

MODERN ART

VON REINER KNIZIA

Modern Art • die Welt der Kunst. Aufstrebende Talente tummeln sich in der Szene. Neue Kunstrichtungen kommen und gehen. Doch welche Künstler werden die gefeierten Stars der Zukunft sein? Und wie sehen die Meisterwerke von morgen aus? Kunst oder Kitsch • das ist die Frage! Das Spiel geht über vier Auktionen. In jeder Auktion werden Kunstwerke von fünf Künstlern unterschiedlicher Stilrichtungen angeboten und auf verschiedene Weise versteigert.

Bei MODERN ART schlüpfen die Spieler sowohl in die Rolle von Kunsthändlern als auch von Kunstsammlern. Es liegt in ihrer Entscheidung, welche Kunstwerke sie auf den Markt bringen und wie sie sich in den Versteigerungen verhalten. So gilt es, sich gleich zweifach einzubringen: zum einen die richtigen Kunstwerke anbieten, um die eigenen Künstler zu protegieren. Zum anderen das richtige Fingerspitzengefühl in den Versteigerungen beweisen, um möglichst günstig an die besten Werke zu kommen.

Der Traum von Ruhm und Reichtum - aber wie schnell wird man zum Kunstbanausen und bleibt auf wertlosem Kitsch sitzen. Wer den richtigen Riecher für die wahren Meister von morgen beweist, kann leicht zum neuen Kunstpapst aufsteigen!

Spielmaterial

- 1 Tableau
- 70 Karten mit Kunstwerken von 5 Künstlern
- 5 Sichtblenden (+ 1 als Reserve)
- 88 Spielchips in 5 Größen
- 12 Wertungsplättchen
- 1 Spielregel

Startkapital: 100.000

Das Geld wird hinter der Sichtblende geheim gehalten


Die Karten werden je nach Anzahl der Spieler ausgeteilt und verdeckt auf die Hand genommen

Jede Auktion besteht aus einer Vielzahl von einzelnen Versteigerungen

Sieger ist, wer nach 4 Auktionen das meiste Geld besitzt

Der Startspieler wählt aus seinen Handkarten eine aus, die er offen versteigert

Die Versteigerungsart einer Karte wird durch das Symbol am Kartenrand geregelt

 **kreuz und quer: Alle Spieler können durcheinander immer höhere Gebote ausrufen, bis ein**

Spielvorbereitungen

Vor dem ersten Spiel werden die Chips und die Wertungsplättchen vorsichtig aus dem Stanzbogen herausgelöst. Der **Spielplan** wird für alle Spieler gut sichtbar an einer Seite des Spieltisches ausgelegt. Er zeigt die fünf Künstler und hilft bei der Abrechnung der einzelnen Spielrunden.

Jeder Spieler erhält ein **Startkapital** von 100.000 in Form von Spiechips sowie eine **Sichtblende**, die er vor sich aufstellt. Die Ortsnamen stehen für berühmte Kunststädte, haben aber für den Spielablauf selbst keinerlei Bedeutung. Das **Geld** wird so hinter die Sichtblenden gelegt, daß die Mitspieler keinen Einblick haben. Das übrige Geld kommt in die Kasse (z.B. in die große Mulde des Schachteileinsatzes), die von einem der Spieler verwaltet wird.

Die **70 Karten** mit den Kunstwerken der 5 verschiedenen Künstler werden gemischt. Je nach Mitspielerzahl erhält jeder zu Beginn die folgende Anzahl Karten auf die Hand:

Bei 3 Spielern: 10 Karten

Bei 4 Spielern: 9 Karten

Bei 5 Spielern: 8 Karten

Die übrigen Karten werden in einem verdeckten Stapel bereitgelegt, sie kommen erst in den nächsten Runden zum Einsatz.

Spielablauf und Spielziel

In MODERN ART werden **vier Auktionen** gespielt. Jede Auktion besteht aus einer Vielzahl einzelner Versteigerungen von Karten (Künstlerwerken). Nach jeder der vier Auktionen wird abgerechnet. Die Spieler erhöhen zum einen Geld (Chips) für die Karten, die sie versteigern. Zum anderen erhalten sie am Ende einer Auktion Geld für die Karten, die sie ersteigert haben. Sieger ist, wer nach insgesamt vier Auktionen das meiste Geld besitzt.

Die erste Auktion

Axel, Beatrix, Clemens und Doris, unsere Spielgruppe, demonstrieren nun die erste Auktion. **Alles, was im folgenden geschieht, gilt auch für die drei weiteren Auktionen.**

Axel, der jüngste Spieler, beginnt. Er wählt eine seiner Karten, die er auf der Hand hält, aus und legt sie offen in die Mitte des Tisches. Diese Karte wird nun versteigert. Wie in der Realität, gibt es auch hier im Spiel verschiedene Versteigerungsarten.

Auf welche Weise eine Karte versteigert wird, regelt das Symbol am Kartenrand.

kreuz und quer

Axel hat eine Karte von Krypta mit dem  Symbol gespielt. Bei Karten mit dem  Symbol rufen alle Spieler wild durcheinander ihre Gebote aus.

Höchstgebot feststeht. Der Meistbietende erhält die Karte

Der Gegenwert für die ersteigerte Karte wird dem Versteigerer ausbezahlt

Ersteigerte Karten werden offen vor dem Spieler ausgelegt, der sie ersteigert hat

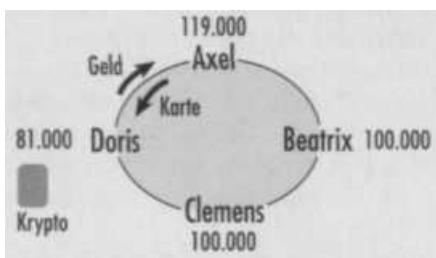
Der Ausspieler der nächsten Karte ist immer der linke Nachbar vom letzten Versteigerer

einmal reihum: Jeder Spieler, beginnend links vom Ausspieler, darf ein einziges Gebot ausrufen. Der Meistbietende erhält die Karte

Ersteigert der Versteigerer seine eigene Karte, zahlt er den Gegenwert in die Kasse

Doris 14.000, Clemens 15.000 (es versteht sich, daß jedes neue Gebot um mindestens 1.000 höher sein muß als das zuletzt abgegebene), wieder Doris 17.000, Axel 18.000, Beatrix hält sich raus, Doris 19.000, daraufhin Schweigen. Axel als Ausspieler der Karte zahlt 19.000 zum ersten, zum zweiten und zum dritten.

Doris erhält die Karte, legt sie offen aus und zahlt an Axel 19.000.

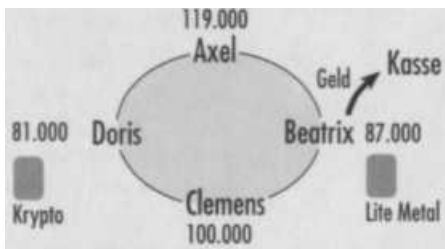


Nun ist Beatrix dran, eine Karte in die Mitte zu spielen.

einmal reihum:

Beatrix wählt aus ihrer Hand eine Karte von *Lite Metal* mit dem Symbol. Bei Karten mit dem Symbol darf jeder Spieler nur einmal reihum ein einziges Gebot ausrufen. Das erste Gebot hat der nächste nach dem Ausspieler. Beatrix hat ausgespielt, also beginnt Clemens 8.000, Doris Passei, Axel 12.000, Beatrix 13.000.

Jeder der vier hat nun ein Gebot abgegeben. Beatrix erhält die Karte, da sie am meisten geboten hat. Weil sie die eben ersteigerte Karte auch selbst ausgespielt hat, ergibt sich eine Besonderheit: sie zahlt die 13.000 in die Kasse.



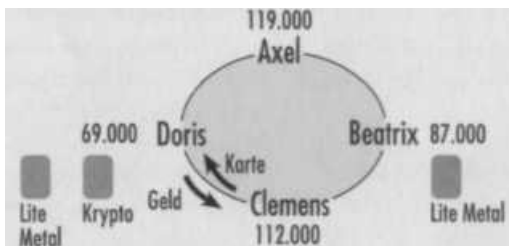
Als nächster ist Clemens an der Reihe.

in die Faust:

Clemens legt ebenfalls eine Karte von *Lite Metal* in die Mitte. Sie trägt das Symbol. Bei Karten mit diesem Symbol nimmt jeder Spieler einen beliebigen Betrag so in die Faust, daß ihn die Mitspieler nicht sehen können. Anschließend strecken alle ihre Faust zur Mitte und öffnen sie gleichzeitig.

Clemens hat 11.000 in der Hand, Doris 12.000, Axel ebenfalls 12.000, Beatrix nichts. Doris und Axel haben je 12.000 geboten, also beide das Höchstgebot. Doris bekommt die Karte. Bei Gleichstand des Höchstgebotes erhält derjenige die Karte, der am nächsten zum Ausspieler sitzt (ist er selbst beim Höchstgebot dabei, erhält er die Karte).

Doris erhält die Karte und zahlt 12.000 an Clemens.



Doris spielt die nächste Karte.

Preis ansagen:

Doris legt eine Karte von *Mo* mit dem Symbol in die Mitte. Bei Karten mit dem Symbol muß der Ausspieler einen von ihm frei gewählten Betrag nennen. Daraufhin entscheidet der nächste Spieler, ob er die Karte zu diesem Preis nehmen will oder nicht. Will er sie haben, zahlt er den Preis an den Ausspieler und die "Versteigerung" dieser Karte ist zu Ende. Möchte er sie nicht, wird der nächste gefragt usw. Hat keiner der Spieler Interesse, muß sie der Ausspieler zu dem von ihm selbst festgelegten Betrag nehmen, den er dann in die Kasse zahlt. Beim Symbol wird also nicht im herkömmlichen Sinne "versteigert".

Doris setzt für ihren *Yoko* 14.000 an. Axel als nächster lehnt dankend ab: Passe! Beatrix greift zu.

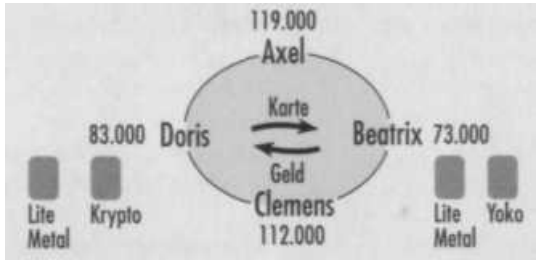
Zur Erinnerung:

Ersteigerte Karten werden offen ausgelegt

Preis ansagen: Der Ausspieler nennt einen Betrag, den er für die Karte haben will. Wer reihum zuerst akzeptiert, erhält die Karte

Beatrix zahlt 14.000 an Doris und erhält die Karte.

Anstatt zu bieten kann man jederzeit passen



Nun ist wieder Axel an der Reihe.

☰ noch eine Karte: Karten mit diesem Symbol können nur zusammen mit einer weiteren Karte desselben Künstlers versteigert werden, die ein anderes Symbol trägt. Die Versteigerungsart richtet sich nach der zweiten Karte

☰ noch eine Karte:

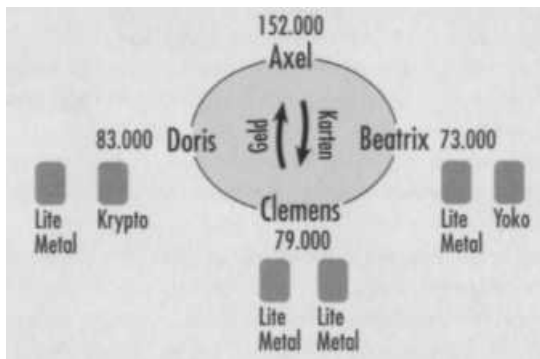
Axel spielt eine ☰ Karte von *Lite Metal* in die Mitte und dazu noch eine ⊕ Karte, ebenfalls von *Lite Metal*. Karten mit einem ☰ Symbol können nicht für sich alleine versteigert werden. Auf diese Karte muß eine weitere Karte desselben Künstlers mit einem anderen Symbol gespielt werden. Kann oder will der Ausspieler das nicht, ist der nächste dran, eine Karte dieses Künstlers mit einem anderen Symbol darauf zu spielen. Legt kein Spieler eine Karte, erhält der Ausspieler die ☰ Karte umsonst. Wer jedoch die zweite Karte legt, versteigert beide Karten gemeinsam entsprechend dem Symbol auf dieser zweiten Karte.

Axel hat nun eine ⊕ Karte auf die ☰ Karte gelegt und versteigert beide Karten gemeinsam. Entsprechend des ⊕ Symbols bieten alle durcheinander, bis ein Höchstgebot feststeht.

Jedes nachfolgende Gebot muß um mindestens 1000 höher sein als das vorausgegangene

Clemens 26.000, Doris 27.000 usw. Schließlich bietet Clemens mit 33.000 am meisten. Clemens erhält beide Karten und zahlt an Axel 33.000. Dieser gegenüber den vorhergehenden Versteigerungen hohe Betrag erklärt sich aus der Tatsache, daß gleichzeitig 2 Karten ersteigert wurden!

Man kann nie mehr bieten oder ansagen, als man Bargeld hat



Alle fünf Versteigerungsarten sind nun erklärt

Unsere Spielrunde hat nun alle möglichen Versteigerungsarten demonstriert. Damit ist die erste Auktion aber noch nicht zu Ende. Lassen wir die vier ruhig weiterspielen, bis diese erste von 4 Auktionen beendet ist.

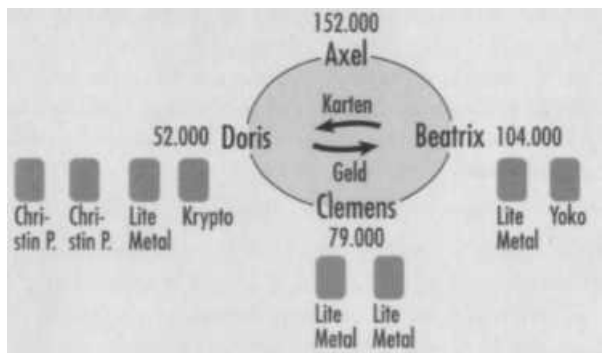
Die erste Auktion geht weiter

Nach Axel ist Beatrix an der Reihe.

Beatrix denkt, was Axel kann, kann ich schon lange und legt eine ☰ Karte und darüber eine ⊙ Karte von *Christin P.* in die Mitte. Die beiden Kunstwerke von *Christin P.* werden versteigert, indem jeder der vier einen Betrag in die Faust nimmt, da die zweite Karte ein ⊙ Symbol aufweist. Nach Offenlegung der Fäuste zeigt sich folgendes Ergebnis: Beatrix 22.000, Clemens 22.000, Doris 31.000, und Axel 16.000.

Die gesamte Borschaft eines Spielers bleibt bis zum Spielende für die Mitspieler geheim

Doris erhält die beiden Karten und zahlt 31.000 an Beatrix. (Sie ärgert sich ein wenig, denn um Beatrix und Axel als nächsthöhere zu überbieten, hätten 23.000 auch genügt. Aber wie kann man das wissen, wenn man nicht sieht, wieviel die anderen in die Faust nehmen?)



Clemens ist an der Reihe.

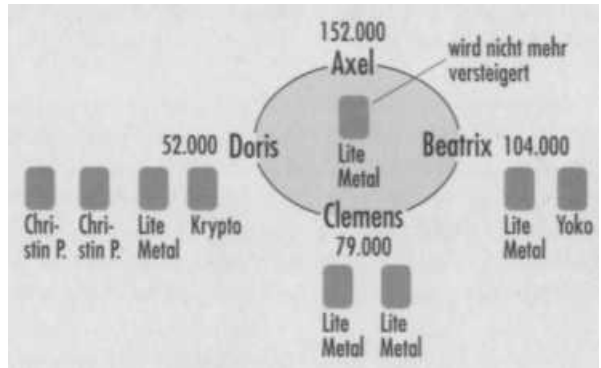
Er spielt eine weitere Karte von *Lite Metal* in die Mitte. **Dos** ist gleichzeitig die

Auktionsende

Eine Auktion ist sofort beendet, wenn die fünfte Karte eines Künstlers ausgespielt wird. Diese Karte wird weder versteigert noch abgerechnet

Endstand nach der ersten Auktion

fünfte Karte von *Lite Metal*, und damit ist die erste Auktion sofort zu Ende. Nach Beendigung der Auktion beginnt die Abrechnung.



Ermittlung der Reihenfolge der Künstler

In der ermittelten Reihenfolge werden die Wertungsplättchen 30.000, 20.000 und 10.000 auf das Tableau in die entsprechenden Zeilen der Künstler gelegt

Bei jeder Auktion werden höchstens die drei Künstler gewertet, von denen die meisten Karten ausliegen.

Bei Gleichstand entscheidet die vordere Platzierung auf dem Tableau

Für jede in die Wertung gelangte Karte, die ein Spieler vor sich ausliegen hat, erhält er deren Wert in Chips ausbezahlt

Sämtliche ausliegenden Karten werden nach der Abrechnung zur Seite gelegt und sind aus dem Spiel

Jeder Spieler behält seine Handkarten für die nächste Auktion

Die Abrechnung der ersten Auktion

Zuerst wird festgestellt, von welchem Künstler bei dieser Auktion die meisten Karten ausliegen. Gezählt werden dabei sowohl die Karten, die vor den Spielern ausliegen, als auch diejenige Karte, die in der Mitte liegt und die Auktion beendet hat. In unserem Beispiel ist dieser Künstler *Lite Metal*.

Aus dem Vorrat wird das rechteckige Wertungsplättchen mit 30.000 genommen und auf das Tableau in die erste Zeile von *Lite Metal* gelegt. Dies zeigt an, daß jede ausliegende Karte von *Lite Metal* 30.000 wert ist. (Siehe Grafik Tableau, Ende der nächsten Seite.)

Nun wird der zweiterfolgreichste Künstler ermittelt, also der, von dem die zweitmeisten Karten ausliegen. In unserem Fall handelt es sich um *Christin P.*, von der zwei Karten ausliegen. Auf das Tableau in ihre erste Zeile wird ein 20.000 Wertungsplättchen gelegt. Jede ihrer Karten ist somit 20.000 wert.

Wer ist nun der dritte? Sowohl von *Krypto* als auch von *Yoko* liegt je eine Karte aus. *Yoko* macht das Rennen, da er auf dem Tableau vor *Krypto* plaziert ist (mehr zu dieser scheinbar willkürlichen Regelung unter "Einzelheiten"). In seine erste Zeile wird ein 10.000 Wertungsplättchen gelegt.

Die drei Künstlerkarten haben nun ihre Werte. Was geschieht mit den übrigen?

Die beiden übrigen Künstler, *Krypto* und *Karl Gitter*, werden nicht gewertet.

In jeder Auktion werden höchstens die drei erfolgreichsten Künstler gewertet. Mindestens zwei fallen immer aus der Wertung.

Es können aber auch weniger als drei gewertet werden. Dieser Fall tritt dann ein, wenn Karten von weniger als drei Künstlern ausliegen, nachdem die Auktion beendet ist.

Unsere Spielrunde zählt nun die Werte ihrer ausliegenden Karten zusammen. Die Karte von *Krypto* kommt gleich zur Seite, da sie nicht in die Wertung gekommen ist. Da hat Doris Pech gehabt. Es ergibt sich folgendes Ergebnis:

Axel hat kein Bild ersteigert. Er hat jedoch durch Versteigerungen seiner Karten insgesamt **152.000**.

Beatrix zählt für ihren einen *Lite Metal* 30.000 plus 10.000 für den *Yoko*. Zusammen mit den 104.000, die sie noch hinter ihrer Sichtblende hat, ergibt das **144.000**

Clemens kommt auf insgesamt **139.000** (zwei *Lite Metal* ergeben 60.000 plus seinen 79.000 in bor).

Doris bringt es trotz ihrer vier Werke, die sie ersteigert hat, nur auf **122.000** (Ein *Lite Metal* 30.000, zwei *Christin P.* zusammen 40.000, der *Krypto* fällt ja aus der Wertung.)

Nachdem die Spieler sich für ihre ausliegenden Karten die entsprechende Summe an Chips genommen haben, räumen sie diese Karten zur Seite. Sie gelten als verkauft und sind damit aus dem Spiel. Jeder Spieler beginnt die nächste Auktion mit einem leeren Platz vor sich. Die übriggebliebenen Handkarten behält man jedoch für die folgende Auktion.

Die zweite und die folgenden Auktionen

Während der ersten Auktion wurden keine Karten nochgezogen. Vor Beginn der zweiten Auktion erhält jeder Spieler neue Karten, ebenso vor der dritten. Wieviele es sind, hängt wiederum von der Spielerzahl ab und kann der folgenden Tabelle entnommen werden:

Die Anzahl der vor jeder Auktion neu ausgeteilten Karten richtet sich nach der Mitspielerzahl

Kartenzahl	1.Auktion	2. Auktion	3. Auktion	4. Auktion
3 Spieler	10	6	6	0
4 Spieler	9	4	4	0
5 Spieler	8	3	3	0

Eine neue Auktion wird von demjenigen Spieler eröffnet, der links neben dem Spieler sitzt, der die vorige Auktion beendet hat

Vor der vierten Auktion gibt es keine neuen Körten. Die Spieler müssen also mit den Körten auskommen, die sie auf der Hand halten.

Bei jeder neuen Auktion beginnt der nächste Spieler nach demjenigen, der die vorige Auktion beendet hat.

Sowohl die zweite als auch die dritte und vierte Auktion laufen in der gleichen Weise ab wie die ausführlich geschilderte erste Auktion. Dennoch besteht das Spiel nicht aus einer einfachen Aneinanderreihung von immer gleichen Auktionen. Dies liegt daran, daß sich die Kartenwerte der einzelnen Künstler ab der zweiten Auktion kontinuierlich steigern können.

Wie das Beispiel der ersten Auktion gezeigt hat, stellt sich der exakte Wert jeder Karte erst bei der Abrechnung heraus. Genauso verhält es sich mit der Wertsteigerung, welche die Karten der Künstler erfahren können. Erst bei der Abrechnung jeweils der zweiten, dritten und vierten Auktion zeigt es sich, ob und um wieviel ein Künstler im Wert gestiegen ist. Daher soll dies auch anhand der Abrechnung der zweiten und folgenden Auktionen erklärt werden.

Abrechnung der zweiten und folgenden Auktionen

3 Punkte zu beachten

Für die Abrechnung der zweiten bis vierten Auktion sind drei Punkte zu beachten:

1. Genau wie bei der Abrechnung der ersten Auktion wird festgestellt, welche Künstler bei dieser Auktion überhaupt in die Wertung kommen. Auf das Tableau werden die entsprechenden Wertungsplättchen gelegt. Die anderen Künstler gehen leer aus
2. Auf dem Tableau wird nachgesehen, ob die jetzt gewerteten Künstler bereits aus den vorhergehenden Auktionen Wertungsplättchen liegen haben.
3. Alle Wertungsplättchen dieser Künstler werden zusammengezählt. Die Summe ergibt den aktuellen Wert, den jede ihrer ausliegenden Karte erzielt hat.

Nach der zweiten Auktion liegen aus:

Karl Gitter: 5 Karten

Christin P.: 4 Karten

Yoko: 3 Karten

Krypto: 1 Karte

Lite Metal: 1 Karte

Unsere Spielgruppe zeigt an einem Beispiel, wie es gemacht wird:

Wir übergehen die einzelnen Versteigerungen und nehmen an, daß sich am Ende der zweiten Auktion folgende Situation ergeben hat:

Axel hat mit einer Karte von *Karl Gitter* die Auktion beendet. Dies heißt, daß nun von *Karl Gitter* fünf Karten ausliegen müssen, vier liegen bei den Spielern und die fünfte, die die Auktion sofort beendet hat, in der Mitte. Nehmen wir weiter an, daß von *Christin P.* vier Karten versteigert wurden, von *Yoko* drei, von *Krypto* eine und von *Lite Metal* ebenfalls eine. Unsere Spielrunde geht bei der Abrechnung nach den drei Punkten vor.

1. Welche Künstler werden überhaupt gewertet und welche fallen raus?

Karl Gitter ist Erster und erhält das 30.000 Wertungsplättchen. *Christin P.* ist Zweite, erhält das 20.000 und *Yoko* als Dritter das 10.000 Wertungsplättchen. *Krypto* und *Lite Metal* fallen in dieser Auktion aus der Wertung.

2. Welche dieser drei jetzt gewerteten Künstler haben bereits Wertungsplättchen liegen?

Christin P. hat ein 20.000 und *Yoko* ein 10.000 Wertungsplättchen aus der ersten Auktion auf dem Tableau.

3. Welche Summen ergeben sich daraus?

Karl Gitter 30.000 plus 0 = 30.000. Jede ausliegende Karte von ihm ist 30.000 wert.

Christin P. 20.000 plus 20.000 = 40.000. Jede ihrer ausliegenden Karten ist 40.000 wert.

Yoko 10.000 plus 10.000 = 20.000. Jeder seiner ausliegenden Karten ist 20.000 wert.

Ute Metal nützen seine 30.000 aus der ersten Auktion nichts, da er jetzt nicht in die Wertung gekommen ist. Wenn *Lite Metal* in einer späteren Auktion in die Wertung kommt, werden die 30.000 aus der ersten Auktion selbstverständlich wieder berücksichtigt.

Wertsteigerung

Nach Abschluß einer Auktion werden alle Wertungsplättchen eines Künstlers zusammengezählt, sofern der Künstler überhaupt in die Wertung gekommen und nicht herausgefallen ist

Tableau mit den Wertungsplättchen nach 2 Auktionen



Lite Metal	Yoko	Christin P.	Karl Gitter	Krypto	
30.000	10.000	20.000			1. Auktion
	10.000	20.000	30.000		2. Auktion
					3. Auktion
					4. Auktion

Nun wird wie noch der ersten Auktion verfahren: Die Werte werden in Chips ausbezahlt, die ausliegenden Karten aus dem Spiel genommen und neue Handkarten ausgeteilt.

Die dritte und die vierte Auktion verlaufen entsprechend. Nach der vierten Auktion ist das Spiel zu Ende. Es gewinnt derjenige Spieler, der dann am meisten Geld besitzt!

Einige Einzelheiten müssen noch beachtet werden

Beendigung einer Auktion mit einer Karte

Nehmen wir an, daß in einer Auktion von einem Künstler, z.B. von *Krypta*, bereits drei Karten versteigert wurden. Nun spielt einer der Mitspieler eine  Karte von *Krypta* in die Mitte und, da diese Karte nicht alleine versteigert werden kann, noch eine  Karte dazu. Damit sind fünf Karten von *Krypta* gespielt, und diese Auktion ist beendet. Auch diese beiden *Krypta*-Karten werden nicht mehr versteigert, bringen also dem Ausspieler nichts. Sie beenden nur sofort die Auktion.

Vorzeitiges Spielende

Es kann in seltenen Fällen passieren, daß die Handkarten aller Spieler vor dem regulären Ende der vierten Spielrunde aufgebraucht sind. In diesem Fall wird nach dem Ausspielen der letzten Karte abgerechnet • ohne, daß diese Körte noch versteigert wird. Derjenige Künstler, von dem die meisten Karten ausliegen, erhält das 30.000 Plättchen, der Zweite das 20.000 Plättchen usw. nach den normalen Abrechnungsregeln.

Karten

Bei Gleichstand der ausliegenden Karten wird der Künstler in der Wertung bevorzugt, der auf dem Tableau links vor dem anderen plziert ist. Diese "Ungerechtigkeit" wird durch die Kartenverteilung aufgewogen. *Lite Metal* als der am weitesten links gelegene hat nur 12 Kunstwerke geschaffen, *Yoko I3*, *Christin P. I4*, *Karl Gitter 15* und *Krypta 16*. Es liegt auf der Hand, daß von den weiter rechts plzierten Künstlern häufiger Karten gespielt werden können, sie also aufgrund ihrer Kartenzahl mehr Chancen haben, in die Wertung zu kommen.

Kein Gebot abgegeben

Gibt bei einer Versteigerung kein Spieler ein Gebot ab, erhält der Ausspieler die Körte umsonst.

Handkarten ausgegangen


Sollten einem Spieler während einer Auktion die Handkarten ausgehen, wird er beim Ausspielen übergangen. Selbstverständlich kann er weiter mitsteigern.

Spezielle Variante für drei Spieler

Wenn im Spiel zu dritt die Einflußmöglichkeiten der einzelnen Spieler zu groß sind, dem sei folgende Variante empfohlen:

Zu Beginn und noch jeder Auktion werden vier Kartenpäckchen nach dem Verteilungsschema für vier Spieler ausgegeben. Das vierte Päckchen wird verdeckt zur Seite gelegt. Es repräsentiert die Karten eines Nichtspielers, nennen wir ihn einen kunstbessenen Japaner.

Jeder der drei Spieler, der im Laufe der Auktionen eine bzw. zwei Karten ersteigert, kann sofort nach seiner Ersteigerung die oberste Körte unseres Japaners aufdecken, solange dessen Körten reichen. Er muß dies allerdings nicht tun. Die Entscheidung darüber hängt allein von taktischen Überlegungen ab.

Die ausliegenden Karten des eifrigen Mannes aus dem fernen Osten werden weder versteigert noch am Ende einer Auktion abgerechnet. Sie dienen einzig dazu, die Anzahl der pro Künstler gespielten Karten zu beeinflussen. Taucht also z.B. durch das Aufdecken einer Karte des Japaners die fünfte Körte eines Künstlers auf, so beendet sie sofort die Auktion. Sämtliche ausliegenden Karten des Japaners werden zur Wertbestimmung der Künstler nach einer Auktion herangezogen. (Wird vom Japaner eine  Karte aufgedeckt, wird keine Zweite umgedreht.)

Zum Schluß einige Spiel tips

Wenn man MODERN ART zum ersten Mal spielt, gilt es, viel Neues unter einen Hut zu bringen: Welche Karte spielt man aus, welche Versteigerungsart ist zu welchem Zeitpunkt am besten angebracht und manches mehr. Am schwierigsten wird es für den Anfänger jedoch sein, den "richtigen" Preis zu bestimmen. Wie hoch sollte man bieten, wann sollte man aussteigen? Selbstverständlich gibt es hier keine allgemein gültigen Regeln. Ein paar Eckdaten zu beachten, schadet jedoch in keinem Fall.

Die Maximalwerte, die zur Versteigerung anstehende Karten in der **ersten Auktion** erreichen können, sind 30.000, 20.000 bzw. 10.000. Wenn man also z.B. eine Karte für 22.000 ersteigert, muß dieser Künstler unbedingt erster werden, sonst macht man auf jeden Fall einen Verlust. Man sollte also auch ruhig mal rechtzeitig aussteigen.

In der **zweiten Auktion** können die Karten derjenigen Künstler, die bereits in der ersten Auktion gewertet wurden, bedeutend höhere Summen erreichen. Jede Karte eines Künstlers, der in der ersten Auktion z.B. Zweiter wurde, kann in der zweiten Auktion bis zu 50.000 bringen. Dann nämlich, wenn dieser Künstler jetzt Erster wird (20.000 aus der ersten und 30.000 aus der zweiten Auktion). Dies gibt Spielraum beim Bieten. Man darf jedoch nie das Wörtchen "kann" vergessen. Welche Position ein Künstler erreicht, steht erst am Ende einer Auktion fest.

Grundsätzlich **sollte man sich beim Bieten also immer vor Augen halten, welchen Wert kann die angebotene Karte höchstens erreichen, und wie gut stehen die Chancen dieses Künstlers, diese Maximalposition auch zu erklimmen.**

Herzlicher Dank für unermüdliche Testspiele, ausdauerndes Regellesen und wertvolle Tips geht an Karen und Andreas Seyfarth, Barbara Hornung, Karl-Heinz Schmiel, Hannes Wildner, Ludwig Berger, Hildegard Rathgeber sowie an Christel und Andreas Trieb. Weit über sein sonstiges Engagement hinaus hat aber Dieter Hornung zum Gelingen dieses Spiels beigetragen. Ihm, mit seinen Ideen und Vorschlägen, von denen sich nicht wenige in MODERN ART wiederfinden, möchten der Autor und der Verlag nochmals in besonderer Weise danken.