



Rules for

MASTERPIECE[®]

The Art Auction Game



© 1970 Parker Brothers Made in Canada

Introduction

Your favorite Rembrandt is on the block and you are bidding for it against a dazzling array of eccentric art speculators. Should you go even higher? What if it's a worthless forgery? You must decide quickly, but you'll never know for sure unless you outbid the competition. Keen observation, steady nerves and a little luck make the difference in MASTERPIECE, an exciting, suspenseful trip into the elite world of the international art auction.

The winner is the player who, at the end of the game, has acquired the largest fortune in paintings and cash.

Good luck!

Equipment

Playing board • 6 playing pieces • 2 dice • 24 paintings
• 24 value cards • 6 distribution cards • a stack of money
• clips to hold paintings and value cards together.

Preparation

Place the board in the center of the play area. Each player selects a playing piece which he places on any space on the circular track. (Instructions on such spaces are not obeyed at the start.) Shuffle and place the value cards in a pile face down on the playing board. Shuffle and place the

painting cards face up in a pile next to the value cards. Select one player to be the banker. He gives each player, including himself, \$1,500,000 and places the balance of the cash in a convenient location. Each player, in turn, beginning with the banker, draws one painting and one value card from the piles on the board. The value card is clipped to the back of the painting so that its value is hidden and only the owner of the painting may look at it. All paintings are displayed face-up in front of their respective owners.

The play

Players roll the dice for high score to determine who goes first. High man then rolls the dice and moves his piece the number of spaces indicated. (Rolling doubles does not permit a second consecutive turn.) He then takes whatever steps he chooses within the following rules:

If a player lands on a space which says:

BANK AUCTION, he and each of the other players may, but are not required to, bid on the top painting in the pile on the board. The value of the painting will not be known except to the high bidder who draws the painting and top value card after he pays the bank.

If a player lands on a space which says:

PRIVATE AUCTION, any of the other players may, but are not required to, bid on one of *his* paintings. If he has more than one, the painting to be auctioned is selected by the player on his left. The new owner pays the former owner the high bid amount and he then receives the painting with its value card attached.

The following rules are pertinent to all auctions:

1. If bidding occurs, the opening bid must be no less than \$100,000.
2. Bids must be in amounts of at least \$50,000.
3. Any player may open the bidding and thereafter bidding is at random without regard to the order of play around the board.
4. If, at any time, a player is caught bidding an amount higher than his cash holdings, he must pay \$100,000 to the bank, or if he has less than \$100,000, he loses his next turn.

A player may not be penalized for bidding above his cash assets if he is not discovered until after the high bidder has paid for his painting. If the *high bidder* has insufficient cash, he obeys the above rules and the auction is then re-run. A high bidder with sufficient cash must pay the high bid for his painting even if another player without sufficient cash was involved in the bidding.

5. In the event two or more players *simultaneously* bid a like amount and there is no higher bid, the auction is cancelled.

6. The player on whose turn an auction occurs is the auctioneer, even though he may be participating himself. He shall endeavor to maintain reasonable order during the auction and shall make final decisions in the event of disputes but he must decide fairly and must see that all rules of the auction are obeyed.

7. Play passes to the next player to the left after a high bidder has paid and received his painting and value card.

8. Borrowing cash and private sales of paintings are not allowed.

If a player lands on a space which says:

BUY A PAINTING FOR "X" DOLLARS, he may, if he desires, pay the bank the amount specified and he then receives the top painting together with the top value card. If he does not wish to buy the painting, the play automatically becomes a Bank Auction in which all players participate according to Bank Auction rules except that the player who refused the painting acts only as auctioneer and may not bid.

If a player lands on a space which says:

SELL ANY PAINTING TO THE BANK, he is given the opportunity but is not required to sell any one of his paintings to the bank. The value is determined by its value card. A player will do well to sell an expensive painting as he might be forced to sell it at a loss at "Private Auction." When a painting is cashed in, the value card is displayed for other players to see and then both the painting and the card are placed aside, out of play for the remainder of the game.

If a player lands on a space which says:

BUY A PAINTING FROM ANOTHER PLAYER FOR

\$400,000, he is given the opportunity but is not required to purchase any one painting from any other player for \$400,000. The player owning the desired painting is obligated to sell if the buyer has the ready cash.

If a player lands on a space which says:

INHERIT A PAINTING, he receives free and clear the top painting from the pile on the board, along with the top value card which will assign the value to the painting.

If a player lands on a space which says:

SELL A PAINTING TO THE BANK FOR \$350,000, he *must* sell any one of his paintings for which the bank pays \$350,000 in cash. He will do well to sell his least valuable painting, particularly a forgery if he has one, but he is *required* to sell even if his least valuable masterpiece is worth more than \$350,000. He takes no action on his turn if he has no painting.

Winning the game

The game ends when the last painting and value card are drawn from the board. Players add up their cash and the values of their paintings to determine their total assets. The player having the greatest total assets is the winner.



We will be happy to answer your questions about "Masterpiece." Write to: Parker Brothers, P.O. Box 600, Concord, Ont. L4K 1B7, Attention: Consumer Response Department - Rules.



Règles de jeu pour

LES GRANDS MAÎTRES®

Jeu des enchères d'oeuvres d'art



1970 Parker Brothers Fabriqué au Canada

Introduction

Votre Rembrandt préféré est mis aux enchères et vous faites une offre contre un groupe brillant de spéculateurs excentriques. Devriez-vous offrir encore plus? Que diriez-vous s'il s'agissait d'un faux sans valeur? Prenez une décision rapide, mais vous n'aurez jamais la certitude à moins de surenchérir. Un sens d'observation aigu, des nerfs solides et un peu de chance, sont les atouts essentiels dans le jeu des Grands Maîtres. C'est une visite intéressante, pleine de suspense chez l'élite internationale des ventes aux enchères d'oeuvres d'art.

Le gagnant est le joueur ayant accumulé, à la fin du jeu, la plus grosse fortune en peintures et en argent liquide.

Bonne chance!

Équipement de jeu

Tableau de jeu • 6 pièces de jeu • 2 dés • 24 peintures
• 24 cartes-valeur • 6 distribution des cartes-valeurs • un
paquet de billets d'argent • agrafes pour tenir ensemble
les peintures et cartes-valeur.

Préparation pour le jeu

Placez le tableau de jeu au centre de la surface de jeu. Chaque joueur choisit une pièce de jeu qu'il place sur n'importe quel espace sur la voie circulaire. (Les instructions pour ces espaces ne doivent pas être suivies au début de la

partie). Mélangez et placez les cartes-valeur sur le tableau de jeu en une pile avec les illustrations vers le bas. Mélangez et placez les cartes à peintures avec illustrations vers le haut, en une pile, à côté des cartes-valeur. Choisissez un joueur qui fera fonction de banquier. Il donne à chaque joueur, ainsi qu'à lui-même, \$1,500,000 et place le restant de l'argent dans un endroit propice. Chaque joueur à son tour, en commençant par le banquier, prend une carte à peinture de maître et une carte-valeur des piles sur le tableau de jeu. La carte-valeur est agrafée au dos de la peinture pour que sa valeur soit dissimulée et que seulement son propriétaire puisse l'apercevoir. Toutes les peintures sont étalées, face vers le haut, devant leurs propriétaires respectifs.

Le jeu

Les joueurs lancent les dés, et celui ayant obtenu le nombre le plus élevé commence la partie. Il lance à nouveau les dés et avance sa pièce du nombre d'espaces indiqué sur les dés. (Un double ne permet pas de second tour consécutif). Il procède alors selon les règles suivantes:

Lorsqu'un joueur arrive sur un espace indiquant:

VENTE AUX ENCHÈRES DE LA BANQUE, lui et chacun des autres joueurs peuvent, mais ne sont pas obligés, d'enchérir sur la peinture du dessus de la pile sur le tableau de jeu. La valeur de la peinture ne sera connue que du plus offrant qui prend la peinture et la carte-valeur du dessus après avoir payé la banque.

Lorsqu'un joueur arrive sur un espace indiquant:

VENTE AUX ENCHÈRES PRIVÉE, n'importe lequel des autres joueurs peut, sans y être obligé, faire une offre sur l'un de ses peintures. S'il en possède plus d'une, la peinture à être mise aux enchères est choisie par le joueur à sa gauche. Le nouveau propriétaire paie le propriétaire précédant la somme de la plus forte enchère et reçoit alors la peinture à laquelle est attachée sa carte-valeur.

Les règles suivantes s'appliquent à toutes les enchères:

1. Si une offre est faite, la première offre ne peut pas être inférieure à \$100,000.
2. Les offres doivent être faites en montants ronds d'au moins \$50,000.
3. N'importe quel joueur peut commencer les enchères et par la suite, les offres peuvent être faites au hasard sans

tenir compte de l'ordre du jeu autour du tableau de jeu.

4. Si, à n'importe quel moment, on attrape un joueur faisant une offre plus élevée que la somme liquide qu'il possède, il doit verser \$100,000 à la banque, et s'il possède moins de \$100,000, il perd son tour suivant. On ne peut pas prendre de sanctions contre un joueur offrant une somme plus forte que celle qu'il possède à moins d'être surpris avant que le plus offrant n'ait payé le tableau. Si le *plus offrant* n'a pas assez d'argent, il doit se soumettre à la règle décrite plus haut et les enchères sont recommencées. Un plus offrant avec assez d'argent doit payer l'enchère la plus forte pour sa peinture, même si un autre joueur n'ayant pas assez d'argent avait fait une offre.

5. Au cas où deux ou plusieurs joueurs font des offres identiques *simultanément* et qu'il n'y a pas d'offre plus élevée, les enchères sont annulées.

6. Le joueur dont c'est le tour de jouer sera directeur de la vente lorsqu'une vente a lieu durant son tour, même s'il participe lui-même à la vente. Il doit veiller à maintenir l'ordre durant la vente et c'est à lui à prendre les décisions définitives en cas de dispute mais il doit le faire équitablement, et doit veiller à ce que toutes les règles du jeu soient respectées.

7. Après que le plus offrant a payé et reçu sa peinture et sa carte-valeur, le jeu passe au joueur à sa gauche.

8. Il n'est pas permis d'emprunter de l'argent ni de faire de ventes privées de peintures.

Lorsqu'un joueur arrive sur un espace indiquant:

ACHETEZ UNE PEINTURE DE LA BANQUE POUR "X" DOLLARS, il peut, s'il le désire, verser la somme spécifiée à la banque et il reçoit alors la peinture ainsi que la carte-valeur du dessus de chaque pile. S'il ne désire pas acheter la peinture, le jeu devient automatiquement une vente aux enchères de la banque à laquelle participent tous les joueurs d'après les règles de vente aux enchères de la banque sauf que le joueur refusant la peinture, n'agit alors qu'en qualité de directeur de la vente et ne peut pas faire d'offre.

Lorsqu'un joueur arrive sur un espace indiquant:

PERMISSION DE VENDRE N'IMPORTE QUELLE PEINTURE À LA BANQUE, il a alors l'occasion, mais il n'est pas obligé, de vendre l'une de ses peintures à la banque. La valeur est déterminée par sa carte-valeur. Il vaut mieux pour un joueur

de vendre une peinture de haute valeur puisqu'il pourrait être obligé de la vendre à une "Vente aux Enchères Privée" avec perte. Une fois réglé le prix d'une peinture, on montre aux autres joueurs la carte-valeur, ensuite, la peinture et la carte sont mises de côté, hors du jeu, pour le restant de la partie.

Lorsqu'un joueur arrive sur un espace indiquant:

ACHETEZ UNE PEINTURE D'UN AUTRE JOUEUR POUR \$400,000, il a l'occasion, mais n'est pas obligé, d'acheter n'importe quelle peinture d'un autre joueur pour \$400,000. Le joueur possédant la peinture désirée est obligé de la vendre si l'acheteur a l'argent en mains.

Lorsqu'un joueur arrive sur un espace indiquant:

HÉRITÉZ UNE PEINTURE DE LA BANQUE, il reçoit gratuitement, sans commentaires, la peinture du dessus de la pile sur le tableau de jeu, ainsi que la carte-valeur du dessus qui indiquera la valeur de la peinture.

Lorsqu'un joueur arrive sur un espace indiquant:

VENDEZ UNE PEINTURE À LA BANQUE POUR \$350,000, il *doit* vendre n'importe laquelle de ses peintures pour laquelle la banque lui paie \$350,000 comptant. Il ferait mieux de lui vendre la peinture ayant la moins forte valeur, surtout une fausse, s'il en possède une, mais il *doit* vendre même si son chef-d'oeuvre le moins précieux vaut plus de \$350,000. S'il ne possède pas de peinture, il manque son prochain tour.

Pour gagner la partie

La partie est terminée lorsque les dernières peinture et carte-valeur ont été enlevées du tableau de jeu. Les joueurs additionnent leur argent et la valeur de leurs peintures pour déterminer leurs possessions. Le joueur le plus riche est le gagnant.



Nous nous ferons un plaisir de répondre aux questions concernant LES GRANDS MAÎTRES. Communiquez avec le service de réponse aux consommateurs (règles) de Parker Brothers, Case Postale 600, Concord, Ontario L4K 1B7.