

MODERN ART

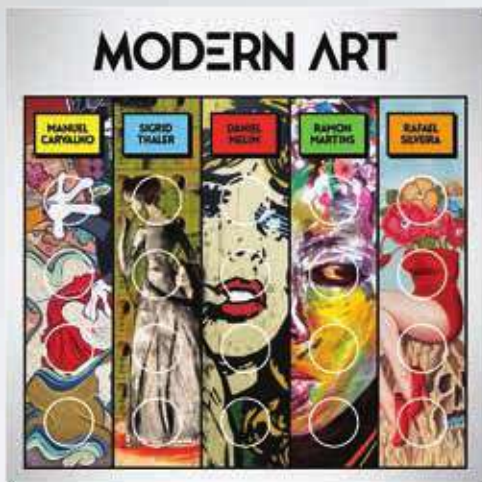
By Reiner Knizia



REGLAS

MODERN ART

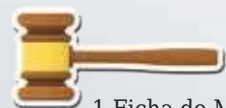
COMPONENTES



1 Tablero de Juego



5 Pantallas de Museo



1 Ficha de Mazo
(Marcador de Subastador)

12 Indicadores de
Valor de Artista



132 Fichas de Dinero



12 Cartas
Manuel Carvalho



14 Cartas
Daniel Melim

15 Cartas
Ramon Martins



16 Cartas
Rafael Silveira

13 Cartas
Sigrid Thaler



PREPARACION

1) Barajar las 70 cartas de pinturas y repartirlas de la siguiente forma:

- 3 jugadores: 10 cartas cada uno
- 4 jugadores: 9 cartas cada uno
- 5 jugadores: 8 cartas cada uno

Estas serán las pinturas que se podrán subastar en la Primera ronda. Por ahora, solo se están subastando. Sus museos aún no las poseen. Las cartas restantes no se usarán hasta las siguientes rondas.

2) Se elige a un jugador para ser la banca. Este reparte \$ 100 (100.000 cien mil dolares) a cada jugador.

3) Cada jugador elige una pantalla de Museo tras la cual ocultará su dinero de los demás. Nadie deberá saber cuánto dinero tienen los otros jugadores hasta el final del juego.

El jugador más joven recibe la ficha de Mazo y comienza la primera subasta.

DESARROLLO

Modern Art se desarrolla en cuatro rondas, o Temporadas. En cada una, los jugadores subastarán las pinturas que tienen en su mano. Tan pronto como la quinta de las pinturas de un mismo artista es jugada en la mesa, la ronda termina y todas las pinturas que se compraron en esa ronda se venden a la banca.

El valor de una pintura dependerá de la popularidad de su artista en cada ronda. Durante las siguientes rondas, la popularidad de este variará y con ello el precio de sus obras podrá aumentar, disminuir o no valer nada en absoluto.

OBJETIVO DEL JUEGO

Durante el juego, cada jugador toma el papel de un Museo que está tratando de comprar y vender pinturas al mejor precio.

El juego se desarrolla en cuatro rondas.

En cada ronda, las pinturas son subastadas por los jugadores. Al final de una ronda, estas se venden.

Cuantas mas obras se subastan de un mismo artista, más valiosas se vuelven sus pinturas.

El ganador será el jugador que tenga más dinero al final de las cuatro rondas.

Para contribuir a la atmósfera del juego, intenta decir algo sobre las cualidades de la pintura subastada y así motivar a los demás jugadores a invertir dinero en ella.

También se ha de advertir que la subasta está a punto de terminar:

"¡A la una, a las dos !"

"¡¡Adjudicado!!"

TIPOS DE APUESTAS

El jugador inicial realizará la primera subasta. Elegirá cualquier carta de su mano y se la mostrará al resto de jugadores. Colocará esta boca arriba en el centro de la mesa, para que todos puedan verla. Esto indica que esa pintura está siendo subastada. El jugador que la jugó actuará como Subastador. Cada pintura tiene un símbolo al lado de su nombre que muestra qué tipo de subasta deberá tener lugar cuando se juega. Hay cinco tipos de subastas, cada una con un símbolo propio y una resolución distinta:



Abierta



1 Oferta



Secreta



Precio Fijo



Doble

Cuando finaliza una subasta, el jugador que haya hecho la oferta más alta paga al Subastador el total acordado en la oferta. Si la oferta más alta la hizo el Subastador, entonces es pagada a la banca en su lugar. El ganador de la subasta toma la pintura y la coloca frente a su pantalla. Su museo ahora posee esta pintura y la venderá al final de la ronda. Después de comprar una pintura, el jugador a la izquierda del último Subastador recibe la ficha de Mazo. Este será ahora el nuevo Subastador y ofertará una nueva pintura de su mano para una comenzar otra subasta. El juego continua en el sentido de las agujas del reloj hasta el final de la ronda.

REGLAS COMUNES PARA LAS SUBASTAS

• Todas las ofertas deben de ser de al menos \$ 1 (es decir, \$ 1000, al menos una ficha de dinero)

• Una puja no podrá ser inferior o igual a la de otro jugador.

• No se puede pujar más dinero del que se tiene

• La oferta mas alta gana la subasta

• Si ningún jugador hace una oferta, entonces el Subastador recibe la pintura gratis.
Excepción: En una subasta de precio fijo, se debe pagar el precio que se declaró.

• En caso de empate:

Subastador > El de su izquierda < El de su izquierda < etc..

5 TIPOS DE SUBASTAS



A. SUBASTA ABIERTA

Si el Subastador juega una carta de Subasta Abierta, todos los jugadores (incluido el Subastador) pueden pujar en cualquier orden. Para hacer una puja, simplemente indican su oferta en voz alta. El Subastador es quien realiza un control de las ofertas. La subasta termina cuando nadie quiere hacer mas ofertas y el ultimo en ofertar es la ganador. Si ningún Jugador hace una oferta, entonces el Subastador obtiene la pintura gratis.



B. SUBASTA A UNA OFERTA

Comenzando con el jugador a la izquierda del Subastador, y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador puede realizar una oferta, declarando una cantidad mayor que la que la de cualquier otra oferta anterior, o pasar. El Subastador tiene la última oportunidad de hacer una oferta.

Después de que el Subastador puge o pase, la subasta finaliza. Si no ha habido ninguna oferta, entonces éste obtiene la pintura gratis.



C. SUBASTA SECRETA

Todos los jugadores (incl. El Subastador) hacen una oferta de manera simultanea. En secreto elijen cuánto desean ofertar y la esconden en su mano. Si no quiere pujar, la mano se deja vacía. Sin dejar que nadie vea el contenido de la mano, ésta se mantiene cerrada en el centro de la mesa con la puja escondida en su interior.

Una vez que todos tienen una mano cerrada (con o sin oferta), las abren al mismo tiempo y el mejor postor obtiene la pintura. Si dos o más jugadores empatan en la oferta más alta, entonces el jugador más cercano al Subastador en el sentido de las agujas del reloj es quien gana.

Si el Subastador es uno de los que empató en la oferta más alta, entonces él es quien compra la pintura. Si ningún jugador hace ninguna oferta, entonces el Subastador la obtiene gratis.



D. SUB. DE PRECIO FIJO

El Subastador fija un precio para la pintura y lo anuncia en voz alta. Cada jugador, comenzando por el de la izquierda del Subastador y continuando en sentido de las agujas del reloj, puede comprar la pintura a este precio. Una vez que alguien compra la pintura, la subasta termina. Si nadie compra la pintura, el Subastador DEBE comprarla por el precio fijado pagándolo a la banca.

Aviso: El Subastador no puede declarar un precio que sea mayor que la cantidad de dinero que tiene actualmente.



E. SUBASTA DOBLE

1) Si el Subastador juega una carta de Subasta doble, puede optar por ofrecer una segunda pintura. Esta deberá ser del mismo artista, pero no puede ser otra Subasta doble. Luego, ambas se subastan juntas de acuerdo con el tipo de subasta que se muestra en la segunda carta. El ganador de la subasta recibe ambas pinturas.

2) En el extraño caso de que el Subastador no quiera jugar una segunda pintura (o no pueda jugar una), entonces el jugador situado a su izquierda tiene la oportunidad de jugar una segunda carta en su lugar. Por supuesto, esta debe ser del mismo artista, pero no puede ser otra Subasta doble. Si el jugador no quiere jugar un segundo cuadro (o no puede), entonces cada uno de los demás jugadores, en el sentido de las agujas del reloj, tiene la oportunidad de jugar una. Si ningún otro jugador coloca una segunda carta, entonces el Subastador obtiene la pintura original de manera gratuita.

Pero, si otro jugador juega una segunda pintura, entonces ese jugador se convierte en el nuevo Subastador. El tipo de subasta ahora pasa a ser la que se muestra en la segunda pintura (la segunda carta jugada). La subasta se resuelve de manera normal y el nuevo Subastador recibe todo el dinero (el jugador que jugó la pintura de la subasta doble no recibe nada).

Después de la subasta, el juego continúa con el jugador que este a la izquierda del nuevo Subastador. Cualquier jugador entre el Subastador original y el nuevo pierde su oportunidad de subastar una pintura.

(Como variante se puede optar por repartir el dinero obtenido en una subasta doble se reparte entre los dos Subastadores siendo el reparto de cantidades impares a favor del segundo, 1 \$)

MODERN ART



EJEMPLO DE SUBASTA DOBLE

Paul juega una carta de Ramon Martins con el símbolo de Subasta doble. Él no quiere jugar una segunda carta. A su izquierda, Mark, tampoco juega una carta. Marie, que está a la izquierda de Mark, aprovecha la oportunidad y juega una pintura de Ramon Martins con el símbolo de la Subasta secreta. Todos los jugadores hacen una oferta en secreto. Cuando todos la revelan, el mejor postor es Marie, con \$ 25. Ella paga \$ 25 a la banca y obtiene las dos pinturas. Si Paul o Mark hubieran sido los mejores postores, le habrían dado \$ 25 a Marie. Ahora el jugador a la izquierda de Marie comienza una nueva subasta. Mark, quien normalmente jugaría después, ha perdido su turno. (Si Marie y Paul hubiesen empatado en la oferta, Marie sería la ganadora igualmente por ser el Subastador. En el caso de empatar Paul y Mark, éste último es el ganador por estar mas cerca del Subastador en sentido horario)

FIN DE RONDA

Durante la ronda, se debe realizar un seguimiento de cuántas pinturas se venden de cada artista. Cuando aparece la quinta pintura de un mismo artista, la ronda Termina. La quinta pintura NO se subasta, y no es propiedad de ningún jugador al final de la ronda. Si la quinta carta es la segunda de una Subasta doble, habrá dos cartas sin vender al final de la ronda en lugar de una. Si la quinta pintura es una Subasta doble, entonces la ronda termina y no se juega una segunda Pintura. Los jugadores normalmente tienen cartas en la mano al final de la ronda. Estas podrán ser subastadas en posteriores rondas. Las últimas cartas de cada ronda cuentan para determinar el valor del artista en el ranking, aunque estas no pertenecerán a ningún jugador.

VENTA A LA BANCA

Primero, se cuenta la cantidad de pinturas que se jugaron de cada artista durante esa ronda. Hay que incluir las pinturas que se jugaron para completar la ronda, y que no se vendieron. Estas se ordenan según la cantidad de pinturas que se hayan vendido esta ronda. Con ello se creará una clasificación que determinará el valor de las obras de los artistas. Si hubo menos de tres artistas que vendieron pinturas esta ronda, solo cuentan que entraron en la clasificación.

Si dos o más artistas han vendido la misma cantidad de pinturas, será el que mas a la izquierda esté en el tablero, (el más cercano a Manuel) el que tenga la posición más alta. La clasificación del artista determina el valor de cada una de las pinturas de éste, según la siguiente tabla:

- Primero: \$30
- Segundo: \$20
- Tercero: \$10
- El resto: Nada

Se coloca una Ficha de valor artístico sobre el tablero de juego bajo el nombre del artista. Hay cuatro filas de espacios en el tablero, una para cada ronda. Las fichas son colocadas en ellas según el orden en el que se clasificaron los tres primeros de esta ronda, se coloca la ficha correspondiente (\$ 30, \$ 20 o \$ 10) en su columna, y fila correspondientes a la ronda. Estas fichas permanecen en el tablero durante todo el juego y pueden aumentar el valor de las pinturas de ese artista en rondas posteriores.

Una vez que los valores han sido marcados en el tablero, los jugadores deben vender todas las pinturas que compraron en las subastas de esa ronda, incluso si una pintura no tiene valor. La Ficha de valor de cada columna de un artista determina cuánto dinero gana el jugador cuando la vende al final de la primera ronda.

Cuando todos los jugadores han recibido el dinero por sus pinturas, todas se descartan, incluso si se vendieron por nada. La propiedad de las pinturas nunca se mantiene de una ronda a la siguiente. Las cartas de la mano de los jugadores no se descartan entre rondas. (Las cartas vendidas no se usan mas durante esta partida y se guardan en la caja como descartes)

RONDAS SIGUIENTES

Después de que las pinturas se hayan vendido y descartado, dará comienzo una nueva ronda. Primero, se le entregarán a cada jugador nuevas cartas del mazo de cartas sin usar. El número de cartas está determinado por la cantidad de jugadores y la ronda actual en la que se encuentren:

NÚMERO DE CARTAS A REPARTIR:

NÚMERO DE JUGADORES	1ª RONDA	2ª RONDA	3ª RONDA	4ª RONDA
3 JUGADORES	10	6	6	0
4 JUGADORES	9	4	4	0
5 JUGADORES	8	3	3	0

(Decir que existe una variante de la BGG. que añade un sexto jugador y la tabla sería: 1ª-7, 2ª-2, 3ª-2, 4ª-0)

Las nuevas pinturas se añaden a la mano de los jugadores. Después de repartir las nuevas cartas, comienza una nueva ronda. El juego continúa con el jugador a la izquierda del Subastador que jugó la última pintura en la ronda anterior (la pintura que no fue subastada) siendo ahora el nuevo Subastador. Las subastas se llevan a cabo exactamente de la misma manera en la anterior ronda.

El valor de las pinturas de un artista puede aumentar en las siguientes rondas. Cuando es uno de los tres primeros en una ronda, cualquiera de sus pinturas, tiene el valor total de todas las Fichas de valor artístico de su columna (el sumatorio de todas ellas). Las pinturas de artistas que no figuran en los tres primeros de esta ronda, no valen nada durante la misma, incluso si tienen Fichas de valor artístico de rondas anteriores en sus columnas.

Quedarse sin cartas: si un jugador se queda sin cartas durante una ronda, no podrá subastar más cuadros hasta que obtengan nuevas cartas en las siguientes. Todavía puede pujar en las subastas de los otros jugadores. Si todos los jugadores se quedan sin cartas antes del final de en la tercera o cuarta ronda, la ronda termina cuando la última pintura es jugada. Esta no se subasta y no es pertenece a nadie. Se determina el valor de cada artista en función de la cantidad de cuadros subastados (incluida la pintura final) y se cobra por ellos. Luego el juego finaliza.

GANAR EL JUEGO

Después de que al final de la cuarta ronda todas las pinturas hayan sido vendidas, los jugadores revelan su dinero. El que mas tenga es el ganador.

MODERN ART



EJEMPLO – VALOR DE RAFAEL SILVEIRA

PRIMERA RONDA: Rafael Silveira lo hace muy bien en la primera temporada. Sus pinturas se venden a \$ 30 cada una. Cada cuadro de Rafael Silveira, comprado por un jugador en esta ronda, se vende al banco por \$ 30 (por lo tanto, un jugador con dos pinturas recibe \$60)

SEGUNDA RONDA: Rafael Silveira no lo hace tan bien en esta, pero termina en tercer lugar. Esta ronda, su valor es de \$ 10, pero como en la ronda anterior lo hizo bien, sus pinturas valen \$ 40 (\$ 10 por estar en el tercer lugar esta ronda y \$ 30 por estar en primer lugar en la ronda anterior).

TERCERA RONDA: ¡Una mala temporada para Rafael Silveira! En esta sus pinturas no valen nada, a pesar de las fichas de \$ 30 y \$ 10 de Valor de Artista en el tablero.

QUINTA RONDA: Rafael Silveira termina en segundo lugar en la temporada final. Sus pinturas ahora tienen un valor de \$ 60 (\$ 20 por la última ronda, \$ 10 por la segunda y \$ 30 por la primera ronda).

OPCIONAL - VARIANTE PARA 3 JUGADORES EL JUGADOR MISTERIOSO

En cada ronda, se reparten cartas como si hubiese un cuarto jugador, se mantienen boca abajo y apartadas a un lado. Éstas no pertenecen a ningún jugador, sino que es la "mano misteriosa".

Tras de terminar una subasta normal, el Subastador puede voltear una carta al azar de la mano misteriosa. Esto siempre es opcional. La pintura misteriosa no es subasta no pertenece a ningún jugador.

Sin embargo, sí se tiene en cuenta en los rankings y para determinar el final de la ronda. Es decir, si la pintura misteriosa es la quinta pintura ofrecida de un artista, la ronda termina. Si la pintura misteriosa es una Subasta doble, no se juega una segunda carta.

Después de vender las pinturas al final de la ronda, las pinturas misteriosas reveladas se descartan junto con las demás.

CRÉDITOS

Game design -Reiner Knizia

Graphic Design - Fabio de Castro

PRODUCTION -Thiago Aranha, Guilherme Goulart, and Renato Sasdelli

publisher - David Preti

PROOFREADING -Jared Miller, Jason Koeppe, and Colin Young.

© Dr. Reiner Knizia. All rights reserved.

MODERN ART

Por Reiner Knizia



Cada Jugador subasta una pintura, en el sentido de las agujas del reloj.

SUBASTA

- El subastador escoge una carta de su mano y la coloca boca arriba en el centro de la mesa.
La puja mas alta es la Ganadora:
 - Si es Comprador, se paga al Subastador.
 - Si es Subastador, se paga a la Banca (Si no ha habido ofertas, el Subastador la obtiene gratis).
- No se puede pujar mas de lo que se tiene.

TIPOS DE SUBASTA



SUBASTA ABIERTA: Todos los jugadores pueden pujar en cualquier orden y cualquier cantidad de veces.
"A LA UNA, A LAS DOS. ..."



SUBASTA A UNA OFERTA: En orden de turno, se hará una oferta. Cada jugador puede pujar más alto o pasar. El Subastador último en actuar.



SUBASTAS OCULTAS: Oferta secreta, en mano, revelar simultáneamente.



SUBASTA A PRECIO FIJO: El Subastador establece un precio fijo. Una única oferta. Cada jugador puede comprar o pasar. Último el Subastador. Si todos los jugadores pasan, el subastador debe pagarsela a la banca.



SUBASTA DOBLE: Agrega una segunda pintura del mismo artista (no puede ser otra Doble). El tipo de subasta para ambos es el de la segunda carta. Si no puede ofrecer una segunda carta, los demás pueden poner una (en orden). Si nadie ofrece una 2da, el Subastador obtiene la carta doble gratis. Si hay una segunda pintura, ambas son subastadas y el segundo Subastador Obtiene todos los beneficios. (Variante: divida el dinero por igual, el segundo subastador recibe \$ 1 si es impar). El juego se reanuda por la izquierda del segundo subastador. Los jugadores del medio pierden su turno.

Si un jugador se queda sin cartas, no puede hacer ninguna subasta, pero si pujar en ellas. Si todos los jugadores están sin cartas, la última pintura que se juegue terminará la ronda. Esta cuenta para el total de la ronda. Se venden las pinturas y el juego termina.

FIN DE RONDA

- Una ronda termina cuando se juega *la quinta pintura de un mismo artista*. Esta pintura **no se subasta**, pero cuenta para el ranking del artista. Lo mismo se aplica para ambas cartas si es una doble subasta.
- Se clasifican las ventas totales de los artistas en un TOP 3.
- El artista de mas a la izquierda gana en el caso de empate.
- Si el artista está en TOP 3, se añaden todos los valores de las rondas anteriores
- Todos los jugadores venden todas las pinturas, incluso si no valen nada.

REGLAS GENERALES:

- El Subastador, o el jugador más cercano, rompe los empates (sentido de las agujas del reloj)
- Las cartas de la mano de los Jugadores pasan de una ronda a la siguiente.
- Las pinturas vendidas no se vuelven a usar y son devueltas a la caja.
- En la siguiente ronda, el jugador comienza el jugador a la izquierda del último Subastador.

FIN DEL JUEGO

¡Cuando la 4ª ronda termina, el jugador con más dinero GANA!.

RESUMEN DE JUEGO

