedawany właśnie obraz, po czym zaciśnij pięść, w której trzymasz oferowane sztony. Wszyscy gracze wyciągają pięści (puste lub z ofertą) przed siebie i jednocześnie je otwierają (powinniście trzymać dłonie skierowane ku górze, żeby sztony się nie rozsypały). Gracz, który zaoferował najwięcej, kupuje licytowany obraz. Jeżeli dwóch graczy wysunęło tą samą najwyższą ofertę, to aukcję wygrywa gracz siedzący najbliżej gracza przeprowadzającego aukcję, licząc zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeżeli jednym z remisujących graczy jest gracz przeprowadzający aukcję, to właśnie on kupuje obraz.

## Aukcja ustalonej ceny

Podczas aukcji tego rodzaju to Ty decydujesz za jaką sumę chcesz sprzedać dzieło i ogłaszasz to głośno innym graczom. Każdy z nich, rozpoczynając od gracza po Twojej lewej i idąc w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, ma możliwość zakupienia obrazu po ustalonej przez Ciebie cenie. Jeżeli nikt nie zdecyduje się na kupno, to ty MUSISZ nabyć dzieło za sumę, którą określiłeś na początku aukcji. Nie możesz zażądać kwoty większej niż posiadasz za swoją zastłonką.

## Aukcja łączona

Jeżeli zagrasz kartę Aukcji łączonej, to możesz wybrać drugą kartę obrazu, który pójdzie pod młotek podczas tej samej aukcji. Drugi obraz musi być tego samego autora co pierwszy i nie może być kolejną kartą łączonej aukcji. Jeżeli zagrasz drugą kartę, to obydwa obrazy licytowane są według symbolu aukcji widniejącego na drugiej karcie. Osoba, która wygra tą aukcję, kupuje oba obrazy. Jeżeli nie zagrasz drugiej karty (bo nie chcesz lub nie możesz), to gracz po Twojej lewej ma możliwość zagrania drugiej karty do tej aukcji. Drugi obraz musi być tego samego autora co pierwszy i nie może być kolejną kartą łączonej aukcji. Jeżeli gracz ten nie chce (lub nie może) zagrać drugiej karty, to każdy gracz (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) ma możliwość dogrania drugiej karty do tej aukcji łączonej. Jeżeli kolejka dojdzie do Ciebie i nikt nie zaoferuje drugiego obrazu, to dostajesz pierwsze malowidło za darmo.

Jeżeli jednak inny gracz dogra drugą kartę, to on przejmuje organizację aukcji i wystawia oba obrazy przeprowadzając aukcję takiego typu, jakiego symbol znajduje się na dogranej karcie. Gracz oferujący największą kwotę wygrywa oba obrazy, a pieniądze dzieli się równo pomiędzy organizatorem początkowym (tj. graczem, który wystawił kartę łączonej aukcji) i nowym. Jeżeli nie można podzielić równo danej kwoty, to nowy organizator dostaje pozostały 1000\$. Jeżeli aukcję wygrał któryś z organizatorów, to swoją część pieniędzy oddaje do banku, zaś drugą połowę przekazuje drugiemu organizatorowi. Po zakończeniu aukcji gra toczy się dalej, a kolejkę przejmuje gracz siedzący po lewej od nowego organizatora. Jeżeli pomiędzy początkowym a nowym organizatorem siedzą jacyś gracze, to stracili oni możliwość sprzedania swoich obrazów w tej turze.

## Koniec sezonu aukcyjnego

Podczas trwania sezonu aukcyjnego trzeba zwracać uwagę ile obrazów danego artysty znalazło już nowych nabywców. Sezon kończy się gdy zagrana zostanie piąta karta obrazu któregoś malarza. Piąty obraz nie zostaje licytowany i nie ma właściciela. Jeżeli piątym obrazem jest karta dograna do Aukcji łączonej, to na końcu sezonu będą dwa niesprzedane obrazy zamiast jednego. Jeżeli piątym obrazem jest pierwsza karta Aukcji łączonej, to sezon się kończy. W takim przypadku nie dogrywa się drugiej karty.

Po zakończeniu sezonu zazwyczaj zostaną Ci karty na ręce. Zatrzymujesz je i możesz je zlicytować w kolejnych sezonach.

## Sprzedaż obrazów

Najpierw obliczcie ile obrazów każdego artysty zostało sprzedanych podczas tego sezonu aukcyjnego. Pamiętajcie by doliczyć do nich dzieło wystawione na licytację na końcu sezonu, mimo że nie zostało ono sprzedane.

Ustalcie, który artysta sprzedał najwięcej obrazów, który był drugi, a który trzeci. Ranking ten określi wartość prac danego artysty. Jeżeli w tym sezonie sprzedano dzieła mniej niż trzech artystów, to w rankingu liczą się tylko ci, których prace trafiły pod młotek. Jeżeli dwóch (lub większa ilość) artystów remisuje o jedno z trzech pierwszych miejsc, to wygrywa ten z nich, który znajduje się najbliżej lewej strony planszy (tj. najbliżej Lite Metal).

**UWAGA:** Fakt, że niektórzy artyści wygrywają remisy może sprawiać, że postrzegani będą jako lepsi. Jednakże artyści znajdujący się bliżej lewej strony planszy namalowali mniej obrazów, co równoważy ich pozycję. Tak więc, mimo że Lite Metal wygrywa

wszystkie remisy, w talii jest tylko 12 jej obrazów. Yoko, który jest następny, stworzył 13 dzieł, kolejno Christin P. namalował 14, Karl Gitter 15 obrazów, zaś Krypto spłodził ich aż 16. Obrazy artystów znajdujących się po prawej stronie planszy będą więc pojawiały się częściej niż dzieła artystów z lewej strony.

*Przykład: Podczas pierwszego sezonu sprzedano dwanaście obrazów: Karl Gitter sprzedał 5 obrazów, więc jest pierwszy. Yoko i Krypto sprzedali po trzy obrazy. Yoko wygrywa ten remis i zajmuje drugie miejsce, jako że jest bliżej lewej strony planszy. Krypto jest trzeci. Lite Metal sprzedała tylko jeden obraz. Jako że inni artyści sprzedali więcej obrazów, to nie zajmuje ona w tym sezonie żadnego z punktowanych miejsc.*

Miejsce zajęte przez artystę w rankingu określa wartość jego obrazów. Umieść odpowiednie znaczniki Wartości Rynkowej pod imieniem artysty według schematu:

- 1 miejsce = 30 000\$
- 2 miejsce = 20 000\$
- 3 miejsce = 10 000\$
- Pozostałe miejsca = Nic

Na planszy znajdują się cztery rzędy pól, po jednym na każdy sezon. Zawsze należy umieścić znaczniki tego samego sezonu w tym samym rzędzie. Znaczniki te pozostają na planszy i mogą zwiększyć wartość dzieł danego artysty w kolejnych sezonach (patrz ilustracja na stronie 7).

Po ustaleniu wartości obrazów każdego twórcy musisz sprzedać wszystkie zakupione obrazy, nawet jeżeli nie są nic warte. Znaczniki w kolumnie danego artysty określają, ile zarobisz na sprzedaży jego dzieła - przykładowo jeżeli Krypto sprzedał najwięcej obrazów w tym sezonie,

### Christin P.

Artysta rozpoczyna dialog z odbiorcami swych dzieł, który przewyższa transcendentalne piękno szkoły pseudo-impresjonistycznej.

- Jeorg Gulaf, *New Surrealism*

to ma w swojej kolumnie znacznik „30”. Jeżeli jesteś właścicielem dwóch obrazów Krypto, to na ich sprzedaży zarobisz 60 000\$.

Kiedy już otrzymasz pieniądze za sprzedane obrazy należy odrzucić wszystkie karty obrazów wylicytowanych w tym sezonie, nawet jeżeli nie są nic warte. Własność obrazów nigdy nie przechodzi na kolejny sezon. Nie odrzuca się natomiast kart, które pozostały Ci na ręce.

## Nowy sezon aukcyjny

Po sprzedaniu obrazów i odrzuceniu kart obrazów można rozpocząć nowy sezon aukcyjny. Najpierw rozdaj graczom nowe karty z talii (nie dołączaj kart odrzuconych w poprzednich sezonach). Ilość rozdawanych kart zależy od ilości graczy, którzy biorą udział w rozgrywce i od tego, który to sezon.

### Liczba kart rozdawana na początku

Liczba graczy	1 sezon	2 sezon	3 sezon	4 sezon
3 graczy	10	6	6	0
4 graczy	9	4	4	0
5 graczy	8	3	3	0

Karty dodajesz do tych, które pozostały Ci po poprzednim sezonie. Po rozdaniu kart rozpoczyna się nowy sezon. Rozpoczyna go gracz siedzący po lewej od gracza, który zagrał ostatni obraz w poprzednim sezonie (obraz, który nie był zlicytowany). Aukcje odbywają się tak samo w każdym sezonie.

### Kart Gitter

Lekki acz owocowy, z bogatym, pełnym bukietem.






- Joe Bob DuBios, *Pretentiousness Weekly*

Wartość obrazów popularnego artysty może wzrosnąć w kolejnych sezonach. Jeżeli artysta jest jednym z trzech twórców punktowanych z poprzednich sezonów, to całkowita wartość jego dzieł przy sprzedaży równa się sumie znaczników Wartości

Rynkowej w kolumnie tego artysty. Wlicza się w to znaczniki ze wszystkich poprzednich sezonów. Obrazy artystów, którzy nie dostali się do czołowej trójki wciąż są bezwartościowe, nawet jeżeli mają w swoich kolumnach znaczniki z poprzednich sezonów.

*Przykład: Krypto radziła sobie bardzo dobrze w pierwszym sezonie, kiedy to sprzedała pięć obrazów. W tym sezonie jej obrazy warte były 30 000\$. W drugim sezonie nie idzie jej tak dobrze, ale udało jej się zdobyć trzecie miejsce. Normalnie jej obrazy podczas sprzedaży warte byłyby 10 000\$, ale jako że była pierwsza w poprzednim sezonie, to jej dzieła sprzedają się po 40 000\$ (10 000\$ za trzecie miejsce w tym sezonie plus 30 000\$ za pierwsze miejsce w sezonie poprzednim). Jak widać na ilustracji, obrazy Lite Metal i Christina P. nie są nic warte, mimo tego, że twórcy ci mają znacznik Wartości Rynkowej z poprzedniego sezonu. W tym sezonie jednak nie udało im się dostać do najlepszej*

**trójki.** Jeżeli forma spadkowa Krypto się utrzyma i w kolejnym sezonie nie znajdzie się ona w pierwszej trójce, to jej dzieła będą bezwartościowe mimo znaczników Wartości Rynkowej z poprzednich sezonów. Jeżeli jednak uda się jej wrócić w czwartym sezonie i zając drugie miejsce, to jej obrazy warte będą 60 000\$ (20 000\$ za ostatni sezon, 10 000\$ za drugi sezon plus 30 000\$ za pierwszy sezon).

				
iron metal	yoko	christin p.	karl giller	krypto
20	0	10	0	30
0	20	0	30	10
0	0	0	0	0
0	0	0	0	0

Jeżeli podczas trwania sezonu skończą Ci się karty, to nie możesz organizować aukcji do momentu otrzymania nowych kart (pomiędzy sezonami). Wciąż jednak możesz licytować obrazy wystawione przez innych graczy.

Jeżeli wszyscy gracze pozostaną bez kart w czwartym sezonie, to zostaje on zakończony w momencie wystawienia do sprzedaży ostatniej karty. Obraz ten nie zostaje zlicytowany i nie ma właściciela. Określcie wartość dzieł każdego artysty na podstawie ilości obrazów, które poszły pod młotek (wliczając w to ostatni obraz). Każdy dostaje pieniądze za posiadane obrazy. Gra się kończy.

## Zwycięstwo

Kiedy skończy się czwarty sezon i wszystkie obrazy zostaną sprzedane gracze pokazują sobie zarobione przez siebie pieniądze. Ten, który ma ich najwięcej, zostaje zwycięzcą!

## Krypto

W tej pracy widoczna jest walka artystki o odnalezienie swojego wewnętrznego światła. Obserwator wciągnięty jest w tą walkę i staje się jednym z obrazem, tak jak my stajemy się jednością ze sobą.

- Illyana Begman, *Modern Spiritualism Journal*

## Wariant na trzech graczy

By urozmaicić rozgrywkę na trzy osoby należy użyć poniższego wariantu zasad: Rozdaj karty tak, jakby grały cztery osoby, ale jedną kupkę kart pozostaw zakrytą i odłóż ją na bok. Ręka ta nie należy do żadnego z graczy, ale zostaje „tajemniczą ręką”. Po tym jak skończysz swoją aukcję możesz odwrócić losową kartę z tajemniczej ręki. Wybór ten jest opcjonalny. Odślonięty obraz nie zostaje zlicytowany i nie należy do żadnego gracza. Liczy się natomiast jako obraz zlicytowany w tym sezonie i używa się go do określenia wartości obrazów danego artysty, kiedy ten sezon zostanie zakończony. Przykładowo, jeżeli tajemniczy obraz okaże się

piątym obrazem danego artysty w tym sezonie, to sezon zostaje zakończony. Jeżeli tajemniczą kartą okaże się karta Aukcji łączonej, to nie dogrywa się kolejnej karty. Po sprzedaniu obrazów po zakończeniu sezonu tajemnicze obrazy zostają odrzucone tak jak obrazy graczy.

## Wariant Nieszczęścia chodzą parami

Jeżeli organizujesz Aukcję łączoną (ponieważ zagrałeś drugi obraz kiedy inny gracz wstał kartę Aukcji łączonej) to otrzymujesz wszystkie pieniądze z tej aukcji. Nie dzielisz się zyskiem z graczem, który zagrał kartę Aukcji łączonej.

### Lite Metal

Prace pani Metal zawierają ożywczy płynny ruch, który porывa zmysły w ostrej dychotomii do jej brutalnego zmechanizowanego światopoglądu dogłębnie uderzając w widza, przenikając jego istotę fundamentalnymi sprzecznościami codziennego życia.

- *Phineas Snodgrass III, The Existential Artist*

Zaprojektowane przez dr Reinera Knizia

Opracowanie graficzne i produkcja: Pere Fenlon

Edycja zasad: William Niebling, Tom Smith

Zasady angielskie: William Niebling, Pete Fenlon, Robert Carty, Will Niebling, Larry Roznai, S. Coleman Charlton

Testy angielskie: Zbyt wielu było testerów, by wszystkich wypisać, ale chcieliśmy podziękować wszystkim, którzy pomogli testować tą wspaniałą grę.

Niemiecki oryginał wydany przez Hans Im Gluck. Wydanie zgodnie z licencją dr Reinera Knizia. Copyright © 1996, 2004, Mayfair Games, Inc., Skokie, IL USA. Modern Art jest własnością Mayfair Games, Inc. i dr Reinera Knizia. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Odwiędź stronę Mayfair Games: <http://www.mayfairgames.com>

Tłumaczenie dla sklepu REBEL: Szymon Szweda

Skład: Tomasz Z. Majkowski

REBEL.pl – największy sklep z grami. Strona dla odbiorców hurtowych <http://hurt.rebel.pl>

REBEL Centrum gier

ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk, tel. (058) 347 02 04

Sprzedaż hurtowa: tel. 0502 352 454

