



규칙서

모던아트

카드 게임

by 라이너 크니치아

초대의 글

명품 수집가들이 가장 가치있는 미술 작품을 모으기 위해 경쟁합니다. 누가 가장 시대 걸맞은 명작을 모아서 시장에 영향을 끼치고 높은 가치를 얻을 수 있을까요? 가장 선구안이 있는 수집가만이 정상에 오를 수 있습니다!

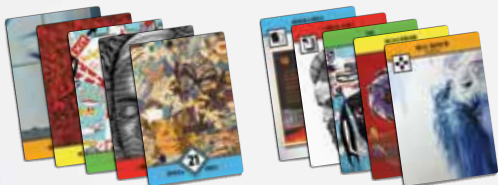
목 차

초대의 글	1
게임 소개	2
구성품	2
게임 준비	2
게임 진행	2
1. 작품 선정	3
작품 카드 효과	3
라운드 종료	3
2. 작품 평가 및 점수 계산	5
3. 다음 라운드 준비	5
게임 종료	7
크레딧	7
작가 소개	8
데니스 질리언 탠	8
마리아나 마틴스	9
니콜라스 산체스	10
TEC	11
바그너 쿠로이와	12

게임 소개

모던 아트: 카드게임은 2명부터 5명까지 즐길 수 있는 게임으로, 각 참가자들은 명품 수집가가 되어 가장 가치있는 컬렉션을 만들어야 합니다. 게임내에는 모두 5명의 아티스트들이 있으며, 매 라운드마다 참가자들은 자신이 가진 작품들 중에서 높은 가치로 평가받을 가능성이 있는 작품들을 선택합니다. 가장 많이 선보인 작품이 높은 가치로 평가 받습니다. 게임이 끝나고 가장 높은 점수를 받은 참가자가 승리합니다!

구성품



아티스트 대표 카드 5장, 작품 카드 95장
(마리나나 마틴스 21장, 니콜라스 산체스 20장, TEC 19장,
바그너 쿠로이와 18장, 데니스 질리언 텐 17장)



가치 토큰 12개
(1, 2, 3가치 4개씩)



시작 토큰 1개



연필 1자루



수상 토큰 5개



점수 패드 1개



참조 카드 1장

게임 준비

1. 아티스트 대표 카드 5장을 숫자의 오름차순 순서 (17~21)에 따라 일렬로 놓습니다. 표시된 숫자는 전체 작품 카드 안에 해당 아티스트의 작품이 몇 장 있는지를 의미합니다. 참조카드를 그 옆에 놓습니다.
2. 가치 토큰들을 종류별로 구분하고, 수상 토큰들도 그 옆에 놓습니다. 이 토큰들은 아티스트 대표 카드 옆에 놓습니다.
3. 작품 카드들을 모두 섞은 뒤 각 참가자들에게 13 장씩 나눠줍니다. 그리고 나서, 남은 카드들을 뒷면이 위로 오게 하나의 덱으로 만들어 아티스트 대표 카드 옆에 놓습니다.
4. 덱 맨 위의 카드 1장을 공개해서 덱 옆에 놓습니다. 이 공개된 카드가 이번 라운드의 기준 작품이 되어 라운드가 종료(3페이지 참조)와 점수 계산 (5페이지 참조)에 영향을 줍니다.
5. 최근에 미술관을 방문한 적이 있는 참가자가 시작 토큰을 받습니다.

게임 진행

게임은 4라운드 동안 진행되며, 각 라운드는 3단계로 구성됩니다:

1. 작품 선정
2. 작품 평가
3. 다음 라운드 준비

1. 작품 선정

시작 토큰을 가진 사람부터 시계 방향으로 진행하며, 자기 차례에는 손에 있는 작품 카드 중 1장을 자신의 앞에 공개로 내려 놓습니다. 공개되는 카드들은 아티스트들별로 그룹을 지어 놓는게 좋습니다. 이런 방식으로 라운드가 끝날 때까지 진행합니다. 라운드 종료 조건은 이 페이지 후반부에 설명합니다.

중요: 라운드 진행 중 어떤 참가자의 손에서 카드가 다 소진되었다면, 이제 그 참가자는 게임에 참여할 수 없습니다. 하지만 내려놓은 카드들로 점수 계산은 정상적으로 진행합니다. (5페이지 참조)

작품 카드 효과

작품들 가운데는 아이콘으로 특정 효과가 표시된 카드가 있습니다. 이 효과들은 참가자가 카드를 내려 놓을 때 발동됩니다. 카드의 효과는 게임 중 한 번만 사용하며, 참가자가 효과 사용을 원할 경우 해당 카드를 내려놓은 그 즉시 사용해야 합니다.

다음은 작품 카드 효과들의 설명입니다:



작품 카드 덱 맨 위의 카드 1장을 손으로 가져옵니다. 이 효과는 아티스트당 1장씩 있습니다.



같은 아티스트의 또다른 작품 1장을 손에서 공개로 내려놓습니다. 이때 추가로 내려놓은 카드의 효과는 무시합니다. 이 효과는 아티스트당 1장씩 있습니다.



원하는 아티스트의 작품 1장을 손에서 비공개로 내려 놓습니다. 비공개로 내려진 카드는 점수 계산시에 공개됩니다. (5페이지 참조) 추가로 내려놓은 카드의 효과는 무시합니다. 이 효과는 아티스트당 2장씩 있습니다.



모든 참가자들은 손에서 원하는 작품 1장을 동시에 각자의 앞에 공개로 내려놓습니다. 이 카드들의 효과는 무시합니다. 이 효과는 아티스트당 1장씩 있습니다.



수상 토큰 1개를 원하는 아티스트 대표 카드 위에 놓습니다. 이미 수상 토큰이 놓여진 아티스트 대표 카드 위에는 놓을 수 없습니다.

라운드 종료

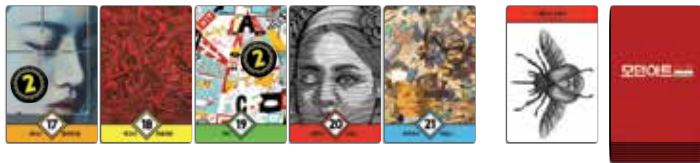
모든 참가자들의 앞에 있는 카드, 그리고 기존 작품 카드까지도 포함해서, 한 아티스트의 작품이 정해진 수만큼 공개되면 라운드가 끝납니다. 이때 종료 조건이 되는 작품 수는 참가자 수에 따라 다릅니다.

3~5인 게임 : 6 작품

2인 게임 : 5 작품

정해진 수 이상의 작품 카드가 공개되는 순간, 라운드는 즉시 끝납니다. 라운드가 끝나는 순간 놓은 카드(들)의 효과는 무시합니다.

주의: 혼한 경우는 아니지만, 모든 참가자들이 손에 있는 카드를 모두 사용하는 경우도 있습니다. 이 경우에도 라운드가 즉시 끝납니다.



해봉



나리



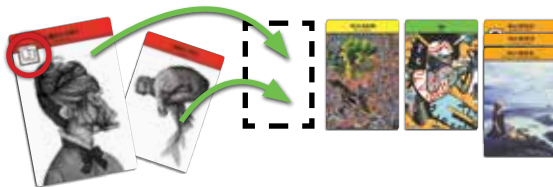
준섭

예시:

해봉은 자신의 차례에 마리아나 마틴스의 작품 1장을 내려놓고 즉시 그 카드의 효과-모든 참가자는 손에서 카드 1장 내려놓기-를 사용합니다.

해봉, 나리, 준섭은 각자 손에서 1장을 동시에 내려 놓습니다.

이때 나리가 내려놓은 TEC의 작품에는 카드 1장을 가져올 수 있게 해주는 효과 아이콘이 있지만, 이 카드는 다른 카드의 효과로 내려진 카드이기 때문에 나리는 해당 효과를 사용할 수 없습니다. 해봉과 준섭이 내려놓은 카드에는 효과가 없습니다. 해봉의 차례가 끝나고, 준섭의 차례가 됩니다.



준섭은 니콜라스 산체스의 작품을 내려놓습니다. 이 카드는 손에서 같은 작가의 카드 1장을 더 내려놓을 수 있게 해줍니다. 준섭은 손에서 니콜라스 산체스의 작품 1장을 더 내려놓고 이 카드가 산체스의 6번째 작품이 됩니다. (기존 작품 포함) 따라서 라운드는 즉시 끝납니다.

2. 작품 평가 및 점수 계산

라운드가 끝나면, 다음 단계를 진행합니다.:

1. 모든 참가자들은 자신 앞에 비공개로 놓인 카드들을 공개합니다.
2. 가장 많이 전시된 (공개된) 작품의 아티스트 대표 카드 위에 3짜리 가치 토큰을 놓습니다.
3. 두번째로 많이 전시된 작품의 아티스트 대표 카드 위에 2짜리 가치 토큰을 놓습니다.
4. 세번째로 많이 전시된 작품의 아티스트 대표 카드 위에 1짜리 가치 토큰을 놓습니다.

전시된 카드 장수를 셀 때 기존 작품 카드도 전시된 작품으로 간주합니다.

주의: 장수가 같다면, 더 희소가치가 높은 작품의 가치가 높습니다. 아티스트 대표 카드의 숫자(17~21)가 더 작은 아티스트가 희소가치가 높습니다.

이번 라운드에 가치 토큰을 받은 3명의 아티스트가 선두 아티스트가 되고, 이들의 작품만 점수 계산을 합니다.

다른 2명의 아티스트들은 이번 라운드에 점수 계산을 하지 않습니다.

각 참가자는 자신의 앞에 있는 선두 아티스트의 작품 1장씩을 손에서 추가로 내려놓을 수 있습니다. 따라서 최소 0장, 최대 3장까지 추가로 내려놓을 수 있습니다. 이때 내려놓는 카드의 효과는 무시합니다.

선두 아티스트별로 가치 토큰들과 수상 토큰의 수를 모두 더하고, 이것이 각 아티스트들의 작품 하나당 점수입니다. 마지막 카드를 내려놓은 참가자부터 시계방향으로, 자신의 앞에 있는 선두 아티스트들의 작품마다 해당 점수를 받고 총합을 점수 패드에 기록합니다.

이후의 라운드 종료 후, 선두 아티스트가 되면, 전 라운드들에서 받은 가치 토큰들이나 수상 토큰도 점수를 계산할 때 더합니다.

이번 라운드에 선두 아티스트가 되지 못하면 전 라운드들에서 받은 가치 토큰들이나 수상 토큰이 있해도, 점수 계산을 하지 않습니다. 선두 아티스트가 되어야만 게임 중 받은 모든 토큰들을 누적 해서 점수를 계산합니다.

3. 다음 라운드 준비

다음 라운드를 시작하기 전에 다음 단계를 진행합니다:

1. 공개된 모든 작품 카드들을 게임에서 제거합니다. (기존 작품 카드 포함).
2. 새 기준 작품 카드 1장을 공개합니다.
3. 참가자들은 손에 남은 작품 카드를 계속 갖고 있습니다. 여기에 참가자 인원수에 따라 추가로 작품 카드들을 덱에서 가져와 손에 듭니다. 받는 카드 장수는 아래 표를 참조합니다:

참가자 수	1 st 🕒	2 nd 🕒	3 rd 🕒	4 th 🕒
2명	13	6	6	3
3명	13	6	6	0
4명	13	4	4	0
5명	13	2	2	0

4. 시작 토큰을 가진 참가자는 왼쪽에 앉은 이에게 시작 토큰을 넘깁니다. 그 참가자부터 다음 라운드를 시작합니다.



예시 : 니콜라스 산체스가 6장으로 가장 많이 전시된 아티스트가 됩니다. 따라서 3의 가치 토큰을 그의 아티스트 카드 위에 놓습니다. 바그너 쿠로이와와 데니스 질리언 탠이 5장의 카드로 동등합니다. 하지만 아티스트 카드의 숫자에 적힌 회소가치에 따라 데니스 질리언 탠이 2의 가치 토큰을, 바그너 쿠로이와가 1의 가치 토큰을 받습니다. TEC는 전 라운드에서 받은 수상 토큰이 이미 있습니다. 하지만 이번 라운드의 선두 아티스트가 아니기 때문에 점수 계산을 하지 않고, 데니스 질리언 탠만 원래 갖고 있던 수상

토큰까지 총합하여 계산합니다. 만약 이후 라운드에서 TEC가 선두 아티스트가 된다면, 그가 받았던 수상 토큰도 함께 계산할 것입니다.

이번 라운드에는 니콜라스 산체스(3점), 데니스 질리언 탠(가치 토큰 2+수상 토큰 2=총 4점), 바그너 쿠로이와(1점)의 작품들마다 해당 점수를 받습니다. TEC와 마리어나 마틴스의 점수는 계산하지 않습니다.



이제 선두 아티스트들의 점수를 계산합니다. 참가자들은 손에서 선두 아티스트별로 1장씩을 추가로 내려 놓을 수 있습니다. 해봉 앞에는 선두 아티스트 중 니콜라스 산체스와 바그너 쿠로이와의 카드가 전시되어 있습니다. 그는 손에서 해당 아티스트의 카드를 각 1장씩, 총 2장을 추가로 내려놓습니다. 준섭은 선두 아티스트 3명 모두의 카드가



전시되어 있습니다. 하지만 손에 있는 선두 아티스트는 바그너 쿠로이와 뿐이므로 1장만 추가로 내려놓습니다. 나리도 선두 아티스트 3명의 카드가 모두 전시되어 있고, 손에는 바그너 쿠로이와의 카드가 있습니다. 하지만 그녀는 이 카드를 다음 라운드에서 사용하기 위해 내려놓지 않기로 합니다.



이제 참가자들은 각자 점수를 계산합니다:



해봉: 니콜라스 산체스 3장, 바그너 쿠로이와 4장,
TEC 2장, 마리아나 마틴스 1장
총합 **13점** ($3 \times 3 + 4 \times 1 + 2 \times 0 + 1 \times 0 = 13$)



준섭: 니콜라스 산체스 2장, 바그너 쿠로이와 2장,
TEC 1장, 데니스 질리언 텐 3장
총합 **20점** ($2 \times 3 + 2 \times 1 + 1 \times 0 + 3 \times 4 = 20$)



나라: 니콜라스 산체스 1장, 바그너 쿠로이와 1장,
데니스 질리언 텐 2장, 마리아나 마틴스 1장
총합 **12점** ($1 \times 3 + 1 \times 1 + 2 \times 4 + 1 \times 0 = 12$)

게임 종료

게임은 4라운드가 끝나면 종료됩니다. 참가자들은 각 라운드에서 받은 점수들을 모두 더합니다. 가장 점수가 높은 참가자가 승리합니다!

크레딧

게임 디자인: Reiner Knizia

작품: Denise Jillian Tan, Mariana Martins, Nicolás Sanchéz, TEC, Wagner Kuroiwa

그래픽: Fabio de Castro

제작: Raquel Fukuda (선임), Isadora Leite (선임), Thiago Aranha, Marcela Fabreti, Guilherme Goulart, Rebecca Ho, Aaron Lurie, Ana Theodoro, and Safuan Tay

검수: Jason Koepp

아트 디렉션: Mathieu Harlaut

제작: David Preti, 보드엠펙토리 (한글판)

Reiner Knizia thanks Dieter Hornung for his significant contributions to the development of the Modern Art game system. Many thanks to all playtesters, in particular Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Thomas Fruth, Ross Inglis, Kevin Jacklin, and Simon Kane.

Modern Art Card Game © Dr. Reiner Knizia, 2020. Artwork depicted © Respective Artists, 2020. CMON, and the CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited.

본 게임의 구성품은 허락없이 재가공/생산될 수 없습니다.

실제 구성품은 그림과 다를 수 있습니다.



데니스 질리언 탠

데니스 질리언 탠은 1989년생으로 LASALLE College of the Arts에서 미술학위를 받은 싱가포르 출신의 젊은 예술가입니다. 그녀는 2012년 싱가포르 탑20위의 아티스트 중 하나로 선정되었으며, 마리나 베이 샌즈 호텔에서 열린 탑 30위 부문에도 선정되었습니다.

그녀는 The Arts House, Alliance Française de Singapore, Vue Privée에서 열린 단체 전시전에 참가했으며, 2014년 12월에는 Artesan 갤러리에서 세 번째 개인전을 가졌습니다. 아울러 2014년에 NUS society가 주관한 초상화 드로잉 프로젝트의 수상자 중 한 명이기도 했습니다. 데니스는 현재 LASALLE College of Arts의 시간 강사이며, 싱가포르에 Fort 스튜디오를 소유하고 있습니다.

“저를 사로잡는 것은 인간의 형태입니다. 인간의 모습은 정체성의 단서를 발산하여 끌림이나 반발을 일으킵니다. 저는 사사로운 세부 사항에 집중하면서 주제에 대해 공감하고, 또 이해하려는 강박을 갖고 합니다. 제 작품들에서 보이는 아이들의 이미지는 언제나 한결같고, 여기에 더해, 꼭두각시 같은 역할을 통해서 제 이야기를 설명하기도 하는데, 이는 제 개인적인 정신세계에도 도움이 됩니다. 저는 무대에서 저의 캔버스를 사용하고, 현실의 문제들을 삼키고, 소화하고, 재해석하고 관중들에게 이야기로 제시합니다.”



Wonderself



Mirroring

Chapter 5 - The Day We Learnt to Read Hover



Hanging



Little Red Riding Hood



마리아나 마틴스



Memória de Armarinho



13 Juni

4 de Espadas



Reminiscências em Azul



Psicodelia VI

Batalha Aérea



마리아나 파브스트 마틴스는 1958년 브라질 상파울루에서 태어났습니다.

그녀는 University of São Paulo (USP) 에서 건축 및 도시화 학위를 받았습니다. 1981년 마리아나는 첫 번째 미술 전시회인 “Diplomas”를 열어 자신의 예술 작품을 규정하는 특성들을 선보였습니다. 마리아나는 작품에 융합된 시각 및 조형 미술 작품 활동 외에도, 큐레이터 및 교육 프로젝트에 열렬히 헌신해 왔습니다. 2004년에는 Choque Cultural를, 2011년에는 Instituto Educativo를 설립했습니다. 그녀는 브라질에서 가장 중요한 문화 기관 프로젝트와의 협력을 포함한, 수많은 전시회를 직접 개최했습니다.

마리아나는 개인적인 사물, 장난감 및 기타 여러 종류의 물건과 같은 상징적이고 정서적인 구성을 체계적으로 축적합니다. 그리고 그것들을 다양한 형태의 콜라주로 묶습니다. 그녀가 가장 좋아하는 매체는 캘리그래피, 그래픽 아트, 판화 및 콜라주입니다. 현재 마리아나는 3차원 콜라주를 만들어 조립 미술(아상블라주) 작업에 전념하고 있습니다. 그녀에게 캘리그래피는 언제나 매우 개인적인 그래픽 요소입니다. 아상블라주에서 마리아나는 조각 미술 환경에 완전하게 몰입하고 있고, 이미 몇 개의 큰 작품을 만들었습니다. 예를 들어, 각 서랍에 작은 디오라마가 있는 캐비닛 형태는 다양한 상황과 장면을 보여주는데, 이는 작은 인형집과 초현실적인 건물의 모형 사이에 있습니다.

니콜라스 산체스

AlfaA라는 아티스트 명으로 잘 알려진 니콜라스 산체스는 1983년 베네수엘라 메리다에서 태어났습니다.

니콜라스는 그의 예술적 경력을 매우 일찍 시작했습니다. 7살때 Hieronymus Bosch의 예술에서 영감을 받아, 그의 어머니가 운영했던 스테인드 글라스 공방에서 디자인 작업을 시작했습니다.

그는 University of Caracas에서 조형 예술을 공부했고 몬테비데오에있는 국립 미술 학교에 다녔습니다. 나중에 그는 독학으로, 우화와 신화적이고 환상적인 생물과 같은 주제를 그리는 벽화 예술가로서의 경력을 시작했습니다. 2008년부터 그는 다양한 크기의 벽화를 그리는 도시 거리 예술 작품에 주력했습니다.

제도사, 화가, 벽화 예술가로서 니콜라스 산체스는 자신의 마음속 생태에 살고 있는 생물에게 먹이를 주는 이야기, 우화, 신화를 그립니다. 그의 작품은 주제별로 조합된 창작으로 구성되어 있으며, 지역 신화와 동물, 의상, 민속 캐릭터 등, 그의 벽화 프로젝트가 개발된 장소와 관련된 이야기들을 사용합니다.

지난 4년 동안 그는 30개국을 여행하고 약 80개 도시를 경유하는 여행을 했습니다. 그러면서 전 세계의 축제, 프로젝트, 전시전 및 개인전을 위해 많은 벽화를 그렸고 곧 그가 최고로 사랑하는 장소인 캐나다 토론토로 이사할 예정입니다.



Gauchoballo



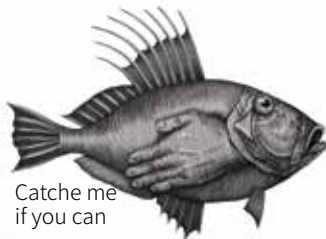
Celtimon



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



TEC

아르헨티나 코르도바에서 태어난 TEC는 현재 브라질 상파울루에 살고 있습니다. 그는 예술의 사회적 기능을 견지하여 공립학교에서 강의를 하고 워크숍도 운영하고 있습니다. MASP에서 “De Dentre De Fora” 전시회로 국제적으로 인정받은 TEC는 뉴욕, 바르셀로나, 킬른 등에서 전시회를 가졌으며, 그의 ArteBa (아르헨티나), ArtRio (브라질), Scope Miami Beach (미국)에도 참가했습니다. 2015년 그는 Amaral Gurgel 거리에 상파울루에서 가장 큰 벽화 중 하나를 만들었습니다. 이 벽화는 도시에서 가장 유명한 고속도로와 마주한 자리에 있으며, 매일 수많은 군중들로 가득한 길 한 가운데, 도시의 혼란 속에 있는 사람을 표현하고 있습니다.

지원과 기술의 조합은 TEC 작업의 원동력이며 거리는 미적 영감의 원천입니다. 그는 독특한 방법을 사용하여 공공 및 개인 예술 공간의 모호성을 탐구합니다. 그는 거리와 원근법을 활용하여 거대한 그림으로 도시 예술의 풍경을 혁신하고 확장했습니다. 이 풍광들을 기록하기 위해 그는 카메라가 부착된 드론을 사용합니다. 캔버스에서 그는 페인팅의 속도와 겹치는 레이어의 형식적인 엄격함을 결합합니다. 예술적 특징성을 보여주는 선과 색감의 관리를 통해 그는 현실에 대한 새로운 해석을 확립합니다.

바그너 쿠로이와

바그너 쿠로이와는 1946 년 브라질 가르사에서 태어났습니다. 어린 시절부터 그는 예술과 과학에 관심을 보였습니다. 그는 의학 박사 (UNIFESP) 과정을 졸업하고 공중 보건 및 보건법 (USP)을 전공하여 아마추어 예술 활동을 통해 예술 활동의 단초를 마련했습니다. 두 활동이 기반을 두고 있는 인도주의적 성향은 언제나 그를 이끌었습니다. 그는 브라질 공군에서 의사로 재직후 Santos Dumont 훈장을 받았습니다. 2004년에는 일본 정부의 초청을 받아 남미와 아프리카의 포르투갈어 사용 국가들의 삶의 질 향상과 웰빙을 위한 프로젝트에 참여했습니다.

바그너 쿠로이와는 자신의 작품에서 사용하는 다양한 색상과 세부 사항들로 유명한 예술가입니다. 수채화, 유화, 조각과 같은 기법을 혼합하여 드로잉과 페인팅을 합치고, 여기에 의학의 범주인 방사선 사진과 단층 촬영물을 예술적으로 사용했습니다. 2016년에는 UNIFESP 대학의 해부학 실험실에서 미켈란젤로의 시스티나 성당을 재현한 10개의 벽화를 그렸습니다. 원근법 탐구에서 쿠로이와는 일련의 나무 조각들을 활용하여 펜과 잉크 및 아크릴 그림의 세부 사항과 결합된 작은 그림들을 재현했습니다. 2019년에는 스페인의 마드리드에서 새로운 예술 작품을 전시했습니다.

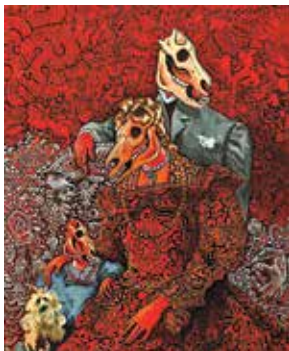


Os Jacarandás



Curta História

Retrato de Família



Branch



Aves Não Do Paraíso

Lady Agnew

