

MODERN ART

モダン・アート



ゲームの進め方

美術愛好家のためのオークションゲーム 10歳以上
ライナー・クニツィア作



ゲームのアイデア

モダンアートー芸術の価値。シーンでは新たな才能ががんばっています。

新しいアートの動向も出ては消えしています。

しかし将来の有名なスターはそのアーティストなのでしょうか？

そして何が将来の名作になるのでしょうか？

アートなのかまがい物なのかーそれが問題です！

ゲームは、さまざまなスタイルの5人のアーティストの芸術作品を提供し、いくつかの方法で競売にかけ、4ラウンド以上行います。プレイヤーは、アートディーラー、アートコレクターの両方の役割を担います。自身のアーティストをのぼすために、適切なタイミングで美術作品を提供することが必要です。第二にできるだけ最高に有利に進めるようにうまい具合の機転が必要です。

ゲームの内容物



ゲーム盤 1



ついたて 5枚



5人の画家の絵カード 70枚



価格表示タイル 12枚(3種類)



お金チップ 88枚(6種類)

ゲームの準備

各プレイヤーは合計100金分のお金を受け取ります。プレイヤーはついたての裏にお金を隠して置いておきます。残りのお金は銀行としてストックに置きます。ゲーム中、プレイヤーは自由に両替をすることができます。

ゲーム盤と全ての価格表示チップをテーブルの上に置きます。ゲーム盤は5人の美術作品を示しており、このラウンドを解決するのに役立ちます。全てのアーティストのカードがどれだけあるかは右上隅に書かれています。



すべての70枚の絵画のカードはよく混ぜ、裏向きの山札とします。

ゲームプレイ

ゲームは4つのラウンドで行われます。各ラウンドは絵画のいくつかのオークションで成り立ちます。各ラウンドの終了時に決済があり、自分の絵の売却による銀行からの収入があります。4ラウンド終了後に最もお金を持っている人が勝ちです。

ラウンドの開始時に、各プレイヤーは右の表にあるようにカードを受け取ります。

	1. Runde	2. Runde	3. Runde	4. Runde
3 Spieler	40	6	6	0
4 Spieler	9	4	4	0
5 Spieler	8	3	3	0

プレイヤーは、前のラウンドの残ったカードはそのまま持ち、新たにカードを得ます。第4ラウンドでは新しいカードの補充はありません。3ラウンドまでに残ったカードでプレイしなくてはなりません。

まず最初のラウンドのオークションが開始されます。最初のラウンドでは、最も最近美術館を訪れたプレイヤーがスタートプレイヤーとなります。その後のラウンドでは、常にその前のラウンドの最後のプレイヤーの左隣の人から始めます。

手番のプレイヤーは、手札から任意のカードを選び、テーブルの上に表向きに配置します。この絵が現在オークションに出されていることとなります。オークションにはいろいろな種類があります。そんなオークションなのかは、カードの隅にあるシンボルマークで認識できます。オークションの種類については後で詳しく説明します。

オークションが終わり絵を買うプレイヤーは、その絵のカードを取り、自分の前によく見えるようにして置きます。

オークション終了後、最後にカードを出した左側のプレイヤーがオークションを行い、手札から絵のカードを競りにかけます。現在のラウンドが終了するまで同様に繰り返していきます。

オークション

全てのオークションについては（指定入札を除いて）、現在の最高価格よりも1以上の入札をする必要があります。加えて、支払う分よりも多くのお金を持っていないくはなりません。

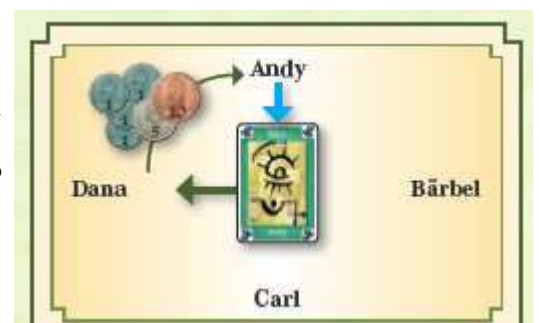
どのように絵がオークションにかけられるかはカード上に5つのシンボルで示されています。



全てのプレイヤーは、どれだけでも自由に何回でも価格を宣言していきます。順番も関係ありません。オークショナーも自身のオークションに参加し入札できます。

もうこれ以上の額が宣言されずオークションが終わる場合は、競売人が終了を宣言します。落札したプレイヤーは、落札額を競売人に支払い、絵のカードを受け取ります。競売人が落札した場合は、落札額は銀行に支払います。

例：アンディが競りにかけ、テーブルの中央に自由入札のマークがあるNex作の絵を提示しました。すぐにダナが14をコールし、カールが15をコールした。ダナはどうしてもその絵が欲しかったので19をコールした。しばらく沈黙があり、それでアンディはオークションの終了宣言をした。



ダナはアンディに19を支払い、自分の前に置きました。



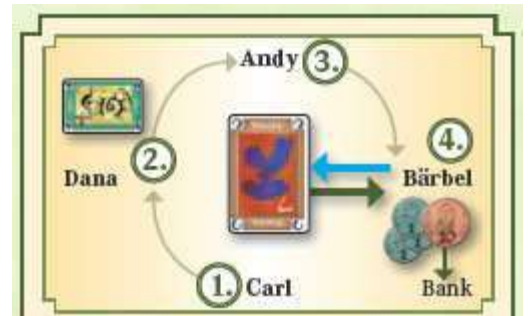
EINMAL REIHUM

周回入札

各プレイヤーは一回だけビッドできます。最初に価格をつけるのは競売人の左隣です。すべてのプレイヤーが時計回りにビッドを行い、より高い値をつけるかパスをします。最後が競売人のターンです。最も高い値をつけた者がカードを受け取ります。落札額を支払います。

もし、だれもビッドをしない場合は、その絵は無料で置くことができます！

例：バーベルの隣からアンディまで競りを進めます。彼女は周回入札マークのついたKorito作の絵カードを中央に置きました。バーベルの隣に座っているカールが最初のビッドを行うことができます。彼は8を宣言します。次はダナのターンです。彼女はパスをし、アンディは12を宣言します。



バーバラは今アンディにカードを与えて収入を得るか、12以上の宣言をして自分で買うかの選択ができます。彼女は後者を選択し13を宣言します。銀行に13を支払い、Koritoのカードを自分の前に置きます。



IN DIE FAUST

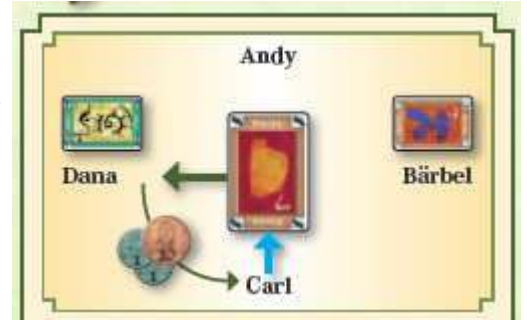
握り入札

各プレイヤーは一度だけビッドできます。ここでは、自分の手の中に密かにビッドする額を握り、テーブルの中央に差し出します。競りに参加しない場合は空の手で差し出します。すべてのプレイヤーが一度に自分の手のひらを開き、誰がいちばん高額のビッドをしているかチェックします。もし、何人かが最高額で同じなら、ビッドを得るのは、競売人から順に時計回りで優先権があります。(競売人が最高額で同じなら自分が落とします。)

競りに勝ったプレイヤーが、競売人に金額を支払います。競売人が買ったなら、金額を銀行に支払います。

もし誰も入札をしない場合、競売人が無料で絵を置くことができます！

例：カールが競売人です。彼はKorikoの絵を中央に出します。これは握りのシンボルがついています。全てのプレイヤーは金額を握り中央に差し出します。そして一斉に手のひらを開きます。



カールは11, ダナが12, アンディも12で宣言, バーベルは空で, 競りに参加しません。カールから見て時計回りにダナの方がアンディより近くに座っているので, ダナが競り落とします。カールに12を支払い, Korikoのカードを表向きにして, 前に買ったNexのカードのとなりに置きます。



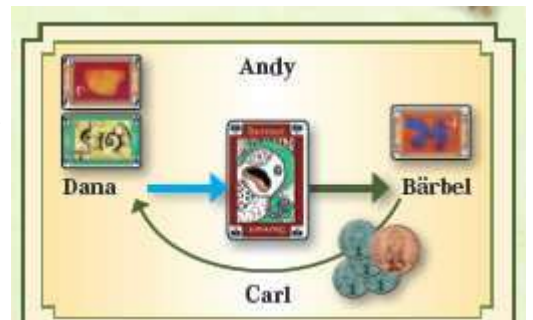
指定入札

競売人は販売価格を自分で指定し, その価格で買うかどうかを聞いていきます。競売人が今持っている金額よりも高くを指定することはできません。

競売人の左側のプレイヤーからその金額で購入するかどうかを決めます。時計回りに確認していきます。一度だれかが買うと言ったら, その金額を競売人に支払い, オークションは終了です。

誰も買わないといった場合, 競売人が自分で言ったその額で買わなくてはなりません。彼は銀行に支払います。

例：今, ダナが競売人です。指定入札のマークがついたDarmoirのカードをだします。金額を14と指定します。左隣のアンディは受けません。次にバーベルが受け, 14をダナに支払い, カードを自分の前に置きます。



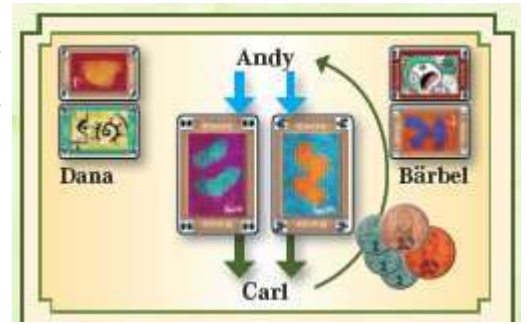
バーベルが受けたのでカールはパスとなり, ダナは自分で14払って購入することはできません。



別のカード

競売人はこのマークのついたカードを競りに出す場合, もう1枚同じ作家のカードをテーブルの中央に出し, 2枚同時に競りにかけなくてはなりません。2枚目のカードのシンボルは違うものでなくてはなりません。競りの方法は2枚目のカードのシンボルで行います。2枚のカードが一緒に落とされ, 受け取られます。

例：今アンディに競売人が戻ってきました。彼女は別のカードのシンボルがあるKoritoのカードと一斉入札のシンボルが付いたKoritoのカードを競りに出します。すべてのプレイヤーが競りに参加し、最後はカールが33で落としました。非常に高い額ですが2枚分です。彼は33をアンディに支払い、自分の前に置きます。



補足：競売人が2枚目のカードを置けなかったり、置きたくない場合、左側のプレイヤーがそのカードを出します。同じ作家で違うシンボルのカードです。そこから出せない・出ない場合は時計回りにプレイするかどうかが決めていきます。

もしだれも2枚目のカードを出さない場合、競売人が出したカードは無料で与えられます。さもなければ、2枚目のカードを出したプレイヤーが新たな競売人となり、オークションを行います。2枚のカードを競りにかけ、勝ったプレイヤーが2枚ともカードを受け取り、金額はすべて新しい競売人のところへ行きます。

その後は、新たな競売人の左隣の人が次の競売人となります。元の競売人と新たな競売人の間にいる人は飛ばされます。

例：前の例で、アンディが2枚目のカードを出さなかったと仮定します。最初にバーベルが2枚目のKoritoのカードを出すかどうか確かめます。彼女は”別のカード”のシンボルの付いたKoritoのカードを1枚持っています。これではなく、違うシンボルのカードでないと、バーベルは出せません。彼女はパスします。次にカールにチャンスが回ってきます。彼は2枚目のKoritのカードを出し、新たな競売人となります。アンディのカードも含めて自分のカードしてオークションを行います。最高値の売却益はアンディではなく、カールがもらいます。この後はダナからゲームを続け、新たな競売人となります。バーベルは飛ばされます。

ラウンドの終了

プレイヤーはラウンド中、それぞれのアーティストの絵をオークションにかけていき、自分の前に表向きにして並べていきます。すべての競売された絵がはっきりわかるようにしておきます。

ゲームラウンドの中で、同じアーティストの5枚目のカードが出されたら、直ちにラ

ウンドが終了です。このカードはもう競りにはかけられません。だれのカードでもなくテーブルの中央に置かれます。もし5枚目のカードが”別のカード”のマークであっても、追加のカードは必要としません。また、4枚目のカードして”別のカード”のマークが出され、別のカードが追加で出された場合も、そこで直ぐにラウンドの終了となります。2枚のカードともだれものでもなくなります。

直ちに決済に入ります。

例：いくつかのオークションの後、
我々のカードの状況は次のようになっています。

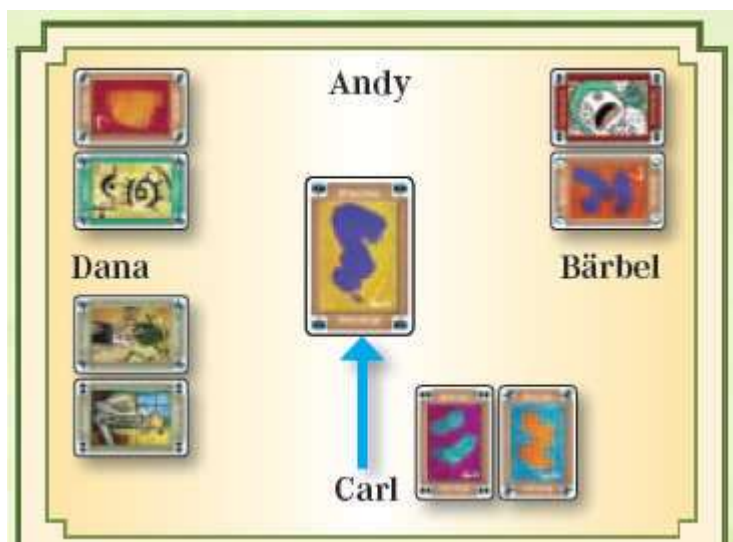
アンディ：カードなし

バーベル：Korito 1枚,
Darmoir 1枚

カール：Korito 2枚

ダナ：Nex 1枚, Korito 1枚,
Bahut 1枚

カールは自分のターンで、Korito
のカードを出します。このラウン
ド5枚目のKoritoのカードです。それで直ちにラウンドが終わり、決済になります。



決 済

最もたくさん出された絵の作家が最も有名となります。プレイヤーの場と中央に置かれたカードの数を数えます。最もたくさん出ている作家は30の価格、2番目に多い作家は20の価格、3番目に多い作家は10の価格となります。もし、2人以上で同じ数の場合は、ボードで左側に書かれている作家が優先となります。(そのため全体の絵の数が左の方が少なくなっています。)

もしラウンドの最後で、3人のアーティストまで出ていなければ、価格も3つより少ないようにします。

価格の表示タイルをゲームボードの出された作家に対応する列に配置します。1ラウンド目は1番上に、2ラウンド目は2番目の段に・・・と。

そして、各プレイヤーは自分の前にある絵を、今示された金額で売却し、銀行から

お金を得ます。価格は1枚あたりなので持っている枚数でその合計額になります。しかし、このラウンドで価格がついた作家の絵のみ収入になるのです！その他の絵はプレイヤーに何の収入も与えません。

例：前の例でKoritoの絵が合計5枚
カール2,
バーベルとダナが各1,
中央に1枚出ています。そこで、
Koritoの最初の段に、価格30の
プレートを置きます。次に多いの
はBahutなので価格20のプレートを
Bahutの最初の段に置きます。そ
してDarmoirとNexは1枚ずつです
が、Nexの方が左側なので、そちら
に価格10のプレートを置きます。



そして、プレイヤーは自分の絵に応じて収入があります。アンディは絵がないので収入がありません。バーベルはKoritoで30を得ます。Darmoirはこのラウンドでは価値がつきませんでした。カールは2枚のKoritoで60の収入。ダナはNexで10とKoritoで30、そして2枚のBahutで20×2の合計80の収入です。

プレイヤーは売れた総額を銀行から受け取ります。全ての自分の前に置かれている絵をゲームから取り除きます。各ラウンドでそれらはもう使いません。手札に残っているカードは次のラウンドで使用します。

補足：後のラウンドになったときに、
価格表示タイルがすでに置かれている
画家もあります。それらの価格表
示タイルはそのまま置かれ続けられま
す。

例：2回目のラウンド終了時、テーブ
ル上は次のようにカードが並んでい
ます：

Sadlandが5枚（価格30）、Korito
が3枚（価格20）、NetとDarmoirが2枚ずつ（より左側にあるNexの価格が
10）、そしてBahutが1枚



結果次のようになります：

Nexの絵はこのラウンド20の価格（前のラウンドから合わせて10+10），Sadlandの絵は価格30，Koritoの価格は50（30+20）。BahutとDarmoirの全ての絵は，このラウンドでは価格がつきません。Bahutは最初のラウンドでは価格タイルが置かれていましたが，今回は置かれていないからです。しかし，後のラウンドでBahutに新たな価格が付けば，最初のラウンドの20も加えられます。

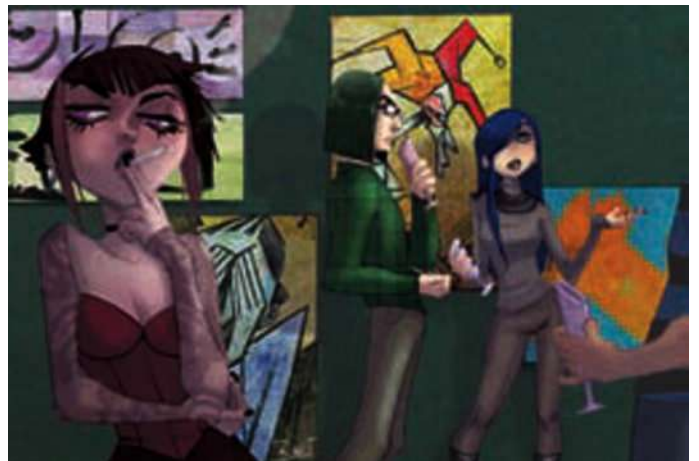
ゲームの終了

4ラウンドの決済が済んだらゲームが終了です。最も多くのお金を持っているプレイヤーが優勝です。同点の場合はともに勝者です。

その他

もし，オークションの時に手札がない場合，そのラウンドの競売人はスキップされますが，競りには参加することができます。

希に，4ラウンドで終了する前に，プレイヤーの手札がすべてなくなってしまうことがあります。この場合は，最後のカードが出されたときに決済を行います。これらの最後のカードは売りに出されません。



3人用特別ルール

3人プレイでの戦いをより面白くするために以下のルールを採用することができます。

最初にカードを配る際に、仮想的に3人ではなく4人のプレイヤーがいることとして配ります。4人目のプレイヤーのカードは裏向きにして置いていきます。彼は匿名のアートコレクターです。

当該各オークションの直後に、落札したプレイヤーは、匿名コレクターの一番上のカードをめくることができます。このアクションは追加の行為であり、必ずしもする必要はありません。もし”追加のカード”のシンボルのカードをめくっても、新たなカードを出すことはありません。

匿名コレクターの場に出たカードはオークションにはかけられません。しかし、その作家のカードして数には数えられます！たとえば、そこで5枚目のカードが出たら、直ちにラウンドの終了となります。これらのカードは価格の計算上は数えられますが、匿名コレクターには銀行からの支払いはありません。他のプレイヤーと同様全ての場に出たカードはゲームから除外します。

Autor: Reiner Knizia (www.knizia.de)

Illustration: Carole Carrion

Grafikdesign: Matagot Studio, Hans-Georg Schneider

Überarbeitung der Spielanleitung: Thygra Spiele-Agentur (www.thygra.de)

