

DUCKOMENTA[®]

Ein Kartenspiel für 2-5 Entenfrende
ab 8 Jahren von Reiner Knizia

Art

Spielablauf

Ein Spiel läuft über **4 Runden**. Jede Runde besteht aus **3 Phasen**:

- 1) Neue Karten
- 2) Ausstellung
- 3) Wertung

Einleitung

Die Künstlergruppe *interDuck* widmet sich seit 1986 dem Welterbe der Entenkultur. Seit die Enten auf geheimnisvolle Art und Weise diesen Planeten verlassen haben, gelten ihre irdischen Hinterlassenschaften als Kunstwerke und werden auf den Ausstellungen der DUCKOMENTA[®] kultisch verehrt.

Spielidee

Museen aus aller Welt reißen sich um Kunstwerke der *interDucks*, der geheimnisvollen Entensippe, aus 5 unterschiedlichen Epochen. Doch nicht jede Epoche ist gleichermaßen angesagt. Was heute noch ein unermesslicher Schatz ist, kann schon morgen wertlos sein!

Als Museumsdirektoren versucht ihr, ein gutes Gespür für das richtige Timing zu haben: Folgt ihr den Trends der Konkurrenten? Oder setzt ihr lieber einen eigenen Trend? Nur wer seine Kunstwerke im richtigen Augenblick der Öffentlichkeit präsentiert, wird am Ende den größten Ruhm ernten und die meisten Punkte sammeln.

DUCKOMENTA Art basiert auf Reiner Knizias Welterfolg *Modern Art*.



Vorbereitung

Legt alle 5 **Epochenkarten** in folgender Reihenfolge von links nach rechts in die Tischmitte: Antike, Mittelalter & Renaissance, Barock & Rokoko, Klassizismus & Impressionismus, Moderne. Die Zahlen auf den Karten geben an, wie viele Kunstwerke es in jeder Epoche gibt.

Mischt alle 95 **Kunstwerke** und legt sie als **Stapel** mit den Rückseiten nach oben rechts neben die Epochenkarten.

Legt alle **Wertungsplättchen** und **Bonusplättchen** griffbereit zur Seite. (Vor eurer ersten Partie müsst ihr die Plättchen vorsichtig aus dem Stanzbogen lösen.) Zudem benötigt ihr Zettel und Stift (nicht enthalten).

Wer zuletzt in einem Museum war, wird zum **Startspieler** ernannt.



1) Neue Karten

Jeder Spieler erhält die folgende Anzahl an **Kunstwerken** vom Stapel und nimmt sie auf seine Hand:

	2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler	5 Spieler
1. Runde	13	13	13	13
2. Runde	6	6	4	2
3. Runde	6	6	4	2
4. Runde	3	0	0	0

Nehmt danach das **oberste Kunstwerk** vom Stapel, deckt es auf und legt es als **Trendsetter** rechts neben den Stapel.

2) Ausstellung

Reihum **im Uhrzeigersinn** führt ihr solange jeweils einen **Spielzug** durch, bis die Ausstellung endet. In der 1. Runde beginnt der **Startspieler**. In den folgenden Runden beginnt jeweils der Spieler **links** von demjenigen, der zuletzt ein Kunstwerk ausgelegt hat.

Wenn du am Zug bist, wählst du **1 Kunstwerk** von deiner Hand und legst es **offen** vor dir aus. Ordne deine Kunstwerke dabei nach Epochen. Zeigt deine ausgelegte Karte ein **Symbol**, führst du nun noch die entsprechende **Aktion** aus, wie nachfolgend beschrieben. Danach ist der nächste Spieler am Zug.



Ziehe **1 Kunstwerk vom Stapel** und nimm es auf deine Hand. (Zwingend)



Alle Spieler wählen **1 Kunstwerk** von ihrer Hand. Deckt eure Kunstwerke **gleichzeitig** auf und legt sie in eure Auslage. (Zwingend)



Lege ein gelbes **Bonusplättchen** auf eine **Epochenkarte** deiner Wahl. (Zwingend)



Du darfst ein **2. Kunstwerk derselben** Epoche **offen** vor dir auslegen. Zeigt diese 2. Karte ein Symbol, führst du dieses jedoch **nicht** aus. (Optional)



Du darfst ein **2. Kunstwerk** einer **beliebigen** Epoche **verdeckt** vor dir auslegen. Zeigt diese 2. Karte ein Symbol, führst du dieses jedoch **nicht** aus. (Optional)

Die Ausstellung endet **sofort**, sobald **insgesamt 6 Kunstwerke derselben Epoche offen** ausliegen. (Bei **2 Spielern** bereits bei **5 Kunstwerken** derselben Epoche.) Der **Trendsetter** neben dem Stapel zählt mit, **verdeckt** liegende Kunstwerke jedoch nicht. Nun kommt es zur **Wertung**.

Ein paar **Sonderfälle**:

- Zeigt die Karte, die die Runde beendet, ein **Symbol**, so wird die entsprechende Aktion **nicht** mehr ausgeführt.
- Hast du **keine** Kunstwerke mehr auf deiner Hand, nimmst du an der aktuellen Ausstellung nicht mehr teil. Deine Mitspieler spielen normal weiter bis zum Ende der Ausstellung.
- Im seltenen Fall, dass **alle** Spieler **keine** Kunstwerke mehr auf der Hand haben, endet die Ausstellung ebenfalls sofort.

3) Wertung

Zunächst deckt ihr alle Kunstwerke auf, die ihr **verdeckt** ausgelegt habt (sofern vorhanden) und ordnet sie nun in eurer Auslage der passenden Epoche zu. Danach platziert ihr rote **Wertungsplättchen** unterhalb der Epochenkarten:

- 3** Unter die Epoche mit den insgesamt **meisten** ausliegenden Kunstwerken legt ihr ein **3er-Plättchen**.
- 2** Unter die Epoche mit den insgesamt **zweitmeisten** ausliegenden Kunstwerken legt ihr ein **2er-Plättchen**.
- 1** Unter die Epoche mit den insgesamt **drittmeisten** ausliegenden Kunstwerken legt ihr ein **1er-Plättchen**.

Auch hier zählt der **Trendsetter** mit. Bei einem **Gleichstand** gilt die jeweils weiter **links** liegende Epoche (mit der niedrigeren Zahl) als **höherwertig**.

Als nächstes ermittelt ihr für jede Epoche den **Wert dieser Runde**:

- Liegt unterhalb einer Epochenkarte **ein neues Wertungsplättchen**, so ist der Wert für **jedes** Kunstwerk dieser Epoche **die Summe aller Wertungs- und Bonusplättchen** auf und unterhalb dieser Epochenkarte.

- Liegt unterhalb einer Epochenkarte dagegen **kein** neues Wertungsplättchen, so ist jedes Kunstwerk dieser Epoche in dieser Runde **wertlos!** Das gilt auch dann, wenn aus früheren Runden Wertungs- oder Bonusplättchen auf der Epochenkarte liegen.

Nun ermittelt ihr reihum eure **Punktezahlen für diese Runde**. Es beginnt der Spieler, der zuletzt ein Kunstwerk ausgelegt hat. Bist du an der Reihe, darfst du zu jeder Epoche, aus der bereits **mindestens 1 Kunstwerk** vor dir ausliegt, **1 weiteres Kunstwerk derselben Epoche** von deiner Hand zu deiner Auslage hinzufügen! (Eventuelle Symbole ignorierst du.) Erst danach zählst du **alle Werte** deiner ausliegenden Kunstwerke zusammen. Die **Summe** ist deine **Punktezahl**, die ihr auf einem **Zettel** notiert.

Nachdem ihr alle Punktezahlen notiert habt, verschiebt ihr die **3 neuen Wertungsplättchen** von unterhalb der Epochenkarten nun **auf die Epochenkarten**. Alle **Kunstwerke** dieser Runde (auch den **Trendsetter**) **entfernt** ihr aus dem Spiel und legt sie in die Schachtel, ihr benötigt sie nicht mehr.

Nach den ersten 3 Runden beginnt jetzt jeweils eine neue Runde mit *Phase 1) Neue Karten*. Nach der 4. Runde endet das Spiel.

Ende des Spiels

Nach der Wertung der 4. Runde endet das Spiel. Wer in der Summe aus allen 4 Runden die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Beispiel für eine Wertung

	Kunstwerke	Wertungsplättchen	Wert dieser Runde
Antike	3	2	4
Mittelalter & Renaissance	2	–	0
Barock & Rokoko	6	3	5
Klassizismus & Impressionismus	0	–	0
Moderne	3	1	2



Zuerst werden die Wertungsplättchen für diese Runde vergeben: Von Barock & Rokoko liegen die meisten Kunstwerke aus (3er-Plättchen). Zwischen Antike und Moderne gibt es einen Gleichstand, hier gilt die Antike als höherwertig (2er-Plättchen) gegenüber der Moderne (1er-Plättchen).

Als nächstes ermitteln Anke, Ralf und Karin für jede Epoche den Wert dieser Runde. Die Kunstwerke aus Mittelalter & Renaissance sowie Klassizismus & Impressionismus sind in dieser Runde wertlos, da sie kein neues Wertungsplättchen erhalten haben. Für die anderen Epochen ist der Wert die Summe aller Plättchen: Antike 4, Barock & Rokoko 5, Moderne 2.

Nun bestimmt Anke ihre Punkte. Da sie Kunstwerke aus Barock & Rokoko sowie der Antike vor sich ausliegen hat, darf sie von diesen beiden Epochen noch je 1 weiteres Kunstwerk auslegen, was sie auch tut. Die Symbole führen hier nicht zu Aktionen. Danach erhält sie $5+5+4+4+5+4=27$ Punkte.

Ralf legt keine weiteren Kunstwerke aus. Aus Barock & Rokoko hat er keins auf seiner Hand. Und ein Kunstwerk aus Mittelalter & Renaissance würde ihm keine Punkte einbringen. Somit erhält Ralf $5+0+0=5$ Punkte.

Karin legt noch ein Kunstwerk aus der Antike aus, sonst nichts. Sie erhält also $5+5+4+2+2+2+4=24$ Punkte.

Impressum

Autor: Reiner Knizia • **Kunstwerke:** interDuck • **Grafikdesign:** Ralf Berszuck, Hans-Georg Schneider • **Realisation:** Thygra Spiele-Agentur

Reiner Knizia und Pegasus Spiele bedanken sich bei Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Thomas Fruth, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Simon Kane. Ein besonderer Dank geht an Dieter Hornung für seine vielen Ideen während der Entwicklung des *Modern Art* Spielsystems.

Die Bilder zeigen einen kleinen chronologischen Querschnitt durch die Sammlung DUCKOMENTA, mit der eindrucksvoll bewiesen wird, dass die interDucks einstmals unter uns gelebt haben und die Geschicke der Menschheit weit nachhaltiger beeinflusst haben, als manch einer wahrhaben will.

Mehr Infos zu dieser geheimnisvollen Entensippe: www.facebook.com/interDucks.

