

CUBIST di Poelzing e Seegert, da 2 a 4 per 40'.

Chi di voi darà il nome al nuovo Museo di arte moderna?

Userete i dadi per completare sculture e guadagnare PV, i dadi bonus sulle sculture serviranno a costruire il nuovo museo, i maestri del Cubismo vi aiuteranno nel lavoro.

Setup: scegliere una carta museo in base al N° di giocatori, tirare il dado rosso che sarà la prima pietra del museo. Girare 3 carte dal mazzo sculture e 4 da quello Artisti. Prendere tutti i dadi del proprio colore e una plancia, ha 2 spazi sculture in preparazione, un magazzino per max 2 dadi e uno spazio deposito provvisorio. Scegliere il 1° giocatore.

Il turno: 1, tirare 2 dadi e metterli sul deposito provvisorio.

2, assegnare dadi alle sculture, agli artisti o al magazzino.

3, nel proprio turno è sempre possibile: fare azioni artista, completare o abbandonare sculture, togliere dadi dalle sculture.

4 svuotare il deposito a fine turno.

1 tirare 2 dadi e metterli nel deposito, se non ci sono dadi sufficienti nella riserva, si devono, fare azioni per recuperare dadi. Tutti i dadi nel deposito e nel magazzino possono essere usati nel turno. I dadi non possono mai andare dal deposito al museo.

2 assegnare dadi alle sculture per completare i disegni delle carte: se lo spazio è vuoto, mettere un dado qualsiasi, se ci sono già dadi, si può piazzare VICINO ad un altro dado che sia di valore minore o maggiore di 1 o piazzare SOPRA ad un altro se è dello stesso valore.

Assegnare dadi agli artisti: la carta Artista dice quanti dadi dello stesso valore si devono mettere contemporaneamente sulla carta. In questo modo si possono anche sostituire dadi di un avversario con i propri se il N° che mostrano è uguale o maggiore. I dadi rimangono qui fino a che viene usata la carta o vengono soppiantati da altri. Se ci sono dadi su tutte le carte Artista, scartarli tutti e pescarne altre 4. Non si può usare l'azione Artista nello stesso turno in cui vengono piazzati i dadi. Il magazzino può contenere 2 dadi per i prossimi turni, a fine turno, quelli del deposito, tornano nella riserva.

3 a) fare azioni artista: togliere i dadi dalla carta, eseguire, scartare e rimpiazzare la carta.

b) completare sculture: appena i dadi rappresentano una delle carte, scartare i dadi, prendere la carta e refillare, mettere sulla carta i dadi illustrati. Se più di un N° è presente si potrà cambiare anche in un secondo momento. Questi dadi possono essere assegnati alla costruzione del museo nel proprio turno, usando le stesse regole delle sculture.

c) abbandonare una scultura: nel proprio turno si possono rimuovere TUTTI i dadi da una scultura e piazzarli su carte artista o nella riserva.

d) muovere dadi dalle sculture: i dadi che provengono dalle carte sculture completate sono gli unici che possono andare al museo, possono anche essere messi sulle sculture o gli artisti. Non è possibile mettere dadi al museo se ciò comporta l'impossibilità di completarlo. Ogni dado al museo darà 2 PV al proprietario.

4 sistemato il magazzino, svuotare il deposito a fine turno.

Quando si realizza la 5° scultura o il museo è completo il gioco termina immediatamente.

Conteggio: contare i PV sulle carte scultura completate più 2PV per dado al museo.

Chi ha più PV vince, se pari chi ha più dadi al museo altrimenti è pareggio.

Carte Artista:

Umberto Boccioni: metti nel deposito un dado del valore raffigurato, può essere usato subito.

Kazimir Malevich: come sopra.

Franz Marc: come sopra ma scegli il N° del dado.

Juan Gris: rimuovi un dado da una tua scultura senza dividerla in 2 pezzi.

Jules Pascin: muovi un dado da una scultura ad un altro spazio della stessa o ad un'altra.

Roger de La Fresnaye: modifica il dado di una scultura o di una carta scultura completata di +2 o -2

Lyubov Popova: come sopra ma +1 o -1.

Olga Rozanova: prendi un dado dal magazzino di un altro giocatore, copialo con un dado preso dalla tua riserva e mettilo nel deposito. Scarta il dado copiato.