

MODERN ART

By Reiner Knizia



"هَنرِ مُدَرِن"

"بگذار زیبایی در حراج تو باشد، نه در آن چه بدان چوبِ حراج می‌زنی!!"

اثر "راینر کنیتسیا"

برگردان "کیومرث قنبری آذر"



صفحه‌ی بازی

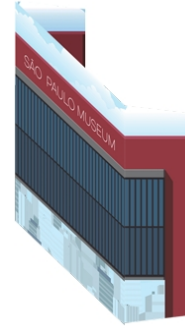
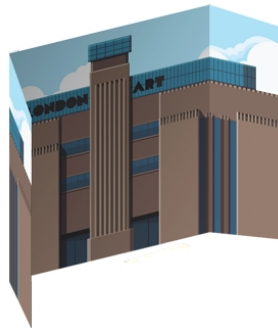


▲ ۱۶ تابلو کارت "رافائل سیلویرا" / ۱۴ تابلو کارت "دنیل مه‌لیم" ▲

▲ ۱۳ تابلو کارت "زیگرید تالر" / ۱۵ تابلو کارت "رامون مارتینز" / ۱۲ تابلو کارت "مانوئل کاروالیو" ▲



▲ ۱۳۲ توکن پول ▲ ۱۲ توکن ارزش هنرمند ▲ ۱ توکن چکش ▲



▲ ۵ دیواره‌ی موزه ▲

* هدف بازی

بازیکنان، موزه‌دارهایی هستند که تلاش می‌کنند تابلوهای نقاشی را به بهترین قیمت، خرید و فروش کنند. بازی در ۴ دور برگزار می‌شود. در هر دور، بازیکنان، تابلوهایی را به حراج می‌گذارند. در پایان هر دور، تابلوها فروخته می‌شوند. هرچه آثار یک هنرمند بیش‌تر به فروش برسند، ارزش و اعتبار هنری او، بیش‌تر می‌شود! برنده، بازیکنی است که در پایان دور چهارم، بیش‌ترین پول را به دست آورده باشد.

* آماده‌سازی

۱) همه‌ی ۷۰ تابلو کارت را بر بزنید. بسته به تعداد بازیکنان، به هر بازیکن، تعدادی کارت بدهید:

* ۳ بازیکن: نفری، ۱۰ کارت * ۴ بازیکن: نفری، ۹ کارت * ۵ بازیکن: نفری، ۸ کارت *

این کارت‌ها، تابلوهایی هستند که در دور نخست بازی، به حراج گذاشته خواهند شد. در این مرحله، بازیکنان فقط تابلوها را به حراج می‌گذارند؛ هنوز هیچ موزه‌ای (بازیکنی) مالک هیچ تابلویی نیست! سایر کارت‌ها، در این دور از بازی، مورد استفاده قرار نخواهند گرفت.

۲) یکی از بازیکنان را به عنوان بانک‌دار انتخاب کنید. بانک‌دار، به هر بازیکن **\$100** (یک صد هزار دلار) می‌دهد.

۳) هر بازیکن، یک "دیواره‌ی موزه" را برای خود انتخاب می‌کند؛ او، پول‌های خود را در پشت این دیواره، پنهان می‌کند! تا پایان بازی، هیچ‌کس نباید بداند سایر بازیکنان، چقدر پول دارند!

جوان‌ترین بازیکن، توکن چکش را برداشته و نخستین حراج را آغاز می‌کند...



* چگونگی بازی

"مُدرن آرت" در ۴ دُور، بازی می‌شود. در هر دُور، بازیکنان، تابلوهایی را که در اختیار دارند، به حراج-می‌گذارند. به محض آن‌که "پنجمین" تابلوی یکی از هنرمندان، بازی شد و به‌روی میز آمد، "دُور" جاری بازی، به پایان رسیده و همه‌ی تابلوهایی که در این دُور، خریداری شده‌اند، به بانک فروخته می‌شوند.

ارزش هر تابلو، بستگی به محبوبیت و اعتبار آفریننده‌اش (در هر دور از بازی) دارد. در طول دُورهای بعدی، ممکن است محبوبیت هنرمندان تغییر کند و پیرو آن، قیمت تابلوها نیز کم و زیاد خواهد شد.

برای این‌که جو خوبی در بازی تان حاکم شود، سعی کنید چند کلمه‌ای درباره‌ی تابلویی که به حراج می‌گذارید و هنرمندش، صحبت کرده و با توضیحات خود، دیگران را به خرید اثر، ترغیب کنید! هم‌چنین می‌توانید از عبارتهایی مثل "۱۰۰۰ دلار، یک! ۱۰۰۰ دلار، دو! فروخته شد!" و غیره نیز استفاده کنید!!

* برگزاری حراج

جوان‌ترین بازیکن، شانس آغاز نخستین حراج را خواهد داشت. او، یکی از کارت‌های "دست" آتش را انتخاب-کرده و به دیگران نشان می‌دهد. او، تابلو کارت را (به‌رو) در وسط میز بازی و در دیدرس همه قرار می‌دهد. این تابلو هم‌اکنون آماده‌ی حراج است. بازیکنی که کارت را بازی کرده، نقش "حراج‌کننده" را نیز ایفا می‌کند. روی هر کارت، نزدیک نام تابلو، نشانه‌ای هست که نشان می‌دهد که چگونه حراجی باید برای تابلو برگزار شود.

در این بازی، ۵ گونه حراج برگزار می‌شود که هر کدام، با نشانه‌ای ویژه، مشخص می‌شوند:



▲ حراج دوگانه ▲ حراج با قیمت تعیین شده ▲ حراج محرمانه ▲ حراج تک‌پیشنهادی ▲ حراج آزاد ▲

وقتی که حراجی به پایان می‌رسد، بازیکنی که بالاترین پیشنهاد را داده، مبلغ مورد نظر را به حراج‌کننده پرداخت می‌کند. اگر خود حراج‌کننده، بالاترین پیشنهاد را داده باشد، او باید مبلغ را به بانک بپردازد! برنده‌ی حراج، تابلو را تحویل گرفته و (به‌رو) در جلوی موزه‌ی خود می‌گذارد. او هم‌اکنون مالک تابلو است و می‌تواند در دُورهای بعدی، آن را به حراج بگذارد. پس از آن‌که تابلویی خریداری شد، نفر سمت چپ آخرین حراج‌کننده،

چگش مخصوص را تحویل گرفته و یکی از تابلوهای "دست" آش را به حراج می‌گذارد. بازی، تا پایان دور، در جهت ساعت گرد ادامه پیدا می‌کند.

* قوانین عمومی حراج‌ها

- همه‌ی پیشنهادها باید در واحد $\$1$ (معادل ۱۰۰۰ دلار) باشند.
- شما نمی‌توانید مبلغی برابر یا کمتر از رقم رُقا، پیشنهاد بدهید!
- شما نمی‌توانید مبلغی بیش از آنچه که در پشت دیواره‌ی موزه‌ی خود دارید، پیشنهاد بدهید!
- اگر هیچ بازیکنی، هیچ مبلغی پیشنهاد ندهد، مدیر حراج، تابلو را به رایگان دریافت خواهد کرد!
- * **استثناء:** در حراج‌های "با قیمت تعیین شده"، مدیر نیز باید قیمت تعیین شده‌ی اولیه را پردازد!

* ۵ گونه‌ی مختلف حراج

(A) حراج آزاد

اگر یکی از کارت‌های "حراج آزاد" به حراج گذاشته شود، همه‌ی بازیکنان، از جمله خود حراج‌کننده، می‌توانند بدون رعایت نوبت، مبلغ پیشنهاد بدهند! برای پیشنهاد دادن، فقط کافی است مبلغ مورد نظر خود را با صدای بلند اعلام کنید! حراج‌کننده، مسئول نظم دادن به پیشنهادهاست. حراج، زمانی به پایان می‌رسد که بازیکنی نخواهد مبلغ پیشنهاد را بالاتر ببرد. اگر هیچ بازیکنی، هیچ پیشنهادی ندهد، حراج‌کننده، تابلو را بدون پرداخت هیچ پولی برای خود برمی‌دارد.



(B) حراج تک‌پیشنهادی

بازیکنان، به نوبت و در جهت ساعت گرد، هرکدام فقط یک بار پیشنهاد می‌دهند (بالاتر از پیشنهاد نفر قبلی) یا این که نوبت خود را واگذار می‌کنند؛ اول از همه، بازیکن سمت چپ حراج‌کننده و آخر از همه، خود حراج‌کننده! پس از آن که حراج‌کننده، پیشنهادش را داد یا نوبت‌آش را واگذار کرد، حراج به پایان می‌رسد. اگر هیچ کس هیچ پیشنهادی ندهد، تابلو به رایگان به حراج‌کننده می‌رسد!

C) حراج محرمانه

همه‌ی بازیکنان (از جمله خود حراج‌کننده)، محرمانه و بدون اطلاع دیگران، مبلغی را برای تابلو تعیین می‌کنند. مبلغی را که می‌خواهید پیشنهاد بدهید، در نظر گرفته و همان مقدار پول را در دست خود بگیرید. اگر نمی‌خواهید مبلغی پیشنهاد کنید، هیچ پولی در دست نگیرید! در هر صورت، هیچ بازیکنی نباید از مبلغ داخل مُشتِ شما (چه ۰ دلار و چه ۱,۰۰۰,۰۰۰ دلار) باخبر شود!!

همه‌ی بازیکنان، هم‌زمان مُشت‌های خود را باز کرده و بالاترین مبلغ، حراج را برده و تابلو را می‌خرد! اگر دو یا چند بازیکن، باهم برابر باشند، بازیکنی که (در جهت ساعت‌گرد) به حراج‌کننده، نزدیک‌تر است، حراج را می‌برد! اگر خود حراج‌کننده هم جزو بازیکنانی باشد که مبلغ پیشنهادی‌شان باهم برابر است، او، حق تقدّم دارد! اگر هیچ‌کس هیچ پیشنهادی ندهد، تابلو به‌رایگان به حراج‌کننده می‌رسد!



D) حراج با قیمت تعیین شده

حراج‌کننده، قیمتی را برای تابلویی که می‌خواهد به حراج بگذارد، تعیین می‌کند. هرکدام از بازیکنان، فرصت می‌یابند که تابلو را با قیمت تعیین شده بخرند؛ به‌نوبت، در جهت ساعت‌گرد و اول از همه، بازیکن سمت چپ حراج‌کننده! اگر بازیکنی، تابلو را بخرد، حراج به پایان می‌رسد. اگر هیچ بازیکنی، تابلو را نخرد، حراج‌کننده **باید** مبلغ تعیین شده را پرداخته و تابلو را بخرد!!

*** نکته:** حراج‌کننده نباید مبلغی بیش از پولی که خودش دارد، برای تابلو تعیین کند!



E) حراج دوگانه

۱) اگر بازیکنی، چنین کارتی را بازی کند، می‌تواند یک کارت (تابلوی) دیگر نیز به حراج بگذارد. تابلوی دوم هم باید اثر همان نقّاش باشد ولی دیگر نمی‌تواند یک کارت "حراج دوگانه" باشد! هر دو کارت، هم‌زمان و برأساس نشانه‌ی حراج کارت دوم، به حراج گذاشته می‌شوند. برنده‌ی حراج، هر دو کارت را خریداری می‌کند.

۲) در موارد معدودی که بازیکن نخواهد یا نتواند کارت دوّم را به حراج بگذارد، بازیکن سمت چپ او، می تواند از این شانس استفاده کرده و کارتی را به حراج بگذارد. واضح است تابلوی دوّم هم باید اثر همان نقّاش باشد ولی نمی تواند یک کارت حراج دوگانه باشد. اگر بازیکن سمت چپ هم نتواند یا نخواهد کارتی را به حراج بگذارد، بقیه بازیکن ها (البته به نوبت و در جهت ساعت گرد) این شانس را پیدا خواهند کرد. اگر هیچ بازیکنی، تابلوی دوّم را بازی نکند، حراج کننده می تواند تابلو را به رایگان برای خود بردارد.

اما اگر بازیکنی دیگر (بجز حراج کننده اصلی)، تابلویی دیگر را برای حراج ارائه کند، او تبدیل به حراج کننده جدید می شود. حراج کننده جدید، هردو کارت را همزمان و بر اساس نشانه‌ی حراج کارت دوّم، به حراج می گذارد. پیشنهاددهنده‌ی بالاترین مبلغ، هردو تابلو را خریده و حراج کننده جدید، همه‌ی پولها را دریافت می کند (بازیکنی که فقط کارت حراج دوگانه را بازی کرده، هیچ پولی دریافت نمی کند)!

پس از پایان حراج، بازی، با نفر سمت چپ حراج کننده جدید ادامه پیدا می کند. هر بازیکنی که بین حراج کننده اصلی و حراج کننده جدید قرار داشته باشد، شانس آغاز یک حراج را در این دور، از دست می دهد!!

* مثالی برای یک حراج دوگانه *

پُل، یک تابلو کارت "رامون مارتینز" با نشانه‌ی "حراج دوگانه" بازی می کند. او نمی خواهد کارت دوّم را بازی کند. در سمت چپ او، مارک نشسته - که او نیز تمایلی به بازی کارت دوّم ندارد! ماری - که در سمت چپ مارک نشسته است - تصمیم می گیرد که یک تابلوی "رامون مارتینز" دیگر را (با نشانه‌ی "حراج محرمانه") به حراج بگذارد.

همه‌ی بازیکنان، مخفیانه مبلغی را تعیین می کنند. وقتی که همه‌ی بازیکنان، پیشنهادهای خود را رو می کنند، بالاترین مبلغ، از آن ماری است (\$25). او، مبلغ ۲۵ هزار دلار را به بانک پرداخته و هردو تابلو را دریافت می کند. اگر بالاترین پیشنهاد، از آن پُل یا مارک بود، آن ها باید مبلغ را به ماری می پرداختند (نه به بانک)! اکنون بازیکنی که در سمت چپ ماری نشسته، بازی را با آغاز یک حراج جدید، ادامه می دهد. مارک - که قاعدتاً بعد از پُل، می بایست نوبت به او می رسید - نوبت آش را از دست می دهد!



* پایان یک دور بازی

در طول یک دور، باید همیشه بدانید که از هر هنرمند، چند تابلو، به فروش رفته است. به محض آن که "پنجمین" تابلوی یکی از هنرمندان، **بازی شد**، دور بازی به پایان می‌رسد. **این تابلوی پنجم، به حراج گذاشته نمی‌شود!**

اگر این تابلوی پنجم، کارت دوم از یک حراج دوگانه باشد، در پایان این دور از بازی، ۲ کارت به حراج گذاشته نشده خواهیم داشت! اگر این تابلوی پنجم، یک کارت حراج دوگانه باشد، بدون آن که کارت دوم، بازی شود، دور به پایان می‌رسد!

معمولاً در پایان هر دور، تعدادی کارت در دست بازیکنان باقی می‌ماند؛ آن‌ها این کارت‌ها را نگه می‌دارند تا شاید در دورهای بعدی به حراج بگذارند.

* فروختن به بانک

پیش از هر چیز، تعداد آثار **بازی شده** از هر هنرمند (در این دور) را حساب کنید. حتماً همه‌ی آثار بازی شده را حساب کنید (حتی آن‌هایی که فروخته نشده‌اند). ۳ هنرمند پُرفروش این دور را مشخص کنید (نفر اول، نفر دوم و نفر سوم). این رده‌بندی، ارزش کار هر هنرمند را تعیین می‌کند. اگر در یک دور، آثار کم‌تر از ۳ هنرمند به فروش رسیده باشد، هنرمندانی را که آثارشان، فقط به حراج گذاشته شده‌اند نیز وارد رده‌بندی کنید!

اگر چند هنرمند باهم برابر بودند، هنرمندی بالاتر قرار می‌گیرد که به کناره‌ی چپ صفحه‌ی بازی (به **"مانوئل گاروالیو"**)، نزدیک‌تر باشد! رده‌بندی هنرمندان، ارزش آثار آن‌ها را (بر اساس جدول زیر) تعیین می‌کند:

* نفر اول: **\$30** * نفر دوم: **\$20** * نفر سوم: **\$10** * بقیه: *

توکن‌های ارزش هنرمند را در صفحه‌ی بازی، در پایین نام هریک از هنرمندان پُرفروش بگذارید. ۴ ردیف خانه در صفحه‌ی بازی وجود دارد که هر کدام، مربوط به یک دور است. برای هریک از هنرمندان پُرفروش این دور، توکن متناسب (**\$10**، **\$20** یا **\$30**) را در خانه‌ی متناظر (از صفحه‌ی بازی) قرار دهید. این توکن‌ها، تا پایان بازی، در جای خود مانده و می‌توانند ارزش هنرمند را برای دورهای بعد افزایش دهند.

به محض آن که ارزش هنرمندان مشخص شد، بازیکنان باید همه‌ی تابلوهایی را که خریده‌اند، به بانک بفروشند؛ حتی آن‌هایی که هیچ ارزشی ندارند! توکن (توکن‌های) ارزشی که در پایین نام هنرمند قرار گرفته (گرفته‌اند)، تعیین می‌کند (می‌کنند) که بازیکن، برای فروش آثار او چقدر پول دریافت خواهد کرد!

پس از آن که بازیکنان، پول‌های‌شان را دریافت کردند، همه‌ی تابلوهای فروخته‌شده در این دور (حتی آن‌هایی که با مبلغ + فروخته شده‌اند) را از بازی خارج می‌کنند. مالکیت تابلوها هرگز از دوری به دور بعد، منتقل نخواهد شد. کارت‌های "دست" بازیکنان، بین ۲ دور، از بازی خارج نمی‌شوند!

* دوره‌های بعدی حراج

پس از آن که تابلوها فروخته شده و از بازی خارج شدند، دور جدید بازی آغاز می‌شود. ابتدا، به هر بازیکن، از دسته‌ی کارت‌های استفاده‌نشده، تعدادی کارت بدهید. تعداد این کارت‌های جدید، بستگی دارد به تعداد بازیکنان و به این که هم‌اکنون دور چندم بازی آغاز خواهد شد:

تعداد بازیکنان	دور ۱	دور ۲	دور ۳	دور ۴
۳ بازیکن	10	6	6	0
۴ بازیکن	9	4	4	0
۵ بازیکن	8	3	3	0

کارت‌های جدید، به کارت‌هایی که از قبل (از دورهای قبلی) در دست بازیکن هست، اضافه می‌شوند. پس از پخش کردن کارت‌های جدید، دور جدید بازی آغاز می‌شود. بازیکن سمت چپ آخرین بازی‌کننده‌ی دور قبل (بازی‌کننده‌ی تابلویی که حراج نشده!!)، دور جدید را آغاز می‌کند! حراج‌ها در همه‌ی دورهای بازی یک‌سان برگزار می‌شوند.

ارزش آثار یک هنرمند محبوب، ممکن است در دورهای بعدی افزایش پیدا کند. وقتی که هنرمندی، جزو ۳ هنرمند پرفروش یک دور شد، هریک از آثار او به اندازه‌ی همه‌ی توکن‌های ارزش موجود در ستون‌اش (در صفحه‌ی بازی) ارزش پیدا می‌کند. آثار هنرمندانی که در دسته‌ی پرفروش‌های یک دور، قرار نگیرند، حتی اگر آن‌ها از دورهای قبل، توکن‌هایی دریافت کرده باشند، در این دور، بی‌ارزش خواهند بود!

* اگر کارت‌ها تمام شوند: اگر کارت‌های یک بازیکن، در یک دور، تمام شوند، او دیگر نمی‌تواند حراجی را آغاز کند تا این که بین این دور و دور بعدی، کارت جدید دریافت کند! البته آن‌ها می‌توانند در حراج‌های دیگران شرکت کنند. اگر کارت‌های همه‌ی بازیکنان، پیش از پایان دور چهارم، تمام شوند، پس از بازی شدن آخرین کارت، دور به پایان می‌رسد. آخرین کارت، به حراج گذاشته نمی‌شود و به هیچ بازیکنی نیز تعلق نمی‌گیرد!

ارزش کار هنرمندان را با توجه به کارت‌های پیشنهادشده (از جمله، کارت آخر) در این دور، تعیین کنید و به هر بازیکن، به‌ازای تابلوهایی که دارد، پول پردازید. سپس بازی به پایان می‌رسد.



* مثال: ارزش‌گذاری آثار "رافائل سیلویرا" *

دور نخست: "رافائل سیلویرا" در دور نخست فوق‌العاده بود! هر اثر او در این دور، \$30 ارزش دارد. هرکدام از آثار او که به‌توسط بازیکنان در این دور خریداری شده‌اند، به قیمت \$30 به بانک فروخته می‌شوند (بنابراین، بازیکنی که ۲ تابلو از "سیلویرا" خریده باشد، \$60 دریافت می‌کند).

دور دوم: "سیلویرا" به‌خوبی دور قبل نبود ولی توانست در جایگاه سوم قرار بگیرد. ارزش آثار او در این دور، \$10 است ولی چون توکن \$30 را در دور قبل دریافت کرده، ارزش هر اثرش به \$40 می‌رسد (\$10 برای مقام سوم‌اش در این دور و \$30 برای جایگاه اول‌اش در دور قبل).

دور سوم: در این دور، اقبال عمومی به آثار "سیلویرا" افول کرد! آثار او، در این دور، علی‌رغم توکن‌های \$30 و \$10 که از قبل در ستون او هستند، هیچ ارزشی ندارند!

دور چهارم: "رافائل سیلویرا" همچون ققنوس از خاکستر برآمده و دوباره به رده‌ی دوم فروش برمی‌گردد! آثار او در این دور، \$60 ارزش پیدا می‌کنند (\$20 برای این دور و \$40 باقی‌مانده از دورهای قبل).

* برنده‌ی بازی

پس از آن که همه‌ی تابلوها در پایان دور چهارم، به فروش رسیدند، همه‌ی بازیکنان، موجودی نقدی خود را آشکار می‌کنند! بازیکنی که از همه پولدارتر باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود!!

* شیوه‌ی اختیاری برای بازی ۳ نفره *

* بازیکن مرموز *

در آغاز هر دور، در هنگام توزیع کارت‌ها، طوری رفتار کنید که گویی ۴ بازیکن در بازی هستند؛ منتها "دست" نفر چهارم را "به پشت در گوشه‌ای بگذارید. این "دست" به هیچ بازیکنی تعلق ندارد و "دست مرموز" بازی خواهد بود!

پس از آن که یک حراج معمولی را پایان دادید، باید یکی از کارت‌های "دست مرموز" را به صورت اتفاقی برگردانید. تصمیم برای برگرداندن یک "کارت مرموز" همیشه اختیاری است. "کارت مرموز" به حراج-گذاشته نشده و به هیچ بازیکنی نیز تعلق نمی‌گیرد ولی در تعیین پُرفروش‌ها یا پایان دور تأثیرگذار است! اگر "کارت مرموز"، پنجمین کارت یکی از هنرمندان باشد، دور بازی به پایان می‌رسد.

اگر "کارت مرموز"، یک کارت حراج دوگانه باشد، کارت دومی بازی نمی‌شود!

پس از این که در پایان دور، تابلوهای تان را فروختید، همه‌ی "کارت‌های مرموز" برگردانده شده نیز به همراه سایر کارت‌ها از بازی خارج می‌شوند.



محصولی از کمپانی "CMON" / ارائه‌ای از شرکت "سرزمین ذهن زیبا"

www.LBMIND.com