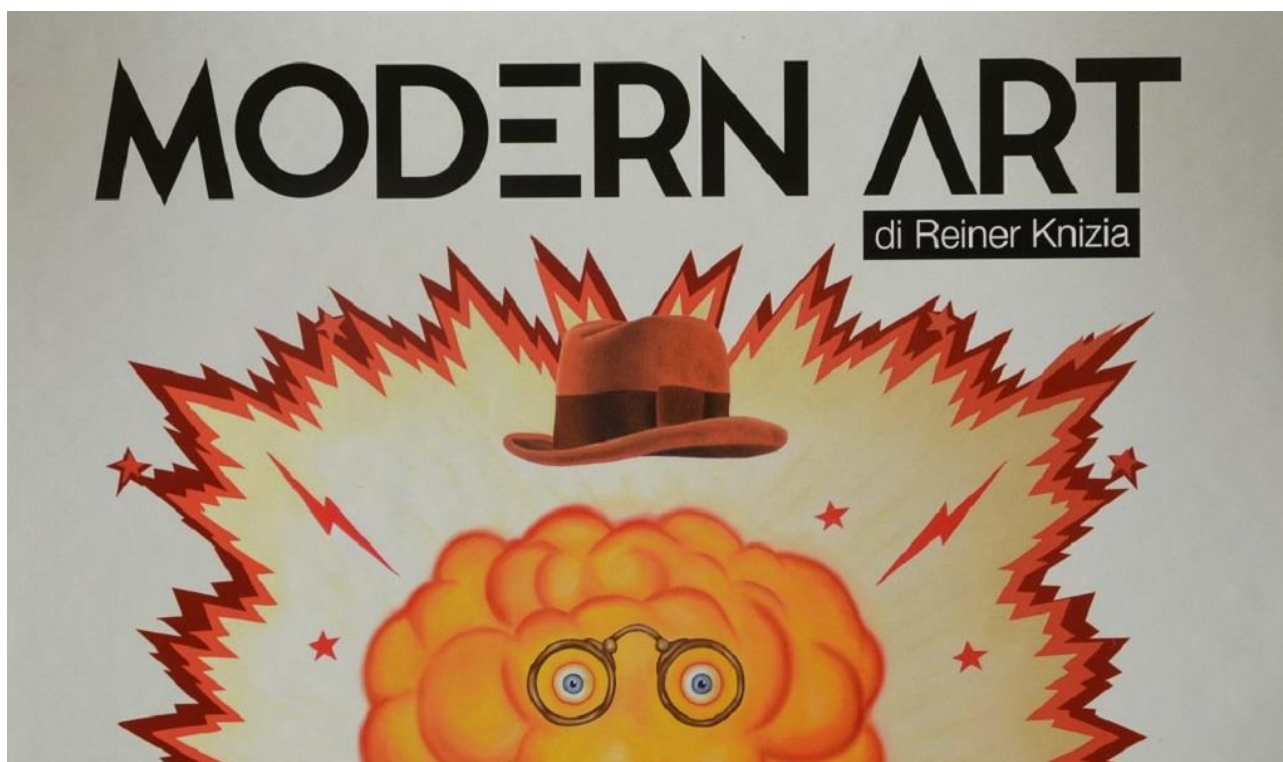


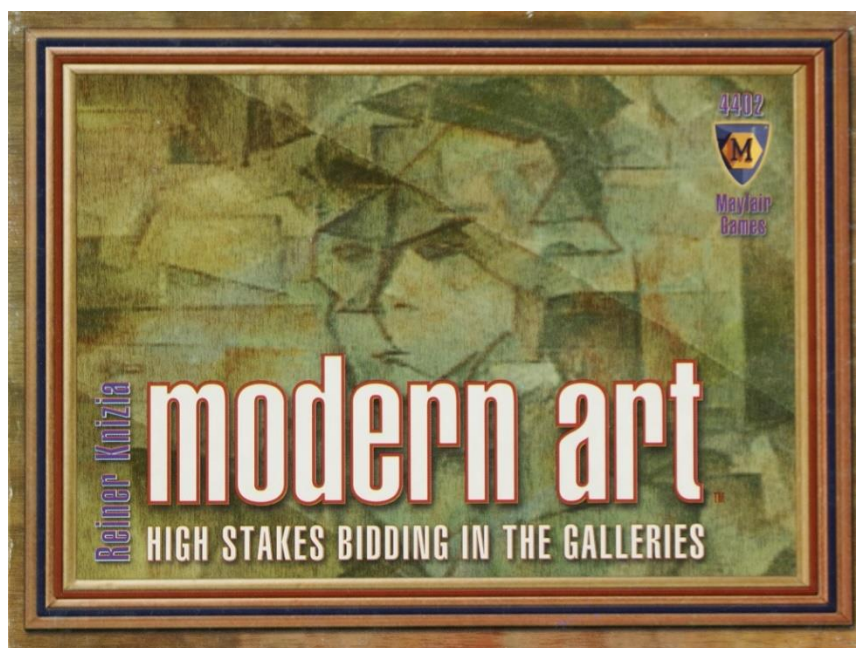
MODERN ART

Un classico gioco di aste riproposto con temi moderni



Introduzione

Nel 1992 la ditta Hans im Gluck pubblicò il gioco **Modern Art** di Reiner Knizia in una piccola scatola formato quasi tascabile, poi ripresa dalla Mayfair nella edizione successiva.



Nel 2021 CMON e Asmodée Italia ci ripresentano l'ennesima versione del gioco in una nuovissima confezione (sempre per 3-5 giocatori di 10 anni o più).

In questo caso sono state utilizzate opere d'arte di nuovi pittori contemporanei: Daniel Melim (brasiliiano trapiantato a Londra), Manuel Carvalho (brasiliiano), Rafael Silveira (brasiliiano), Ramon Martins (brasiliiano) e Sigrid Thaler (italiana di Vipiteno).

La grande novità di **Modern Art** è nel suo manuale: non fatevi impressionare dalle sue 28 pagine di testo in formato 240x240 mm perché in realtà le regole occupano appena 4 pagine (riccamente illustrate) ed il resto serve a presentare gli artisti scelti e le opere che sono state raffigurate sulle carte, in una esplosione di colori, proprio come fosse il “catalogo” di una galleria. Un applauso per questa scelta coraggiosa.

Ma, come diciamo sempre, poiché l’abito non fa il monaco andiamo subito a vedere cosa ci viene offerto.

Unboxing



Foto 2 – I componenti della nuova edizione.

Togliendo il coperchio alla scatola quadrata di **Modern Art** troviamo un piccolo tabellone quadrato (240x240 mm), il regolamento (in italiano), e due fustelle che contengono tutti gli elementi accessori (banconote e gettoni di valorizzazione degli artisti): subito sotto c’è un “termo-formato” di plastica bianca appositamente studiato per contenere, oltre ai gettoni, anche i 5 schermi “museo”, le 70 grandi carte con la riproduzione dei quadri (80x120 mm) e... sorpresa, un martelletto di legno che indica il giocatore di turno e serve a “battere” le aste:

Materiali a nostro avviso senza difetti, quindi non abbiamo ulteriori osservazioni da fare.

Preparazione (Set-Up)



Foto 3 – Tavolo preparato per giocare in quattro.

Dopo aver messo il tabellone al centro del tavolo insieme ai gettoni di valutazione (marcati 30-20-10) i giocatori prendono uno schermo “museo” (Madrid, Parigi, Londra, New York e San Paolo) e ricevono gettoni “banconota” per un montante di 100 dollari. La partita inizia distribuendo 9 carte a tutti e mettendo il restante mazzo al centro del tavolo, a portata di mano.

Il Gioco

Il Primo Giocatore prende il martelletto, sceglie una delle sue carte, la posa in tavola e dichiara che “tipo di asta” verrà effettuato per potersi aggiudicare il quadro rappresentato. Ogni carta di **Modern Art** possiede nell’angolo in alto a sinistra, una icona che indica una delle seguenti possibilità d’asta (fate riferimento alla fotografia qui sotto):



Foto 4 – Le diverse icone delle aste.

- (a) – icona “occhio” (prima a destra) – Significa che si esegue un’asta classica con rilanci liberi finché resta in gioco un solo partecipante, il quale paga al Banditore la cifra offerta e posa la carta davanti al suo schermo, in modo che tutti possano vederla;
- (b) – icona “stella” (seconda da destra) – Significa che si esegue un’asta a offerta singola: i giocatori, in ordine di turno e partendo da quello a sinistra del battitore, faranno la loro offerta, con il primo giocatore che avrà così la possibilità di fare l’ultima offerta e, se vuole, aggiudicarsi il dipinto (ma in questo caso il denaro è pagato alla banca);
- (c) – icona “lucchetto” (al centro nella foto) – Si esegue un’asta al buio, con i giocatori che mettono un certo numero di banconote nel pugno, aprendo poi la mano contemporaneamente: il dipinto andrà al maggior offerente (e i soldi del vincitore, come al solito, saranno versati al Banditore);
- (d) – icona “cartellino col dollaro” (la seconda da sinistra) – Questa non è una vera e propria asta: il banditore infatti proporrà direttamente un prezzo di acquisto per la carta messa in gioco: se uno degli avversari è interessato (procedendo in senso orario) se la aggiudica pagando al banditore il prezzo richiesto;
- (e) – Icona “martello x2” (prima carta a sinistra) – Chi utilizza questa carta deve affiancarne un’altra dello stesso colore (senza martelletto) e l’asta si farà utilizzando l’icona di questa seconda carta. Se il giocatore non ha una seconda carta uno degli avversari può offrirsi di metterla lui (diventando così il nuovo Banditore). Naturalmente chi vince l’asta guadagna entrambe le carte.

Se nessuno vuole comprare le carte offerte esse vengono... regalate al Banditore. La fase delle aste termina quando il Banditore mette in offerta la QUINTA carta di un colore, sommando tutte le opere d’arte già assegnate. Questa quinta carta viene immediatamente scartata e si passa alla valutazione del... mercato.



Foto 5 - Il primo conteggio delle opere.

Il pittore di maggior successo (quello che ha più opere in campo) riceve un gettone da 30 dollari; il secondo arrivato un gettone da 20 dollari ed al terzo vanno 10 dollari: tutti gli altri dipinti sono semplicemente scartati. Le parità si risolvono in base a chi si trova più a sinistra nel tabellone. Mmmm ... vedo un po' di facce dubbiose, ed allora vi invito a guardare la foto qui sopra per seguire le seguenti considerazioni:

In tavola ci sono 4 carte arancioni, 4 carte rosse, 4 carte verdi e 3 gialle, quindi abbiamo un pareggio fra tre colori: a questo punto il banditore posa in tavola la quinta carta rossa ... per proteggere le sue verdi dall'eventuale attacco del giallo. Poiché il rosso è quello dei tre più a sinistra nel tabellone sarà Daniel Melim a ricevere il gettone da 30, seguito dal verde (20) e dall'arancione (10). Nonostante le sue 3 carte il giallo non riceve nulla.

Terminate le aste con l'assegnazione dei gettoni di valutazione si riparte subito con una seconda fase (dando altre quattro carte ai giocatori), poi con una terza (con altre quattro carte a tutti) ed infine una quarta (e ultima, senza carte aggiuntive).

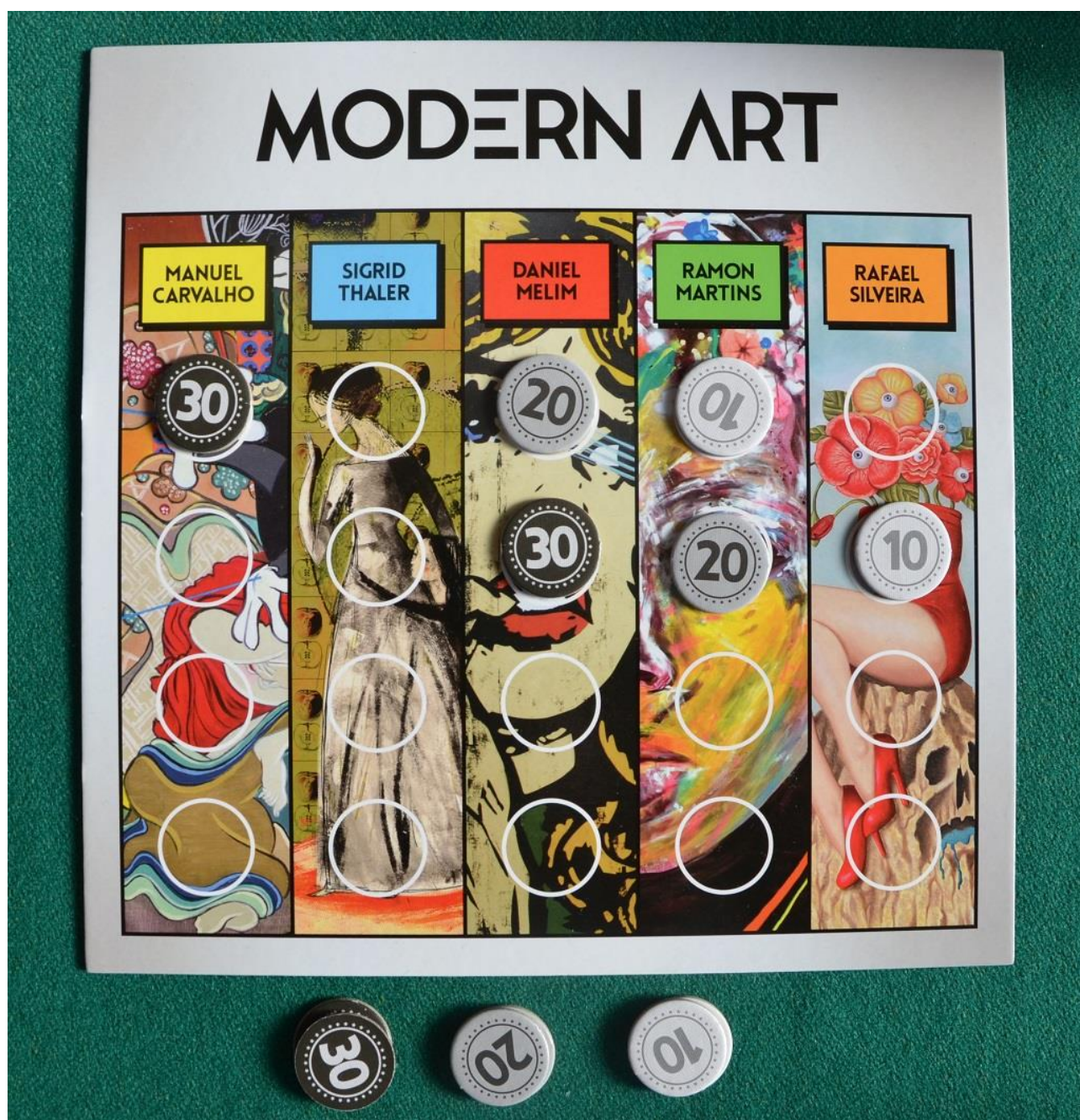


Foto 6 – Il tabellone dopo le prime due fasi d'asta.

Al termine di ogni fase d'asta di **Modern Art** vengono venduti tutti i quadri ai diversi musei ed i giocatori incassano per ogni carta il totale del valore indicato sotto ai nomi dei loro pittori, ma soltanto per i tre artisti che in quel turno hanno ricevuto un gettone.

Dando una rapida occhiata alla fotografia qui sopra vediamo dunque che dopo la seconda fase d'asta verranno pagati solo tre pittori:

- I quadri di Daniel Melim valgono 50 dollari l'uno (20+30);
- Quelli di Ramon Martins 30 dollari (10+20);
- Quelli di Rafael Silveira solo 10 dollari.

I quadri di Manuel Carvalho, che aveva ricevuto una valutazione di 30 dollari nella prima fase, in questa non valgono nulla perché non si è classificato fra i primi tre nella seconda.

Al termine del quarto round, pagati tutti i dipinti “validi”, la partita finisce e viene vinta da chi ha accumulato più denaro.

Qualche considerazione e suggerimento



Foto 7 – Lo schermo dei giocatori serve a tenere nascosto il denaro disponibile.

Ricordate di tenere sempre ben nascosto il denaro che avete accumulato.

Lo schermo è molto grande (e chi un po' sbadato, come il vostro reporter, ogni tanto lo farà sicuramente cadere con la manica) ed è meglio che nessuno sappia fino a dove potrete arrivare in un'asta importante.

Ovviamente non è possibile offrire più soldi di quelli posseduti allo scopo di fare lievitare i prezzi: chi dovesse essere scoperto a tentare questa pratica verrà immediatamente coperto di pece e piume.



Foto 8 – Il martelletto del Banditore.

Non tutti i pittori di **Modern Art** hanno lo stesso numero di carte nel mazzo: quelle gialle, per esempio, sono solo 12, seguite, come nel tabellone, da 13 azzurre, 14 rosse, 15 verdi e 16 arancioni.

Se nella vostra mano avete 2-3 carte di 1-2 colori diversi cercate di memorizzare quante ne sono già uscite per sapere se ce ne sono ancora abbastanza in giro da chiudere un round con la quinta di uno di quei colori (naturalmente dopo che ne avrete accaparrate 2-3).

Alternate turni con offerte minime, giusto per vedere se riuscite comunque a prendere almeno un paio di carte, ad altri dove potete spendere molto di più. Cercate però di capire dove si stanno concentrando gli acquisti perché arrivare “quarti” significa non incassare nulla. Quindi non buttate mai troppi soldi se non avete la certezza che quel pittore alla fine sarà uno dei tre più popolari e se avete delle carte che potrebbero interessare i “collegi” cercate di guadagnare il più possibile mettendole all’asta.



Foto 9 – Alcune carte dei diversi pittori.

Se vi serve assolutamente una carta di un certo colore che ha l'icona del “Prezzo Fisso”, mettetela sul tavolo con un prezzo abbastanza alto da scoraggiare gli avversari ma sufficiente a farvi riempire di nuovo il borsellino se qualcuno comunque la comprerà, magari solo per farvi un dispetto.

Quando sul tabellone ci sono già almeno due gettoni “valutazione” sotto qualche pittore, regolate le vostre offerte in modo da acquistare sempre quadri che potranno essere pagati sommando anche le vecchie valorizzazioni.

Commento finale

Le regole di **Modern Art** permettono di giocare anche in TRE col... morto, pardon, con il “giocatore misterioso”: in questo caso si distribuiscono normalmente le carte a tutti (compreso il “misterioso”) ed ogni giocatore, dopo aver messo all’asta una carta, può decidere se girare a caso anche una di quelle del “morto”. Queste carte non vengono mai messe all’asta e servono solo a fare

interrompere prima il gioco se esce la quinta di un colore, aggiungendo quindi un po' di aleatorietà alla partita.



Foto 10 – La nuova scatola di Modern Art.

Come molti giochi di carte ormai “classici” di Rainer Knizia anche **Modern Art** ha resistito perfettamente all’usura del tempo e può essere ripresentato tranquillamente sulle nostre tavole: è necessario però che i giocatori abbiano una certa familiarità con le aste perché è molto facile sbagliare offrendo troppi soldi (e trovandosi in difficoltà in seguito) o troppo pochi e dare così il via libera ad un avversario.

In realtà le regole sono così semplici che insegnarle ad un tavolo è davvero cosa facile: basta infatti mettere in tavola cinque carte con le diverse icone dell’asta ed illustrare come funzionano. In non più di 5 minuti sarete pronti ad iniziare la “tenzone”. Purtroppo il gioco non è adatto ai più piccoli (troppo complicato spiegare loro quando conviene giocare forte e quando astenersi) o a chi viene l’orticaria quando si parla di aste. A tutti gli altri invece consiglio di prepararsi a... prendere sonori scapaccioni, ma anche a restituirli con gli interessi quando il gioco si farà duro... e quindi ancora più divertente.

*"Si ringrazia la ditta **ASMODEE ITALIA** per avere messo una copia di valutazione del gioco a nostra disposizione"*

