

# MODERN ART

СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО Райнер Книция



ПРАВИЛА

## СОСТАВ ИГРЫ



1 игровое поле



5 ширм музеев



1 жетон молотка  
(метка организатора аукциона)

12 жетонов  
популярности



132 жетона денег



12 карт  
Мануэла Карвалью



15 карт  
Рамона Мартинса



14 карт  
Даниэля Мелима



16 карт  
Рафаэля Сильвейры

13 карт  
Сигрид Талер



## РАССТАНОВКА

1) Соберите колоду картин из 70 карт, перетасуйте её и раздаёте стартовые карты:

- 3 игрока: 10 карт каждому
- 4 игрока: 9 карт каждому
- 5 игроков: 8 карт каждому

Эти карты — полотна, за которые будут бороться игроки в первом аукционе. Игроки не получают эти карты во владение, они просто выставляют их на торги. Оставшаяся часть колоды картин не понадобится до начала следующего раунда.

2) Выберите игрока на роль банкира. Банкнер выдаёт каждому игроку, включая себя, 100 \$ (100 тысяч долларов) из резерва.

3) Каждый игрок выбирает ширму музея, которая будет скрывать его денежные активы от остальных. Игроки узнают, какой суммой обладает каждый музей, только по окончании игры.

Самый юный игрок получает жетон молотка и начинает первый аукцион.

## ХОД ИГРЫ

Игра длится четыре раунда. В начале каждого из них игроки выставляют на аукцион имеющиеся у них картины (карты в руке). Когда на поле появляются пять картин одного художника, раунд заканчивается, и все картины, купленные в этом раунде, продаются банку.

Ценность картины зависит от популярности художника в текущем раунде. Вкусы публики переменчивы, и ценность работ художника будет расти, падать или даже опускаться до нуля.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки представляют музеи, которые стремятся добавить в свою коллекцию как можно больше известных полотен за как можно меньшую цену. Игра длится четыре раунда. В ходе каждого из них игроки приобретают картины в ходе аукциона.

В конце раунда эти картины продаются. Чем чаще покупают работы художника, тем ценнее становится каждая из них. Победителем станет игрок, собравший к концу четвёртого раунда больше всех денег.

*Если вы желаете добавить игре атмосферы, описывайте достоинства картины, когда выкладываете её на аукцион.*

*Не забывайте предупреждать остальных игроков об окончании аукциона:*

**«Последняя ставка!**

**Ставок больше нет! Продано!»**

## ПРОВЕДЕНИЕ АУКЦИОНА

Первый аукцион проводит самый юный игрок. Он выбирает карту из руки и показывает её остальным игрокам. После этого картина кладётся в центр стола так, чтобы была видна всем. После этого начинаются торги. Игрок, выложивший карту, играет роль аукциониста. На каждой карте, рядом с именем, есть символ, указывающий, как должен проходить аукцион за данную картину. Всего есть пять видов аукционов:



Открытый



С одной ставкой



Тайный



С фиксированной ценой



Двойной

Когда аукцион заканчивается, игрок, сделавший наибольшую ставку, выплачивает нужную сумму аукционисту. Если больше всех поставил он сам, деньги отправляются в банк.

Победитель аукциона забирает картину и кладёт её перед ширмой своего музея. В конце раунда музей продаст эту картину. Теперь, когда первая картина продана, жетон молотка получает игрок слева от аукциониста. Он выкладывает новую карту, и начинается следующий аукцион. Жетон молотка передаётся по часовой стрелке, пока не закончится раунд.

### ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ВСЕХ АУКЦИОНОВ

• **Минимальный шаг ставки — 1 \$**  
(т. е. 1000 долларов или один жетон денег)

• **Новая ставка должна быть больше предыдущей.**

• **Игрок не может сделать ставку, если у него недостаточно денег, чтобы её оплатить.**

• **Если не было сделано ни одной ставки, аукционист получает картину бесплатно.**  
Исключение: в аукционе с фиксированной ценой он должен заплатить затребованную сумму.

## ПЯТЬ ВИДОВ АУКЦИОНА



### А. ОТКРЫТЫЙ АУКЦИОН

• Если аукционист выкладывает карту с символом открытого аукциона, все игроки (включая аукциониста) могут делать ставки в любом порядке. Для этого достаточно громко назвать большую сумму, чем предлагали ранее. Аукцион заканчивается, когда никто больше не желает повышать ставку. Если ставок не было вовсе, картина достаётся аукционисту бесплатно.



### Б. АУКЦИОН С ОДНОЙ СТАВКОЙ

Каждый игрок, начиная от сидящего слева от аукциониста и далее по часовой стрелке, может сделать ставку (выше, чем предыдущие) или отказаться от аукциона, теряя возможность получить картину. Аукционист делает ставку последним. Когда он делает ставку или отказывается от этого права, аукцион заканчивается. Если ставок нет, аукционист получает картину бесплатно.



### В. ТАЙНЫЙ АУКЦИОН

Все игроки (включая аукциониста) одновременно и в тайне друг от друга делают ставки. Игрок зажимает в кулаке деньги, которые готов отдать за картину. Если игрок не хочет участвовать в аукционе, то должен сжать пустой кулак. Игроки не должны видеть, сколько жетонов денег ставят их соперники. После того как все сделали ставки (или решили ничего не ставить), игроки одновременно разжимают кулаки, и сделавший наибольшую ставку приобретает картину. Если наибольшую ставку сделали несколько игроков, её получает игрок, сидящий ближе к аукционисту по часовой стрелке. Если аукционист и другой игрок сделали наибольшую ставку, картина достаётся аукционисту. Если все игроки не сделали ставки, картину тоже получает аукционист.



### Г. АУКЦИОН С ФИКСИРОВАННОЙ ЦЕНОЙ

Аукционист сам назначает цену картине и громко объявляет её остальным. Каждый игрок, начиная от сидящего слева от аукциониста и далее по часовой стрелке, может купить картину за назначенную цену. Если игрок согласен совершить покупку, аукцион заканчивается. Если никто из игроков не купил картину, аукционист **ДОЛЖЕН** купить её сам за эту же цену.

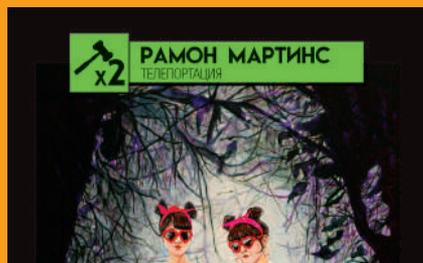
**Примечание: аукционист не может назначить за картину цену, которая больше денежных активов его музея.**



### Д. ДВОЙНОЙ АУКЦИОН

1) Если аукционист выложил карту с символом двойного аукциона, он должен выбрать вторую карту того же художника (но без символа двойного аукциона). Обе картины участвуют в аукционе (по правилам символа второй карты) как один лот. Победитель аукциона забирает две картины.

2) В редких случаях, когда аукционист не может или не хочет выложить вторую картину, это может сделать игрок слева от него. Вторая картина должна быть написана тем же художником, и на ней не должно быть символа двойного аукциона. Если и этот игрок не выкладывает карту, это право получает игрок слева от него и так далее. Если никто так и не выложил вторую картину, аукционист получает выложенную карту бесплатно. Если другой игрок выложил вторую картину, он становится аукционистом. Начинается аукцион по правилам выложенной им картины (символа на второй карте). Игрок, сделавший наибольшую ставку, получает обе картины, деньги за них достаются новому аукционисту (игрок, выложивший первую картину, ничего не получает). После окончания аукциона следующий начинает игрок слева от нового аукциониста. Ему передаётся жетон молотка. Игроки, сидящие между старым и новым аукционистами, теряют свой шанс выставить картину на торги и должны ждать, когда жетон молотка снова доберётся до них.



### ПРИМЕР — ДВОЙНОЙ АУКЦИОН

**Виктор** выкладывает картину **РАМОНА МАРТИНСА** с символом **двойного аукциона**.

Он не хочет выкладывать вторую карту. Слева от него сидит **Роман**, который тоже ничего не выкладывает. **Мария**, следующая по часовой стрелке, пользуется шансом и выкладывает вторую картину **РАМОНА МАРТИНСА** — с символом **тайного аукциона**. Все игроки делают ставки, и выигрывает **Мария** с предложением в 25 \$. Она платит эту сумму банку и забирает обе картины. Если наибольшую ставку выдвинул бы **Роман** или **Виктор**, деньги за картины достались бы **Марии**. После этого игрок слева от **Марии** начинает аукцион. **Роман**, сидящий слева от **Виктора**, теряет эту возможность.

### КОНЕЦ РАУНДА

Игроки должны следить, сколько картин каждого художника продано в текущем раунде. Когда выложена пятая работа любого художника, раунд заканчивается. Пятая картина НЕ начинает аукцион и никому не достаётся.

Если пятая картина выложена на торги в ходе двойного аукциона, он тоже отменяется и обе картины остаются без владельцев. Если пятая картина — это карта с символом двойного аукциона, раунд заканчивается и вторую карту выкладывать уже не нужно.

Обычно в конце раунда на руке у игроков остаётся несколько карт. Они не сбрасываются, их можно будет выставить на торги в следующих раундах.

### ПРОДАЖА БАНКУ

Посчитайте количество картин каждого художника, выложенных в этом раунде (включая картины, выложенные последними, которые не нашли владельца).

Определите самого популярного, второго и третьего по популярности художников в этом раунде. Чем популярнее художник, тем дороже будут проданы его работы. Если в аукционе участвовали картины только одного или двух художников, работы остальных не приносят музеям денег.

Если было продано одинаковое количество картин нескольких художников, самым популярным считается тот, чьё имя написано левее на игровом поле (Мануэль в равных условиях популярнее своих коллег). Популярность художника определяет цену его работ:

- Первый – 30 \$
- Второй – 20 \$
- Третий – 10 \$
- Остальные – ничего

Поместите жетоны популярности в столбцы напротив имён соответствующих художников. Всего на поле четыре ряда, один для каждого раунда. Популярные художники отмечаются жетонами 30, 20 и 10 \$ на пересечении столбца художника и ряда раунда. Они остаются лежать на поле до конца игры и могут увеличить ценность работ в следующих раундах.

Отметив популярных художников, игроки обязаны продать все выигранные на аукционах картины, даже те, что ничего не стоят. Жетон в столбце художника определяет, сколько игрок получит за каждую его картину.

Игроки получают деньги, и все картины сбрасываются, даже если они ничего не стоили. Нельзя переносить картины из одного раунда в другой. Карты на руках игроков, напротив, не сбрасываются между раундами и могут быть разыграны на аукционах.

### ПОСЛЕДУЮЩИЕ РАУНДЫ

После продажи картины сбрасываются. Начинается новый раунд. Раздайте игрокам новые карты из колоды картин. Количество новых карт зависит от количества игроков и номера раунда:

#### КАРТЫ, ВЫДАВАЕМЫЕ В НАЧАЛЕ РАУНДА

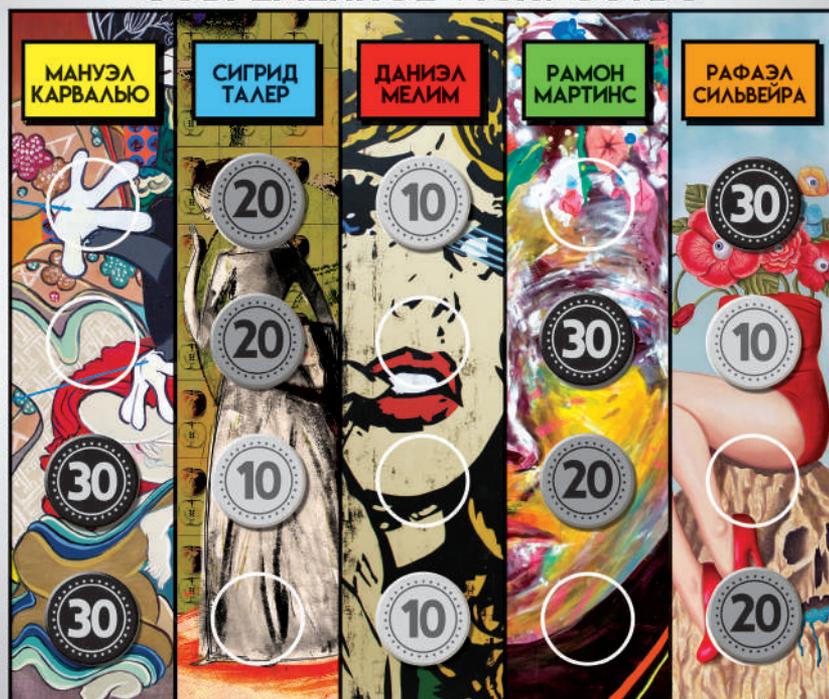
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	1-Й РАУНД	2-Й РАУНД	3-Й РАУНД	4-Й РАУНД
3 ИГРОКА	10	6	6	0
4 ИГРОКА	9	4	4	0
5 ИГРОКОВ	8	3	3	0

Популярность каждого художника может вырасти в последующих раундах. Если художник входит в тройку самых популярных, каждая его работа приносит музею деньги за все полученные им жетоны популярности. Если в этом раунде художник не вошёл в тройку популярных, его работы не стоят ничего, даже если в предыдущих раундах их оценивали выше.

**Не хватает карт:** если у игрока кончились карты на руке, он не может выставлять картины на аукцион, пока не получит новые в конце раунда. Он по-прежнему может делать ставки в аукционах других игроков. Если у всех игроков закончились карты до конца четвёртого раунда, текущий раунд завершается, когда была выложена последняя картина (она не достаётся никому). Определите популярных художников (не забудьте учесть последние картины) и выдайте игрокам деньги за их работы. После этого игра заканчивается.

# MODERN ART

## СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО



### ПРИМЕР — РАБОТЫ РАФАЭЛЯ СИЛЬВЕЙРЫ

**ПЕРВЫЙ РАУНД:** работы Рафаэля Сильвейры очень популярны. Каждую его картину, выигранную в аукционе, можно продать банку за 30 \$ (например, за две картины Сильвейры игрок получает 60 \$).

**ВТОРОЙ РАУНД:** работы Рафаэля Сильвейры пользуются умеренной популярностью. В этом раунде он на третьем месте, поэтому каждая его картина продаётся банку за 40 \$ (10 \$ за третье место и 30 \$ за первое место в предыдущем раунде).

**ТРЕТИЙ РАУНД:** неудачное время для Рафаэля Сильвейры! Его картины в этом раунде ничего не стоят, несмотря на жетоны 30 \$ и 10 \$ за предыдущие раунды.

**ЧЕТВЁРТЫЙ РАУНД:** Рафаэл Сильвейра снова становится популярным и занимает второе место в рейтинге. Его картины стоят 60 \$ (20 \$ за последний раунд, 10 \$ за второй раунд и 30 \$ за первый).

### ПОБЕДА В ИГРЕ

В конце четвёртого раунда, когда все картины проданы, игроки подсчитывают деньги. Игрок, собравший больше всех денег, объявляется победителем.

### ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРАВИЛО ДЛЯ 3 ИГРОКОВ: ТАЙНЫЙ ПОКУПАТЕЛЬ

В каждом раунде раздавайте карты из колоды картин на четверых игроков. Отложите одну из четырёх стопок в сторону, не подсматривая. Эти карты принадлежат **тайному покупателю**. Завершив торги, аукционист может (но не обязан) выложить в открытую случайную карту тайного покупателя. Эта картина не участвует в аукционе и не считается собственностью кого-то из игроков, но учитывается при подсчёте популярности художников и определении конца раунда. Если на ней есть символ **двойного аукциона**, вторую карту играть не нужно. Если картина тайного покупателя оказалась пятой работой художника, раунд заканчивается. После того как игроки продадут свои картины, все открытые карты тайного покупателя сбрасываются по обычным правилам.

### СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**АВТОР ИГРЫ** — Райнер Книция

**ДИЗАЙН** — Фабио де Кастро

**ПРОИЗВОДСТВО** — Тьяго Аранья, Гильерме Гулар и Ренато Сасделли

**ИЗДАТЕЛЬ** — Дэвид Прети

**РЕДАКТОРЫ** — Джаред Миллер, Джейсон Кепп и Колин Янг

© Доктор Райнер Книция. Все права защищены.





АРТУК





# ДАНИЭЛ МЕЛИМ

Даниэл Мелим поднял искусство трафаретного граффити на новый уровень. Простые и понятные послания художника прошли путь от промышленных пригородов Сан-Бернарду до утончённых и строгих галерей и музеев по всему миру, неся с собой выдающуюся, оригинальную эстетику.

Его художественные вмешательства отсылают к классике бразильского стрит-арта. Художник выбирает места для работ с особым тщанием, отдавая предпочтение наиболее заброшенным, способным добавить в композицию нужные цвета и текстуры.

Большая часть его уличных работ прививает любовь к прекрасному жителям пригородов Сан-Паулу, лишённых возможности регулярно встречаться с «большим» искусством. Творчество Мелима известно и за пределами спальных районов, его работы неоднократно выставлялись в культурных центрах: в галерее Культурного шока, музее Афробразиль, мемориале Латинской Америки, художественном музее Сан-Паулу, на биеннале в Валенсии и других музеях и галереях по всему миру.

# ДАНИЭЛ МЕЛИМ



Твоя голова



Подозреваемые



Крузейро

Страх перед улицей



Незнакомцы



Двое — уже общество



Хаос



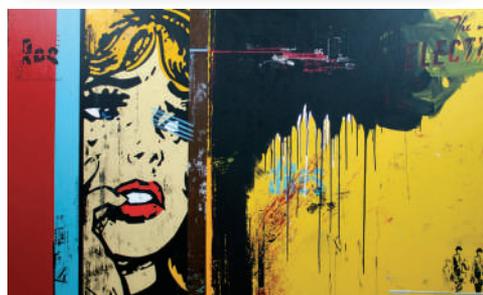
Заурядный пригород



Проливк



Электросистема



Грязный пригород

Панк II



Даниэл Мелим родился и вырос в Сау-Бернардо-де-Кампо, пригороде Сан-Паулу, Бразилия. Начиная с 2000 года он оставляет на улицах трафаретные граффити, участвует в фестивалях, выставках и получает награды:

- Первая персональная выставка Даниэля открылась в галерее Культурного шока, Сан-Паулу, в 2005 году.
- Коллективные выставки: Território Ocupado в музее Афробразилия и «Ново мурализмо латино-американо» в мемориале Латинской Америки (2006).
- Биеннале в Валенсии — особый гость мероприятия; помимо картин Мануэль оставил несколько работ на стенах старого здания (2007).
- The Can's Festival — выставка работ в заброшенном тоннеле Лондона (организатор — Бэнкси) (2008).
- Выставка De Dentro Para Fora De Fora Para Dentro («Изнутри-наружу и снаружи-внутри») в художественном музее Сан-Паулу, имевшая огромный успех — более 140 тысяч посетителей (2009).
- Художественное вмешательство Mural da Luz, одна из крупнейших примеров уличного искусства в Сан Паулу, (Престес-Майя-авеню, Центр, 2012).
- Награда Пинакотеки Сан-Паулу, 2012 год
- Работы в Саутбанк-парке, Лондон (2013).

Срез общества





ГОЛУБОЙ И КРАСНЫЙ ЛАНДШАФТ



# МАНУЭЛ КАРВАЛЬЮ

Изучая работы Мануэля Карвалью, вы легко заметите, как изобразительные приёмы изменяют обыденные, бытовые вещи и ситуации. Привычные образы разрушаются под воздействием творческой силы и, соединившись с ней вместе, создают новый образ. Художник сознательно разрушает ассоциации, которые могут возникнуть у зрителя с изображённым на его картинах.

Но его стремление к бессистемности точное и конструктивное. Строгая симметрия в сочетании с

немым посланием фона создаёт мир, в котором мы видим и низкое, и высокое — мелкие образы и вехи истории — в бесконечных комбинациях отдельных элементов, постоянно меняющих своё значение.

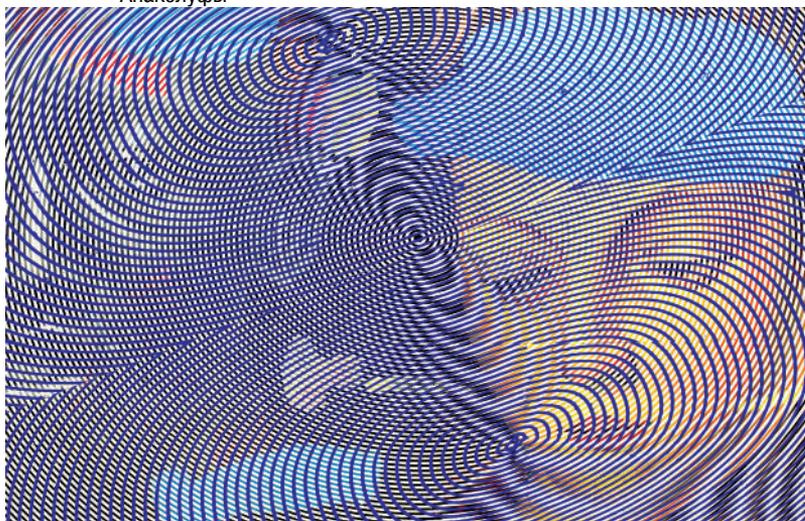
Поэтому картины Мануэля стоит представлять в контексте некой серии работ, посвящённых определённой теме, иногда даже в контексте предыдущих его работ. Смыслы и ощущения, возникающие и меняющиеся при просмотре новых работ Карвалью, формируют концептуальный характер его творчества.

# МАНУЭЛ КАРВАЛЬЮ



Ничья

Анаколуфы



Пейзаж с птицами



Исцеление 1

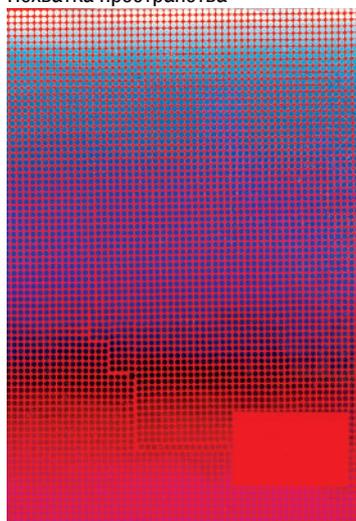


Исцеление 2



Исцеление 3

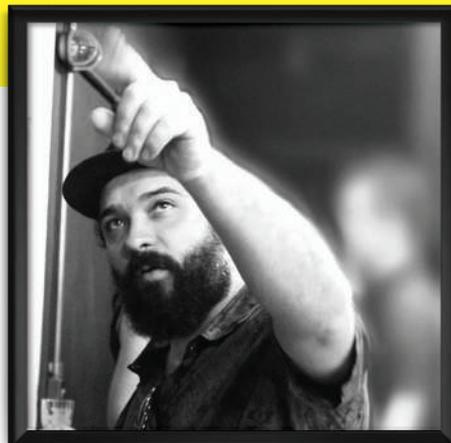
Нехватка пространства



Сцена в интерьере



# МАНУЭЛ КАРВАЛЬЮ

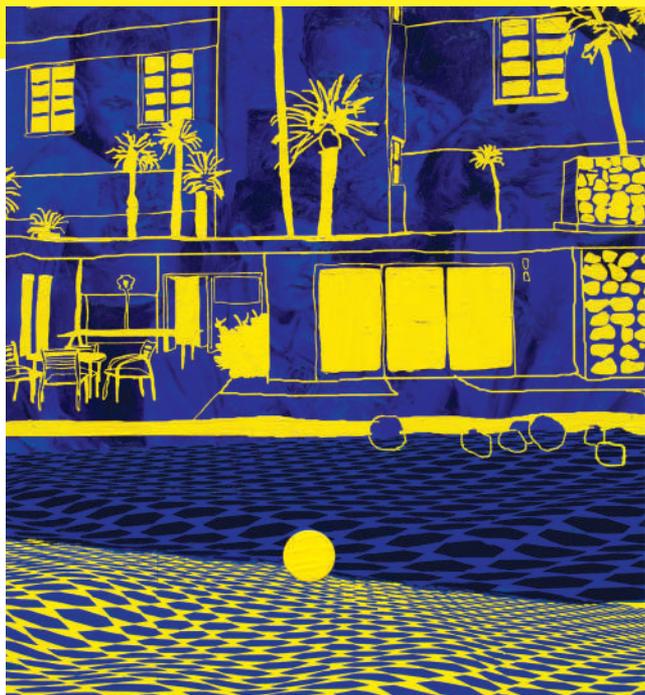


Мануэль Карвалью получил степень бакалавра изобразительных искусств в Государственном университете Минас-Жерайс (Бразилия). Он неоднократно участвовал в программах по обмену по всему миру: учился в Джаве (Джардим Канада, Бразилия) в 2015 году вместе с Уорли Десали, в Агоре (Бела Скрва, Греция) в 2014-м и в ЕХА (Белу-Оризонти, Бразилия) в 2013-м.

При поддержке Густаво Майи был номинирован на 1-ю награду Итамарати в области современного искусства в 2011 году.

Персональные выставки в Эмпате, галерее Мама-Кадела, в Да Пинтура (выставка Банка развития Минас-Жерайс), 2014 год, Белу-Оризонти.

Участник нескольких совместных выставок, в частности: Антимонио, галерея Мама-Кадела, (Белу-Оризонти, 2014), культурные встречи в Центре искусств Оро-Прето (2010), лондонское биеннале, галерея основателей (2006). Мануэль живёт и работает в Белу-Оризонти, Бразилия.



Ничья Азул



Ничья Дуду



Сюнга



Океан 9

Пейзажи





БУМ



# РАФАЭЛ СИЛЬВЕЙРА

Рафаэл Сильвейра — настоящий мастер изобразительных искусств. Большая часть его работ выполнена маслом и акриловой краской, атмосфера классической живописи в них сочетается с современными техниками и приёмами. Художник часто вдохновляется рисунком мультфильмов.

В его работах видения из снов встречаются с реальностью, создавая искажённые и многоцветные картины парал-

лельных миров, вдохновлённых нашей повседневностью. Отделив себя от мелкого и преходящего, художник ищет ответы в душевном родстве людей, создаёт загадочные образы, пользуясь потрясающе глубокими метафорами.

В своём восхождении на творческий Олимп Сильвейра в своих картинах начинает диалог между живописью и новыми медиа. Например, деревянная скульптура по его замыслу становится частью коллажа.

# РАФАЭЛ СИЛЬВЕЙРА



Сильный инстинкт



Офтальморфоз



Сентиментальность



Время покажет

Тщеславие



Диссонанс



Анатомия  
пары



# РАФАЭЛ СИЛЬВЕЙРА



Рафаэл Сильвейра начал рисовать ещё в конце 80-х, будучи ребёнком. В 90-е он публиковал работы в фанатских журналах Бразилии. В середине 2000-х открыл себя как иллюстратор. Его рисунки появились на страницах популярнейших журналов Бразилии, он работал в рекламной сфере не только в Южной Америке, но и Европе.

Бессмертные работы Сильвейры, результат столкновения реального мира и сновидения, привлекли внимание людей самых разных культур. Сан-Паулу, Нью-Йорк, Лондон и Милан выставляли работы Рафаэля, крупнейшие международные издатели (в том числе американские журналы Juxtapoz и Hi-Fructose и французский Neuf!) включали его картины в свои каталоги. Одна из них появилась на обложке бразильского журнала Zupri.

Сейчас Рафаэл живёт и работает в Куритибе, на юге Бразилии.



Живи  
быстро



Прогулка в саду



На полном ходу

Непостижимое



Аллегория  
времени  
1, 2 и 3



БИНЦУКЕ-АБУРА



# РАМОН МАРТИНС

Изменчивый стиль Рамона воплощается в мозаике возможностей и перестановок. Вселенная в его работах — огромный калейдоскоп, отражающий глубинные смыслы вещей. Его творчество — это уличный бунт, протест против академического стиля.

Уже первые работы Рамона восхищали уникальной эклектикой, выразительным языком и поражали художественной техникой. Его любимые сюжеты черпают вдохновение в природе тропиков, стиле «барокк-минейро», городской

мифологии, азиатских традициях, поп-культуре и их противоположностях — анонимных портретах и одиночестве. В его творчестве сильна «поэзия географии».

Художник играет прекрасными образами, вдохновляясь самыми разными местами, культурами, историей и традициями. Вибрация, страсть, меланхолия его картин заставят вас глубоко задуматься. Интимность его работ раскрывает перед вами новую, идеальную реальность с миллионами способов самопознания.

# РАМОН МАРТИНС



Сделано в

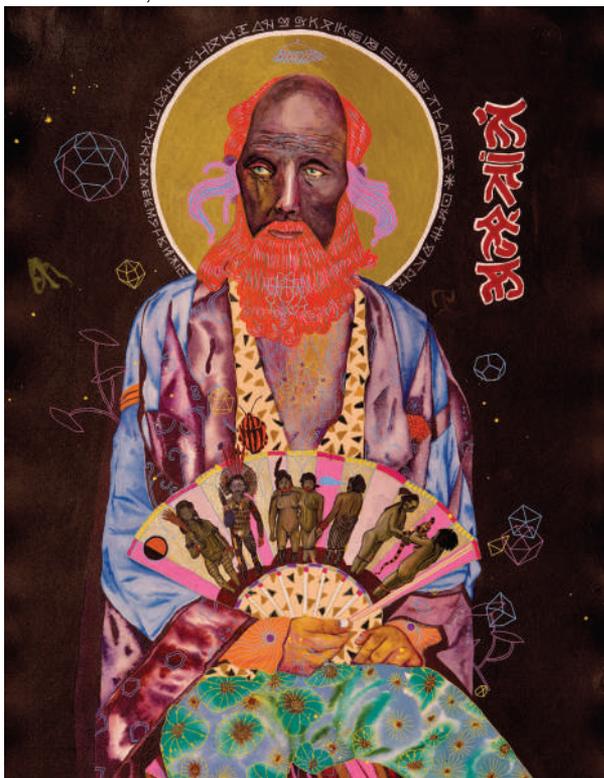


Арапука



Бижу де Ликури

Никто не знает, кто я такой



Первое знакомство в браке по расчёту



Мираж



Память

# РАМОН МАРТИНС

В 2009-м Рамон принял участие в первом фестивале Reflex on Urban Art в Роттердаме, после которого получил заслуженную известность. На этом фестивале он презентовал одну из лучших своих работ «Лучи любви» (2009). В 2014 году Рамон принял участие в третьем фестивале Reflex on Urban Art, на этот раз в Амстердаме, с панно «Сны беременного мужчины».

Сразу после успеха в Роттердаме Рамон принял участие в выставке De Dentro Para Fora De Fora Para Dentro («Изнутри-наружу и снаружи-внутри») в художественном музее Сан-Паулу. За 10 недель культурный центр посетили 140 тысяч посетителей. Лучшие работы Рамона принадлежат коллекциям крупнейших музеев Бразилии: музею Современного искусства в Рио-де-Жанейро и художественному музею Сан-Паулу.

Кроме того, художник принимал участие в выставках других стран Южной Америки, США и Европы. Его работы задевают чувства людей на всех континентах. Рамон Мартинс живёт в тихом городке Кампина-да-Монте-Алегре неподалёку от Сан-Паулу (Бразилия).



Кармен Сурукюки

Шукруге



Телепортация



Единство двух Корей

Жусара





СЭНДБЕРГ



# СИГРИД ТАЛЕР

Романтические герои картин Сигрид Талер движутся друг к другу на фоне фантастических пейзажей, отсылающих к повседневной жизни. В мире её картин не действует гравитация, каждый персонаж — сам по себе центр притяжения.

Большинство работ Сигрид монохромны, чаще всего она использует оттенки серого.

Художница работала над иллюстрациями для нескольких детских книг. В это же время она практиковалась в шелкографии и других техниках. Многолетний опыт позволяет ей создавать настоящие шедевры тканевой живописи для детей и не только. А ещё Сигрид расписывает фарфор.

# СИГРИД ТАЛЕР



Новые дороги

Движение



---

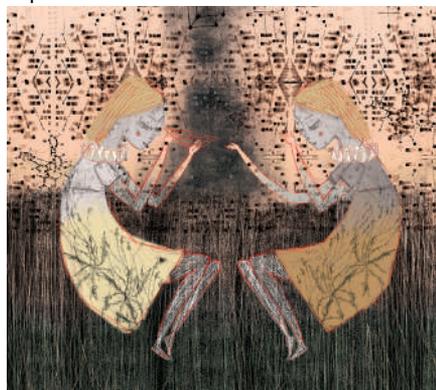


Крысолов из Гамельна



Жизнь

Игра



Дом, милый дом

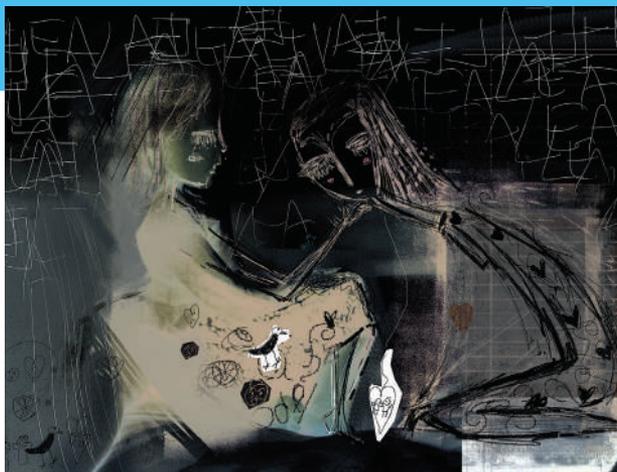


Колесо обозрения



Неаполь

# СИГРИД ТАЛЕР

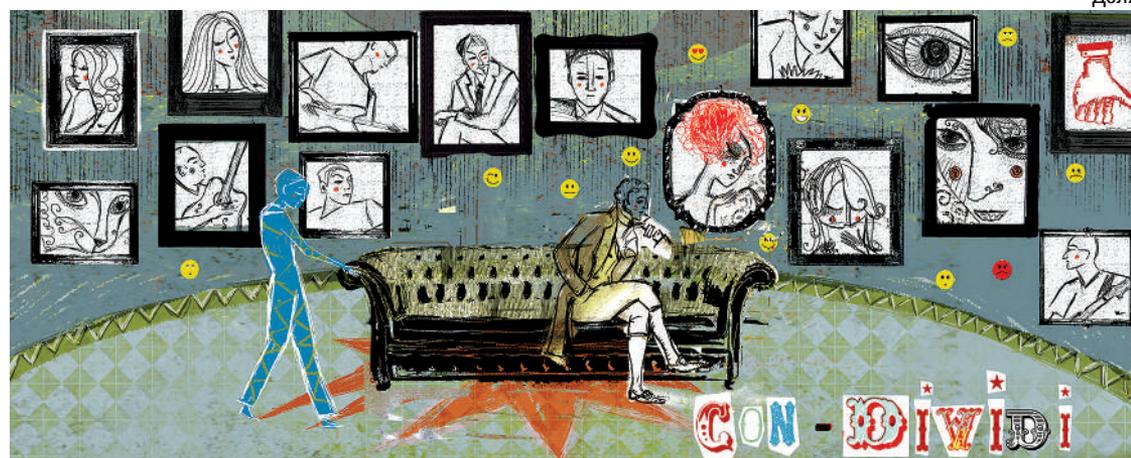


Лея



Сигрид Талер родилась в Випитено (Италия) в 1971 году. Её работы можно было увидеть на выставках Италии, Германии, Австрии и Англии:

- Выставка ARTPROTAGONIST под руководством ARTEFICIOLinea, вилла Контарини, Падова, 2015-2016 гг.
- Выставка ARTITALY & ARTWORLD в Монако под руководством Памелы Сентро, художественного директора Премии Арт, Рим, 2014.
- Выставка LIGHT & SHADOWS, Милан, 2014.
- Art Roma Award — победитель в номинации «Первый шаг в изобразительном искусстве», Рим, 2014.
- Выставка SENTIERI DI PENSIERI, Вена, 2014.
- Выставка ROYAL ART IN THE WORLD, Лондон, 2014.
- Выставка MENTAL ADVENTURES HAMBURG под руководством Маурицио Праделлы из ARTEFICIOLinea, 2014.
- Выставка COLLEZIONARTE, Турин, 2014.



Доля



Мы, или нет?



Ныряльщик



Форма моего сердца



Сломленная

# MODERN ART

СОВРЕМЕННОЕ ИСКУССТВО Райнер Книция



Ход передаётся по часовой стрелке. В свой ход игрок выкладывает картину и начинает аукцион.

## АУКЦИОН

- Аукционист выбирает карту с руки и кладёт её в центр стола.

### Победитель аукциона:

- Платит деньги аукционисту.
- Если победил аукционист, он платит деньги банку (если не было сделано ни одной ставки, картина достаётся ему бесплатно).
- Игрок не может поставить больше денег, чем у него есть.

## ТИПЫ АУКЦИОНА



**ОТКРЫТЫЙ АУКЦИОН:** игроки делают ставки в любом порядке и количестве, для этого достаточно громко озвучить своё предложение.



**АУКЦИОН С ОДНОЙ СТАВКОЙ:** игроки делают по одной ставке в порядке хода. Аукционист делает ставку последним.



**ТАЙНЫЙ АУКЦИОН:** игроки делают ставки тайно друг от друга и открывают их одновременно.



**АУКЦИОН С ФИКСИРОВАННОЙ ЦЕНОЙ:** аукционист объявляет цену за картину. Каждый игрок в порядке хода может согласиться с ценой или отказаться. Если все игроки отказались от картины, аукционист обязан оплатить банку цену картины и забрать её себе.



**ДВОЙНОЙ АУКЦИОН:** выложите вторую картину того же художника (без символа двойного аукциона).

Тип аукциона за обе картины определяет вторая карта. Если вы не можете выложить вторую карту, это право переходит к следующему игроку и так далее. Если никто не выложил вторую карту, первая достаётся аукционисту бесплатно. Если вторая карта выложена другим игроком, он получает деньги после успешного аукциона вместо первоначального аукциониста. (Вариант: вы можете разделить деньги, округляя в пользу второго аукциониста). Следующий аукцион начинает игрок, сидящий слева от второго аукциониста.

Если у игрока кончились карты, он не может больше начинать аукцион, но сохраняет возможность делать ставки. Если карты кончились у всех игроков, последняя выложенная карта сбрасывается, и раунд заканчивается. После продажи картин игра заканчивается.

## КОНЕЦ РАУНДА

- Раунд заканчивается, когда выложена пятая картина любого художника. Она не участвует в аукционе, но учитывается при определении популярности художника (или две картины, если последней была выложена карта с двойным аукционом).
- Определите трёх популярных художников.
- При равном количестве картин популярнее художник, который расположен левее на поле.
- Если художник вошёл в тройку популярных, к стоимости его картин добавляются числа с жетонов популярности за прошлые раунды.
- Игроки обязаны продать все выигранные картины, даже если они ничего не стоят.

## ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

- В спорных ситуациях преимущество за тем, кто сидит ближе к аукционисту по часовой стрелке.
- Игроки сохраняют карты на руках по окончании раунда.
- Проданные картины возвращаются в коробку и больше в игре не участвуют.
- Следующий раунд начинает игрок слева от последнего аукциониста.

## КОНЕЦ ИГРЫ

В конце четвёртого раунда побеждает игрок, собравший больше всех денег.

КРАТКИЕ ПРАВИЛА