



Modern Art

Autor: Reiner Knizia

© 2009 Reiner Knizia. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Ilustracje: Carole Carrion - © 2009 Matagot

CEL GRY

Każdy gracz reprezentuje jedną galerię sztuki i próbuje kupować i sprzedawać obrazy po najlepszych dla siebie cenach.

Gra trwa cztery rundy. W każdej z nich gracze kupują na licytacji obrazy, które na końcu rundy zostają sprzedane do banku. Im więcej prac danego autora zostanie zakupionych w czasie licytacji, tym będą one więcej warte w czasie sprzedaży ich do banku.

Zwycięzcą zostaje gracz, który po czterech rundach posiada najwięcej pieniędzy.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1) Przetasuj talię 70 kart obrazów i rozdaj je w ilości określonej przez liczbę graczy:

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

Karty te reprezentują obrazy, które będą wystawione na licytację podczas pierwszej rundy. Pozostałe karty nie biorą udziału w grze aż do następnej rundy.

2) Wybierzcie jednego gracza, który zostanie Bankierem. Bankier rozdaje każdemu z graczy żetony o łącznej wartości 100 tys. € (100 000 euro).

3) Każdy z graczy wybiera jedną zasłonkę, która będzie mu służyła do zasłaniania posiadanych pieniędzy. Nikt nie powinien wiedzieć ile pieniędzy posiadają przeciwnicy.

Najmłodszy gracz rozpoczyna pierwszą aukcję.

ROZGRYWKA

Rozgrzywka składa się z czterech rund. Podczas każdej z nich gracze po kolei będą wystawiali na aukcjach swoje obrazy, by mogli je kupić inni gracze. Runda kończy się, gdy do sprzedaży powędruje piąty obraz jednego z autorów, po czym wszystkie zakupione obrazy zostają sprzedane bankowi. Wartość obrazów zależy od tego ile dzieł różnych artystów sprzedano. Podczas kolejnych rund wartość ta może wzrastać – jest to zależne od sprzedaży malowideł.

ELEMENTY

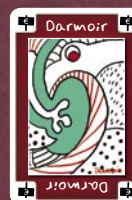
- 1 plansza
- 70 kart obrazów reprezentujących dzieła 5 artystów:



12 od
NEX



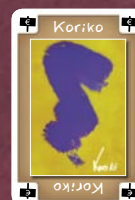
13 od
BAHUT



14 od
DARMOIR



15 od
SADLAND



16 od
KORIKO

- 5 zasłonek domów aukcyjnych



- 93 żetony pieniędzy (1 tys.€, 5 tys.€, 10 tys.€, 20 tys.€, 50 tys.€ i 100 tys.€)



- 15 znaczników Wartości artystów (10 tys.€, 20 tys.€, 30 tys.€)





PRZEBIEG AUKCJI

Najmłodszy z graczy przeprowadza aukcję jako pierwszy. Wybiera dowolną kartę z ręki i oferuje ją innym graczom. Kładzie kartę na stole w taki sposób, by wszyscy ją widzieli. Obraz ten jest teraz do kupienia, a aukcji przewodniczy osoba, która wystawiła obraz. Każdy obraz ma w każdym rogu symbol określający na jakiej aukcji jest on sprzedawany.

W grze występuje pięć rodzajów aukcji, każda posiada inny symbol:



Otwarta



Jednorazowa



Zamkniętej dłoni



Ustalonej ceny



Łączona

Po zakończeniu aukcji gracz, który zaoferował najwięcej, płaci wylicytowaną sumę graczowi, który obraz wystawiał. Jeżeli to organizator aukcji dał za obraz największą kwotę, to musi wpłacić ją do banku.

Gracz, który wygrał aukcję, kładzie obraz przed sobą. Należy on do tego gracza i zostanie sprzedany do banku pod koniec rundy.

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

OGÓLNE ZASADY LICYTACJI

- Wszystkie oferty muszą być składane w jednostkach tysięcy euro (czyli co najmniej jednego żetonu).
- Nie można zaoferować za obraz mniej niż inny gracz.
- Nie można zaoferować więcej pieniędzy niż gracz posiada za swoją zasłonką.
- Jeżeli żaden z graczy nie chce licytować obrazu, to wystawca otrzymuje go za darmo. Wyjątek: jeśli chodzi o aukcję ustalonej ceny to musi on zapłacić zadeklarowaną wartość.

PIĘĆ TYPÓW AUKCJI:



A. AUKCJA OTWARTA

Jeżeli zagrano kartę aukcji otwartej, wszyscy gracze (włączając w to organizatora aukcji) mogą licytować w dowolnej kolejności. Aby zaliczyć obraz należy głośno powiedzieć kwotę, którą chce się za niego zapłacić. Organizator aukcji zobligowany jest do pamiętania, kto obecnie licytuje najwyżej. Aukcja kończy się, gdy nikt nie chce już więcej licytować.

Jeżeli żaden gracz nie zaliczytuje, organizator aukcji otrzymuje obraz za darmo.



B. AUKCJA JEDNORAZOWA

Zaczynając od gracza z lewej strony organizatora i idąc w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara każdy gracz ma możliwość spasowania lub zaliczowania, określając kwotę wyższą niż poprzedni licytujący. Organizator aukcji licytuje jako ostatni. Kiedy on zaliczytuje lub spasuje, aukcja się kończy.

Jeżeli żaden gracz nie zaliczytuje, organizator aukcji otrzymuje obraz za darmo.



C. AUKCJA ZAMKNIĘTEJ DŁONI

Wszyscy gracze (wliczając w to organizatora) jednocześnie w sekrecie dokonują oferty. Decydują ile chcą zaliczyć i umieszczają tyle pieniędzy w swojej dłoni. Jeżeli nie chcą licytować tego obrazu, to pozostawiają ją pustą. Nie pokazując innym graczom zawartości dłoni należy zacisnąć pięść i wysunąć ją przed siebie. Kiedy wszyscy wysunęli pięści przed siebie (zawierają one ofertę lub są puste) wszyscy jednocześnie otwierają je, a gracz z najwyższą ofertą otrzymuje obraz. Jeżeli dwóch lub więcej graczy remisuje w najwyższej ofercie, to aukcję wygrywa ta z remisujących osób, która siedzi najbliżej organizatora aukcji licząc zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Jeżeli jedną z remisujących osób jest organizator, to on wygrywa aukcję.

Jeżeli żaden gracz nie zaliczytuje, organizator aukcji otrzymuje obraz za darmo.



D. AUKCJA USTALONEJ CENY

Organizator wybiera cenę za obraz i ogłasza ją wszystkim. Wszyscy gracze, rozpoczynając od siedzącego po lewej od organizatora i idąc w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, mogą kupić obraz za podaną cenę (wtedy aukcja się kończy). Jeżeli nikt nie chce zaliczyć, organizator MUSI kupić obraz za podaną przez siebie cenę.

Uwaga: Organizator nie może zażądać ceny większej, niż posiada w tym momencie pieniędzy.

Musisz ostrzec wszystkich graczy, że aukcja się kończy: „Po raz pierwszy. Po raz drugi. Sprzedane!”



Rada dla początkujących: rękę należy trzymać dłońią do góry aby żetony nie wyleciały z niej po otwarciu pięści.





E. AUKCJA ŁĄCZONA

1) Jeżeli organizator zagra kartę aukcji łączonej, **to może wystawić od razu drugi obraz**. Musi on być tego samego artysty co pierwszy i nie może być obrazem aukcji łączonej. Oba obrazy są licytowane zgodnie z symbolem aukcji na drugim obrazie. Gracz, który zaliczytuje najwyżej, wygrywa oba obrazy.

2) **Jeżeli organizator aukcji nie dołoży drugiego obrazu (nie może tego zrobić lub nie chce)**, wtedy to gracz po jego lewej ma możliwość dołożenia drugiego obrazu. Oczywiście musi to być malowidło tego samego artysty i nie może być obrazem aukcji łączonej. Jeżeli nie chce on zagrać drugiego obrazu (lub nie może), wtedy kolejny gracz ma taką okazję i tak do momentu aż ktoś będzie chciał zagrać drugi obraz (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Jeżeli kolejka wróci do organizatora aukcji, a żaden gracz nie dołożył drugiego obrazu, to otrzymuje on obraz aukcji łączonej za darmo.

Jeżeli jednak jakiś gracz dołączy swój obraz do aukcji łączonej, to zostaje on organizatorem tej aukcji. Wystawia on na sprzedaż oba obrazy zgodnie z symbolem aukcji na drugiej karcie (tej, którą zagrał). Gracz oferujący najwięcej pieniędzy kupuje oba obrazy, a pieniądze otrzymuje nowy organizator aukcji (gracz, który zagrał kartę aukcji łączonej nic nie otrzymuje). Jeżeli nowy organizator złoży największą ofertę, to wpłaca pieniądze do banku.

Po aukcji grę kontynuuje gracz siedzący po lewej stronie nowego organizatora aukcji. Gracze pomiędzy poprzednim a nowym organizatorem tracą możliwość wystawienia obrazu na sprzedaż w tej turze.

KONIEC RUNDY AUKCYJNEJ

Podczas trwania rundy aukcyjnej trzeba zwracać uwagę ile obrazów danego artysty znalazło już nowych nabywców. Runda kończy się gdy zagrana zostanie piąta karta obrazu któregoś malarza. Piąty obraz nie zostaje zlicytowany i nie ma właściciela.

Jeżeli piątym obrazem jest karta dograna do Aukcji łączonej, to na końcu rundy będą dwa niesprzedane obrazy zamiast jednego. Jeżeli piątym obrazem jest pierwsza karta Aukcji łączonej, to runda się kończy. W takim przypadku nie dogrywa się drugiej karty.

Po zakończeniu rundy zazwyczaj gracze wciąż mają karty na ręce. Zatrzymują je i mogą je zlicytować w kolejnych rundach.

SPRZEDAŻ OBRAZÓW DO BANKU

Najpierw należy obliczyć ile obrazów każdego artysty zostało sprzedanych podczas tej rundy. Należy także pamiętać by doliczyć do nich dzieło wystawione na licytację na końcu rundy, mimo że nie zostało ono sprzedane.

Należy ustalić, który artysta sprzedał najwięcej obrazów, który był drugi, a który trzeci. Ranking ten określi wartość prac każdego artysty. Jeżeli w tej rundzie 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 w walce o jedno z trzech pierwszych miejsc, to wygrywa ten z nich, który znajduje się najbliżej lewej strony planszy (tj. najbliżej Nex).

Miejsce zajęte przez artystę w rankingu określa wartość jego obrazów:

- ♦ 1 miejsce = 30 tys.€
- ♦ 2 miejsce = 20 tys.€
- ♦ 3 miejsce = 10 tys.€
- ♦ Pozostałe miejsca = Nic

Należy umieścić odpowiednie znaczniki Wartości artystów pod imieniem danego artysty. Na planszy znajdują się cztery rzędy pól, po jednym na każdą rundę. Dla każdego artysty z pierwszej trójki w tej rundzie należy położyć odpowiedni znacznik (30 tys.€, 20 tys.€, 10 tys.€) w jego kolumnie i w rzędzie odpowiadającym tej rundzie. Znaczniki te pozostają na planszy do końca gry i mogą zwiększyć wartość dzieł danego artysty w kolejnych rundach.

PRZYKŁAD AUKCJI ŁĄCZONEJ



Henryk organizuje aukcję obrazu Nex z symbolem aukcji łączonej. Nie chce jednak zagrać drugiej karty.

Siedzący po jego lewej stronie Marek także nie chce zagrać drugiej karty.

Maria, która siedzi po lewej stronie Marka, dodaje drugą kartę Nex z symbolem aukcji zamkniętej dłoni.



Wszyscy gracze licytują w tajemnicy. Po pokazaniu ofert okazuje się, że najwięcej dała Maria – 25 tys.€.

Płaci tę sumę do banku i zabiera oba obrazy.

Jeżeli to Henryk lub Marek złożyliby najwyższą ofertę, to musieliby zapłacić Marii 25 tys. €.

Następnie gracz po lewej stronie Marii organizuje nową aukcję. Nie robi tego Marek, który w normalnej sytuacji byłby kolejnym organizatorem.





Po ustaleniu wartości obrazów każdego twórcy gracze muszą sprzedać wszystkie zakupione obrazy, nawet jeżeli nie są nic warte. Znaczniki w kolumnie danego artysty określają, ile zarobią na sprzedaży jego dzieła.

Kiedy wszyscy gracze otrzymają pieniądze za sprzedane obrazy należy odrzucić wszystkie karty obrazów wylicytowanych w tej rundzie, nawet jeżeli nie są nic warte. Własność obrazów nigdy nie przechodzi na kolejną rundę. Nie odrzuca się natomiast kart, które pozostały graczom na ręce.

NASTĘPNE RUNDY

Po sprzedaniu i odrzuceniu kart obrazów można rozpocząć nową rundę. Należy rozdać graczom nowe karty z talii. Ilość kart zależy od ilości graczy, którzy biorą udział w rozgrywce i od tego, która to runda:

Liczba kart rozdawana na początku...

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

Karty dodawane są do tych, które pozostały po poprzedniej rundzie. Po rozdaniu kart rozpoczyna się nowa runda. Rozpoczyna ją gracz siedzący po lewej od gracza, który zagrał ostatni obraz w poprzedniej rundzie (obraz, który nie był zlicytowany). Aukcje odbywają się tak samo w każdej rundzie.

Wartość obrazów popularnego artysty może wzrosnąć w kolejnych rundach. Jeżeli artysta jest jednym z rzech twórców punktowanych w poprzednich rundach, to całkowita wartość jego dzieł przy sprzedaży równa się sumie znaczników Wartości artysty w kolumnie tego artysty. Wlicza się w to znaczniki ze wszystkich poprzednich rund. Obrazy artystów, którzy nie dostali się do czołowej trójki, wciąż są bezwartościowe, nawet jeżeli mają w swoich kolumnach znaczniki z poprzednich rund.

Koniec kart: Jeżeli podczas trwania rundy któremuś z graczy skończą się karty, to nie może on organizować aukcji do momentu otrzymania nowych kart (pomiędzy rundami). Wciąż jednak może licytować obrazy wystawione przez innych graczy. Jeżeli wszyscy gracze pozostaną bez kart w czwartej rundzie, to zostaje ona zakończona w momencie wystawienia do sprzedaży ostatniej karty. Obraz ten nie zostaje zlicytowany i nie ma właściciela. Należy określić 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 czwarta runda i wszystkie obrazy zostaną sprzedane, gracze pokazują sobie posiadane pieniądze. Ten, który ma ich najwięcej, zostaje zwycięzcą!

© 2009 Reiner Knizia. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Reiner Knizia dziękuje Dieter Hornung za jego
znaczący wkład w stworzenie tej gry.

Ilustracje: Carole Carrion - © 2009 Matagot
Tłumaczenie: Szymon Szweida

Wydawca edycji polskiej: REBEL.pl
www.rebel.pl



Nex	Bahuf	Darinoir	Sadland	Koriko
	20	10		30
	20		30	10
30	10		20	
30		10		20

PRZYKŁAD – WARTOŚĆ KORIKO

Runda pierwsza: Koriko nieźle idzie w pierwszej rundzie. Jego obrazy warte są 30 tysięcy. Każdy obraz Koriko sprzedany w tej rundzie bankowi daje 30 tysięcy (więc gracz, który sprzeda dwa otrzymuje 60 tysięcy).

Runda druga: Koriko nie sprzedaje się już tak dobrze, ale udaje się mu dotrzeć na trzecie miejsce. W tej rundzie jego wartość to 10 tysięcy, ale skoro ma za sobą wielki sukces w pierwszej rundzie to jego obrazy warte są po 40 tysięcy (10 tysięcy za trzecie miejsce w drugiej rundzie oraz 30 tysięcy za pierwsze miejsce w pierwszej rundzie).

Runda trzecia: Nastąpił zły czas dla Koriko! Jego obrazy nie są warte funta kłaków, choć na planszy leżą znaczniki 30 tysięcy i 10 tysięcy z poprzednich rund.

Runda czwarta: Powrót dobrych czasów – Koriko udaje się zająć w tej rundzie drugie miejsce. Jego obrazy warte są teraz 60 tysięcy za każdy (20 tysięcy za obecną rundę, 10 tysięcy za rundę drugą oraz 30 tysięcy za rundę pierwszą).

WARIANT NA TRZECH GRACZY

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. Odsłonięty obraz nie zostaje zlicytowany i nie należy do żadnego gracza. Liczy się natomiast jako obraz zlicytowany w tej rundzie i używa się go, aby określić kiedy nastąpi koniec rundy.

Przykładowo, jeżeli tajemniczy obraz okaże się piątym obrazem danego artysty w tej rundzie, to runda zostaje zakończona. Jeżeli tajemniczą kartą okaże się karta Aukcji łączonej, to nie dogrywa się kolejnej karty. Po sprzedaniu obrazów po zakończeniu rundy tajemnicze obrazy zostają odrzucone tak jak obrazy graczy.