



**Autor** Yusuke Sato · **Ilustraciones y diseño gráfico** Dossom Studio · **Editores** Sergio Vaquero y Nancy Yao  
**Testeadores** Asozandaihunnka, Tetsuya Ikeda, Nanami Moegi, Ken Shoda, Kazuhide Takaumi,  
Kogekogedohonpo, Katsuya Kitano, Yusuke Ota, Kensuke Ota, Kawataro,  
Kengo Otsuka, Yusuke Sato · **Editorial original** New Board Game Party

# SHIBUYA



2 a 4 jugadores.  
A partir de 8 años.  
Duración de la  
partida 30 minutos.

## Componentes



16 peatones  
(8 morados,  
8 naranjas)



30 losetas  
de calle



4 losetas  
de meta  
(2 moradas, 2 naranjas)



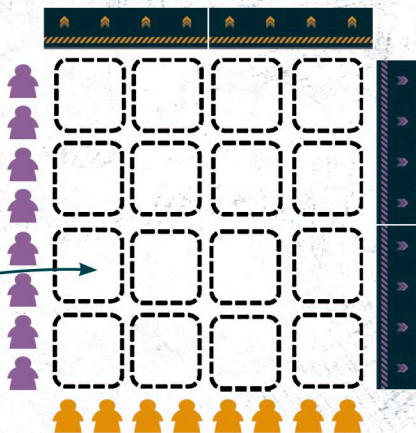
1 tapa de  
alcantarilla  
(para elegir  
jugador inicial)

## Modo de juego para 2 jugadores

### Preparación

Los jugadores eligen un color y deciden quién comienza.

Baraja todas las losetas de calle para formar un mazo boca abajo. Coloca los peatones y las losetas de meta como se muestra en la imagen de la derecha, dejando en el centro espacio para formar una cuadrícula de 4 x 4 con 16 losetas de calle.



**Espacio para colocar  
las losetas de calle.  
¡No las coloques aún!**



## Cómo se juega

El juego tiene 2 fases: **CONSTRUCCIÓN y CRUCE.**

**1. Construcción** Los jugadores se turnan **robando la loseta** de la parte de arriba del mazo de calle y **colocándola en un espacio vacío**, boca arriba.

Cuando se hayan rellenado los **16 espacios**, el juego continúa con la segunda fase.

**2. Cruce** Los jugadores se turnan haciendo una de las dos siguientes acciones:

### A) Mover un peatón

El jugador coge uno de sus peatones y lo mueve respetando las siguientes normas:

- El jugador elige un color (*blanco o amarillo*) o una forma (*rayas o paraguas*) del espacio inicial y mueve su peatón cualquier número de pasos sobre espacios que tengan el color o forma seleccionada.
- No puedes mover a un espacio donde ya haya otro peatón.
- No puedes terminar tu movimiento en una loseta donde haya un peatón con el mismo color que el tuyo (*en caso de ser del otro color, sí puedes*).
- No puedes terminar tu movimiento en el espacio justo delante de la posición de inicio o meta de los peatones rivales.

**Nota:** La primera vez que un peatón se mueva cuenta como si empezara su movimiento desde el espacio justo delante de él. Una vez que el peatón termina su movimiento delante de una casilla de meta debes moverlo hasta esa casilla de meta. Este peatón ya no se podrá mover más.

### B) Construir una loseta de calle

Roba la loseta superior de calle del mazo de robo y colócala encima de otra loseta de calle de la zona de juego respetando las siguientes normas:

- No puedes colocar la loseta encima de una loseta que contenga algún peatón.
- La loseta debe cubrir la loseta sobre la que se coloca completamente.
- No puedes colocar una tercera loseta encima de donde ya hay dos losetas.
- Si no quedan losetas de calle, esta acción no puede realizarse.

## Cómo ganar

Cuando un jugador alcance la meta con **3 peatones más que su oponente** o consiga alcanzar la meta con sus **6 peatones**, gana.

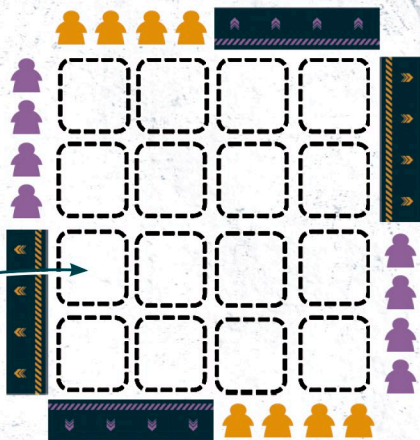
## Modo de juego para 4 jugadores

Cuando se juega a cuatro jugadores, los jugadores formarán **2 equipos** y algunas reglas cambian.

### Preparación

Los jugadores del mismo equipo deberán sentarse **cara a cara**. El orden de turno será siguiendo las agujas del reloj a partir del jugador inicial. Preparar los peatones y las losetas de meta como se muestra en la imagen de la derecha.

**Espacio para colocar las losetas de calle. ¡No las coloques aún!**



### Cómo se juega

La **fase de construcción** se hace igual que a 2 jugadores.

Durante la **fase de cruce**, los únicos peatones que un jugador podrá mover desde la posición inicial a la primera loseta serán los peatones que tiene en su lado (los opuestos pertenecen a su compañero de equipo). Una vez que el peatón esté en el tablero, los dos jugadores del equipo podrán moverlo.

### Variante opcional

Se puede jugar saltándose la **fase de construcción** y empezando directamente en la **fase de cruce**. De esta forma cuando se elija construir una loseta de calle se podrá colocar en un espacio vacío o encima de otra loseta. Los peatones no pueden moverse a zonas vacías (*sin losetas de calle*).

Cuando se juega con esta variante es mejor cambiar la condición de victoria a **“ser el primero en alcanzar la meta con 4 peatones”**.