



LIVRO DE REGRAS

MODERN ART

CARD GAME de Reiner Knizia

INTRODUÇÃO

Colecionadores de arte estão competindo para reunir as obras mais valiosas. Quem será o melhor em antecipar as mudanças das tendências e gostos, influenciar o mercado e reunir a coleção de arte mais cara? O colecionador com a melhor estratégia será o vencedor!

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| INTRODUÇÃO | 1 |
| VISÃO GERAL | 2 |
| COMPONENTES | 2 |
| PREPARAÇÃO | 2 |
| COMO JOGAR | 2 |
| 1. Seleção das Obras | 3 |
| Efeito das Obras | 3 |
| Fim da Rodada | 3 |
| 2. Pontuação das Coleções | 5 |
| 3. Preparação para a Nova Rodada | 5 |
| FIM DE JOGO | 7 |
| CRÉDITOS | 7 |
| ARTBOOK | 8 |
| Denise Jillian Tan | 8 |
| Mariana Martins | 9 |
| Nicolás Sánchez | 10 |
| TEC | 11 |
| Wagner Kuroiwa | 12 |

VISÃO GERAL

Modern Art: Card Game é um jogo competitivo em que 2-5 jogadores assumem o papel de colecionadores de arte, competindo para reunir a coleção mais valiosa de todas. A cada rodada, os jogadores devem escolher estrategicamente Cartas de Obra de cinco artistas diferentes para colocar em sua Exposição e ganhar bônus por exibi-las. Quanto mais um artista for exibido, mais valiosas suas Obras se tornam. Ao final, o jogador com mais Pontos de Vitória é o vencedor!

COMPONENTES



5 CARTAS DE ARTISTA E 95 CARTAS DE OBRA

(MARIANA MARTINS: 21 OBRAS; NICOLÁS SÁNCHEZ: 20 OBRAS; TEC: 19 OBRAS;
WAGNER KUROIWA: 18 OBRAS; DENISE JILLIAN TAN: 17 OBRAS)



12 FICHAS DE VALOR
(3 VALORES DIFERENTES:
1, 2 E 3)



5 FICHAS DE PREMIAÇÃO



1 FICHA DE PRIMEIRO JOGADOR



1 LÁPIS



1 BLOCO DE PONTUAÇÃO



1 CARTA DE REFERÊNCIA

PREPARAÇÃO

1. Coloque as 5 Cartas de Artista em uma linha de ordem crescente de 17 a 21. Os números nas cartas indicam quantas obras de arte cada Artista tem disponível. Coloque a Carta de Referência perto da linha de cartas.
2. Separe as Fichas de Valor e de Premiação, colocando-as em pilhas separadas perto das Cartas de Artista.
3. Embaralhe as Cartas de Obra e distribua 13 cartas para cada jogador. Então, coloque as cartas remanescentes viradas para baixo perto das Cartas de Artista, formando um baralho.

Revele a carta do topo do baralho de Obras e coloque-a à direita do baralho. Essa será a carta de Influência e será considerada em Exposição até o fim das condições da rodada (ver *pág. 3*) e de pontuação (ver *pág. 5*).

4. O jogador que visitou um museu mais recentemente pega a Ficha de Primeiro Jogador.

COMO JOGAR

O jogo consiste em 4 rodadas. Cada rodada tem 3 fases diferentes:

1. Seleção das Obras
2. Pontuação das Coleções
3. Preparação para a Nova Rodada

1. SELEÇÃO DAS OBRAS

Começando pelo Primeiro Jogador e seguindo o sentido horário, cada jogador escolhe 1 Carta de Obra de sua mão para jogar em sua Exibição, virada para cima, diante de si. As Cartas de Obra colocadas na Exposição devem ser agrupadas por Artista. Essas jogadas continuam até que as condições de Fim da Rodada sejam cumpridas (*ver a coluna à direita*).

IMPORTANTE: *Se um jogador ficar sem Cartas de Obra durante uma rodada, ele não participa mais dela jogando cartas. No entanto, sua Exibição é pontuada normalmente (ver pág. 5).*

EFEITO DAS OBRAS

Cartas de Obra possuem Efeitos de Obra, representados por símbolos indicando diferentes ações que o jogador pode realizar ao jogar a carta. O Efeito da carta pode ser usado apenas uma vez por jogo e sua ação deve ser resolvida imediatamente quando a Obra é jogada, se o jogador desejar realizá-la.

Os Efeitos das Obras são:



Compre a carta do topo do baralho de Obras e a coloque em sua mão. Esse Efeito consta em 1 carta de cada Artista.



Jogue uma segunda Carta de Obra de sua mão que seja do mesmo **Artista, virada para cima** em sua Exibição. Ignore os Efeitos dessa segunda Carta de Obra jogada. Esse Efeito consta em 1 carta de cada Artista.



Jogue uma segunda Carta de Obra de sua mão de **qualquer Artista, virada para baixo**, em sua Exibição. Cartas viradas para baixo só serão consideradas Obras exibidas ao Pontuar as Exibições (*ver pág. 5*). Ignore os Efeitos dessa segunda Carta de Obra jogada. Esse Efeito consta em 2 cartas de cada Artista.



Todos os jogadores devem jogar simultaneamente 1 Carta de Obra de suas mãos, **viradas para cima** em suas Exibições. Ignore quaisquer Efeitos das Cartas de Obra jogadas. Esse Efeito consta em 1 carta de cada Artista.



Coloque uma Ficha de Premiação sobre **qualquer** Carta de Artista a sua escolha. Esse Efeito consta em 1 carta de cada Artista.

FIM DA RODADA

A rodada termina quando uma determinada quantidade de Cartas de Obra de um mesmo Artista, **incluindo Cartas de Influência**, tiver sido jogada nas Exibições dos jogadores, dependendo da quantidade de jogadores:

partidas com 3-5 jogadores: 6 Cartas de Obra

partidas com 2 jogadores: 5 Cartas de Obra

Quando a Carta de Obra que alcança o limite é jogada, a rodada termina imediatamente. Qualquer Efeito de Obra da carta é ignorado.

OBSERVAÇÃO: *Nas raras ocasiões em que todos os jogadores tiverem jogado todas as suas cartas, a rodada termina imediatamente.*



Jorel



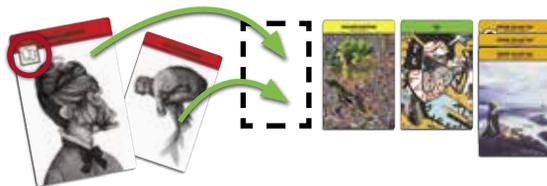
Melissa



Júlia

EXEMPLO: No seu turno, Jorel joga em sua Exibição a Carta de Obra “Batalha Aérea”, da artista Mariana, e resolve imediatamente o seu Efeito de Obra: todos os jogadores podem jogar 1 Carta de Obra de suas mãos. Jorel, Melissa e Júlia, então, jogam 1 Carta de Obra cada, adicionando-as às suas Exibições.

A carta da Melissa, Urban Man, do artista TEC, tem um símbolo de Efeito de Obra que lhe permitiria comprar 1 carta. No entanto, como essa carta foi jogada como resultado de outro Efeito de Obra, esse Efeito é ignorado. As cartas de Jorel e Júlia não têm Efeito de Obra. O turno do Jorel termina, e agora é a vez da Júlia.



Júlia joga uma Carta de Obra de Nicolás, Numancia, que lhe permite jogar uma Carta de Obra adicional do mesmo artista. Ela então joga a Carta de Obra Celtimon. Essa é a 6ª Carta de Obra do Nicolás que é jogada (contando a Carta de Influência), levando ao fim da rodada.

2. PONTUAÇÃO DAS COLEÇÕES

Após o fim de uma rodada, realize as seguintes etapas:

1. Cada jogador revela suas Cartas de Obra (se houver) viradas para baixo em sua Exibição.
2. Coloque uma Ficha de Valor 3 na Carta do Artista com mais Obras em jogo.
3. Coloque uma Ficha de Valor 2 na Carta do segundo Artista com mais Obras em jogo.
4. Finalmente, coloque uma Ficha de Valor 1 na Carta do terceiro artista com mais Obras em jogo.

A Carta de Influência é considerada uma Obra em jogo e deve ser levada em conta ao determinar a quantidade de Cartas de Obra.

OBSERVAÇÃO: Empates são resolvidos em favor do Artista com o menor número (17-21) mostrado em sua Carta de Artista.

Os 3 Artistas que receberam Fichas de Valor são considerados os Artistas Líderes da rodada e serão os únicos a pontuar nela. Os 2 Artistas remanescentes e suas Obras não pontuarão na rodada corrente.

Para cada Artista Líder do qual um jogador tiver uma Obra em sua Exibição, ele pode jogar da sua mão uma única Carta de Obra adicional que corresponda a esses artistas. Dessa forma, cada jogador pode jogar de 0 a 3 Cartas de Obra adicionais em suas Exibições, ignorando quaisquer Efeitos de Obra das cartas jogadas.

Some todas as Fichas de Valor e Premiação sobre as Cartas de Artistas Líderes. Essa é a quantidade de Pontos de Vitória (PVs) que cada Carta de Obra de cada Artista vale na rodada atual.

Começando com o jogador que jogou a última Carta de Obra na rodada e seguindo em sentido horário, cada jogador deve contabilizar seus Pontos de Vitória. Registre os resultados no Bloco de Pontuação.

Ao fazer a contagem de pontuação em rodadas posteriores, as Fichas de Valor e Premiação nas Cartas dos Artistas continuam contando para compor o valor de cada Obra daquele Artista, caso ele seja um dos Artistas Líderes. Os 2 Artistas com a menor quantidade de Cartas de Obra na rodada **nunca** serão considerados na etapa de pontuação, independentemente da quantidade de Fichas de Valor e Premiação que tenham acumulado nas rodadas passadas.

3. PREPARAÇÃO PARA A NOVA RODADA

Antes do início de uma nova rodada, realize os seguintes passos:

1. Remova do jogo todas as Cartas de Obra exibidas durante a rodada (incluindo a Carta de Influência);
2. Revele uma nova Carta de Obra de Influência para a rodada seguinte;
3. Os jogadores mantêm em suas mãos as Cartas de Obra que não foram jogadas. Distribua novas Cartas de Obra dependendo da quantidade de jogadores participantes e da rodada, de acordo com a tabela:

| # DE JOGADORES | 1°  | 2°  | 3°  | 4°  |
|----------------|--|--|--|--|
| 2 JOGADORES | 13 | 6 | 6 | 3 |
| 3 JOGADORES | 13 | 6 | 6 | 0 |
| 4 JOGADORES | 13 | 4 | 4 | 0 |
| 5 JOGADORES | 13 | 2 | 2 | 0 |

4. O jogador à esquerda do Primeiro Jogador pega a Ficha de Primeiro Jogador e começa jogando na rodada seguinte.



EXEMPLO: Com 6 Cartas de Obra, Nicolás é o Artista com mais cartas em exposição. Uma Ficha de Valor 3 é então colocada sobre sua Carta de Artista. Wagner e Denise estão empatados como Artistas, com 5 Cartas de Obra cada. Já que o desempate favorece o número menor (17-21) apresentado na Carta de Artista, uma Ficha de Valor 2 é colocada na carta de Denise, e a Ficha de Valor 1 vai para Wagner. TEC e Denise recebem uma Ficha de Premiação em suas respectivas cartas. Contudo, já que TEC não é um Artista Líder,

sua Ficha de Premiação não será levada em conta durante a pontuação da rodada, apenas a de Denise. Nas rodadas futuras, se TEC for um Artista Líder, a ficha será acrescentada à quantidade de Pontos de Vitória que cada uma das Cartas de Obra de TEC estará valendo.

Nessa rodada, apenas as Obras de Nicolás (3 PVs cada), Denise (4 PVs cada, 1 da Ficha de Valor 2 e 2 PVs pela Premiação) e de Wagner (1 PV cada) concederão Pontos de Vitória aos jogadores. As Obras de TEC e Mariana não contarão.



Melissa



Júlia



Jorel

Agora, para cada Artista Líder de quem os jogadores tiverem Cartas de Obra em suas Exposições, eles podem jogar 1 Carta de Obra adicional de sua mão dos respectivos Artistas. Melissa tem Obras de 2 Artistas Líderes em sua Exposição: Nicolás e Wagner. Como ela tem Cartas de Obra de ambos em sua mão, ela joga 2 Cartas de Obra adicionais, 1 para cada. Júlia tem Cartas

de Obra de 3 Artistas Líderes em sua Exposição, mas apenas uma Obra de Wagner em sua mão. Então, ela joga 1 Carta de Obra adicional. Jorel também tem Obras dos 3 Artistas Líderes em sua Exposição e tem uma Carta de Obra de Wagner em sua mão. No entanto, Jorel decide não jogar essa carta, pois pretende promover Wagner ainda mais na rodada seguinte.

CRÉDITOS

Os jogadores, então, pontuam seus Pontos de Vitória:



Melissa: 3 Nicolás, 4 Wagner, 2 TEC e 1 Mariana, pontuando 13 PVs. $3 \times 3 + 4 \times 1 + 2 \times 0 + 1 \times 0 = 13$ PVs



Júlia: 2 Nicolás, 2 Wagner, 1 TEC, e 3 Denise, pontuando 20 PVs. $2 \times 3 + 2 \times 1 + 1 \times 0 + 3 \times 4 = 20$ PVs



Jorel: 1 Nicolás, 1 Wagner, 2 Denise e 1 Mariana, pontuando 12 PVs. $1 \times 3 + 1 \times 1 + 2 \times 4 + 1 \times 0 = 12$ PVs

FIM DE JOGO

O jogo termina quando a quarta rodada acabar. Então, os jogadores somam todos os seus Pontos de Vitória das 4 rodadas. O jogador com a maior pontuação vence!

Game Design: Reiner Knizia

Arte: Denise Jillian Tan, Mariana Martins, Nicolás Sánchez, TEC e Wagner Kuroiwa

Design Gráfico: Fabio de Castro

Produção: Raquel Fukuda (chefe), Isadora Leite (chefe), Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Aaron Lurie, Ana Theodoro e Safuan Tay

Revisão: Jason Koepp

Diretor de Arte: Mathieu Harlaut

Editor: David Preti

Reiner Knizia agradece a Dieter Hornung por suas contribuições significativas no desenvolvimento do sistema de jogo de Modern Art. Agradecimentos a todos os jogadores de teste, principalmente a Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Thomas Fruth, Ross Inglis, Kevin Jacklin e Simon Kane.

Modern Art Card Game © Dr. Reiner Knizia, 2020. Obras representadas © Respetivos Artistas, 2020. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão específica. CMON e o logo do CMON são marcas registradas da CMON Global Limited.

Galápagos Jogos

Tradução: Renan Barcellos

Revisão: Gabriela Strafacci, Kévila Cordas e Marina Peixoto

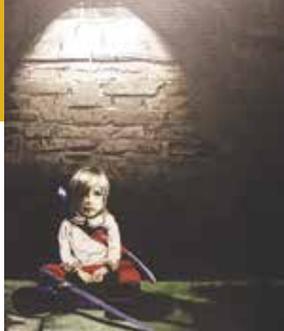
Diagramação: Gabrielli Masi



DENISE JILLIAN TAN

Nascida em 1989, Denise Jillian Tan é uma jovem artista cingapuriana, que se formou em Belas Artes na LASALLE College of the Arts. Ela foi considerada uma dentre os 20 Maiores Artistas de Cingapura em 2012, também sendo exibida entre os Top 30 Asiáticos no hotel Marina Bay Sands. Suas obras já figuraram em exposições conjuntas na The Arts House, Alliance Française de Singapore, e também na Vue Privee, tendo sua terceira exposição solo na Artesan Gallery em Dezembro de 2014. Denise foi uma das vencedoras do Paintings of Portrait Project pela NUS Society em 2014. Atualmente ela dá aulas no LASALLE College of Arts e é dona do Fort Studios, em Cingapura.

"A formação do ser humano me cativa. A figura humana emana indícios de identidade que resultam em atração ou repulsão. Focando-me nos detalhes mais sutis, acabo obcecada por entender e compreender essa questão mais profundamente. Figuras de crianças aparecem constantemente em minhas obras; posteriormente, adotar o papel de bonecos narrativos ajuda a contar minhas histórias e, ao mesmo tempo, em minhas mentalidades pessoais. Eu utilizo minhas telas em apresentações de palco, envolvendo questões sobre a realidade, digerindo-a, reinterpretando-a e apresentando-a para a audiência como uma história a ser contemplada."



Wonderself

Chapter 5 – The Day We Learnt to Read



Hanging



Mirroring

Hover



Little Red Riding Hood



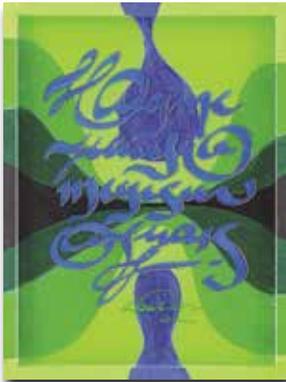
MARIANA MARTINS



Memória de Armarinho



13 Juni



4 de Espadas



Reminiscências em Azul

Psicodelia VI

Batalha Aérea



Mariana Pabst Martins nasceu em 1958, em São Paulo, Brasil. Ela se formou na Universidade de São Paulo (USP) em Arquitetura e Urbanismo. Em 1981, Mariana fez a sua primeira exposição, "Diplomas", em que apresentou os detalhes que caracterizavam a sua produção artística. Além de objetos visuais e plásticos implantados em seu trabalho, Mariana se dedica intensamente a projetos de curadoria e educação. Ela fundou "Choque Cultural" em 2004 e "Instituto Educativo" em 2011. A artista fez uma série de exposições por conta própria, incluindo colaborações com as instituições culturais mais importantes do Brasil.

Mariana é uma acumuladora sistemática de resíduos simbólicos e afetivos, como objetos pessoais, brinquedos e muitos outros objetos. Ela dispõe esse material em várias formas de colagens. Seus meios favoritos são a caligrafia, artes gráficas, gravura e colagem. Atualmente, Mariana se dedica à assemblage, criando colagem tridimensionais. A caligrafia sempre está presente como um elemento gráfico muito pessoal. Com suas assemblages, Mariana adentrou definitivamente no domínio da escultura e realizou várias obras de tamanho considerável, como por exemplo um gabinete com pequenos dioramas em cada uma de suas gavetas, revelando diferentes cenas e situações. É algo entre uma casa de bonecas e a miniatura de um prédio surreal.

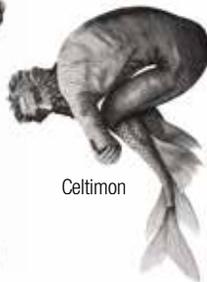
NICOLÁS SÁNCHEZ

Nicolás Sánchez, mais conhecido como Alfafa, nasceu em 1983, em Merida, Venezuela. Nicolás começou sua carreira artística muito cedo, aprendendo desenho aos 7 anos, inspirado pela arte de Hieronymus Bosch, e participando do ateliê de vitrais de sua mãe. Ele estudou Artes Plásticas na Universidade de Caracas e frequentou a Escola Nacional de Belas Artes de Montevideo, embora nunca tenha se formado lá. Mais tarde, ele começou uma carreira autodidata como muralista, apresentando temas como alegorias e criaturas mitológicas e fantásticas. Desde 2008, ele vem se focando em arte urbana, pintando murais de diferentes tamanhos.

Projetista, pintor e muralista, Nicolás Sánchez escreve histórias, contos e mitologias que alimentam o bestiário de criaturas que vivem em sua mente. A temática de suas obras consiste na criação de híbridos, usando mitos e fauna local, bem como costumes, personagens folclóricos e lendas relacionadas aos locais onde seus murais são projetados e desenvolvidos. Durante os últimos 4 anos, ele tem estado na estrada, viajando por 30 países diferentes e visitando cerca de 80 cidades. Ele pintou vários murais em festivais, projetos e exposições coletivas e individuais ao redor do mundo, e logo estará se mudando para Toronto, no Canadá, por questões amorosas (o melhor dos motivos).



Gauchoballo



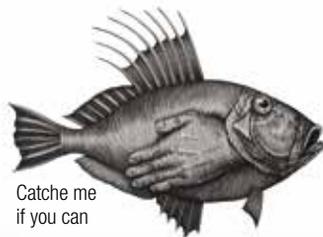
Celtimon



Mr. Neptune



Beetle queen



Catche me if you can



Biddina



Thinking the sea

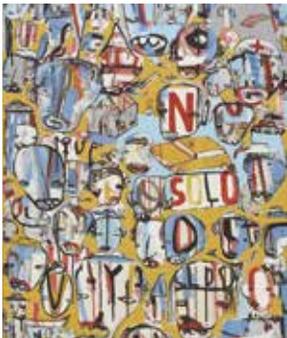


Urban-Man

Cidade linda



Amarillo



Tell Me

El Lado Azul



La Plaza es Nuestra



Nascido em Córdoba, Argentina, TEC agora vive em São Paulo, no Brasil. Ciente da função social da arte, ele dá aulas e administra workshops, especialmente em escolas públicas. Reconhecido internacionalmente pela sua exibição "De Dentro e De Fora" no MASP, TEC também fez exposições em Nova York, Barcelona e Colônia além de participar de feiras de arte como a ArteBa (Argentina), ArtRio (Brasil) e a Scope Miami Beach (EUA). Em 2015, ele fez um dos maiores murais de São Paulo, localizado na rua Amaral Gurgel, diante de uma das avenidas mais icônicas da cidade, representando uma pessoa no caos da cidade, cheia de caminhos para desbravar no cotidiano.

A combinação de suportes e técnicas são a base do trabalho de TEC, e as ruas são a fonte de sua inspiração estética. Ele explora a ambiguidade dos espaços público e privado de arte, valendo-se de métodos distintos. Ele inovou e expandiu o cenário da arte urbana com ilustrações gigantes, fazendo uso da distância e da perspectiva. Para registrar esses desenhos, ele usa uma câmera presa a um drone. Nas telas, ele combina velocidade de pintura com o rigor formal de camadas sobrepostas. Através de sua linha de assinatura artística e distribuição de cores, ele estabelece uma nova interpretação do que é real.

WAGNER KUROIWA

Kuroiwa nasceu em 1946 em Garça, no Brasil. Desde a infância, ele mostrou interesse tanto nas artes quanto na ciência. Ele se formou como Médico (Unifesp) e se especializou em Saúde Pública e Legislação da Saúde (USP), cultivando a arte por diletantismo. Em ambas atividades, o caráter humanitário sempre foi seu guia. Ele serviu como médico na Força Aérea Brasileira, recebendo a Medalha de Mérito Santos Dumont. Em 2004 ele foi convidado pelo governo japonês para ingressar em um projeto que visava melhorar a qualidade de vida/bem-estar do povo da América do Sul e de países africanos falantes da língua portuguesa.

Wagner Kuroiwa é um artista conhecido pela variedade de cores e detalhes que utiliza em suas obras, misturando desenhos e pintura com uma série de técnicas como aquarela, tinta a óleo, gravura e o inovador uso de radiografias e tomografias, aproximando arte e medicina. Em 2016, ele pintou 10 murais no laboratório de anatomia da Unifesp com reproduções da Capela Sistina de Michelangelo. Em suas explorações de perspectivas, Kuroiwa embarcou em uma série de esculturas em madeira, reproduzindo pequenos desenhos que se fundem com detalhes feitos em caneta e pintura acrílica. Em 2019, ele exibiu uma nova produção artística em Madrid, na Espanha.

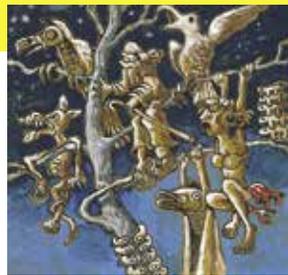
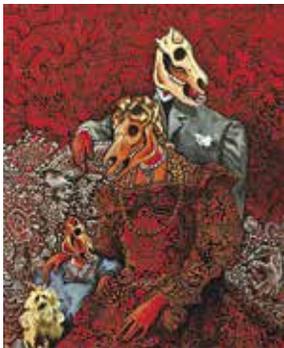


Os Jacarandás



Curta História

Retratos de Família



Branch



Aves Não Do Paraíso

Lady Agnew

