

MODERN ART

Regras em Português

<http://dreamwithboardgames.blogspot.pt/>



Jogadores: 2-5 Idades: 8+ Duração 20-30 Minutos

Lembras-te daqueles artistas desconhecidos, famintos, mas em ascensão do início dos anos noventa - Lite Metal, Yoko, Christin P., Karl Gitter e Krypto? Conheceste-os pela primeira vez no jogo clássico de Reiner Knizia, Modern Art. Quase 20 anos mais tarde, eles alcançaram a fama e a fortuna no mundo da arte, e as suas obras-de-arte são exibidas em grandes galerias à volta do mundo. Mas mesmo com o seu sucesso, a rivalidade artística do grupo mantém-se acesa como sempre. De quem é o trabalho que mais vende? Qual ocupa o lugar de topo nas mentes do público comprador de arte?

Em Modern Art: The Card Game, os jogadores são críticos de arte, colecionadores e donos de galerias. Todos têm o seu artista favorito neste panteão de grandes - ou pelo menos até o jogo começar. Tal como acontece nas galerias de arte à volta do mundo, gostos e opiniões mudam constantemente no mundo de Modern Art. O tesouro de hoje é o lixo de amanhã, e ninguém tem mais influência nos valores dos artistas que os jogadores neste jogo.

COMPONENTES

- 5 Cartas de Artista
- 95 Cartas de Obra-de-Arte
- 12 Fichas de Valor (4 de cada: 1, 2 e 3)
- 5 Fichas de Prémio (5 Fichas de 2)

Nota: Caneta e papel são necessários para pontuar, mas não são incluídos.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Dispõe as cinco cartas de Artista na seguinte ordem, numa fila no meio da superfície de jogo: Lite Metal (17), Yoko (18), Christin P. (19), Karl Gitter (20) e Krypto (21). Os números indicam quantas Cartas de Obra-de-Arte existem por cada artista.

Coloca todas as fichas de Valor e de Prémio de lado. Baralha as Cartas de Obra-de-Arte e dá a cada jogador uma mão de 13 cartas. Coloca as restantes num baralho com a face para baixo à direita das Cartas de Artista. Revela uma "carta extra" do topo do baralho, colocando-a com face para cima à direita do baralho.

O jogo é jogado ao longo de quatro rondas. Os jogadores, em cada turno, jogam uma carta de Obra-de-Arte da sua mão, à sua frente. Uma ronda termina quando, um acumulado (todos os jogadores combinados) de seis (ou cinco num jogo de 2 jogadores) Cartas de Obra-de-Arte de um artista, estiverem expostas. Os jogadores pontuam depois as suas Obras-de-Arte expostas - quantas mais existirem de um dado artista, maior é o valor de cada uma delas.

O JOGO

Um jogador é escolhido para começar a primeira ronda, o jogo continua no sentido horário. No turno de cada jogador, ele escolhe uma Carta de Obra-de-Arte da sua mão e coloca-a com a face para cima à sua frente. As Cartas de Obra-de-Arte devem ser agrupadas por artista à frente de cada jogador. Se a carta jogada mostra um símbolo, segue as instruções abaixo. Depois, o jogo continua com o próximo jogador.



Saca uma carta - do baralho e adiciona-a à tua mão (existe uma destas para cada artista).



Joga uma segunda carta com a face para cima - Podes jogar imediatamente, uma segunda carta do mesmo artista. Ignora o símbolo na segunda carta (existe uma destas por cada artista).



Joga uma segunda carta com a face para baixo - Podes jogar imediatamente, uma segunda carta de qualquer artista, com a face para baixo, à tua frente. Ignora o símbolo na segunda carta (existem duas destas por cada artista).



Jogada em Simultâneo - Todos os jogadores escolhem uma carta da sua mão. Os jogadores revelem as caras em simultâneo e adicionam as mesmas aos seus expositores. Ignora o símbolo nestas cartas (existe uma destas por cada artista).



Coloca uma ficha de Prémio - Pega numa Ficha de Prémio e coloca-a numa das Cartas de Artista à tua escolha (Existe uma destas por cada artista).

FINAL DA RONDA

Com três ou cinco jogadores, uma ronda termina quando a sexta Carta de Obra-de-Arte de qualquer artista for exposta - total de todos os jogadores - incluindo a "carta extra" à direita das Cartas de Artista. Com dois jogadores, a ronda termina quando a cinco obra-de-arte de um artista for exposta. Se a carta que termina a ronda mostra um símbolo, a ronda termina instantaneamente e o símbolo é ignorado.

Se um jogador não tiver mais cartas na sua mão, ele deixa de participar na ronda. No caso raro de todos os jogadores terem jogados todas as suas cartas, a ronda termina.

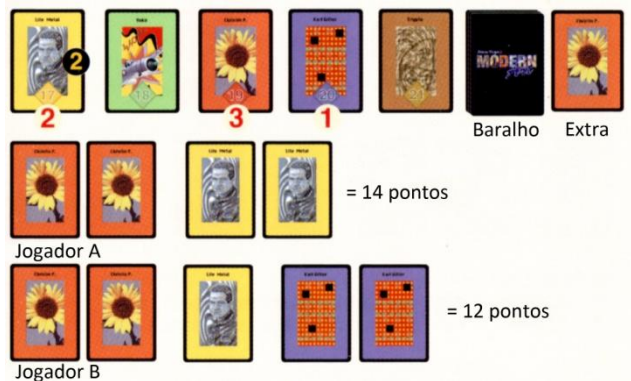
Para pontuar a ronda, os jogadores revelam as cartas com a face para baixo, que jogaram durante a ronda e adicionam-nas aos grupos de Cartas de Obra-de-Arte respetivos. Depois, colocam uma Ficha de Valor 3 ao lado Carta de

Artista com mais Obras-de-Arte expostas, uma Ficha de Valor 2 ao lado da segunda com mais obras-de-arte expostas e uma Ficha de Valor 1 ao lado da terceira com mais expostas. Os empates são resolvidos a favor do artista com o menor número (de 17 a 21), mostrado na Carta de Artista.

Ao valor de cada Carta de Obra-de-Arte de cada um dos 3 artistas que lideram a ronda, adiciona-se o valor das Fichas de Prémio. Os outros dois artistas não pontuam nesta ronda, mesmo que tenham Fichas de Valor e/ou Prémio na sua Carta de Artista, de rondas anteriores.

Começando com o jogador que terminou a ronda e continuando no sentido horário, cada jogador calcula o valor das suas cartas expostas. O resultado é registado num bloco de notas. Por cada artista diferente com Cartas de Obra-de-Arte expostas à frente do jogador, ele pode jogar uma carta adicional da sua mão, juntá-la às suas Cartas de Obra-de-Arte e pontuá-la.

Exemplo - Pontuar da Ronda 1 com dois jogadores: Christin P. (5 cartas jogadas - incluindo a "carta extra") pontua 3 pontos por carta. Lite Metal (3 cartas jogadas) recebeu uma Ficha de Prémio e pontua $2+2=4$ pontos por carta. Karl Gitter (2 cartas jogadas) pontua 1 ponto por carta. Yoko e Krypto não pontuam. O jogador A pontua $2 \times 3=6$ pontos por Christin P. e $2 \times 4=8$ pontos por Lite Metal, totalizando 14 pontos. O jogador B pontua $2 \times 3=6$ pontos por Christin P., $1 \times 4=4$ pontos por Lite Metal e $2 \times 1=2$ pontos por Karl Gitter, totalizando 12 pontos.



Depois de se pontuar, as três Fichas de Valor são colocadas na Carta de Artista e todas as Cartas de Obra-de-Arte são descartadas do jogo. Antes de começar a nova ronda, uma nova "carta extra" do baralho é mostrada, com a face para cima, à direita do baralho. Esta Carta de Obra-de-Arte "extra" conta para o total acumulado de seis (ou cinco num jogo de dois jogadores) que termina a ronda.

A cada jogador são dadas Cartas de Obra-de-Arte adicionais do baralho, para preencher novamente a sua mão, da seguinte forma:

Número de Jogadores	2	3	4	5
Cartas na Ronda 1	13	13	13	13
Cartas na Ronda 2	6	6	4	2
Cartas na Ronda 3	6	6	4	2
Cartas na Ronda 4	3	0	0	0

O jogador à esquerda do que terminou a ronda, começa a nova ronda. Ao pontuar nas rondas futuras, as Fichas de Valor e de Prémio nas Cartas de Artista das rondas anteriores, contam para o valor de cada carta exposta - se o artista estiver no "top 3" da ronda em questão. Os dois artistas com menos obras-de-arte expostas na ronda não pontuam - mesmo que tenham Fichas de Valor/Prémio na sua Carta de Artista, de rondas anteriores.

Baralho Extra

= 16 pontos

Jogador A

= 17 pontos

Jogador B

Exemplo - Pontuar da ronda 2 com dois jogadores: Yoko (5 cartas jogadas) pontua 3 pontos, Christin P. (3 cartas jogadas) pontua $2+3+5$ pontos. Nota que a Carta de Artista de Christin P. é o número 19 e logo vence o empate com a Karl Gitter. Karl Gitter (3 cartas jogadas) pontua $1+1+2$ pontos. Lite Metal e Krypto não pontuam. O jogador A pontua $3 \times 3 = 9$ pontos por Yoko, $1 \times 2 = 2$ pontos por Karl Gitter e $1 \times 5 = 5$ pontos por Christin P., totalizando 16 pontos. O jogador B pontua $1 \times 3 = 3$ pontos por Yoko, $2 \times 2 = 4$ pontos por Karl Gitter e $2 \times 5 = 10$ pontos por Christin P., totalizando 17 pontos.

FINAL DO JOGO

O jogo termina quando a carta ronda for pontuada. O jogador com mais pontos é o vencedor.

CRÉDITOS

Reiner Knizia agradece a Dieter Hornung pela sua contribuição significativa para o desenvolvimento do sistema de jogo Modern Art. Muito obrigado aos testers, em particular a Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Thomas Fruth, Ross Inglis, Kevin Jacklin e Simon Kane.



2008 Dr. Reiner Knizia.
 Todos os Direitos Reservados
www.freddistribution.com