

# MODERNISTAE





# MODERNISME

*Un eurogame temático para todos los públicos ambientado en  
el Modernisme barcelonés del siglo XIX  
2-4 jugadores, +10 años, 30-60 minutos*

*Reglas versión 0.4.1 - 23/11/25*

## CONTENIDO DEL JUEGO

- ♣ Tablero central
- ♣ 4 tableros de jugador
- ♣ Marcador de primer jugador
- ♣ 4 marcadores de PV
- ♣ 28 cartas de artista:
  - ♥ 8 cartas de artesano
  - ♥ 8 cartas de pintor
  - ♥ 8 cartas de escultor
  - ♥ 4 cartas de anticuario
- ♣ 112 cartas de obra:
  - ♥ 32 cartas de artesanía
  - ♥ 32 cartas de pintura
  - ♥ 32 cartas de escultura
  - ♥ 16 cartas de reliquia
- ♣ 10 cartas de encargo
- ♣ 4 cartas de moda (tema)
- ♣ 4 cartas de moda (conjunto)
- ♣ 4 cartas de ayuda
- ♣ Bolsa de tela
- ♣ 21 losetas de habitación

# INTRODUCCIÓN

Nos situamos en la Barcelona de finales del siglo XIX: el movimiento artístico del Modernisme catalán está en pleno apogeo. Los burgueses y las grandes familias de la ciudad quieren estar a la última, y eso implica transformar su propio hogar en una gran obra de arte. En esa época primaba el concepto de arte total, importado del *Gesamtkunstwerk* alemán, según el cual todas las disciplinas artísticas, sin distinción entre ellas, debían estar subordinadas al objetivo de unir vida y arte de forma holística.

Los jugadores sois arquitectos que, después de proyectar una casa emblemática de la floreciente Barcelona modernista, siguiendo esa lógica del arte total, debéis decidir cómo será la decoración interior. Deberéis contratar a artistas de la época especializados en distintas temáticas, a los que podréis comisionar obras para colocar dentro de la casa, y decidir qué obras son más adecuadas para cada espacio, procurando crear habitaciones de motivos armoniosos. Por último, recordad que estamos en una época de arqueología y descubrimientos (y expolio), y podréis conseguir reliquias traídas de los cuatro rincones del planeta por codiciosos anticuarios... si estáis dispuestos a pagar el precio.

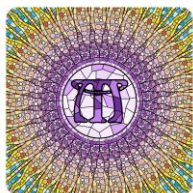
*Modernisme* se puede jugar en dos modalidades: *juego simple*, pensado para una experiencia más relajada y familiar, y *juego avanzado*, pensado para aquellos jugadores experimentados que busquen un desafío más sesudo. Las normas descritas en este manual corresponden al *juego simple*, y se indica en cada sección los cambios que se dan en el *juego avanzado, en texto azul*. Aplicad esas normas únicamente si jugáis en la modalidad de *juego avanzado*. Se recomienda jugar al menos una partida en el modo de *juego simple* antes de probar el *avanzado*.

# CONTENIDO DEL JUEGO

**\*\*\*ACTUALIZAR A NUEVAS CARTAS\*\*\*** A continuación se muestra una tabla con imágenes todos los elementos del juego, su nombre y el significado de los símbolos que aparecen en ellos:

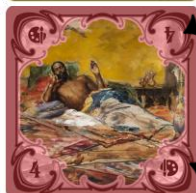
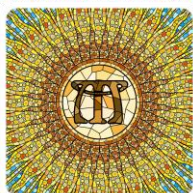


Marcador de primer jugador



Cartas de artista

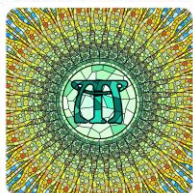
tipo de artista



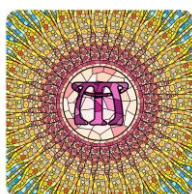
PV

Cartas de obra

tipo de obra



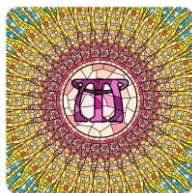
Cartas de ventaja (solo en juego avanzado)



PV

condiciones

Cartas de encargo

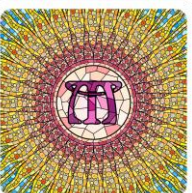


PV

---

condiciones

Cartas de moda (tema)



PV




condiciones

Cartas de moda (conjunto)





Losetas de habitación (tipo/tema;  
solo en juego avanzado)





Cada carta de obra dispone de la siguiente información:

-  Tipo de obra: Artesanía, Pintura, Escultura, Reliquia.
-  Puntos de victoria (PV) que otorga.
-  Tema de la obra: **Naturaleza (verde)**, **Mitología (azul)**, **Sociedad (amarillo)**, **Orientalismo (rojo)**.

Cada carta de artista dispone de la siguiente información:

-  Tipo de artista: Artesano, Pintor, Escultor o Anticuario.
-  Tema del artista: **Naturaleza (verde)**, **Mitología (azul)**, **Sociedad (amarillo)**, **Orientalismo (rojo)**.

A cada tipo de artista le corresponde un tipo de obra. Los anticuarios y las reliquias no tienen un tema concreto, y por eso se representan en gris. Los cuatro tipos presentes en el juego están representados mediante los siguientes símbolos, que aparecen en la esquina superior izquierda y la esquina inferior derecha de las cartas.

Símbolo				
Tipo de artista	Artesano	Pintor	Escultor	Anticuario
Tipo de obra	Artesanía	Pintura	Escultura	Reliquia



ACTUALIZAR A NUEVO  
TABLERO



# PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Antes de empezar a jugar, se debe preparar el material de juego de la siguiente manera:

- ♣ Se sitúa en el centro de la mesa el tablero central (A), con espacios para los distintos mazos y el contador de puntos para los marcadores de puntos de victoria (PV) de los jugadores. Cada jugador coge un tablero de jugador (B) y lo sitúa delante suyo, frente al tablero central.
- ♣ En el tablero de jugador hay un espacio destinado a la colocación de obras, dividido en habitaciones. Una habitación es el espacio delimitado por líneas gruesas con espacios donde colocar obras en su interior.
- ♣ Las cartas de obra se barajan y se sitúan boca abajo en su espacio correspondiente del tablero central, formando el *mazo de obras* (C). Las cartas de artista se barajan y se sitúan boca abajo en su espacio correspondiente del tablero central, formando el *mazo de artistas* (D). A continuación se roba una carta del *mazo de artistas* y se coloca boca arriba junto al mazo: esa será la *pila de descartes* (E).
- ♣ Se escoge al azar una de las 4 cartas de moda (tema) y una de las 4 cartas de moda (conjunto) y se sitúan en sus espacios correspondientes del tablero central (F). Las cartas de moda son objetivos que el jugador puede cumplir a lo largo de la partida, y que en el recuento final le permitirán conseguir PV adicionales (ver sección Fin del juego).
- ♣ Las cartas de encargo se barajan, formando el *mazo de encargos*, y se sitúan en la mesa fuera del tablero.

---

### ¡ATENCIÓN!

---

Aunque no tengan un tema concreto, los Anticuarios también están incluidos en el *mazo de artistas*.

---

## JUEGO AVANZADO

- ♠ Las cartas de ventaja se barajan y se colocan boca abajo en su espacio correspondiente del tablero central, formando el *mazo de ventajas* (G). Se roban cuatro cartas de ventaja y se colocan boca arriba en sus espacios correspondientes del tablero central.
- ♠ Se roban cinco losetas de habitación escogidas al azar de la bolsa de losetas de habitación (H) y se colocan boca arriba, una al lado de la otra, en sus espacios correspondiente del tablero central.

## INICIO DEL JUEGO

La persona que visitó un edificio modernista por última vez toma el marcador de primer jugador y lo coloca al lado de su tablero de jugador. A continuación se realizan las siguientes acciones en sentido antihorario, empezando por el primer jugador:

- ♠ Cada jugador coloca su marcador de PV en la casilla inicial (o) del tablero central.
- ♠ Cada jugador roba 6 cartas de obra del *mazo de obras*. Si quiere, puede descartar una vez cualquier cantidad de esas cartas de obra, y volver a robar esa misma cantidad del *mazo de obras*. Las cartas de obra descartadas de esta manera se deben barajar de nuevo en el *mazo de obras*.
- ♠ Cada jugador roba dos cartas de artista del *mazo de artistas* y las coloca en los espacios situados en los extremos de la parte superior del tablero de jugador: esos serán sus artistas activos.
- ♠ Cada jugador roba 3 cartas de encargo del *mazo de encargos* y escoge 1 de ellas, situándola boca abajo en la zona superior del tablero de jugador (al lado del artista activo de la derecha). Al igual que las cartas de moda, la carta de encargo es un objetivo que el jugador puede cumplir a lo largo de la partida, y que en el recuento final le permitirá conseguir PV adicionales (ver sección Fin del juego). Ese objetivo es secreto y, por lo tanto, el jugador debe ocultar su carta de encargo al resto de jugadores. Una vez finalizada la selección, se devuelve el *mazo de encargos* a la caja del juego.

## JUEGO AVANZADO

- ♠ Cada jugador roba 5 cartas de obra en vez de 6.
- ♠ Cada jugador escoge una carta de ventaja del tablero central y la conserva boca abajo al lado de su tablero de jugador.
- ♠ Cada vez que un jugador escoge una carta de ventaja se roba una carta del mazo de ventajas para reponer el espacio libre.
- ♠ Cada jugador roba una loseta de habitación a su elección del tablero central y la coloca en la ranura adyacente a cualquiera de sus habitaciones (en los laterales de su tablero de jugador).
- ♠ Cada vez que un jugador roba una loseta de habitación, se repone el espacio libre con otra loseta escogida al azar de la bolsa, de manera que siempre haya 5 losetas de habitación en el tablero central.

Una vez llevadas a cabo estas acciones, puede comenzar la primera ronda de la partida.

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego consiste en ser el jugador con más puntos de victoria (PV) al final de la partida. La partida termina cuando han transcurrido 4 estaciones (rondas).

Para ser el ganador, deberás escoger con cuidado qué artistas seleccionas, qué obras colocas en las habitaciones de la casa que te han encargado decorar, y no perder de vista qué hacen tus rivales.

## ESTRUCTURA DEL JUEGO

**\*\*\*ACTUALIZAR TEMA RONDAS EN TABLERO\*\*\*** El juego se organiza en cuatro estaciones o rondas. En una estación, cada jugador juega un turno de forma sucesiva, empezando por el jugador con el marcador de primer jugador y continuando en sentido antihorario. Una vez todos los jugadores han jugado su turno, se termina la estación.

## ESTRUCTURA DEL TURNO

### 1. CAZA DE TALENTOS

Al principio de su turno, el jugador roba y pone boca arriba la primera carta del *mazo de artistas*. Si el artista que el jugador ha puesto boca arriba es el último del *mazo de artistas*, el jugador baraja todos los descartes para formar un nuevo *mazo de artistas*, roba el primer artista y lo coloca boca arriba, formando una nueva pila de descartes.

A continuación, debe descartar uno de sus dos artistas activos y sustituirlo por uno de los siguientes:

- ♣ El artista que acaba de robar y poner boca arriba.
- ♣ El artista que se encuentre más arriba en la pila de descartes.
- ♣ Uno de los dos artistas activos que le quede más cerca de entre los de los dos jugadores adyacentes.

Si escoge la última opción, el jugador al que le han quitado el artista escoge uno de los otros dos artistas que el jugador actual no ha escogido para cubrir el hueco que le quede vacante.

---

## ¡ATENCIÓN!

---

Tal y como implican las normas, en partidas de dos jugadores se puede robar cualquiera de los dos artistas activos del rival.

---

Una vez efectuado el cambio, los artistas descartados se colocan boca arriba en la *pila de descartes* al lado del *mazo de artistas*: el jugador actual escoge el orden en el cual se colocan los artistas descartados en la *pila de descartes*.

## 2. FASE DE COLOCACIÓN

En la fase de colocación, el jugador activo puede comisionar cualquier cantidad de obras que desee. Comisionar una obra consiste en seleccionar una obra de la mano y, a través de uno de los artistas del jugador, colocarla en uno de los espacios de la casa.

El jugador activo puede comisionar a sus artistas una o más de las obras disponibles en su mano, y colocarlas en cualquiera de los espacios disponibles en las habitaciones de su edificio.

Solo se pueden comisionar obras cuyo tipo coincida con el tipo de alguno de los dos artistas activos del jugador (ver tabla p. 3). La correlación de cada tipo de artista/obra es:

♠ Artesano - Artesanía

♠ Escultor - Escultura

♠ Pintor – Pintura

♠ Anticuario – Reliquia

Para comisionar una obra, el jugador deberá descartar de su mano tantas obras cuyos PV sumen la misma cantidad (o más) de PV que la obra que se desea comisionar. Las obras descartadas se colocan en el espacio de descartes en la zona superior del tablero de jugador.

Una vez se coloca una obra, el jugador que la ha colocado avanza tantas casillas como los PV que tenga la obra con su marcador de PV en el

contador de puntos del tablero central. Los artistas están especializados en un tema: no es necesario que el tema de obra y de artista coincida, pero si lo hacen, el jugador avanza una casilla adicional en el contador de puntos. Esta bonificación se contabiliza en el momento de mover el contador de PV tras colocar la obra. Esta norma no aplica en el caso de los anticuarios y las reliquias, ya que esas cartas no poseen tema.

La colocación de las obras comisionadas no es trivial, ya que al final de la partida se obtendrán bonificaciones en función de las habitaciones completadas cuyas obras compartan un mismo tipo o tema, siguiendo unos criterios específicos que se detallan en el apartado **Fin del juego**. Se entiende por habitación completada aquella habitación en la que todos los espacios estén ocupados por obras.

## JUEGO AVANZADO

Solo se puede colocar una obra en cualquier espacio disponible de una habitación en la que se haya colocado previamente una loseta de habitación. En la fase de colocación, además de comisionar obras, se pueden colocar losetas de habitación. Esta acción se puede realizar antes o después de comisionar obras. Además, se puede realizar tantas veces como se desee.

Para robar una loseta de habitación, el jugador debe pagar un coste de 2 PV descartando cartas de obra de su mano que sumen 2 o más PV. Las losetas se pueden robar del tablero central, o al azar de la bolsa. Cuando el jugador termina de robar losetas (y no antes), se reponen los espacios vacíos del tablero central con nuevas losetas escogidas al azar de la bolsa.

Las losetas deben colocarse en las ranuras al lado de cada habitación. Si lo desea, el jugador puede sustituir una loseta de habitación colocada previamente por otra nueva (aunque deberá seguir pagando los 2 PV que vale la loseta). Si se sustituye una loseta de habitación de esta manera, la loseta de habitación que se ha sustituido se devuelve a la bolsa.



Cada loseta de habitación tiene una indicación de tipo o de tema que otorga bonificaciones al final de la partida si coincide con el tipo o tema de la carta de obra colocada (ver más adelante).

## JUEGO AVANZADO: CARTAS DE VENTAJA

Las cartas de ventaja solo se utilizan en el juego avanzado. Cada jugador empieza el juego con una carta de ventaja. En el anexo al final de este manual están descritas todas las cartas de ventaja, con sus efectos y el momento de la partida en el que se pueden jugar. Una vez se usa una carta de ventaja, se devuelve a la caja del juego.

Cuando el marcador de PV de un jugador pase por las casillas de 8, 18, 28 y 40 PV del tablero (casillas resaltadas), debe escoger una de las cartas de ventaja boca arriba en el tablero central y la coloca boca abajo junto a su tablero de jugador.

Si el mazo de ventajas se queda sin cartas, se deben coger todas las cartas de ventaja devueltas a la caja del juego y barajarlas para formar un nuevo mazo de ventajas.

## FIN DE RONDA

Una estación (ronda) termina cuando todos los jugadores han jugado su turno. En ese momento, los jugadores pasan sus cartas de obra descartadas al siguiente jugador en sentido antihorario. Esas cartas pasan a formar parte de la mano del siguiente jugador.

A continuación, el marcador de primer jugador pasa al siguiente jugador en sentido horario. Todos los jugadores que tengan menos de 6 cartas de obra en su mano roban cartas del mazo de obras hasta tener en su mano un total de 6 cartas de obra, contando las que han obtenido de los

descartes del anterior jugador. Si el jugador tiene 6 o más cartas en su mano, no roba ninguna.

---

### ¡ATENCIÓN!

---

No hay límite en el número de obras que un jugador puede tener en su mano. Por ejemplo, si tiene 4 cartas al final de la ronda y le llegan 4 cartas del descarte del jugador anterior, dispondrá de 8 cartas en su mano en la ronda siguiente.

---

## JUEGO AVANZADO

Cada jugador roba cartas de obra del *mazo de obras* hasta tener la cantidad de obras en su mano correspondiente a la estación en la que se encuentre la partida. En el tablero central se indica la cantidad de cartas de obra en mano para cada estación (5 cartas de obra en primavera y verano/estiu, 6 en otoño/tardor, y 7 en invierno/hivern).

## FIN DEL JUEGO

La partida termina cuando han transcurrido 4 estaciones (rondas).

Cada jugador avanza su marcador tantas casillas como los PV obtenidos por las bonificaciones que se detallan en las secciones siguientes. Gana el jugador que acumula más PV al terminar el recuento. En caso de empate, gana el jugador con menor número de obras colocadas en su edificio: **es más importante la calidad que la cantidad**. Si persiste el empate, los jugadores comparten la victoria.

## CONTEXTUALIZAR RELIQUIAS

Antes de empezar a contar bonificaciones, cada jugador debe contextualizar las reliquias que ha colocado, decidiendo qué tema representan en el espacio en el que se ha colocado. Cada jugador debe

asignar un tema a su elección de entre los cuatro temas del juego a cada reliquia. Una vez asignados los temas, no se pueden cambiar y cada reliquia contará como una carta del tema que se le ha asignado a efecto de todas las bonificaciones posibles.

## BONIFICACIONES POR HABITACIÓN COMPLETADA

Como se ha comentado anteriormente, las habitaciones completadas pueden otorgar bonificaciones de PV si cumplen los siguientes criterios:

- ♣ Si el jugador logra ocupar todos sus espacios con cartas de obra del mismo tipo, obtiene una bonificación por tipo de tantos PV como espacios tiene esa habitación.
- ♣ Si el jugador logra ocupar todos sus espacios con cartas de obra del mismo tema, obtiene una bonificación por tema de tantos PV como espacios tiene esa habitación.

Las bonificaciones no son acumulables, es decir, solo podrá contarse una bonificación por tipo o una bonificación por tema en cada habitación.

### JUEGO AVANZADO

Tanto la bonificación por un tipo como la bonificación por un tema solo se pueden obtener si la habitación tiene asignada una loseta de ese tipo o de ese tema, respectivamente.

Adicionalmente, si en una habitación en la que un jugador ha obtenido una bonificación por tipo todas las obras son de temas diferentes, esa bonificación se duplica. De forma similar, si en una habitación en la que un jugador ha obtenido una bonificación por tema todas las obras son de tipos diferentes, esa bonificación se duplica.

---

### ¡ATENCIÓN!

---

Como implican las normas, para obtener la bonificación de tipo en una habitación de cuatro espacios hará falta necesariamente colocar una reliquia, además de los otros tres tipos de obra posibles.

---

## **BONIFICACIONES POR MODAS Y ENCARGOS COMPLETADOS**

Cada vez que un jugador cumpla una de las modas o el encargo asignados al principio de la partida, ese jugador obtiene tantos PV como se indica en la parte superior de la carta de moda o encargo. Una misma moda o encargo se puede cumplir múltiples veces, otorgando múltiples veces la bonificación de PV.

En las cartas de moda y de encargo se representan iconos de los distintos tipos, o colores que corresponden con los distintos temas. Para cumplir una moda o encargo una vez, el jugador debe tener en su tablero tantas obras colocadas de los tipos o temas que aparecen en la carta de moda o encargo como veces aparezca el icono o color en las mismas.

En las cartas de moda (de conjunto) aparecen tres colores conectados. Esto indica que se requiere que las tres obras de los tres colores (temas) distintos estén adyacentes. Se considera que hay adyacencia entre obras cuando las obras estén adyacentes en una misma habitación, o cuando hay una puerta situada entre ellas pese a estar en habitaciones distintas (se pueden ver las puertas en las líneas gruesas que delimitan las habitaciones). No importa el orden de esos colores, basta con que las tres cartas de obra sean adyacentes.

Una misma carta de obra puede contar para cumplir las condiciones de varias modas o encargos distintos, pero solo puede contar una vez para cumplir las condiciones de una misma moda o encargo.

## BONIFICACIÓN POR COMPLETAR EL EDIFICIO

Cada jugador que complete su edificio (es decir, que llene con obras todos los espacios disponibles de 4 habitaciones) recibe una bonificación de 3 PV. Si el jugador ha logrado llenar con obras todos los espacios libres de su edificio, recibe una bonificación adicional de 2 PV.



# CRÉDITOS DE LAS IMÁGENES

Las imágenes utilizadas en las cartas de este juego se han obtenido de las páginas webs de los siguientes museos:

- Museu Nacional d'Art de Catalunya (MNAC), Palau Nacional, Parc de Montjuïc, s/n, Sants-Montjuïc, 08038 Barcelona
- Museu Etnològic i de Cultures del Món (MuEC), C/ de Montcada, 12, Via 14, Ciutat Vella, 08003 Barcelona
- Museu del Cau Ferrat, C. de Fonollar, 08870 Sitges
- Masia Museu Serra, Passeig de la Campsa, 1, 08940 Cornellà de Llobregat
- Casa Burés, C/ d'Ausiàs Marc, 30, L'Eixample, 08010 Barcelona

Y se ha recurrido a las siguientes fuentes:

- <https://www.blindbild.com/barcelona-casa-lleo-i-morera-von-lluis-domenech-i-montaner-oktober-2015/barcelona-casa-lleo-morera-15/>
- <https://www.descubrirelarte.es/2017/11/08/josep-llimona-el-escultor-modernista-catalan.html>
- Wikimedia Commons

Las imágenes utilizadas como iconos y para el diseño del manual se han obtenido de las siguientes fuentes online: Rawpixel, DinosoftLabs, Andrei Chernevich, Freepik, Vecteezy, The Noun Project: Saepul Nahwan, Vectors Market, Abiyyu Asad, Sentya Irma, Template



## ANEXO: CARTAS DE VENTAJA



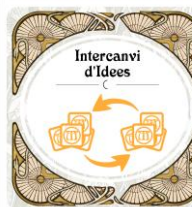
*Juega esta carta al inicio de tu fase de colocación. Puedes descartar una vez cualquier cantidad de las cartas de obra de tu mano, y volver a robar esa misma cantidad del mazo de obras. Las cartas de obra descartadas de esta manera se deben barajar de nuevo en el mazo de obras.*



*Juega esta carta durante tu caza de talentos. Puedes cambiar tus dos artistas activos, o no cambiar ninguno, por cualquier artista boca arriba en la mesa.*



*Juega esta carta en cualquier momento de la ronda. Coge la pila de descartes de artistas y escoge cuál de los artistas que hay en ella debe estar arriba del todo.*



*Juega esta carta al inicio de la ronda. Mira la mano de otro jugador y coge una de sus cartas. A continuación, escoge una carta de tu mano y dásela a ese mismo jugador.*





*Juega esta carta al final de la ronda. Coge una carta del descarte de cualquier jugador y ponla en tu mano.*



*Juega esta carta durante tu fase de colocación. Retira una carta de obra previamente colocada en tu tablero de jugador a tu mano.*



*Juega esta carta durante tu fase de colocación. Puedes retirar y colocar de nuevo dos cartas de obra previamente colocadas en tu tablero (las cartas colocadas de nuevo no puntúan). ¡ATENCIÓN! Solo puedes colocar de nuevo esas obras en espacios disponibles de habitaciones en las que se haya colocado previamente una loseta de habitación.*



*Juega esta carta durante tu fase de colocación. Devuelve todas las losetas de habitación a la bolsa y saca cinco losetas de habitación nuevas.*



