

REGLAMENTO

LA JOVEN DEL CINTILLO

Leonardo DaviCingo



Arte MODERNO

⚙ Reiner Knizia

✍ Gianfranco Giordano y Patricio Diaz



EL WIFI DE PAINE
Rosario Central

Arte MODERNO



¿Quién no ha soñado con tener las obras de arte más hermosas del mundo?

Se acerca la gran subasta en donde encontraremos las obras de los artistas de moda: Denis Danis, Lucía la Sandía, Jacobo Fotonolovsky, Leonardo DaviCingo y Rosario Central. Y como el dinero sigue a la moda, esta es una buena oportunidad para hacer un gran negocio.

En Arte Moderno cada participante es dueño de una galería de arte y el objetivo es ganar todo el dinero que sea posible, comprando obras en la subasta para luego revenderlas. Pero algunos artistas apelan más al público, por lo que es importante comprar las obras que más fama traen.

Además, en este juego hay 5 tipos de subastas distintas. En cada una, quien ofrezca más dinero conseguirá la obra ofertada que luego intercambiará con el banco por una buena suma, dependiendo de la popularidad del artista y el éxito de sus obras en las rondas anteriores.



OBJETIVO DEL JUEGO

Arte Moderno consiste en 4 rondas, en cada una de ellas se subastarán distintas obras. Durante las subastas, quien ofrezca más dinero le pagará al subastador por la obra que ha comprado. Al final de cada ronda, las obras subastadas serán vendidas al banco. Quien tenga más dinero al final de la cuarta ronda ganará la partida.

CONTENIDO

1 tablero



5 pantallas



5 cartas de ayuda



1 atril



70 cartas de obra de
5 artistas diferentes



12 fichas de valor
de mercado



1 martillo de subasta



1 reglamento



94
monedas



10 x \$100



10 x \$50



12 x \$20



12 x \$10






15 x \$5



35 x \$1

PREPARACIÓN

- A** Coloca el tablero al centro de la mesa.
- B** Baraja las cartas de obra y repartelas en el grupo. Según cuántas personas estén jugando, cada participante recibe:
 -  3 personas: 10 cartas para cada una
 -  4 personas: 9 cartas
 -  5 personas: 8 cartas
- C** Deja el resto de las cartas boca abajo formando una pila de robo cerca del tablero.
- D** Elijan a una persona para que tome el rol del banquero, quien llevará el control del dinero del banco. Esa persona debe repartir \$100 a cada participante (1x\$50, 1x\$20, 1x\$10, 3x\$5, 5x\$1). Deja las monedas sobrantes en una reserva, cerca del banquero.
- E** Reparte a cada persona una pantalla para ocultar su dinero. Hasta el final de la partida, nadie debe conocer cuánto dinero tiene el resto.
- F** También entrega a cada participante una carta de ayuda.
- G** Ubica el Atril cerca del tablero.
- H** La persona más joven recibe el Martillo de Subasta y comenzará siendo el subastador.



CÓMO SE JUEGA

Desarrollo de las subastas

Cuando sea su turno, cada participante debe ofrecer una de las cartas de obra de su mano para subastar. El subastador coloca la carta sobre el Atril, comenzando la subasta.

- ☞ El icono en la esquina de la carta determina el tipo de subasta. Este también determina qué reglas se usarán en la subasta (Ver “**Tipos de Subastas**”, más adelante).
- ☞ Las ofertas no pueden ser fracciones, el mínimo es \$1 y cada oferta debe ser mayor que la anterior.
- ☞ No puedes hacer una oferta mayor que la cantidad de dinero que tienes en ese momento.
- ☞ La oferta más alta gana la subasta.
- ☞ Está permitido pasar en una subasta. Es decir, no es necesario hacer una oferta.
- ☞ Quien haya realizado la oferta más alta debe pagarle al subastador. Luego debe dejar la obra adquirida enfrente suyo, bocarriba y a la vista del resto. Hay algunos casos especiales:
 - a. Si la mayor oferta la hizo el subastador, debe pagar su oferta al banco. Luego deja la obra adquirida al frente suyo, bocarriba y a la vista del resto.
 - b. Si ningún participante hace una oferta por una obra, el subastador obtiene la obra gratuitamente (excepto en una subasta de Precio Fijo, ver “**Tipos de Subastas**”).

Tipos de Subastas

Hay 5 tipos de subastas. El icono en la esquina superior izquierda de cada obra indica que tipo de subasta se gatilla cuando es jugada. Veamos cada tipo de subasta en detalle:



Subasta Abierta



Subasta de Una Vuelta



Subasta Cerrada



Subasta Precio Fijo



Subasta Doble



Subasta Abierta: desde el momento en que el subastador ofrece una obra con este icono, cada participante (incluido el subastador) puede hacer una oferta para obtenerla. No hay orden de turno, y para hacer una oferta simplemente debes decir una cantidad mayor en voz alta. El subastador es el responsable de llevar el control y animar la subasta. La subasta termina cuando nadie quiere hacer una oferta mayor. El subastador debe advertir al grupo de participantes (diciendo por ejemplo “\$12 a la una, \$12 a las dos, \$12 a las tres, ¡Vendido en \$12!”) antes de finalizar la subasta. Si nadie realiza una oferta, el subastador obtiene la obra gratis.



Subasta de Una Vuelta: después de que el subastador ofrece una obra con este icono, la persona a su izquierda tendrá una oportunidad de hacer una oferta para obtener la obra. Luego, la persona a su izquierda tendrá una oportunidad de hacer una oferta que mejore la anterior, y así sucesivamente. El subastador tiene la oportunidad de realizar la oferta final.

Cada participante puede hacer una oferta o pasar, y las ofertas deben ser mayores que las anteriores. De otro modo, la persona debe pasar.

Luego de que el subastador haga una oferta o pase, la subasta llega a su fin. Si ninguna persona hizo una oferta, el subastador obtiene la obra gratuitamente.



Subasta Cerrada: luego de que el subastador escoge una carta con este icono, cada participante (incluido el subastador) hacen al mismo tiempo su oferta en secreto. Cada persona decide cuánto quiere ofrecer y, detrás de su pantalla, toma esa cantidad de dinero en su mano y la oculta en su puño. Si no quieres hacer una oferta, simplemente debes cerrar el puño vacío.

Cuando cada participante tenga lista su oferta, debe dejar su puño cerrado al frente, indicando que ya se encuentra preparado, sin permitir que el resto vea la oferta.

Cuando el grupo completo tiene el puño al centro, abren su mano de forma simultánea, y quien haya hecho la mayor oferta compra la obra. Si 2 o más participantes empatan en la mayor oferta, quien se encuentre más cerca del subastador (en el sentido de las manecillas del reloj) compra la obra. Si el subastador es uno de los que empató, es esta persona quien compra la obra.

Si ningún participante hace una oferta (todos revelan sus puños vacíos), el subastador obtiene la obra gratis.



Subasta Precio Fijo: después de que el subastador escoge una carta con este icono, esa persona debe anunciar el precio para la obra en voz alta. El subastador no puede poner un precio mayor a la cantidad de dinero que posee en ese momento.

Luego, cada participante, comenzando por la persona a su izquierda y siguiendo ese sentido, tiene una oportunidad para comprar la obra a ese precio o pasar.

Si un participante está de acuerdo con pagar el precio del subastador, le paga ese precio y la subasta finaliza.

Si nadie acepta el precio fijado, el subastador debe comprar la obra al precio establecido, pagando ese valor al banco.







Subasta Doble: cuando el subastador ofrece una obra con el icono de Subasta Doble, puede ofrecer una segunda carta de su mano para esa misma subasta. La segunda obra debe ser del mismo artista, y no puede tener el icono de Subasta Doble. El icono de la segunda obra determina el tipo de subasta, y quien la gane obtendrá ambas obras.

En el caso de que el subastador no pueda (o no quiera) ofrecer una segunda carta, la persona a su izquierda tiene la oportunidad de jugar una carta (siguiendo las reglas generales: esta obra también debe ser del mismo artista y tampoco puede tener el icono de Subasta Doble). Si esa persona no desea ofrecer una segunda carta, la persona a su izquierda tendrá esa oportunidad, y así sucesivamente.

Si el ciclo regresa al subastador original y nadie ofreció una segunda obra, el subastador adquiere la obra que colocó originalmente de manera gratuita.

Si una persona coloca una segunda obra, esa persona se convierte en el nuevo subastador. Se subastan ambas cartas juntas, usando el tipo de subasta indicado en la segunda carta, con algunos detalles:

-  El Martillo de Subasta se entrega al nuevo subastador.
-  La subasta se realiza siguiendo el tipo de subasta de la segunda obra, que colocó el nuevo subastador.
-  Quién realice la mejor oferta obtiene ambas obras y le debe pagar al nuevo subastador (no al original).
-  Al final de la subasta, la partida continúa a la izquierda del nuevo subastador (o sea, las personas cuyos turnos estaban entre el subastador original y el nuevo subastador pierden su oportunidad de subastar obras).

Fin de una ronda

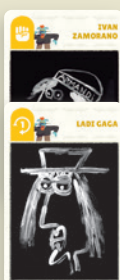
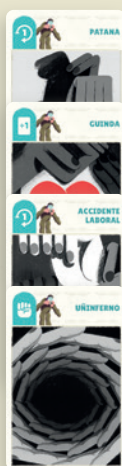
Durante la ronda, cada participante debe prestar atención al número de obras que cada persona ha obtenido. Una vez que se han ofrecido en subasta 5 obras del mismo artista, la ronda termina automáticamente. No se debe llevar adelante la subasta por la quinta carta, por lo que nadie la obtendrá al finalizar la ronda.

Si la segunda obra de una Subasta Doble es la quinta carta, habrá 2 obras sin vender en lugar de una.

Si la primera obra de una Subasta Doble es la quinta carta, la ronda termina inmediatamente; en este caso, no se juega una segunda obra.

Es normal que cada participante termine con cartas en su mano cuando termine la ronda. Éstas permanecen en su mano para ser subastadas en rondas posteriores.

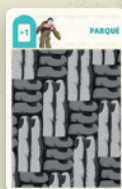
Ejemplo: digamos que en esta ronda hay 4 obras de Jacobo Fotonolovsky, 3 de Lucía la Sandía, 2 de Denis Danis, 1 de Rosario Central y 1 de Leonardo DaviCingo.



La ronda puede terminar si sucede lo siguiente:



- Si el siguiente subastador juega una carta de Jacobo Fotonolovsky, se desencadena el final de la ronda. Esa carta no será subastada, ya que es la quinta de ese artista.



- Si el siguiente subastador juega una carta de Jacobo Fotonolovsky, y es una carta de Subasta Doble, se desencadena el final de la ronda. Esa carta no será subasta, ya que es la quinta carta de ese artista. No se juega la segunda carta de la Subasta Doble.



- Si el siguiente subastador juega una carta de Lucía la Sandía, y es una carta de Subasta Doble, puede desencadenar el final de la ronda. Esto se debe a que la segunda carta de la Subasta Doble también debe ser una obra de Lucía la Sandía, siendo la quinta carta de ese artista. En ese caso, ambas cartas de Lucía la Sandía no serán subastadas, y solo cuentan para conocer la popularidad de ese artista.

Puntuación por Valor de Mercado

En el tablero central hay 4 filas de espacios vacíos. Cada fila representa una de las 4 rondas del juego en orden descendente (por ende, la primera fila representa la primera ronda y así sucesivamente).

Al final de una ronda, cuenta cuántas obras de cada artista hay sobre la mesa. Esto incluye tanto las obras que cada participante consiguió, como las cartas que fueron jugadas pero no se alcanzaron a vender por que gatillaron el final de la ronda. Determina al primer, segundo y tercer artista más popular (según la cantidad de obras de cada artista que hay sobre la mesa).

Los 3 artistas más populares en cada ronda obtendrán fichas de valor de mercado, las que deben posicionarse en el tablero.



El artista más popular durante esa ronda obtiene la ficha de 30, que debe ponerse en la columna y fila correspondiente del tablero.



El segundo artista más popular obtiene la ficha de 20.

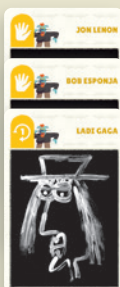
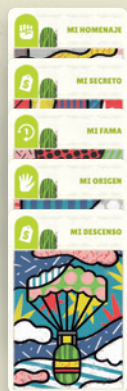


El tercer artista más popular obtiene la ficha de 10.

Si durante la ronda se consiguieron obras de artistas que no están entre los 3 más populares, estas no darán dinero (tienen un valor mercado de 0).

Es posible que haya empate entre 2 o más artistas a la hora de ver cuál es el más popular. Si esto sucede, el artista que está más a la izquierda en el tablero tiene un rango superior (el que esté más cerca de Rosario Central).

Ejemplo: al final de la primera ronda se han jugado 12 obras. Hay 5 cartas de Lucia la Sandía, por lo que ella es la artista más popular esta ronda. Rosario Central y Denis Danis están empatados en el segundo lugar con 3 cartas cada uno. Como Rosario Central está más a la izquierda en el tablero, ella toma el segundo lugar, mientras que Denis Danis toma el tercer lugar. Solo se jugó 1 carta de Leonardo DaviCingo, por lo que no es de los más populares esa ronda.



La popularidad determina el valor de las obras de los artistas. Posiciona las fichas de valor de mercado en el espacio correspondiente, como se indica en la imagen.



Esta es la fila de la primera ronda

2º lugar

1º lugar

3º lugar

No se colocan fichas de valor de mercado para el resto de artistas.

Una vez que se han colocado las fichas de valor de mercado sobre el tablero, cada participante debe vender al banco las cartas que consiguió en las distintas subastas durante la ronda. Para esto, debes multiplicar el número de cartas de cada artista por el valor de mercado que obtuvo en esta ronda. Eso quiere decir que sólo se venden las obras de los artistas que obtuvieron los primeros 3 lugares, el resto se descartan sin ser vendidas. Las fichas de valor de mercado se dejan en el tablero hasta el final de la partida. De este modo el valor de mercado se irá acumulando a medida que la partida avanza.

El banquero debe entregarle a cada participante el dinero que obtuvo, quienes lo deben dejar detrás de su pantalla. Además, se deben descartar todas las cartas de obra que estén sobre la mesa. Recuerda que las cartas en la mano no se descartan entre rondas.

Nota: puede parecer injusto que algunos artistas están ubicados más a la izquierda en el tablero, mientras que otros están más hacia la derecha. Pero los artistas que están más hacia la izquierda tienen menos cartas. Rosario Central tiene solo 12 cartas, por lo que siempre será mejor evaluada cuando haya un empate, ya que tiene menos cartas que el resto. Leonardo DaviCingo tiene 13

cartas, Jacobo Fotonolovsky tiene 14 cartas, Lucía la Sandía tiene 15 cartas y Denis Danis tiene 16 cartas. Mientras que los artistas más cercanos a la derecha tienen la desventaja de ser peor evaluados en los empates, tienen la ventaja de que es más probable de que sus obras sean subastadas durante la partida.

Preparación de la siguiente ronda

Luego de que los artistas han sido evaluados, que cada participante ha vendido sus cartas y éstas se han descartado, comienza la siguiente ronda.

Al inicio de la ronda siguiente cada participante recibe nuevas cartas de la pila de robo. La cantidad de cartas que se entregan depende del número de participantes y de la ronda que está por comenzar:

Número de participantes	Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4
3 participantes	10 cartas	6 cartas	6 cartas	0 cartas
4 participantes	9 cartas	4 cartas	4 cartas	0 cartas
5 participantes	8 cartas	3 cartas	3 cartas	0 cartas

Cada participante lleva esas cartas a su mano. La persona a la izquierda del último subastador se convierte en el nuevo subastador. Recibe el Martillo de Subasta, y comienza la nueva ronda. Las subastas se realizan del mismo modo que se explicó previamente.

A medida que avanzan las rondas, el valor de los artistas puede aumentar. De todos modos, aunque un artista tenga varias fichas de valor de mercado en el tablero, si no consigue estar entre los 3 artistas más populares durante esa ronda, sus obras no tendrán valor esa ronda.

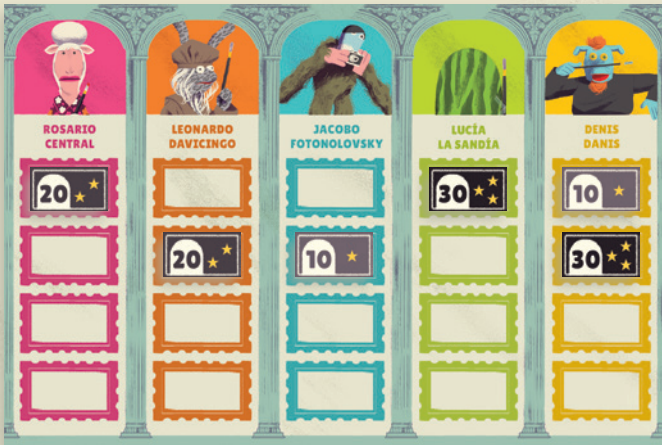
Cuando un artista está entre los más populares de la ronda, cualquier obra suya valdrá el total de todas las fichas de valor de mercado que ese artista tiene acumuladas en ese momento en el tablero.

Si durante la partida un participante se queda sin cartas en la mano, no podrá tomar el rol de subastador. De todas formas, si podrá participar en las subastas del resto.

Si el grupo completo se queda sin cartas en la mano antes del final de la cuarta ronda se desencadena el fin de la partida luego de que se subasta la última carta.

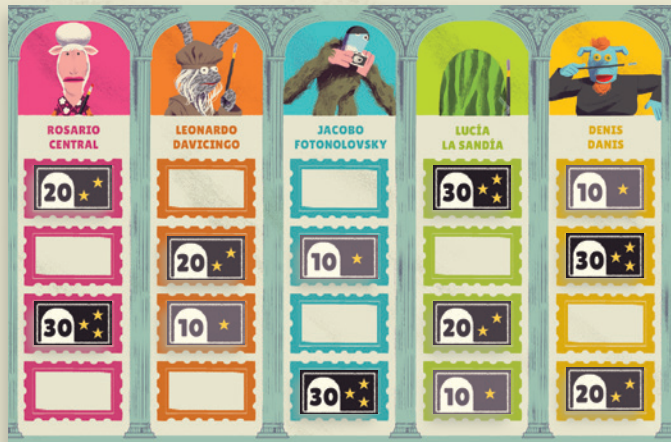
Se lleva adelante de inmediato la evaluación final de la popularidad de los artistas y el cierre de la partida.

Ejemplo: vamos a evaluar el valor de mercado de las obras durante el fin de la segunda ronda. Durante la primera ronda Denis Danis obtuvo el tercer puesto de popularidad, por lo que obtuvo la ficha de valor de mercado de 10. En la segunda ronda obtuvo el primer puesto de popularidad, por lo que obtiene la ficha de valor de mercado de 30. Su valor total ascendió a \$40. Rosario Central y Lucía la Sandía no estuvieron dentro de los 3 primeros lugares en la segunda ronda. Aunque ellas sí obtuvieron una ficha de valor de mercado en la primera ronda, no reciben dinero por sus obras ahora.



Así se ve la fila de la segunda ronda

La popularidad de Denis Danis cayó estrepitosamente al finalizar la tercera ronda, y no está entre los 3 artistas más populares. Aunque él tenga un valor de mercado de \$40 en el tablero, durante esta ronda sus obras no tienen valor. Al finalizar la cuarta ronda, Denis Danis termina en segundo lugar de popularidad. Como su valor de mercado aumenta en \$20, durante la última ronda cada una de sus obras vale \$60.



Fila de la tercera ronda y cuarta ronda

Fin de la partida

Luego de evaluar la popularidad de cada artista al finalizar la cuarta ronda, vender las obras al banco y obtener dinero por ellas, la partida finaliza. Las cartas que quedan en la mano de las personas no tienen valor. Cada participante suma cuánto dinero logró acumular, y quien obtenga más dinero habrá ganado la partida.

En caso de empate, las personas con más dinero comparten la victoria.

Variante para 3 participantes

Si quieren hacer más interesante una partida de 3 personas, pueden usar esta variante. Prepara la partida como si fueran 4 participantes. El cuarto participante es un jugador fantasma. Asegúrate de formar una pila de cartas frente al jugador fantasma, el cual representa su mano de cartas.

La partida se desarrolla de modo normal, salvo por una excepción: quien gane una subasta puede elegir si revelar o no la primera carta de la pila enfrente del jugador fantasma. Las cartas reveladas del jugador fantasma no se subastan, ni tampoco son tomadas por ningún participante. Al final de cada ronda, las cartas del jugador fantasma se consideran para determinar los 3 artistas más populares de la ronda. También, esas cartas pueden determinar el fin de una ronda. Al preparar una nueva ronda, descarta las cartas del jugador fantasma que hayan sido reveladas.

BIOGRAFÍAS



ROSARIO CENTRAL

Oriunda de Titirilquén, Rosario Central comenzó su diversa carrera profesional como periodista, actriz y profesora de piano.

Luego del éxito internacional de su alumno Chico Terry en su carrera como músico-futbolista, y de su repentina salida del noticiero de 31 Minutos, Rosario comenzó a desarrollarse como artista visual mientras ejercía de enfermera y protectora medioambiental.

Es justamente su primera colección “**Naturaleza muerta de un hogar sin vida**”, y de la cual se subastan hoy sus obras, la cual la ha llevado a ser considerada la artista comunal más influyente del último mes. 🦋



LEONARDO DAVICINGO

Se dice que su carrera como artista se catapultó cuando el aburrido emperador Archivaldo Baldosa III lo contrató para que pintará el cuadro más importante del mundo: la Mona Lisa.

Aunque la cautivante mirada que logró en la obra le hizo ganar fama mundial de manera inmediata, la existencia de Leonardo DaVicingo sigue siendo un enigma.

Hoy se subastan sus presuntas obras de la colección **“Una historia del arte”**. 🐰



JACOBO FOTONOLOVSKY

La nacionalidad de Jacobo Fotonolovsky, considerado por la revista Clock como el fotógrafo más polémico e incomprensido de la historia, sigue siendo una gran incógnita debido a su incomprensible manera de hablar.

Luego de su controversial paso por nuestro país, donde cientos de manos perdieron sus prendas de vestir, hoy presenta su colección más ambiciosa: **“Desnudos a mano”**, capturadas en diversas partes del mundo durante la pandemia. 🐼



LUCÍA LA SANDÍA

Ídola de multitudes, estrella internacional y máxima referente del arte moderno, Lucía la Sandía fue una sandía de pocas palabras. Reina de la verdulería, dulce al paladar y baja en calorías, Lucía incluso llegó a tener su propia línea de lápiz labial.

La noticia de su asesinato en manos de el mayordomo del canal de 31 Minutos, causó revuelo a nivel internacional, y ha producido que hoy se subasten su colección incompleta de autorretratos por primera vez. 🍉



DENIS DANIS

Considerado a nivel mundial el pintor más rápido del mundo, Denis Danis ha tenido una carrera tan veloz como su existencia misma: nació, pintó y triunfó.

También ha incursionado como escultor y creador de artefactos artísticos, obras que lo han llevado a exponer en museos de todo el mundo.

Dentro de sus infinitas colecciones, hoy entra a subasta **“Retrato del ayer, del presente y del mañana”**, donde realiza un exhaustivo y fugaz estudio de rostros que lo han influenciado a él mismo. 🦋

CRÉDITOS:

Diseño del juego

Reiner Knizia

Diseño de personajes y mundo de 31 Minutos

Álvaro Díaz y Pedro Peirano

Ilustraciones

Gianfranco Giordano y Patricio Díaz

Diseño gráfico

Paulina Vasconcelo

Revisión reglamento

Simón Weinstein

Desarrollo de adaptación

Jose Manuel Álvarez y Manuel Warner

Primera edición en español.

Noviembre 2022.

Fabricado en China por Whatz Games

31 Minutos y sus personajes © son marcas registradas de Producciones Aplaplac Spa. Todos los derechos reservados. Publicado por Fractal Juegos bajo licencia de Producciones Aplaplac Spa.

© Dr. Reiner Knizia, 2022. Todos los derechos reservados.

