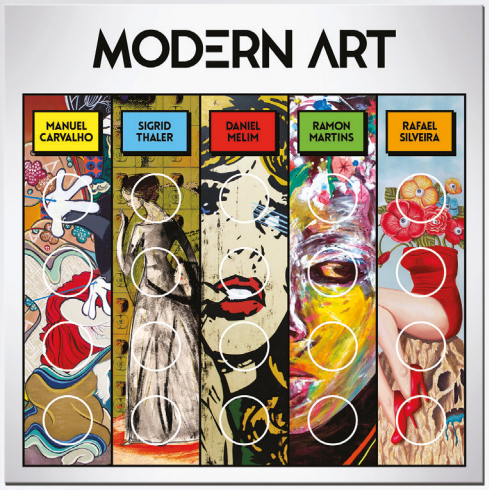
MODERN ART

di Reiner Knizia

REGOLAMENTO

MODERN ART

CONTENUTO



1 Tabellone di Gioco

5 Schermi Museo

1 Martelletto da Banditore d'Asta in Legno

12 Gettoni Valore Artista

12 Carte Manuel Carvalho

15 Carte Ramon Martins

14 Carte Daniel Melim

16 Carte Rafael Silveira

132 Segnalini Denaro

13 Carte Sigrid Thaler

OBIETTIVO DEL GIOCO

In Modern Art, i giocatori rappresentano un Museo che cerca di acquistare e vendere dipinti al miglior prezzo.
La partita si svolge in quattro round. A ogni round, i dipinti vengono messi all'asta dai giocatori. Alla fine del round, i dipinti vengono venduti.
Più opere di un artista vengono acquistate, più aumenta il valore di quell'artista.
Il vincitore è il giocatore che ha accumulato più denaro alla fine dei quattro round.

PREPARAZIONE

1) Mescolate le 70 carte dipinto. Distribuite le carte come segue:

- **3 giocatori: 10 carte ciascuno**
- **4 giocatori: 9 carte ciascuno**
- **5 giocatori: 8 carte ciascuno**

Queste carte rappresentano i dipinti che verranno messi all'asta durante il primo round. Per ora, i giocatori metteranno solamente all'asta i dipinti. I loro Musei non li possiedono ancora. Le carte rimaste non verranno usate fino ai round successivi.

2) Scegliete un giocatore che rappresenterà la banca. **La banca distribuisce 100$ (100 mila dollari) a ogni giocatore.**

3) Ogni giocatore sceglie uno schermo Museo, dietro il quale nasconderà il proprio denaro agli altri. Nessuno dovrebbe sapere quanto denaro possiedono gli altri giocatori fino alla fine della partita.

Il giocatore più giovane riceve il Martelletto e bandisce la prima asta.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Modern Art si svolge in quattro round. Durante ogni round, i giocatori mettono all'asta i dipinti che hanno in mano. Non appena il quinto dipinto di uno degli artisti viene messo in gioco, il round termina e tutti i dipinti che sono stati acquistati in quel round vengono venduti alla banca.
Il valore di un dipinto dipende dalla popolarità del suo artista in quel round. Durante i round successivi, la popolarità può cambiare, facendo aumentare, diminuire o perdere totalmente valore al dipinto di un artista.

Per aggiungere atmosfera alla partita, cercate di parlare della qualità del dipinto all'asta, per motivare gli altri giocatori a investire su di esso. Dovete inoltre avvertire tutti i giocatori quando l'asta sta per finire: "… e uno. … e due. … e tre. Venduto!"

PRESIEDERE LE ASTE

Il giocatore più giovane sarà il primo a presiedere un'asta. Egli sceglie una carta dipinto dalla propria mano e la mostra agli altri giocatori. Colloca la carta dipinto a faccia in su al centro del tavolo, così che tutti possano vederla. Il dipinto ora è all'asta. Il giocatore che ha giocato la carta dipinto farà da Banditore. Ogni carta dipinto riporta un simbolo sotto il titolo che indica il tipo di asta da tenere quando viene giocata la carta.
Ci sono cinque tipi di aste, con un simbolo ciascuna:

Aperta | A Offerta Singola | Nascosta | A Prezzo Fisso | Doppia

Quando termina un'asta, il giocatore che ha fatto l'offerta più alta paga al Banditore la somma offerta. Se è il Banditore ad aver fatto l'offerta più alta, allora la somma viene pagata dal Banditore alla banca. Il vincitore dell'asta prende la carta dipinto e la posiziona a faccia in su davanti al suo schermo Museo. Il Museo ora possiede questo dipinto e lo venderà alla fine del round. Dopo che un dipinto è stato acquistato, il giocatore alla sinistra dell'ultimo Banditore riceve il Martelletto e mette all'asta una nuova carta dipinto scegliendola dalla propria mano. Si prosegue in senso orario fino alla fine del round.

REGOLE GENERALI PER LE ASTE

- *Tutte le offerte devono essere in unità di 1$.* (Ovvero 1000 dollari, almeno un segnalino denaro)
- *Non è permesso fare un'offerta minore o pari a quella di un altro giocatore.*
- *Non è permesso offrire più denaro di quello posseduto dietro lo schermo.*
- *Se nessun giocatore fa un'offerta, allora il Banditore ottiene il dipinto gratuitamente.*

Eccezione: Per l'asta *A Prezzo Fisso*, il Banditore deve comunque pagare il prezzo dichiarato.

I CINQUE TIPI DI ASTA

A. ASTA APERTA

Se il Banditore gioca una carta Asta Aperta, allora tutti i giocatori (compreso il Banditore) possono fare offerte in qualsiasi ordine. Per fare un'offerta, dichiarate semplicemente l'offerta ad alta voce. Il Banditore ha la responsabilità di tenere traccia delle offerte. L'asta termina quando nessun giocatore vuole fare un'offerta più alta. Se nessun giocatore fa offerte, allora il Banditore ottiene il dipinto gratuitamente.

B. ASTA A OFFERTA SINGOLA

A partire dal giocatore alla sinistra del Banditore, e procedendo in senso orario compiendo un unico giro, ogni giocatore può scegliere se fare un'offerta per il dipinto, a partire da una somma più alta delle altre offerte, oppure passare, senza quindi fare offerte. Il Banditore sarà l'ultimo a fare l'offerta.

Dopo che il Banditore ha fatto l'offerta oppure ha passato, l'asta termina. Se nessun giocatore fa offerte, allora il Banditore ottiene il dipinto gratuitamente.

C. ASTA NASCOSTA

Tutti i giocatori (incluso il Banditore) fanno contemporaneamente un'offerta in segreto. Scegliete se e quanto offrire e senza farvi vedere nascondete quella somma di denaro sotto la vostra mano. Se non volete fare alcuna offerta per il dipinto, non mettete denaro sotto la mano. Senza far vedere la vostra offerta a nessun altro giocatore, tendete la mano quando siete pronti.

Quando tutti i giocatori avranno teso la mano chiusa (con o senza l'offerta), ogni giocatore aprirà la mano contemporaneamente e il maggior offerente acquisterà il dipinto. Se due o più giocatori sono in parità per l'offerta più alta, allora il giocatore più vicino al Banditore in senso orario si aggiudica l'asta.

Se il Banditore è uno dei giocatori in parità sull'offerta più alta, allora acquisterà lui il dipinto.
Se nessun giocatore ha fatto alcuna offerta, il Banditore ottiene il dipinto gratuitamente.

D. ASTA A PREZZO FISSO

Il Banditore stabilisce un prezzo per il dipinto e lo dichiara a voce alta. Ogni giocatore, a partire da quello alla sinistra del Banditore e procedendo in senso orario, può acquistare il dipinto a quel prezzo. Quando qualcuno acquista il dipinto, l'asta termina. Se nessuno si aggiudica il dipinto, il Banditore DEVE acquistare il dipinto al prezzo fissato.
Nota: Il Banditore non può dichiarare un prezzo che superi la somma di denaro da lui attualmente posseduta.

E. ASTA DOPPIA

1) Se il Banditore gioca una carta Asta Doppia, può scegliere di giocare una seconda carta dipinto. Il secondo dipinto dev'essere dello stesso artista, ma non può essere un'altra carta dipinto Asta Doppia. A quel punto, i due dipinti vengono messi all'asta insieme a seconda del tipo di asta mostrata sulla seconda carta dipinto. Il vincitore dell'asta riceve entrambi i dipinti.

2) Nel caso raro in cui il Banditore non giochi una seconda carta dipinto (o non possa giocarne una), il giocatore alla sua sinistra ha l'opportunità di giocare una seconda carta dipinto. Ovviamente, questa carta dev'essere dello stesso artista, ma non può essere un'altra carta dipinto Asta Doppia. Se il giocatore non vuole giocare un secondo dipinto (o non può), ognuno degli altri giocatori, in senso orario, ha l'opportunità di giocarne uno. Se nessun altro giocatore gioca un secondo dipinto, il Banditore ottiene il suo dipinto originario gratuitamente.
Tuttavia, se un altro giocatore gioca una seconda carta dipinto, quel giocatore diventa il nuovo Banditore. Mette all'asta le due carte insieme usando il tipo di asta indicato sulla seconda carta dipinto giocata. Il maggior offerente acquista entrambi i dipinti e il nuovo Banditore riceve tutto il denaro (il giocatore che ha giocato il dipinto Asta Doppia non prende nulla).
Dopo l'asta, la partita continua con il giocatore alla sinistra del nuovo Banditore. Qualunque giocatore tra il Banditore originario e quello nuovo perde l'opportunità di mettere all'asta un dipinto.

ESEMPIO – ASTA DOPPIA

__Lorenzo__ gioca una carta dipinto di __Ramon Martins__ con il simbolo __Asta Doppia__. Non vuole giocare una seconda carta dipinto. Alla sua sinistra, anche __Dario__ non gioca alcuna carta. __Vittoria__, alla sinistra di Dario, coglie l'opportunità e gioca un dipinto di __Ramon Martins__ con il simbolo __Asta Nascosta.

Tutti i giocatori fanno un'offerta segreta. Quando tutti rivelano la propria offerta, il maggior offerente è __Vittoria__, con 25$. Paga i 25$ alla banca e ottiene i due dipinti. Se __Lorenzo__ o __Dario__ fossero risultati i maggiori offerenti, avrebbero dato 25$ a __Vittoria__. Ora il giocatore alla sinistra di Vittoria apre una nuova asta. __Dario,__ che normalmente giocherebbe dopo Lorenzo, salta il turno.

TERMINARE IL ROUND

Durante il round, tenete traccia di quanti dipinti vengono venduti per ogni artista. Quando viene messo in gioco il quinto dipinto di un qualsiasi artista, il round termina. Il quinto dipinto NON viene messo all'asta e non appartiene ad alcun giocatore alla fine del round.
Se il quinto dipinto è il secondo dipinto di un'Asta Doppia, allora ci saranno due dipinti invenduti alla fine del round anziché uno. Se il quinto dipinto è il primo dipinto di un'Asta Doppia, allora il round termina e non viene giocato alcun secondo dipinto.
Le eventuali carte rimaste ai giocatori vanno conservate e possono essere messe all'asta nei round successivi.

VENDERE ALLA BANCA

Per prima cosa, contate il numero di carte dipinto giocate per ogni artista durante quel round. Assicuratevi di includere qualunque dipinto messo in gioco per terminare il round, anche se non è mai stato venduto.
Determinate quali artisti risultano come primo, secondo e terzo per dipinti venduti in questo round. Queste classifiche stabiliranno il valore delle opere degli artisti. Se ci fossero meno di tre artisti che hanno venduto dipinti in questo round, ci saranno allora meno artisti in classifica.

Se due o più artisti hanno lo stesso numero di dipinti venduti, l'artista che si trova più vicino al lato sinistro del tabellone di gioco (il più vicino a Manuel) viene posizionato più in alto in classifica. La posizione dell'artista determina il valore di ogni suo dipinto, secondo questa tabella:

- **Primo: 30$**
- **Secondo: 20$**
- **Terzo: 10$**
- **Tutti gli altri: nulla**

Collocate un gettone Valore Artista sul tabellone di gioco sotto al nome dell'artista. Ci sono quattro file di caselle sul tabellone, una per ogni round. Per ogni artista nelle prime tre posizioni di questo round, mettete il gettone giusto (30$, 20$, 10$) nella sua colonna, nella fila corrispondente al round. Questi gettoni restano sul tabellone per tutta la partita e possono far aumentare il valore dei dipinti di quell'artista nei round successivi.

Una volta che i gettoni Valore Artista sono stati attribuiti sul tabellone, i giocatori devono vendere tutti i dipinti acquistati nelle aste di quel round, anche i dipinti che non valgono nulla. Il gettone nella colonna dell'artista determina quanti segnalini denaro guadagna il giocatore quando vende il dipinto alla fine del primo round.

Una volta che i giocatori hanno ricevuto il denaro per i loro dipinti, tutti i dipinti acquistati in quel round vengono scartati, anche se non valgono nulla. La proprietà di un dipinto non viene mai mantenuta da un round all'altro. Le carte nelle mani dei giocatori non vengono scartate tra un round e l'altro.

I ROUND SUCCESSIVI

Dopo che i dipinti sono stati venduti e scartati, può iniziare un nuovo round. Per prima cosa, distribuite a ogni giocatore delle nuove carte dal mazzo delle carte non usate. Il numero di carte si stabilisce in base al numero di giocatori e a seconda di quale round sta per iniziare:

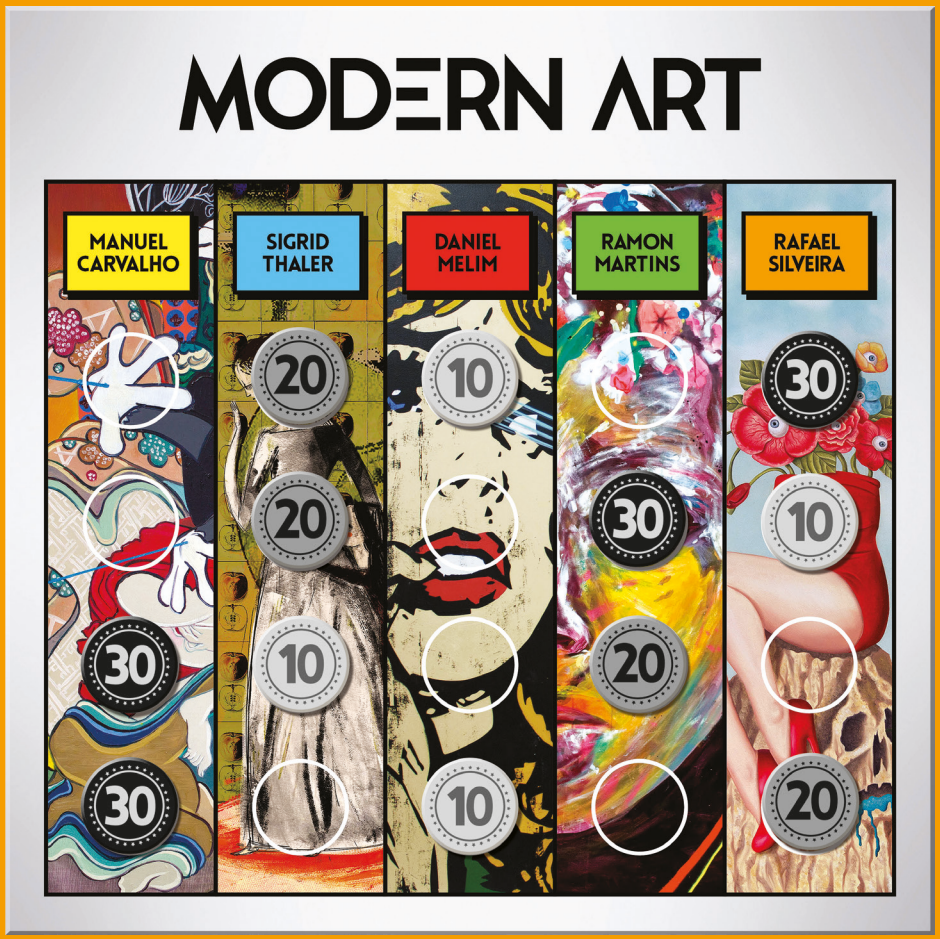
NUMERO DI CARTE DISTRIBUITE PRIMA DI UN ROUND:

NUMERO DI GIOCATORI	PRIMO ROUND	SECONDO ROUND	TERZO ROUND	QUARTO ROUND
3 GIOCATORI	10	6	6	0
4 GIOCATORI	9	4	4	0
5 GIOCATORI	8	3	3	0

Le nuove carte dipinto vengono aggiunte a qualsiasi carta rimasta in mano ai giocatori dai round precedenti. Dopo aver distribuito le nuove carte, inizia un altro round. La partita prosegue partendo dal giocatore alla sinistra del Banditore che ha giocato l'ultima carta dipinto nel round precedente (il dipinto che non è stato messo all'asta). Le aste si svolgono tutte nello stesso modo in ogni round.

Il valore dei dipinti di un artista popolare può aumentare nei round successivi. Quando un artista è tra i primi tre in classifica in un round, qualsiasi dipinto di quell'artista vale il totale di tutti i gettoni Valore Artista che si trovano nella colonna di quell'artista. I dipinti degli artisti che non rientrano nelle prime tre posizioni sono tuttavia privi di valore, anche se hanno ottenuto gettoni Valore Artista nei round precedenti.

Esaurire le Carte: Se un giocatore esaurisce le carte durante un round, non può più mettere all'asta altri dipinti finché non ottiene nuove carte tra un round e l'altro. Può sempre fare offerte per i dipinti messi all'asta dagli altri giocatori. Se tutti i giocatori esauriscono le carte prima della fine del quarto round, quel round termina quando viene giocata l'ultima carta dipinto. L'ultimo dipinto non viene messo all'asta e non appartiene a nessuno. Stabilite la posizione in classifica di ogni artista in base al numero di dipinti effettivamente messi in gioco (compreso l'ultimo) e vendete i dipinti alla banca pagando tutti i giocatori per i dipinti posseduti. A questo punto termina la partita.



ESEMPIO – VALORE DELLE OPERE

PRIMO ROUND: *Rafael Silveira se la cava bene nel primo round e i suoi dipinti valgono 30$ l'uno. Ogni dipinto di* ***Rafael Silveira****, acquistato da un giocatore in questo round, viene venduto alla banca per 30$ (quindi, un giocatore con due dipinti ottiene 60$).*

SECONDO ROUND: ***Rafael Silveira*** *non se la cava altrettanto bene, ma finisce al terzo posto. In questo round, il valore dei suoi dipinti è 10$, ma visto che nel round precedente è andato così bene, i suoi dipinti valgono ora 40$ (10$ perché è al terzo posto in questo round e 30$ per essere stato al primo posto nel round precedente).*

TERZO ROUND: *Questo è stato un brutto round per* ***Rafael Silveira****! Stavolta, i suoi dipinti non valgono nulla, nonostante i gettoni Valore Artista da 30$ e i 10$ presenti sul tabellone.*

QUARTO ROUND: ***Rafael Silveira*** *si riscatta e finisce al secondo posto in questo ultimo round. I suoi dipinti valgono ciascuno 60$ (20$ per l'ultimo round, 10$ per il secondo round e 30$ per il primo round).*

VINCERE LA PARTITA

Dopo che tutti i dipinti sono stati venduti alla fine del quarto round, tutti i giocatori rivelano il quantitativo di denaro guadagnato. Il giocatore con più denaro è il vincitore.

VARIANTE FACOLTATIVA PER 3 GIOCATORI: IL GIOCATORE MISTERIOSO

In ogni round, distribuite le carte come se ci fossero quattro giocatori, ma tenete una mano a faccia in giù da parte. Questa mano non appartiene ad alcun giocatore, ma è invece la ***"mano misteriosa"***.
Dopo aver concluso una normale asta dalla vostra mano, potete girare una carta casuale dalla mano misteriosa. La scelta di svelare una carta misteriosa è sempre facoltativa.
Il dipinto misterioso non viene messo all'asta, e non appartiene ad alcun giocatore. Conta però per le classifiche e per determinare la fine del round. Perciò, se il dipinto misterioso è il quinto dipinto messo in gioco per un artista, il round si conclude. Se il dipinto misterioso è una carta ***Asta Doppia***, non viene giocata una seconda carta. Dopo che avete venduto tutti i dipinti alla fine del round, qualsiasi dipinto misterioso rivelato viene scartato insieme a quelli di tutti gli altri.

RICONOSCIMENTI

AUTORE DEL GIOCO – Reiner Knizia
DESIGN GRAFICO – Fabio de Castro
PRODUZIONE – Thiago Aranha, Guilherme Goulart, e Renato Sasdelli
EDITORE – David Preti
PROOFREADING – Jared Miller, Jason Koepp, e Colin Young.
© Dr. Reiner Knizia. Tutti i diritti riservati.
EDIZIONE ITALIANA
TRADUZIONE – Denise Venanzetti
REVISIONE – Diana Buraschi, Aurora Casaro
ADATTAMENTO GRAFICO – Ilaria Borza
SUPERVISIONE – Massimo Bianchini

MODERN ART

di Reiner Knizia

Procedendo in senso orario, ogni giocatore diventa Banditore per un turno e mette un dipinto all'asta.

ASTA

- Il Banditore prende una carta dipinto dalla sua mano e la colloca a faccia in su al centro del tavolo.

  Offerente Vincitore:
  - Se è un Compratore, paga il Banditore.
  - Se è il Banditore, paga la banca (se non è stata fatta alcuna offerta, il Banditore si aggiudica il dipinto gratis).
- I giocatori non possono offrire più denaro di quello che possiedono.

TIPI DI ASTA

ASTA APERTA: Offerte libere. Tutti i giocatori possono fare una o più offerte in qualunque ordine. "… e uno. … e due. … e tre."

ASTA A OFFERTA SINGOLA: In ordine di turno, si fa una sola offerta. Ogni giocatore può offrire una cifra più alta o passare. Il Banditore è l'ultimo ad agire.

ASTA NASCOSTA: In segreto, offerta nascosta nella mano con rivelazione simultanea.

ASTA A PREZZO FISSO: Il Banditore stabilisce un prezzo fisso. In ordine di turno, ogni giocatore può decidere se acquistare a quel prezzo o passare. Il Banditore è l'ultimo ad agire. Se tutti i giocatori passano, il Banditore deve pagare la banca per il dipinto.

ASTA DOPPIA: Si aggiunge un secondo dipinto dello stesso artista (non può essere un'altra Asta Doppia). Per entrambe le carte, il tipo di asta da effettuare è quello indicato sulla seconda carta. Se il Banditore non può giocare una seconda carta, si procede secondo l'ordine di turno per giocarla. Se nessuno gioca una seconda carta, il Banditore ottiene la carta doppia gratuitamente. Se invece c'è un secondo dipinto, entrambi i dipinti vengono messi all'asta e il secondo Banditore (chi ha giocato la seconda carta) ottiene l'intera somma di denaro. (Variante: Dividono equamente il denaro, in caso di cifre dispari, il secondo Banditore ottiene 1$ in più.) La partita riprende dal giocatore a sinistra del secondo Banditore. I giocatori tra i due Banditori perdono il turno.

Se un giocatore esaurisce le carte, non può mettere un dipinto all'asta ma può sempre fare un'offerta. Se tutti i giocatori sono a corto di carte, l'ultimo dipinto in gioco fa terminare il round e non viene messo all'asta, ma conta per il totale del round. I dipinti vengono venduti e la partita termina.

TERMINARE IL ROUND

- Un round termina quando viene messo in gioco il 5° dipinto di un artista. Questo dipinto non viene messo all'asta, ma viene conteggiato per determinare il numero di dipinti messi in gioco dei vari artisti. Lo stesso vale per entrambe le carte quando viene proposta un'Asta Doppia.
- Classifica dei MIGLIORI 3 artisti per vendite totali.
- L'artista più a sinistra è il vincitore in caso di parità.
- Se l'artista è nei MIGLIORI 3, sommare i gettoni Valore Artista dei round precedenti.
- Tutti i giocatori vendono i dipinti al nuovo prezzo, anche se non valgono nulla.

REGOLE GENERALI:

- I giocatori più vicini al Banditore (in senso orario) vincono gli spareggi.
- I giocatori conservano le carte rimaste loro in mano da un round all'altro.
- I dipinti venduti non vengono riutilizzati e vengono rimessi nella scatola.
- Nel round successivo, inizia il giocatore alla sinistra dell'ultimo Banditore.

FINE DELLA PARTITA

Quando termina il quarto round, il giocatore con più denaro VINCE!

RIASSUNTO DEL GIOCO