

MODERN ART

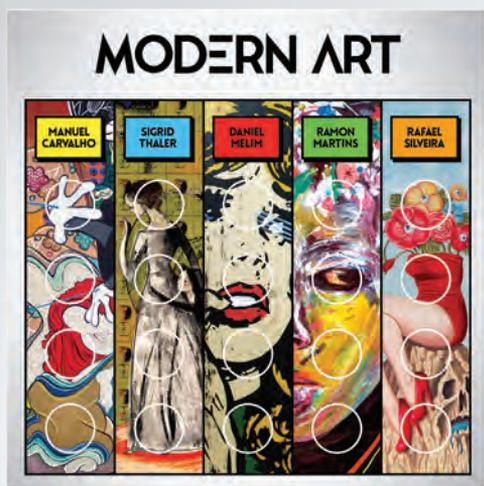
de Reiner Knizia



LIVRO DE REGRAS

MODERN ART

CONTEÚDO



1 Tabuleiro



5 Escudos de Museu

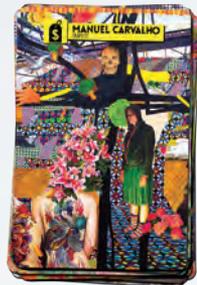


1 Marcador de Martelo
(Indicador do Leiloeiro)

12 Marcadores
de Valor do Artista



12 Cartas
Manuel Carvalho



14 Cartas
Daniel Melim

132 Fichas de Dinheiro



15 Cartas
Ramon Martins



16 Cartas
Rafael Silveira

13 Cartas
Sigrid Thaler



PREPARAÇÃO DO JOGO

1) Embaralhe as 70 cartas de pintura. Distribua as cartas da seguinte maneira:

- 3 jogadores : 10 cartas cada um
- 4 jogadores : 9 cartas cada um
- 5 jogadores : 8 cartas cada um

Essas cartas são as pinturas que serão leiloadas na primeira rodada. Por ora, os jogadores apenas colocarão as pinturas em leilão. Os seus Museus ainda não as possuem. As cartas restantes não serão usadas até a próxima rodada.

2) Escolha um jogador para ser o Banqueiro. O Banqueiro distribui \$100 (100 mil dólares) para cada jogador.

3) Cada jogador escolhe um escudo de Museu, atrás do qual ele irá esconder seu dinheiro. Ninguém deve saber quanto dinheiro os outros jogadores possuem até o final da partida.

O jogador mais novo recebe o martelo e dá início ao primeiro leilão.

O JOGO

Uma partida de Modern Art dura quatro rodadas. A cada rodada, os jogadores leiloam as pinturas que possuem em suas mãos. Assim que a quinta pintura de um dos artistas for posta na mesa, a rodada termina e todas as pinturas que foram compradas em leilão nesta rodada são vendidas ao banco.

O valor de uma pintura depende da popularidade do artista na rodada. Nas rodadas seguintes, a ordem de popularidade pode mudar, fazendo com que as pinturas de um artista aumentem ou diminuam de valor, ou até mesmo passem a não valer nada.

OBJETIVO DO JOGO

Numa partida, cada jogador assume o papel de um Curador de Museu que está tentando comprar e vender pinturas pelo melhor preço.

Uma partida dura quatro rodadas. A cada rodada, pinturas são leiloadas pelos jogadores e, ao final, são

vendidas ao banco.

Quanto mais obras de um artista forem leiloadas, mais valiosas elas se tornam.

O vencedor é o jogador que tiver mais dinheiro no final das quatro rodadas.

Para incrementar a atmosfera do jogo, faça um discurso ressaltando a qualidade da pintura que está sendo leiloadada, de modo a motivar os outros jogadores a comprá-la por valores mais altos. Você também tem de avisar os demais jogadores de que o leilão está prestes a terminar: "Dou-lhe uma. Dou-lhe duas. Dou-lhe três. Vendido!"

OS LEILÕES

O jogador mais novo terá a primeira oportunidade de iniciar um leilão. Ele escolhe uma das cartas de pintura em sua mão e a mostra aos demais jogadores. A pintura é colocada voltada para cima no centro da mesa, de modo que todos possam vê-la. A pintura agora está sendo leiloada. O jogador que escolheu a carta assume o papel de Leiloeiro. Cada pintura tem um símbolo ao lado do nome que indica o tipo de leilão que deve ser feito quando a carta é jogada. Existem cinco tipos de leilão, cada um com um símbolo diferente:



Aberto



Oferta Única



Fechado



Preço Fixo



Duplo

Quando um leilão acaba, o jogador que deu o maior lance paga o montante ao Leiloeiro. Se o Leiloeiro deu o maior lance, então o montante é pago pelo Leiloeiro ao banco.

O vencedor do leilão pega a pintura e a coloca voltada para cima em frente ao escudo do seu Museu. O Museu agora possui essa pintura, e ela será vendida no final da rodada. Após uma pintura ter sido comprada, o jogador à esquerda do Leiloeiro recebe o marcador de Martelo e abre um novo leilão com uma das pinturas em sua mão. A partida prossegue em sentido horário até o final da rodada.

REGRAS GERAIS PARA OS LEILÕES

- *Todos os lances devem ser em unidades de \$1 (ou seja, 1.000 dólares, pelo menos uma ficha de dinheiro).*
- *Você não pode dar um lance de valor igual ou inferior ao lance de outro jogador.*
- *Você não pode dar um lance superior ao montante que você possui atrás do seu escudo.*
- *Se ninguém der nenhum lance, o Leiloeiro fica com a pintura de graça. Exceção: no caso do leilão de Preço Fixo, o Leiloeiro deve pagar o preço definido.*

OS CINCO TIPOS DE LEILÃO



A. LEILÃO ABERTO

Se o Leiloeiro jogar uma carta de Leilão Aberto, então todos os jogadores (incluindo o Leiloeiro) podem dar lances em qualquer ordem. Para dar um lance, basta dizer o montante em voz alta. O Leiloeiro é responsável por controlar os lances. O leilão acaba quando nenhum jogador quiser dar um lance mais alto. Se ninguém der nenhum lance, o Leiloeiro fica com a pintura de graça.



B. LEILÃO DE OFERTA ÚNICA

Começando pelo jogador à esquerda do Leiloeiro, e prosseguindo em sentido horário, cada jogador pode optar por passar sem dar lance ou por dar um lance mais alto que o anterior. O Leiloeiro tem a chance de dar o último lance.

Após o Leiloeiro dar um lance ou passar, o leilão acaba. Se ninguém der nenhum lance, o Leiloeiro fica com a pintura de graça.



C. LEILÃO FECHADO

Todos os jogadores (incluindo o Leiloeiro) dão um lance fechado. Escolha o valor do seu lance e coloque o montante secretamente em sua mão. Se você não quiser dar um lance pela pintura, não coloque dinheiro em sua mão. Sem deixar que ninguém veja o montante, estenda o punho fechado contendo o seu lance.

Quando todos os jogadores tiverem estendido seus punhos fechados (contendo dinheiro ou não), todos abrem a mão ao mesmo tempo, e quem deu o lance mais alto compra a pintura. Se dois ou mais jogadores empatarem pelo lance mais alto, aquele que estiver sentado mais próximo em sentido horário do Leiloeiro vence.

Se o Leiloeiro estiver entre os jogadores empatados com o lance mais alto, ele vence o leilão pela pintura. Se ninguém der um lance (ou seja, se todas as mãos estiverem vazias), o Leiloeiro fica com a pintura de graça.



D. LEILÃO DE PREÇO FIXO

O Leiloeiro define um preço inicial pela pintura e o anuncia em voz alta. Cada jogador, iniciando pelo jogador à esquerda do Leiloeiro e seguindo em sentido horário, pode comprar a pintura pelo montante anunciado (quando alguém a comprar, o leilão acaba). Se ninguém comprar a pintura, o Leiloeiro É OBRIGADO a comprá-la pelo preço definido.

Observação: O Leiloeiro não pode definir um valor acima da quantia de dinheiro que ele possui.



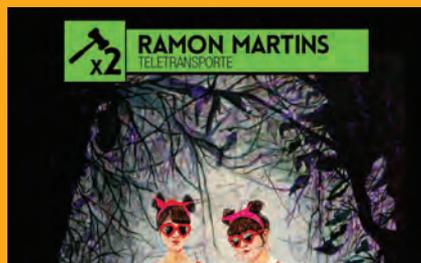
E. LEILÃO DUPLO

1) Se o Leiloeiro jogar uma carta de Leilão Duplo, ele pode colocar em oferta uma segunda carta de pintura. A segunda pintura tem de ser do mesmo artista, mas não pode ser outra pintura de Leilão Duplo. Em seguida, ambas as pinturas são leiloadas ao mesmo tempo, seguindo o tipo de leilão indicado na segunda pintura. O vencedor do leilão leva as duas pinturas.

2) Na situação rara de o Leiloeiro não jogar (ou não puder jogar) uma segunda carta de pintura, então o jogador à esquerda dele tem a oportunidade de jogar uma segunda carta de pintura. Obviamente, essa segunda pintura tem de ser do mesmo artista e não pode ser outra pintura de Leilão Duplo. Se esse jogador não quiser (ou não puder) jogar uma segunda pintura, então, um por vez, cada um dos jogadores, em sentido horário, tem a oportunidade de jogá-la. Se nenhum jogador colocar uma segunda pintura, então o Leiloeiro leva a primeira pintura de graça. Porém, se outro jogador pôr em oferta uma segunda pintura, então esse jogador se torna o novo Leiloeiro. Ele leiloará ambas as pinturas ao mesmo tempo, seguindo o tipo de leilão indicado na segunda pintura (a segunda carta jogada). O jogador que der o lance mais alto compra ambas as pinturas, e o novo Leiloeiro ganha todo o dinheiro (o jogador que colocou a pintura de Leilão Duplo não ganha nada).

Após o leilão, a partida prossegue com o jogador à esquerda do novo Leiloeiro. Os jogadores que estiverem entre o Leiloeiro original e o novo Leiloeiro perdem a sua chance de colocar uma pintura em leilão neste turno.

MODERN ART



EXEMPLO - LEILÃO DUPLO

Paulo joga uma carta de pintura de Ramon Martins com o símbolo de Leilão Duplo. Ele não quer jogar uma segunda carta de pintura.

À sua esquerda, Marcos também não quer jogar uma carta. Maria, que está à esquerda do Marcos, aproveita a chance e joga uma pintura de Ramon Martins com o símbolo de Leilão Fechado.

Todos os jogadores dão um lance fechado.

Quando todos revelam suas mãos, o maior lance é o da Maria, com \$25. Ela paga \$25 ao banco e pega as duas pinturas. Se o Paulo ou o Marcos tivessem dado o lance mais alto, eles teriam pago os \$25 para a Maria. Agora é a vez do jogador à esquerda da Maria propor um novo leilão, e não do Marcos, que normalmente jogaria depois do Paulo.

FIM DA RODADA DE LEILÕES

Durante a rodada de leilões, é preciso controlar quantas pinturas de cada artista são leiloadas. Quando a quinta pintura de um artista for posta em oferta, a rodada termina. A quinta pintura NÃO é leiloada e não pertence a nenhum jogador no final da rodada.

Se a quinta pintura for a segunda pintura de um Leilão Duplo, então restarão duas pinturas não leiloadas no final da rodada, em vez de uma. Se a quinta pintura for a primeira pintura de um Leilão Duplo, então a rodada acaba sem que uma segunda pintura seja jogada.

Os jogadores normalmente terão cartas restantes em suas mãos no final da rodada de leilões. Eles mantêm essas cartas, pois elas poderão ser leiloadas em rodadas futuras.

VENDA AO BANCO

Primeiro, conte o número de pinturas leiloadas de cada artista na rodada. Inclua na contagem também pinturas não leiloadas que tenham sido postas em oferta no fim da rodada.

Determine os artistas que tiveram o primeiro, segundo e terceiro maior volume de pinturas postas em oferta na rodada. Isso determinará a popularidade e o valor das obras dos artistas. Se houver menos do que três artistas cujas pinturas tenham sido vendidas, classifique apenas os artistas cujas pinturas foram ofertadas na rodada.

Se dois ou mais artistas tiverem o mesmo número de pinturas ofertadas, o artista que estiver mais perto do lado esquerdo do tabuleiro (mais perto do Manuel) tem mais popularidade.

A popularidade do artista determina o valor de cada uma de suas pinturas, da seguinte forma:

- Primeiro: \$30
- Segundo: \$20
- Terceiro: \$10
- Todos os demais: nada

Coloque um marcador de Valor do Artista no tabuleiro, sob o nome do artista. Existem quatro fileiras de espaços no tabuleiro, uma para cada rodada. Para cada um dos três artistas mais populares na rodada, coloque o marcador correspondente (\$30, \$20 ou \$10) na coluna dele, na fileira da rodada atual. Esses marcadores permanecerão no tabuleiro por toda a partida, e podem aumentar o valor do artista em rodadas posteriores.

Depois que os valores forem marcados no tabuleiro, os jogadores são obrigados a vender todas as pinturas que compraram em leilões durante a rodada, mesmo que uma pintura não valha nada. O marcador na coluna do artista determina quanto dinheiro o jogador receberá quando ele vender a pintura no final da primeira rodada.

Depois que todos os jogadores tiverem recebido dinheiro por suas pinturas, todas as pinturas compradas na rodada são descartadas, mesmo que não valham nada. A posse de uma pintura não se mantém de uma rodada para outra. As cartas nas mãos dos jogadores não são descartadas entre as rodadas.

AS RODADAS DE LEILÕES SEGUINTE

Depois que as pinturas forem vendidas e descartadas, uma nova rodada de leilões se inicia. Primeiro, distribua novas cartas do baralho para os jogadores. O número de cartas é determinado pelo número de jogadores e pela rodada que está para começar:

NÚMERO DE CARTAS DISTRIBUÍDAS A CADA RODADA:

NÚMERO DE JOGADORES	1ª RODADA	2ª RODADA	3ª RODADA	4ª RODADA
3 JOGADORES	10	6	6	0
4 JOGADORES	9	4	4	0
5 JOGADORES	8	3	3	0

As novas pinturas se somam às cartas das rodadas anteriores que restaram na mão de cada jogador. Após a distribuição das novas cartas, uma nova rodada de leilões tem início. A partida continua com o jogador à esquerda do Leiloeiro que jogou a última pintura na rodada anterior (a pintura que não foi leiloada). Os leilões são conduzidos da mesma maneira em todas as rodadas.

O valor das pinturas de um artista popular pode aumentar nas rodadas seguintes. Quando um artista for um dos top três numa rodada, as pinturas dele valem a soma dos marcadores de Valor do Artista que estão na sua coluna. Pinturas de artistas que não se classificam no top três não valem nada, mesmo que haja marcadores de Valor do Artista de rodadas anteriores.

Se as cartas acabarem: Se um jogador ficar sem cartas durante uma rodada, ele não poderá leiloar pinturas até receber novas cartas no intervalo entre as rodadas. Ele ainda pode dar lances em pinturas que forem leiloadas por outros jogadores.

Se todos os jogadores ficarem sem cartas antes do fim da quarta rodada, a rodada acaba quando a última carta de pintura for jogada. A última pintura não é leiloada e não pertence a ninguém. Determine o valor de cada artista com base no número de pinturas que foram postas em oferta (incluindo a última pintura) e pague aos jogadores o valor das pinturas compradas. Em seguida, o jogo acaba.

MODERN ART



EXEMPLO - O VALOR DE RAFAEL SILVEIRA

PRIMEIRA RODADA: Rafael Silveira se saiu muito bem na primeira rodada. As pinturas dele valem \$30 cada uma na rodada. Cada pintura de Rafael Silveira que tiver sido comprada por um jogador nesta rodada é vendida ao banco por \$30 (assim, um jogador com duas de suas pinturas ganha \$60).

SEGUNDA RODADA: Rafael Silveira não se saiu tão bem, mas ficou em terceiro. Nesta rodada, o valor dele é \$10 porém, como ele foi muito bem na rodada anterior, as pinturas dele agora valem \$40 (\$10 por ter ficado em terceiro nesta rodada, mais \$30 por ter ficado em primeiro na rodada anterior).

TERCEIRA RODADA: Esta rodada foi difícil para o Rafael Silveira! As pinturas dele não valem nada nesta rodada, mesmo que haja os marcadores de Valor do Artista de \$30 e \$10 no tabuleiro.

QUARTA RODADA: Rafael Silveira ressurge numa segunda posição na rodada final. Cada uma das pinturas dele vale \$60 (\$20 desta rodada final, mais \$10 da segunda rodada e \$30 da primeira rodada).

VENCENDO A PARTIDA

Quando a quarta rodada acabar e as pinturas tiverem sido vendidas ao banco, os jogadores revelam o dinheiro que possuem. O jogador com mais dinheiro é o vencedor.

VARIANTE PARA 3 JOGADORES: O JOGADOR MISTERIOSO

A cada rodada, distribua cartas como se houvesse quatro jogadores, mas ponha uma mão de lado e a deixe voltada para baixo. Essa mão não pertence a nenhum jogador. Ela é a “mão misteriosa”.

Depois que você terminar um leilão normal de sua mão, você pode virar uma carta aleatória da mão misteriosa. O jogador sempre pode optar por revelar ou não uma carta da mão misteriosa.

A pintura misteriosa não é leiloada, e também não pertence a nenhum jogador. Porém, ela vale como uma pintura posta em oferta na rodada, e também é contada para determinar o final da rodada.

Assim, se a pintura misteriosa for a quinta pintura de um artista, a rodada termina. Se a pintura misteriosa for uma carta de *Leilão Duplo*, não se joga uma segunda carta.

Depois que as pinturas forem vendidas ao banco no final da rodada, as pinturas misteriosas que foram reveladas são descartadas juntamente com as demais.

CRÉDITOS

DESIGN DO JOGO - Reiner Knizia

DESIGN GRÁFICO - Fabio de Castro

PRODUÇÃO - Thiago Aranha, Guilherme Goulart e Renato Sasdelli

EDITOR - David Preti

REVISÃO - Jared Miller, Jason Koepp e Colin Young

TRADUÇÃO - Leonardo Zílio

REVISÃO BR - Priscilla Freitas

DIAGRAMAÇÃO BR - Danilo Sardinha

GALÁPAGOS JOGOS - Thiago Brito, Fernando Cabuto, Yuri Fang, David Preti e Renato Sasdelli





MODERN ART

de Reiner Knizia



Em ordem horária, cada jogador oferece uma pintura para leilão.

LEILÃO

- O Leiloeiro escolhe uma carta de pintura em sua mão e a coloca voltada para cima no centro da mesa.
Vencedor do Leilão:
 - Se for um Comprador, paga ao Leiloeiro.
 - Se for o Leiloeiro, paga ao Banco (se não houve lances, o Leiloeiro fica com a carta de graça).
- Os jogadores não podem dar lances acima do dinheiro que possuem.

TIPOS DE LEILÃO



LEILÕES ABERTOS: Dê lances em voz alta, todos os jogadores podem dar lances em qualquer ordem e quantas vezes quiserem. *“DOU-LHE UMA, DOU-LHE DUAS...”*



LEILÕES DE OFERTA ÚNICA: Em ordem de turno, um único lance. Cada jogador pode dar um lance mais alto ou passar. O Leiloeiro é o último.



LEILÕES FECHADOS: O lance é posto em segredo na mão fechada e é revelado ao mesmo tempo.



LEILÕES DE PREÇO FIXO: O Leiloeiro define um preço fixo. Em ordem de turno, um único lance. Cada jogador pode comprar ou passar. O Leiloeiro é o último. Se todos os jogadores passarem, o Leiloeiro deve pagar o preço da pintura ao banco.



LEILÕES DUPLOS: Acrescente uma 2ª pintura do mesmo artista (não pode ser outro Leilão Duplo), ambas são leiloadas pelo tipo de leilão da 2ª carta. Se você não pode colocar uma 2ª carta, os demais podem colocá-la, em ordem de turno. Se ninguém colocar uma 2ª carta, o Leiloeiro leva a carta do Leilão Duplo de graça. Se houver uma 2ª carta, ambas são leiloadas, e o 2º Leiloeiro recebe todo o dinheiro. (Variante: Divida o dinheiro em partes iguais; o 2º Leiloeiro recebe o \$1 excedente.) A partida prossegue à esquerda do 2º Leiloeiro. Os jogadores que foram pulados perdem sua vez.

Se um jogador ficar sem cartas, ele não pode colocar uma pintura em leilão, mas ainda pode dar lances. Se todos os jogadores ficarem sem cartas, a última pintura colocada em leilão encerra a rodada e não é leiloada, mas conta para o total da rodada. As pinturas são vendidas ao banco, e o jogo acaba.

FIM DE UMA RODADA

- Uma rodada acaba quando a 5ª pintura de qualquer artista for ofertada em leilão. Essa pintura não é leiloada, mas é contada para determinar a popularidade do artista. O mesmo se aplica a ambas as cartas no caso de um Leilão Duplo.
- Ordene os artistas no TOP 3 de popularidade.
- O artista mais à esquerda vence em caso de empate.
- Se o artista estiver no TOP 3, some os valores de todas as rodadas anteriores.
- Os jogadores vendem todas as suas pinturas pelo novo valor, mesmo que ele seja zero.

REGRAS GERAIS

- O jogador mais próximo do Leiloeiro (em sentido horário) vence empates.
- Os jogadores mantêm as cartas que sobram em suas mãos de uma rodada para outra.
- Pinturas vendidas não são reutilizadas e são devolvidas à caixa do jogo.
- Na rodada seguinte, o jogador à esquerda do último Leiloeiro começa.

FIM DA PARTIDA

- Quando a 4ª rodada terminar, o jogador com mais dinheiro é o VENCEDOR!

RESUMO DO JOGO