

veiling #	1	2	3	4
3 spelers	10	6	6	0
4 spelers	9	4	4	0
5 spelers	8	3	3	0

..: De veilingen

kriskras

- alle spelers bieden door elkaar (minstens \$1.000 extra)
- wie het meest biedt, krijgt het schilderij
- geld gaat naar de verkoper
- als de verkoper de veiling wint, gaat het geld naar de bank

1 maal bieden

- iedereen doet 1 bod, startend bij de linkerbuur
- de meest biedende krijgt het schilderij
- geld gaat naar de verkoper
- als de verkoper de veiling wint, gaat het geld naar de bank

geheim bod

- elke speler doet geheim bod (in vuist)
- het schilderij is voor de hoogst biedende
- bij gelijkheid wint de speler het dichtst bij de verkoper
- als de verkoper de veiling wint, gaat het geld naar de bank

vaste prijs

- de verkoper noemt een prijs
- om beurt krijgt elke speler een kans
- wie het eerst ja zegt, koopt de kaart
- als niemand toehapt, moet de verkoper de kaart zelf aankopen!

extra kaart

- de verkoper mag een extra schilderij van dezelfde artiest aanbieden, die 2de kaart bepaalt de aard van de veiling
- wordt geen 2de kaart aangeboden, dan mag de linker buur overnemen... (en wordt de winst gedeeld!)
- neemt niemand over dan krijgt de oorspronkelijke verkoper het schilderij gratis!

Modern Art

auteur: Reiner Knizia, vertaling: Kurt Van den Branden

Modern Art - de wereld van de kunst. Nieuwe talenten zoeken om erkenning. Nieuwe kunstrichtingen komen en gaan. Maar welke kunstenaar zal de gevierde ster van de toekomst worden? En hoe zullen de kunstwerken van morgen er uitzien? Kunst of Kitsch - dat is de vraag! Het spel gaat over 4 veilingen. Tijdens elke veiling worden de kunstwerken van 5 kunstenaars uit verschillende stijlrichtingen aangeboden en op verschillende manieren geveild. Tijdens MODERN ART zijn de spelers tegelijkertijd kunsthandelaars en verzamelaars. Men beslist zelf welke kunstwerken op de markt gebracht worden en hoe ze zich tijdens de veilingen verhouden. Er zijn 2 factoren waar rekening mee gehouden moet worden: ten eerste de juiste kunstwerken aanbieden om uw kunstenaars te beschermen; en ten tweede proberen tijdens de veilingen zo goedkoop mogelijk aan de beste kunstwerken te komen. De droom van roem en rijkdom - maar pas op, roem kan snel vervallen en dan blijft men met waardeloze kitsch zitten. Wie bewijst een neus te hebben voor het echte talent kan het tot nieuwe kunstpaus brengen.

1 Spelmateriaal

- 1 spelbord.
- 70 kaarten met kunstwerken van 5 kunstenaars.
- 5 afschermingsplaten (+ 1 reserve).
- 88 geldchips in 5 verschillende maten. (rond)
- 12 waarderingsplaatjes (rechthoekig)
- 1 spelreglement

2 Voorbereiding

Het spelbord wordt voor alle spelers goed zichtbaar aan 1 kant van de tafel gelegd. Het toont de 5 kunstenaars en helpt bij de afrekening van de verschillende spelronden.

Elke speler krijgt een startkapitaal van 100.000 en een afschermingsplaat die hij voor zich plaatst. De namen op de afschermingen staan voor beroemde kunststeden maar hebben geen belang tijdens het spel. Het geld wordt achter de afscherming gelegd zodat uw tegenspelers niet kunnen zien over hoeveel u nog beschikt. De rest van het geld komt in de bank en wordt beheerd door 1 van de spelers.

De 70 kaarten met de kunstwerken worden goed geschud. Afhankelijk van het aantal spelers krijgt ieder het volgende aantal kaarten:

3 spelers :	10 kaarten
4 spelers :	9 kaarten
5 spelers :	8 kaarten

De rest van de kaarten wordt opzij gelegd, ze zijn nodig voor de volgende rondes.

3 Verloop en Doel van het spel

MODERN ART wordt gespeeld over 4 veilingen. Tijdens elke veiling worden verschillende kaarten (kunstwerken) geveild. Na elke van de 4 veilingen wordt afgerekend. De spelers krijgen geld voor de kaarten die ze zelf veilen. Aan de andere kant krijgen ze op het einde van de veilingronde ook geld voor de kaarten die ze gekocht hebben. Wie na 4 veilingen het meeste geld heeft is winnaar.

4 De eerste veiling

De eerste veiling zal gedemonstreerd worden door onze speelgroep: Axel, Beatrix, Clemens en Doris. Alles wat hierna volgt geldt ook voor de 3 andere veilingen.

Axel, de jongste speler, begint. Hij kiest 1 van zijn handkaarten en legt ze open midden op tafel. Deze kaart zal nu geveild worden. Zoals bij echte veilingen zijn hier ook verschillende manieren van veilen mogelijk.

De manier waarop een kaart geveild wordt hangt af van het symbool op de rand van de kaart.

4.1 KrisKras



Axel speelt een kaart uit van *Krypto* met het 'kriskras'-symbool. Bij kaarten met het 'kriskras'-symbool mogen de spelers door elkaar bieden.

Doris biedt 14000, Clemens 15000 (Elk bod moet minstens 1000 hoger zijn dan het vorige), Doris weer met 17000, Axel 18000, Beatrix biedt niet mee, Doris doet nog een bod van 19000 waarna iedereen zwijgt.

Doris krijgt de kaart, legt ze open voor zich, en betaalt Axel 19000.

Nu is het de beurt aan de volgende speler in uurwijzerzin om een kaart uit te spelen (Beatrix).

4.2 1 maal bieden in volgorde



Beatrix legt een kaart van *Lite Metal* met dit symbool. Hierbij mag

elke speler 1 keer een bod doen. Het eerste bod is voor de speler naast diegene die de kaart uitspeelde. Omdat Beatrix haar kaart uitspeelde is Clemens dus de eerste. Clemens bied 8000, Doris past, Axel 12000, Beatrix 13000.

Beatrix krijgt haar eigen kaart omdat ze het hoogste bod gedaan heeft. Omdat ze zelf deze kaart uitgespeeld heeft gaat de 13000 in de bank.

4.3 Geheim bieden



Nu is Clemens aan de beurt. Clemens legt ook een kaart van *Lite Metal* op tafel. Deze kaart heeft het 'geheim bieden'-symbool. Bij dit symbool nemen alle spelers het geld van hun bod in de hand zonder het aan de anderen te laten zien. Hierna laat iedereen tegelijk zien hoeveel zijn bod is.

Clemens heeft 11000 in de hand, Doris 12000, Axel ook 12000 en Beatrix niets. Doris en Axel hebben beide het hoogste bod: 12000. Doris krijgt de kaart, bij een gelijk hoogste bod wint de speler die het dichtst bij de uitspeler van de kaart zit (als de uitspeler zelf ook het hoogste bod heeft wint hij de kaart).

Doris krijgt de kaart en betaalt 12000 aan Clemens.

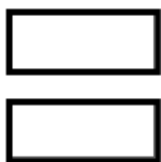
4.4 Vaste prijs



Doris speelt de volgende kaart. Ze legt een kaart van *Yoko* met het 'vaste prijs'-symbool in het midden. Bij dit symbool bepaalt de uitspeler het bedrag dat voor dit kunstwerk moet betaald worden. Hierop beslist de volgende speler of hij de kaart aan deze prijs wil kopen. Als hij dat wil betaalt hij de gevraagde prijs en is de kaart verkocht. Als hij ze niet wil mag de volgende speler beslissen, enz. Als geen enkele speler deze kaart wil kopen dan *moet* de uitspeler van deze kaart ze zelf kopen aan de vastgestelde prijs.

Doris stelt de prijs voor haar *Yoko* in op 14000. Axel past, maar Beatrix koopt ze. Beatrix betaalt 14000 aan Doris en krijgt de kaart.

4.5 Extra kaart



Axel is terug aan de beurt. Hij speelt een 'extra kaart'-kaart van *Lite Metal* uit en hierbij noch een 'kriskras'-kaart, ook van *Lite Metal*. Kaarten met het 'extra kaart'-symbool kunnen nooit alleen geveild worden. Op deze kaarten moet nog een kaart van dezelfde kunstenaar met een ander symbool gespeeld worden. Kan of wil de uitspeler dit niet dan is de beurt aan de volgende speler om een kaart van dezelfde kunstenaar met een ander symbool uit te spelen. Als geen enkele speler een tweede kaart legt dan is de oorspronkelijke kaart gratis voor de speler die ze uitspeelde. De persoon die wel een tweede kaart legt mag beide kaarten samen veilen volgens het symbool op de tweede kaart.

Axel heeft een kaart met 'kriskras'-symbool op de eerste kaart gelegd en veilt dus beide kaarten. Volgens het 'kriskras'-symbool mag er willekeurig door elkaar geboden worden.

Clemens biedt 26000, Doris 27000 enz. Uiteindelijk heeft Clemens met 33000 het hoogste bod. Clemens krijgt beide kaarten en betaalt 33000 aan Axel. Het hoge bedrag kan verklaard worden doordat hier 2 kaarten verkocht zijn.

4.6 De rest van de eerste veiling

Alle manieren van veilen zijn hiermee gedemonstreerd, maar dit wil nog niet zeggen dat de eerste veilingsronde voorbij is. Onze 4 spelers doen rustig verder.

Beatrix is weer aan de beurt. Beatrix denkt wat Axel kan dat kan ik ook en legt een 'extra kaart'-kaart en daarop een 'geheim bod'-kaart van *Christin P.* op tafel. De beide kunstwerken worden tesamen geveild. Elke speler neemt een bedrag in de hand end de spelers tonen hun bod: Beatrix 22000, Clemens 22000, Doris 31000 en Axel 16000.

Doris krijgt beide kaarten en betaalt 31000 aan Beatrix.

De beurt is terug aan Clemens. Hij speelt weer een kaart van *Lite Metal* uit. Dit is de 5e kaart van *Lite Metal* die uitgespeeld wordt tijdens deze veiling, hierdoor is de veiling onmiddellijk voorbij. (De laatste uitgespeelde kaart wordt niet meer geveild.)

toestand op het einde van de eerste veiling:

Axel (152000)	: geen kaarten
Beatrix (104000)	: Lite Metal, Yoko
Clemens (79000)	: 2 x Lite Metal
Doris (52000)	: 2 x Christin P, Lite Metal, Krypto

5 Afrekening van de eerste veiling

Eerst wordt bepaald van welke kunstenaars bij deze veiling de meeste kaarten op

tafel liggen. Hierbij tellen zowel de kaarten die voor de spelers liggen als de kaart die in het midden ligt en de veiling beëindigd heeft. In ons voorbeeld is dit de kunstenaar *Lite Metal*.

Een waarderingsplaatje met waarde 30000 wordt op het spelbord in de eerste rij onder *Lite Metal* gelegd. Dit duidt aan dat elke openliggende kaart van *Lite Metal* 30000 waard is.

Nu wordt de kunstenaar bepaald die het tweedehoogste aantal kaarten openliggen heeft. In dit geval is dat *Christin P.* waarvan er 2 kaarten openliggen. Op het spelbord komt een waarderingsplaatje van 20000 onder *Christin P.*, al deze kaarten zijn dus 20000 waard.

Wie is derde? Zowel van *Krypto* als van *Yoko* ligt er 1 kaart open. *Yoko* wint omdat hij op het spelbord links van *Krypto* komt. Op het spelbord komt een waarderingsplaatje van 10000 onder *Yoko*.

De andere kunstenaars krijgen in deze ronde geen waarde. In elke veiling worden hoogstens de 3 meest succesvolle kunstenaars gewaardeerd, minstens 2 vallen er altijd buiten de prijzen.

Het kan ook gebeuren dat minder dan 3 kunstenaars gewaardeerd worden. Dit komt voor als op het einde van de veiling minder dan 3 verschillende kunstenaars op tafel liggen.

Nu worden de waardes van de verschillende openliggende kaarten uitbetaald. De kaart van *Krypto* is spijtig genoeg niets waard. Men krijgt het volgende resultaat:

- Axel heeft geen enkel kunstwerk gekocht, maar door het verkopen is hij toch aan 152000 gekomen.
- Beatrix krijgt voor haar *Lite Metal* 30000 en voor haar *Yoko* 10000. Tesaamen met het geld dat ze nog over had geeft dit 144000.
- Clemens komt uit op 139000, 2 maal *Lite Metal* is 60000 waard.
- Doris heeft 4 kunstwerken gekocht maar komt toch maar op 122000 uit.

Alle kaarten die bij deze veiling uitgespeeld zijn worden opzij gelegd, ze zijn verkocht en tellen niet meer mee. Elke speler begint de volgende veiling zonder openliggende kaarten. De overgebleven handkaarten behoudt men wel voor de volgende veiling rondes.

6 De tweede en volgende veilingen

Tijdens de eerste veiling werden geen nieuwe kaarten bijgenomen. Voor het begin van de tweede en derde veiling krijgt elke speler extra kaarten. Hoeveel kaarten men krijgt hangt af van het aantal spelers:

	veiling (1)	(2)	(3)	(4)
3 spelers	10	6	6	0
4 spelers	9	4	4	0
5 spelers	8	3	3	0

Bij de vierde veiling krijgt men geen nieuwe kaarten. Elke speler moet toekomen

met de kaarten die hij over heeft van de vorige.

Bij elke nieuwe veiling begint de speler na diegene die de vorige veiling beëindigd heeft.

De tweede, derde en vierde veiling verlopen op dezelfde manier als de hiervoor beschreven eerste veiling. Toch bestaat het spel niet uit een eenvoudige opeenvolging van gelijke veilingen. Dit komt doordat de waarde van de kunstenaars vanaf de tweede veiling continue kan stijgen.

Zoals het eerste voorbeeld getoond heeft wordt de juiste waarde van een kaart maar vastgesteld op het einde van de veiling. Zo gaat het ook bij de waardeverhoging die de kaarten van de verschillende kunstenaars kunnen ondergaan. Het is maar op het einde van de tweede, derde en vierde veiling dat duidelijk wordt met hoeveel de waarde van de kunstenaars stijgt.

7 Afrekening van de tweede en volgende veilingen

Bij de afrekening van de tweede tot de vierde veiling moet op de volgende punten gelet worden:

1. Zoals bij de afrekening na de eerste veiling wordt bepaald welke kunstenaars gewaardeerd worden. Op het spelbord komen de overeenkomstige waarderingssplaatjes. De overblijvende kunstenaars krijgen niets.
2. Op het spelbord wordt nagekeken of de tijdens deze veiling gewaardeerde kunstenaars al waarderingen hebben van de vorige ronden.
3. Alle waarderingssplaatjes van de gewaardeerde kunstenaars worden samengeteld. De som is de actuele waarde van de uitgespeelde kaarten.

Het voorgaande toegepast op ons voorbeeldspel:

We slaan het veilen even over en nemen aan dat op het einde van de tweede veilingsrond de volgende toestand ontstaan is:

Axel heeft met een kaart van *Karl Gitter* de veiling beëindigd. Dit wil zeggen dat er van *Karl Gitter* nu 5 kaarten openliggen. Van *Christin P.* zijn 4 kaarten geveild, van *Yoko* 3, van *Krypto* 1 en van *Lite Metal* ook 1.

1. Welke kaarten worden gewaardeerd? *Karl Gitter* is eerst en krijgt het plaatje van 30000. *Christin P.* is tweede en krijgt 20000, *Yoko* is derde en krijgt 10000. *Krypto* en *Lite Metal* vallen bij deze waardering uit de boot.
2. Welke van de drie gewaardeerde kunstenaars hebben al waarderingssplaatjes uit de vorige ronden? *Christin P.* heeft een 20000 en *Yoko* een 10000 uit de eerste veiling op het spelbord.
3. Totaalwaarde? Elke kaart van *Karl Gitter* is 30000 waard. Elke *Christin P.*-kaart is 40000 waard en elke *Yoko*-kaart is 20000 waard.

Het waarderingssplaatje van *Lite Metal* uit de eerste veiling is hier niets waard omdat hij niet in de waardering voor komt. Als *Lite Metal* in een volgende veiling

terug gewaardeerd wordt worden de 30000 uit de eerste veiling natuurlijk terug meegeteld.

Het spelbord ziet er na de tweede veiling zo uit:

Metal	Yoko	Chr P.	Gitter	Krypto
30000	10000	20000		
	10000	20000	30000	

Nu wordt opnieuw de waarde van de tijdens deze veiling uitgespeelde kaarten uitbetaald. De uitgespeelde kaarten worden uit het spel genomen en nieuwe kaarten worden uitgedeeld.

De derde en vierde veiling verlopen op dezelfde manier. Na de vierde veiling is het spel ten einde. De speler met het meeste geld wint!

8 Enkele opmerkingen

Nemen we aan dat tijdens een veiling al 3 kaarten van een kunstenaar (vb *Krypto*) geveild zijn. Nu speelt een speler een kaart van *Krypto* met het 'extra kaart'-symbool uit. Omdat deze kaart niet alleen geveild kan worden legt hij er nog een kaart van *Krypto* bij. Dit wil zeggen dat er nu 5 kaarten van *Krypto* gespeeld zijn en dat de veiling dus ten einde is. Deze laatste 2 kaarten van *Krypto* worden niet meer geveild en brengen de uitspeler niets op. Ze beëindigen alleen de veiling.

In uitzonderlijke gevallen is het mogelijk dat de handkaarten van alle spelers voor het einde van de 4e veiling opgebruikt zijn. In dit geval wordt na het uitspelen van de laatste kaart afgerekend, de laatste kaart wordt echter niet geveild. De kunstenaar van wie de meeste kaarten openliggen krijgt het waarderingsplaatje van 30000 enz., volgens de normale regels.

Bij gelijkstand van het aantal openliggende kaarten wordt de kunstenaar bevooroordeeld die op het spelbord links van de andere staat. Deze 'onrechtvaardigheid' wordt door de kaartenverdeling goedge maakt. *Lite Metal* die helemaal links staat heeft maar 12 kaarten, *Yoko* 13, *Christin P.* 14, *Karl Gitter* 15 en *Krypto* 16. Het ligt voor de hand dat doordat er meer kaarten van rechtse kunstenaars gespeeld kunnen worden deze ook meer kans hebben om in de waardering voor te komen.

Als niemand een bod wil doen tijdens een veiling dan gaat de kaart gratis naar de persoon die ze uitgespeeld heeft.

Als een speler zonder kaarten komt te zitten tijdens een veiling dan wordt hij tijdens het uitspelen overgeslagen. Hij kan natuurlijk nog altijd meebieden tijdens de veilingen.

9 Variant voor 3 spelers

Wie vind dat bij 3 spelers de invloed van een speler te groot is kan de volgende

variant aangeraden worden:

Bij het begin van het spel en na elke veiling worden 4 kaartenstapeltjes gemaakt volgens het verdeelschema voor 4 spelers. Het 4e pakje zijn de kaarten van een niet-speler, we zullen hem een kunstlievende Japanner noemen.

Elke speler die tijdens de veiling 1 of 2 kaarten geveild heeft kan onmiddellijk na zijn beurt de bovenste kaart van de Japanner omdraaien (zolang deze kaarten heeft). De speler moet dit niet doen, de beslissing hierover hangt van tactische inzichten af.

De openliggende kaarten van onze Japanner worden niet geveild en worden op het einde van het spel ook niet afgerekend. Ze dienen er enkel toe om het aantal per kunstenaar uitgespeelde kaarten te beïnvloeden. Als door het omdraaien van een kaart van de Japanner de 5e kaart van een kunstenaar opduikt dan is de veiling onmiddellijk voorbij. De openliggende kaarten van de Japanner worden ook gebruikt bij de waardebepaling van de kunstenaars. (Als de Japanner een kaart met het 'extra kaart'-symbool omdraait wordt geen tweede kaart omgedraaid.)

10 Tips

Als men voor de eerste keer MODERN ART speelt moeten vele nieuwe dingen ineens toegepast worden: Welke kaart moet uitgespeeld worden? Welke manier van veilen kan best gebruikt worden? en nog veel meer. Het moeilijkste zal het voor de beginner zijn om de 'juiste' prijs te bepalen. Hoe hoog kan geboden worden? Wanneer moet men passen? Natuurlijk zijn hiervoor geen algemeen geldende regels. Maar een paar basisregels kunnen best gevolgd worden.

De maximum-waarde die een kaart in de eerste veiling kan bereiken is 30000. Als men bijvoorbeeld een kaart koopt voor 22000, dan moet deze kunstenaar eerste worden of men maakt verlies. In de tweede veiling kunnen de kaarten van de kunstenaars die in de eerste veiling gewaardeerd zijn hogere waarden bereiken. Een kaart van een kunstenaar die in de eerste veiling 20000 waard is kan in de tweede veiling to 50000 opbrengen. Men mag hierbij het woordje 'kan' niet vergeten. De positie van een kunstenaar wordt slechts duidelijk op het einde van de veiling.

Als grondregel moet men altijd voor ogen houden welke de hoogste waarde is die een kaart kan bereiken en wat de kansen zijn dat deze kaart deze positie ook bereikt.