

Modern Art
Hans im Glück, 1992
KNIZIA Reiner
3 - 5 spelers vanaf 10 jaar
± 90 minuten

Inleiding

Modern Art is de wereld van de kunst. Nieuwe aanstormende 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 loopt over 4 veilingen. Tijdens elke veiling worden de kunstwerken van 5 kunstenaars uit verschillende stijlrichtingen aangeboden en op verschillende manieren geveild.

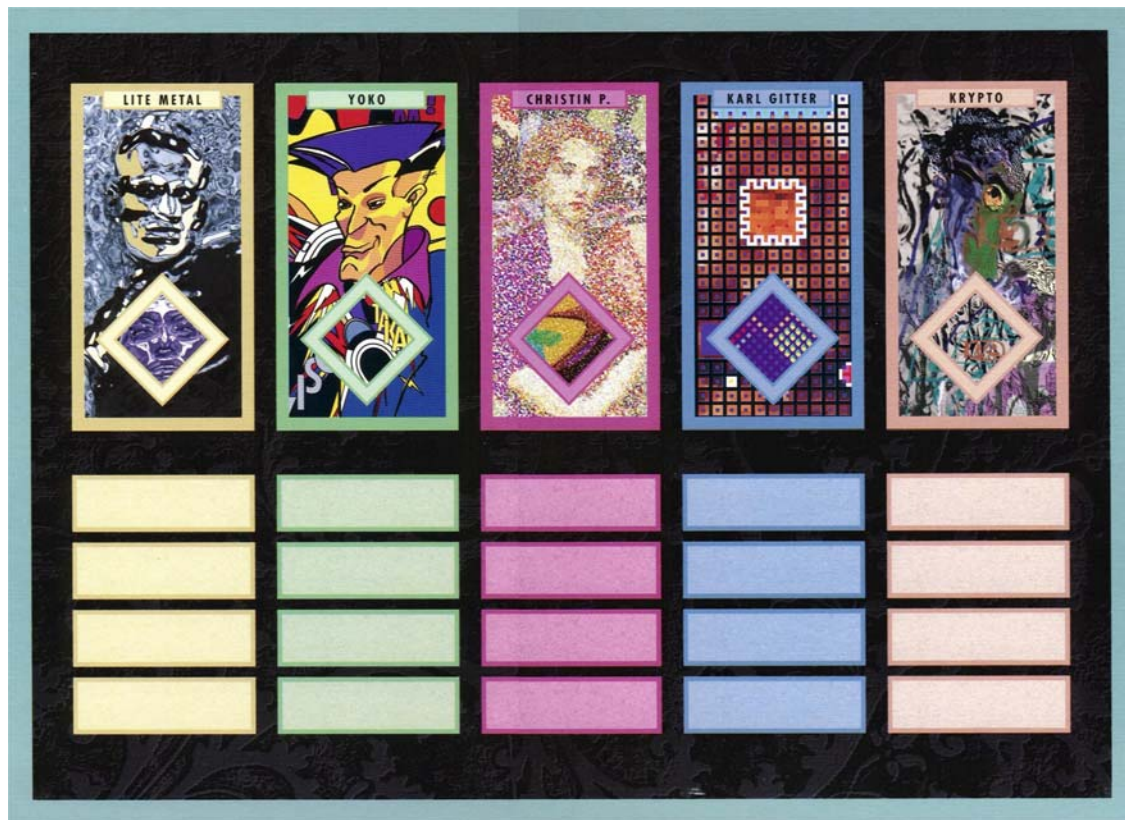
In het spel 'Modern Art' zijn de spelers tegelijkertijd kunsthandelaars en verzamelaars. Men beslist zelf welke kunstwerken op de markt worden gebracht en hoe de kunstwerken zich tijdens de veilingen ten opzichte van elkaar verhouden.

Er zijn 2 factoren waarmee rekening moet worden gehouden: ten eerste moet men **de juiste kunstwerken** aanbieden om uw kunstenaars te beschermen en ten tweede moet men proberen tijdens de veilingen met het nodige 'Fingerspitzengefühl' **zo goedkoop mogelijk** aan de beste kunstwerken te komen.

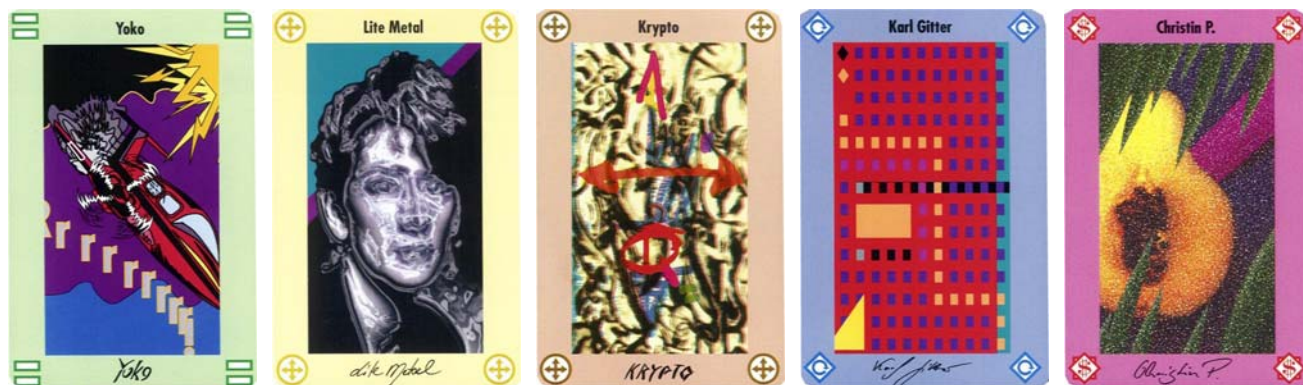
De droom van roem en rijkdom kan werkelijkheid worden. Maar pas op, roem kan snel vervallen en dan blijft men met waardelose kitsch achter. De speler die bewijst een goede neus te hebben voor het echte talent van morgen, kan het tot nieuwe kunstpaus brengen.

Spelmateriaal

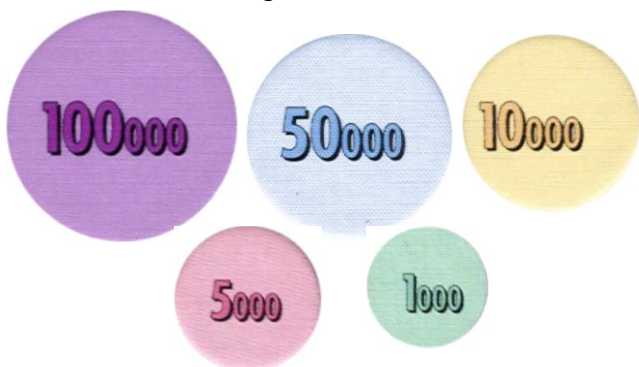
⇒ 1 speelbord



⇒ 70 kaarten met kunstwerken van 5 kunstenaars



⇒ 88 ronde geldfiches
in 5 verschillende groottes



⇒ 1 handleiding

⇒ 5 zichtschermen (+ 1 reserve)



⇒ 12 rechthoekige waarderingsfiches



Spelvoorbereidingen

Alvorens het spel voor de eerste keer kan worden gebruikt, moeten de geldfiches en de waarderingsfiches **voorzichtig uit het stanskarton** worden losgemaakt.

Het speelbord wordt, voor alle spelers goed zichtbaar, aan één kant van de tafel gelegd. Het **speelbord toont de 5 kunstenaars** en helpt bij de afrekening van de verschillende spelrondes.

Elke speler krijgt **een startkapitaal van 100.000** en een zichtscherf dat hij voor zich neerzet. De namen op de zichtscherf staan voor beroemde kunststeden maar hebben geen enkel belang tijdens het spel.

Het **geld** wordt **achter het zichtscherf** gelegd zodat de medespelers niet kunnen zien over hoeveel geld u nog beschikt. De rest van het geld komt in de bank en wordt beheerd door één van de spelers.

De **70 kaarten met de kunstwerken** worden zeer grondig gemixt. Afhankelijk van **het aantal spelers** ontvangt iedere speler het volgende aantal kaarten in de hand:

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

De resterende kaarten worden in een verdekte stapel opzij gelegd. Deze kaarten komen pas in de volgende rondes in het spel.

Spelverloop en doel van het spel

In het spel 'Modern Art' worden er **vier veilingen** gespeeld. Elke veiling bestaat uit een aantal afzonderlijke veilingen van kaarten (kunstwerken).

Na elke van de vier veilingen wordt er afgerekend. De spelers ontvangen aan de ene kant geld voor de kaarten die ze hebben geveild. Aan de andere kant ontvangen ze, aan het einde van de veilingronde, ook geld voor de kaarten die ze hebben gekocht.

De speler die na vier veilingen **het meeste geld** heeft vergaard, is **de winnaar** van het spel.

De eerste veiling

In deze handleiding worden alle voorbeelden gespeeld door de speelgroep die bestaat uit de volgende leden: Axel, Beatrix, Clemens en Doris. De eerste veiling wordt gedemonstreerd door onze speelgroep.

Alles wat hierna volgt, geldt ook voor de 3 andere veilingen.

Axel, **de jongste speler**, begint. Hij kiest één van zijn handkaarten en legt de kaart open in het midden van de tafel. Deze kaart wordt nu geveild. Zoals bij echte veilingen zijn hier ook **verschillende manieren van veilen** mogelijk. De manier waarop een kaart wordt geveild, **hangt af van het symbool** op de rand van de kaart.



Kriskras

Alle spelers kunnen door elkaar steeds een hoger bod roepen tot het hoogste bod vaststaat. De meestbiedende ontvangt de kaart.



Eénmaal om de beurt

Elke speler, te beginnen met de speler links van de uitspeler, mag één bod doen. De meestbiedende ontvangt de kaart.



In de vuist

Elke speler neemt verdekt een willekeurig bedrag in de vuist (een bedrag van nul is ook mogelijk). De meestbiedende ontvangt de kaart.



Vaste prijs

De speler die de kaart uitspeelt, noemt een bedrag dat hij voor de kaart wil ontvangen. De speler die om de beurt (met de wijzers van de klok mee) het bedrag als eerste accepteert, ontvangt de kaart.



Extra kaart

Kaarten met dit symbool kunnen nooit alleen worden geveild. Op deze kaarten moet nog een kaart van dezelfde kunstenaar met een ander symbool worden gespeeld. De manier van veilen hangt af van de tweede kaart.

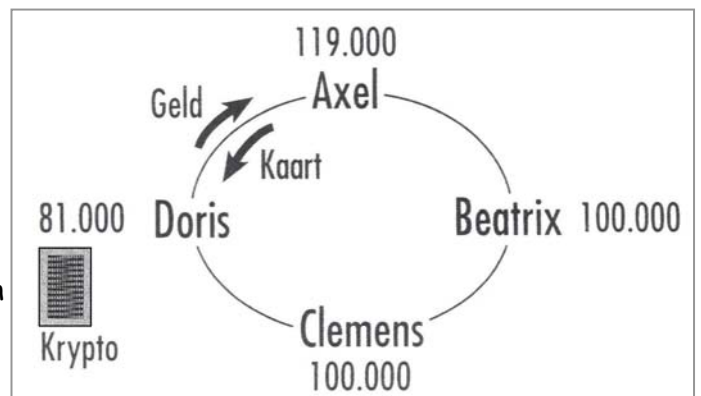


Kriskras

Axel, die nu veilingmeester is, speelt een kaart uit van Krypto met het 'kriskras'-symbool. Bij kaarten met dit symbool mogen de spelers door elkaar bieden.

Voorbeeld

Doris biedt 14.000, Clemens biedt 15.000. Elk bod moet minstens 1.000 hoger zijn dan het vorige. Doris biedt opnieuw met 17.000, Axel biedt 18.000 en Beatrix biedt niet mee. Doris doet nog een bod van 19.000 waarna iedereen zwijgt. Doris krijgt de kaart, legt ze open voor zich neer en betaalt Axel 19.000.



Nu is het de beurt aan de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, om een kaart uit te spelen (Beatrix).

Het hoogste bod voor de kaart moet aan de veilingmeester worden betaald door de speler die de kaart heeft ontvangen.

Alle geveilde kaarten worden open voor de spelers op de tafel neergelegd.

De linkerbuurman van de vorige veilingmeester wordt de nieuwe veilingmeester en speelt een volgende kaart uit.

Als de veilingmeester zijn eigen kaart veilt, moet hij het bedrag aan de bank betalen.



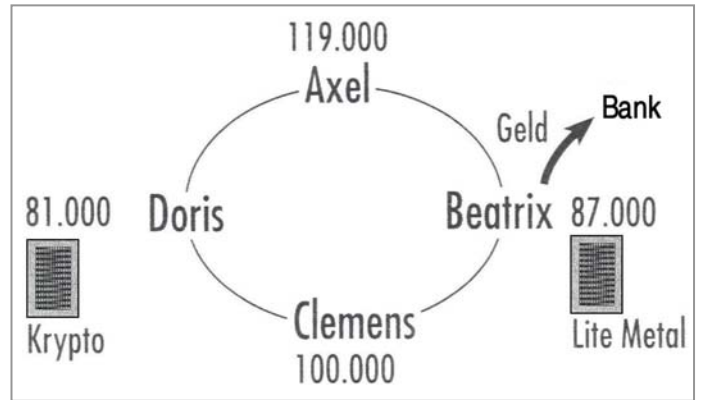
Eénmaal om de beurt

Beatrix, die nu veilingmeester is, kiest een kaart uit haar hand van Lite Metal met het 'éénmaal om de beurt'-symbool.

Bij kaarten met dit symbool mag iedere speler éénmaal om de beurt een bod doen. Het eerste bod kan worden uitgebracht door de linkerbuurman van de speler die de kaart uitspeelde.

Voorbeeld

Beatrix speelt een kaart van Lite Metal uit met dit symbool. Elke speler mag nu één keer, om de beurt, 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 biedt 8.000. Doris past en Axel biedt 12.000. Als laatste biedt Beatrix 13.000. Beatrix ontvangt haar eigen kaart omdat ze het hoogste bod heeft gedaan. Omdat ze zelf deze kaart heeft uitgespeeld, wordt het bedrag van 13.000 aan de bank betaald.



Nu is het de beurt aan de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, om een kaart uit te spelen (Clemens).

In de vuist



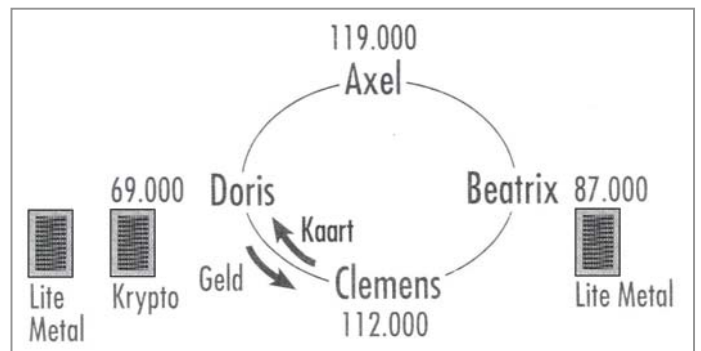
Clemens, die nu veilingmeester is, kiest eveneens een kaart uit zijn hand van Lite Metal met het 'in de vuist'-symbool.

Bij kaarten met dit symbool neemt elke speler verdekt een willekeurig bedrag in de vuist (een bedrag van nul is ook mogelijk). Het is van het allergrootste belang dat de medespelers het bedrag niet kunnen zien.

Als alle spelers een bedrag hebben gekozen, worden de vuisten in het midden van de tafel gelegd en tegelijkertijd geopend. De meestbiedende ontvangt de kaart.

Voorbeeld

Clemens heeft 11.000 in de hand, Doris 12.000, Axel ook 12.000 en Beatrix niets. Doris en Axel hebben beide het hoogste bod: 12.000. Doris ontvangt de kaart omdat bij een gelijk 'hoogste bod' de speler wint die het dichtst bij de uitspeler van de kaart zit (als de uitspeler zelf ook het hoogste bod heeft wint hij de kaart). Doris ontvangt de kaart en betaalt 12.000 aan Clemens.



Nu is het de beurt aan de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, om een kaart uit te spelen (Doris).

Ter herinnering

De kaarten die de spelers door een veiling hebben verkregen, worden open voor de spelers op de tafel gelegd.

Elk volgend bod moet minstens 1.000 hoger zijn dan het vorige bod.

Men mag nooit meer bieden dan het geld dat men heeft.

Vaste prijs

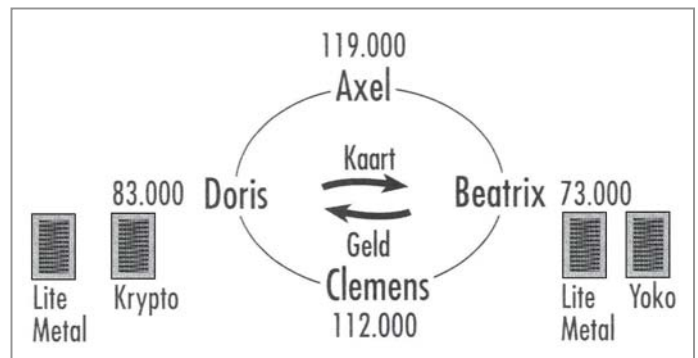
Doris, die nu veilingmeester is, kiest een kaart uit zijn hand van Yoko met het **'vaste prijs'**-symbool.

Bij kaarten met dit symbool noemt de speler, die de kaart uitspeelt, een bedrag dat hij voor de kaart wil ontvangen. De speler die om de beurt (met de wijzers van de klok mee) het bedrag als eerste accepteert, ontvangt de kaart. Hij betaalt het afgesproken bedrag aan de veilingmeester en de veiling is ten einde.

Als **geen van de spelers interesse** heeft voor de kaart dan **moet de veilingmeester** (de speler die de kaart uitspeelde) het bedrag dat hij noemde aan de bank **betalen**. Een veiling van een kaart met het **'vaste prijs'**-symbool verloopt dus niet op de traditionele manier.

Voorbeeld

Doris stelt de prijs voor haar Yoko in op 14.000. Axel past, maar Beatrix hapt toe en koopt de kaart. Beatrix betaalt 14.000 aan Doris en ontvangt de kaart.



Nu is het de beurt aan de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, om een kaart uit te spelen. Axel is opnieuw aan de beurt.

Extra kaart

Axel, die opnieuw aan de beurt is, wordt de veilingmeester. Hij speelt een kaart uit met het **'extra kaart'**-symbool van Lite Metal en daarbij nog een kaart met het **'kriskras'**-symbool, ook van Lite Metal.

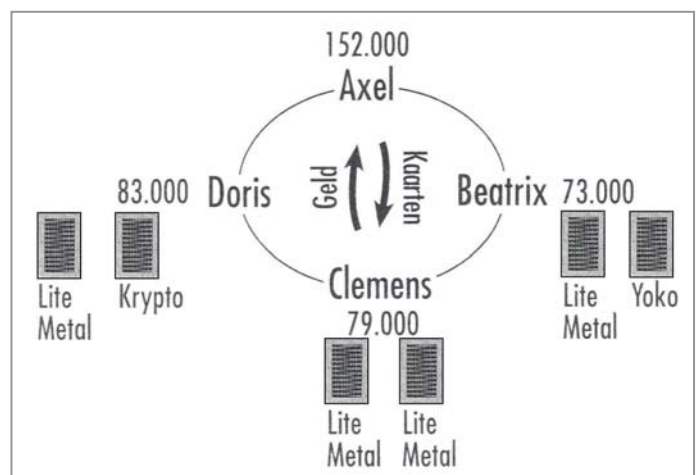
Kaarten met dit symbool kunnen nooit alleen worden geveild. Op deze kaarten **moet nog een kaart van dezelfde kunstenaar met een ander symbool** worden gespeeld. De manier van veilen hangt af van de tweede kaart.

Kan of wil de veilingmeester dit niet doen, dan is de beurt aan de volgende speler (met de wijzers van de klok mee) om een kaart van dezelfde kunstenaar met een ander symbool uit te spelen. Als **geen enkele speler een tweede kaart wil of kan leggen** dan is de uitgespeelde kaart **gratis voor de veilingmeester**.

De persoon die wel een tweede kaart legt mag **de beide kaarten samen veilen** volgens het symbool op de tweede kaart.

Voorbeeld

Axel heeft een kaart met een 'kriskras'-symbool op de eerste kaart gelegd en veilt dus de beide kaarten. Volgens het 'kriskras'-symbool mag er willekeurig door elkaar worden geboden. Clemens biedt 26.000, Doris 27.000 ... enzovoort. Uiteindelijk heeft Clemens met 33.000 het hoogste bod. Clemens krijgt de beide kaarten en betaalt 33.000 aan Axel. Het hoge bedrag kan worden verklaard omdat hier 2 kaarten werden verkocht.

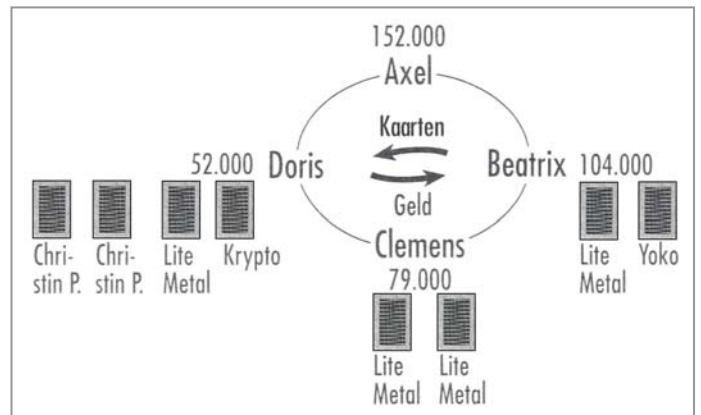


Alle manieren van veilen zijn hiermee gedemonstreerd, maar dit wil nog niet zeggen dat de eerste veilingronde voorbij is. Onze 4 spelers doen rustig verder.

Nu is het de beurt aan de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, om een kaart uit te spelen. Beatrix is opnieuw aan de beurt.

Voorbeeld

Beatrix denkt wat Axel kan, kan ik ook. Zij speelt een kaart uit met het 'extra kaart'-symbool van Christin P. en daarop een kaart met het 'in de vuist'-symbool (uiteraard eveneens van Christin P.). De beide kunstwerken worden samen geveild. Elke speler neemt een bedrag in de vuist en de spelers tonen hun bod. Beatrix biedt 22.000, Clemens biedt eveneens 22.000, Doris biedt 31.000 en Axel biedt 16.000.



Doris ontvangt de beide kaarten en betaalt 31.000 aan Beatrix. Zij ergert zich een beetje omdat een bod van 23.000 al had volstaan om de kaarten te verwerven. Zij kon dit echter niet weten omdat het bod in het geheim werd gedaan.

Nu is het de beurt aan de volgende speler, met de wijzers van de klok mee, om een kaart uit te spelen. Clemens is opnieuw aan de beurt.

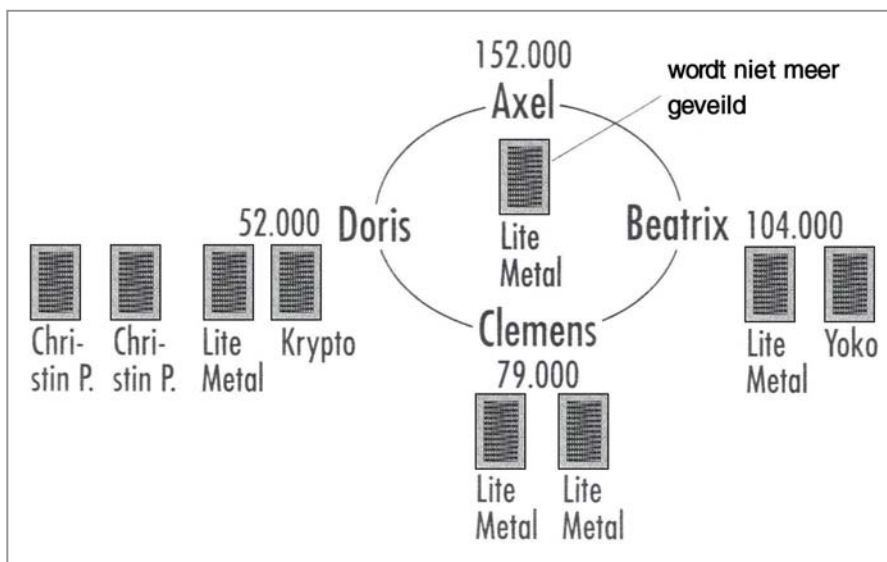
Hij speelt opnieuw een kaart van Lite Metal uit. Dit is de vijfde kaart van Lite Metal die wordt uitgespeeld tijdens deze veiling. De veiling is onmiddellijk ten einde.

Met het uitspelen van de vijfde kaart van een kunstenaar is de veiling onmiddellijk voorbij. De laatste uitgespeelde kaart wordt niet meer geveild.

Voorbeeld

De situatie van ons viertal aan het einde van de eerste veiling:

SPELER	GELD	KAARTEN
Axel	152.000	geen kaarten
Beatrix	104.000	Lite Metal, Yoko
Clemens	79.000	2x Lite Metal
Doris	52.000	2x Christin P, Lite Metal, Krypto



De afrekening van de eerste veiling

Er wordt eerst nagekeken van welke kunstenaars er bij deze veiling **de meeste kaarten** op tafel liggen. Hierbij tellen zowel de kaarten die vóór de spelers liggen als de kaart die in het midden ligt en de veiling heeft beëindigd. In ons voorbeeld is dit de kunstenaar Lite Metal.

Een **waarderingsfiche met de waarde 30.000** wordt op het speelbord gelegd in de eerste rij onder Lite Metal. Dit duidt aan dat elke blootgelegde kaart van Lite Metal 30.000 waard is.

Daarna wordt er nagegaan van welke kunstenaar het **tweede hoogste aantal** kaarten op tafel liggen. In dit geval is dat de kunstenaar Christin P. waarvan er 2 kaarten openliggen. Op het speelbord komt een **waarderingsfiche met de waarde 20.000** onder Christin P. in de eerste rij. Al deze kaarten zijn dus 20.000 waard.

Vervolgens wordt er nagekeken wie **de derde kunstenaar** is. Zowel van Krypto als van Yoko ligt er telkens 1 kaart open. Yoko wint omdat hij op het speelbord links van Krypto komt. Op het speelbord komt een **waarderingsfiche van 10.000** onder Yoko.

De drie meest succesvolle kunstenaars hebben nu een waarde. De andere kunstenaars krijgen in deze ronde geen waarde. In elke veiling worden **hoogstens de drie meest succesvolle** kunstenaars gewaardeerd, **minstens twee kunstenaars** vallen altijd **buiten de prijzen**.

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

	1	2	3	4	5
	LITE METAL	YOKO	CHRISTIN P.	KARL GITTER	KRYPTO
1	30000	10000	20000		
2					
3					
4					

Voor elk kunstwerk dat wordt gewaardeerd, ontvangt de speler geld.

Bij een gelijke stand in het aantal kaarten, beslist de positie op het speelbord. Zo ligt de positie van CHRISTIN P. vóór de positie van KARL GITTER.

Voorbeeld

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 van kunstwerken heeft hij toch 152.000 aan baar geld vergaard.
- Beatrix krijgt voor haar Lite Metal 30.000 en voor haar Yoko 10.000. Samen met het geld dat ze nog over had geeft dit 144.000.
- Clemens komt uit op 139.000. Hij heeft tweemaal een Lite Metal gekocht van 30.000.
- Doris heeft 4 kunstwerken gekocht maar komt toch maar op een eindtotaal van 122.000.

Alle kaarten die bij deze veiling zijn uitgespeeld, 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 veilingrondes.

De tweede en de volgende veilingen

In de loop van de eerste veiling werden er geen nieuwe kaarten bijgenomen. Vóór het begin van de tweede en de derde veiling ontvangt elke speler extra kaarten. Hoeveel kaarten men ontvangt, hangt af van het aantal spelers en kan men aflezen in deze tabel.

AANTAL KAARTEN	veiling 1	veiling 2	veiling 3	veiling 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 veilingen.

Bij elke nieuwe veiling begint de speler links van de speler die de vorige veiling heeft beëindigd.

De tweede, derde en vierde veiling verlopen op dezelfde manier als de hiervoor beschreven eerste veiling. Toch is het spel veel meer dan een eenvoudige opeenvolging van identieke veilingen. Dit is omdat de waarde van de afzonderlijke kunstenaars vanaf de tweede veiling continu kan stijgen.

Zoals in het eerste voorbeeld werd getoond, wordt de exacte waarde van een kaart maar vastgesteld aan het einde van de veiling. Zo gaat het ook bij de waardeverhoging die de kaarten van de verschillende kunstenaars kunnen ondergaan. Het is maar aan het einde van de tweede, derde en vierde veiling, dat duidelijk wordt met hoeveel de waarde van de kunstenaars is gestegen. De afrekening van de tweede, derde en vierde ronde zal duidelijkheid geven omtrent de waardeverhouding.

De afrekening van de tweede en de volgende veilingen

Bij de afrekening van de tweede tot en met de vierde veiling moet op de volgende **drie punten** worden gelet:

1. Zoals bij de afrekening na de eerste veiling wordt **eerst vastgesteld welke kunstenaars** worden gewaardeerd. Op het speelbord worden de overeenkomstige waarderingfiches gelegd. De niet gewaardeerde kunstenaars ontvangen niets.
De waarderingfiches van de tweede veiling worden in de tweede rij gelegd, de fiches van de derde veiling worden in de derde rij gelegd en de waarderingfiches van de vierde veiling worden tot slot in de vierde rij gelegd.
2. **Op het speelbord kan direct worden nagegaan** of de tijdens deze veiling gewaardeerde kunstenaars al waarderingen hebben van de vorige veilingen.
3. **Alle waarderingfiches** van de gewaardeerde kunstenaars **worden samengeteld**. De som bepaalt de actuele waarde van de uitgespeelde kaarten in deze ronde.

We gaan deze spelregels nu toepassen op onze speelgroep.

Voorbeeld

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

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 er 4 kaarten geveild, van Yoko 3, van Krypto 1 en van Lite Metal ook 1.

Bij de afrekening wordt er gekeken naar de drie belangrijke punten.

1. Welke kaarten worden gewaardeerd?

Karl Gitter bezet in deze veilingronde de eerste plaats en ontvangt de fiche met de waarde 30.000. Christin P. bezet de tweede plaats en ontvangt de fiche met de waarde 20.000.

Yoko bezet de derde plaats en ontvangt de fiche met de waarde 10.000.

Krypto en Lite Metal vallen bij deze waardering uit de boot.

2. Welke van de gewaardeerde kunstenaars hebben al waarderingfiches uit de vorige rondes?

Christin P. heeft een fiche van 20.000 en Yoko een fiche van 10.000 uit de eerste veiling op het speelbord.

3. Wat is de totaalwaarde?

Elke kaart van Karl Gitter is 30.000 waard. Elke kaart van Christin P. is 40.000 waard en elke kaart van Yoko is 20.000 waard.

De waarderingfiche van Lite Metal uit de eerste veiling is hier niets waard omdat deze kunstenaar niet in de waardering voorkomt. Als Lite Metal in een volgende veiling terug wordt gewaardeerd dan worden de 30.000 uit de eerste veiling natuurlijk wel terug meegeteld.

Het speelbord ziet er na de tweede veiling zo uit:

Na de afrekening wordt de waarde van de tijdens deze veiling uitgespeelde kaarten uitbetaald aan de spelers.

De uitgespeelde kaarten worden uit het spel genomen en de nieuwe kaarten voor de volgende veilingronde (zie tabel) worden uitgedeeld.

De derde en vierde veiling verlopen op dezelfde manier.

Einde van het spel

Na de afrekening van de vierde veiling is het spel ten einde. De speler die het meeste geld bezit, wint het spel.

Enkele belangrijke opmerkingen en bijzonderheden

Beëindiging van een veiling met een kaart met het 'extra kaart'-symbool



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

Een voortijdig einde van het spel

In zeer uitzonderlijke gevallen is het mogelijk dat de handkaarten van alle spelers vóór het einde van de vierde veiling zijn opgebruikt. In dit geval wordt er na het uitspelen van de laatste kaart afgerekend. De laatste kaart wordt echter niet meer geveild.

De kunstenaar van wie de meeste kaarten openliggen, krijgt de waarderingsfiche van 30.000, de tweede meeste ontvangt de waarderingsfiche van 20.000 ... enzovoort. Dit conform de normale spelregels.

Een gelijke stand in de openliggende kaarten

Bij gelijkstand van het aantal openliggende kaarten wordt de kunstenaar bevoordeeld die op het speelbord links van de andere staat. Deze 'onrechtvaardigheid' wordt door de kaartenverdeling goedge maakt. Lite Metal die helemaal links staat heeft maar 12 kaarten, Yoko heeft 13 kaarten, Christin P. heeft 14 kaarten, Karl Gitter heeft 15 kaarten en Krypto heeft 16 kaarten.

Het ligt voor de hand dat het aantal kaarten van een kunstenaar bepalend kan zijn. Omdat er meer kaarten van 'rechtse' kunstenaars zijn, hebben deze ook meer kans om in de afrekening gewaardeerd te worden.

Geen bod voor een kunstwerk

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

Zonder handkaarten

Als een speler zonder kaarten komt te zitten tijdens een veiling dan wordt hij tijdens het uitspelen overgeslagen. Hij kan dus geen veilingmeester meer zijn. Hij kan natuurlijk wel meebieden tijdens de veilingen.

Variant voor 3 spelers

Voor diegenen die vinden dat bij een spel met 3 spelers de invloed van één speler te groot is, kan de volgende variant worden aangeraden.

Bij het begin van het spel en na elke veiling worden vier kaartenstapeltjes gemaakt volgens het verdeelschema voor een spel met vier spelers. Het vierde kaartenstapeltje wordt toebedeeld aan een imaginaire speler, we zullen hem een kunstlievende Japanner noemen.

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

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

Tips

Als men voor de eerste keer het spel 'Modern Art' speelt, moet men vele zaken met elkaar in overeenstemming brengen en rijzen er veel vragen. Welke kaart speelt men best uit ? Welke manier van veilen kan het best worden gebruikt op dit moment ? ... en nog veel meer.

Eén van de moeilijkste zaken voor een beginner is het bepalen van de 'juiste' prijs. Hoe hoog zal men bieden ? Wanneer moet men passen ? Natuurlijk zijn hiervoor geen algemeen geldende regels. Maar een paar basisregels kunnen toch best worden gevolgd.

De maximumwaarde die een kaart in de eerste veiling kan bereiken is 30.000, 20.000 of respectievelijk 10.000. Als men bijvoorbeeld een kaart koopt voor een prijs van 22.000, dan moet deze kunstenaar eerste worden of men maakt verlies. Men moet dus regelmatig bijtijds uit de veiling stappen.

In de tweede veiling kunnen de kaarten van de kunstenaars die in de eerste veiling al zijn gewaardeerd veel hogere waardes bereiken. Een kaart van een kunstenaar die in de eerste veiling 20.000 waard is, kan in de tweede veiling tot 50.000 opbrengen. Dat geeft dus wat meer speelruimte in het bieden. Men mag hierbij echter het woordje 'kan' niet vergeten. De positie van een kunstenaar wordt pas duidelijk aan het einde van de veiling.

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