

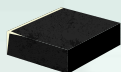


Donde unos ven basura, otros ven arte. Eres un artista emergente conocido por convertir chatarra en magnificas estructuras y basura en creaciones impresionantes. Este tipo de arte, conocido como Junk Art, está en auge y otros artistas como tú comienzan a demostrar habilidades extraordinarias. El movimiento cada vez gana más adeptos por todo el planeta y cada gran ciudad realiza sus propias exposiciones.

Es hora de salir de tu estudio y mostrar tus creaciones al resto del mundo. Inicia una gira mundial y alcanza la fama en nombre del Junk Art.

COMPONENTES

6 bases



85 fichas de puntos de fama



x34

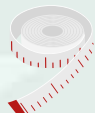


x25



x26

1 cinta métrica



14 cartas de ciudad



1 carta de policía



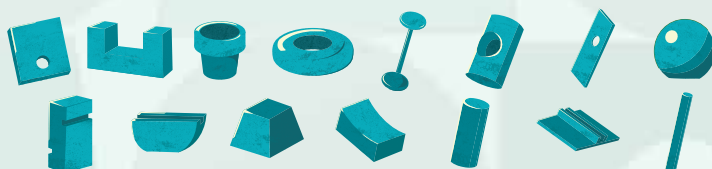
60 cartas Junk Art



6 cartas de puntuación



60 piezas



15x 4 colores

PREPARACIÓN DE LA PRIMERA CIUDAD

1. Toma 1 base y colócala horizontalmente frente a ti.
2. Esparce las piezas en el centro de la mesa, deja los puntos de fama y la cinta métrica junto a estas.
3. Baraja las cartas Junk Art y las cartas de puntuación por separado, deja ambos mazos boca abajo al alcance de todos los jugadores.
4. Baraja las cartas de ciudad y revela una al azar: acaba la preparación según indican las reglas específicas de la ciudad. Si la carta de ciudad no corresponde al número de jugadores en la partida, descártala y revela otra.
5. Por último, elige al azar el jugador inicial. ¡Ya estáis listos para jugar!

RESUMEN Y OBJETIVO DEL JUEGO

Junk Art es una mezcla de buen pulso, equilibrio y un poco de suerte. Inicia una gira mundial y exhibe tus obras en diferentes ciudades de todo el mundo, creando una estructura distinta en cada ciudad con las piezas del juego. Sea cual sea el lugar, tu objetivo siempre será el mismo: aumentar tu fama y convertirte así en el artista del momento.

JUGANDO

Las reglas de cada ciudad explican como jugar las cartas Junk Art para poder colocar las piezas sobre la base. Sea cual sea la ciudad en juego, siempre debes respetar las siguientes reglas de colocación:



1. La carta muestra la pieza que debes colocar: es la **pieza activa**. Si durante tu turno debes colocar más de una pieza, hazlo de una en una. Descarta la carta después de colocar la pieza correspondiente.
2. Puedes usar una o ambas manos para colocar la pieza activa.
3. Puedes colocar la pieza activa en cualquier parte de la estructura siempre que no toque la mesa. La estructura se compone de todas las piezas colocadas sobre la base, incluida la propia base.
4. Puedes sujetar la base con una mano.
5. No puedes tocar las piezas de la estructura con tus manos.
6. Puedes usar la pieza activa para desplazar una o varias piezas de la estructura.

PIEZAS CAÍDAS Y ETIQUETA

Acumula las piezas que caigan de tu estructura frente a ti. Si en tu turno caen una o más piezas de tu estructura y, en ese momento, aún tienes la pieza activa en tu mano, devuélvela al centro de la mesa. Si se da el caso de que la pieza activa es la única en caer, entonces puedes recogerla y colocarla de nuevo.

Sean cuales sean las circunstancias, no está permitido provocar la caída de ninguna pieza **intencionadamente**, ni de tu estructura, ni por supuesto de otros jugadores. Procura que tu estructura aguante el mayor tiempo posible en pie. Evita gestos bruscos como golpear la mesa, o cualquier otro gesto que ponga en peligro la estabilidad de las estructuras. En cualquier caso, te recomendamos que el grupo establezca sus propias normas antes de empezar a jugar, para evitar derribos involuntarios y otras situaciones contrarias al espíritu del juego.

LA REGLA DE ORO

Si las reglas específicas de una ciudad entran en conflicto con las reglas comunes, **prevalecen las reglas de la ciudad que se está jugando**.

FIN DE LA EXPOSICIÓN

Sigue las reglas de la ciudad para saber cuándo acaba la exposición. Muchas de ellas premian construir la estructura más alta, si dudas de cuál es más alta usa la cinta métrica.

LA SIGUIENTE CIUDAD

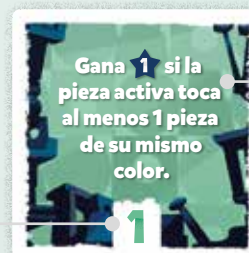
1. Devuelve las piezas al centro de la mesa y baraja todas las cartas Junk Art para formar de nuevo el mazo.
2. Retira del juego las cartas de puntuación que hayas usado en la ciudad que acabas de jugar.
3. Revela una nueva carta de ciudad y acaba la preparación según indica la misma (descártala y revela otra si no corresponde al número de jugadores).
4. El jugador con menos puntos de fama es el primero en jugar. En caso de empate, elige al azar el jugador inicial entre los empatados.

FIN DE LA GIRA MUNDIAL Y ARTISTA TRIUNFADOR

La gira, y la partida, acaba tras jugar 3 ciudades. El jugador con más puntos de fama acumulados es el artista triunfador. En caso de empate, gana el jugador que haya logrado más puntos de fama en la última ciudad. Si persiste el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Si quieres jugar una partida un poco más larga, puedes realizar una gira de 4 ciudades.

LAS CARTAS DE PUNTUACIÓN



Condición de puntuación

Número de carta

La mayoría de las ciudades usan cartas de puntuación. Gana puntos de fama (★) en cuanto cumplas la condición indicada por las cartas en juego al colocar la pieza activa. A continuación, se describen las condiciones de puntuación de cada carta, numeradas del 1 al 6:

1. Gana ★ si la pieza activa toca al menos 1 pieza de su mismo color.
2. Gana ★ si la pieza activa toca al menos 1 pieza de su misma forma.

3. Gana  si la pieza activa solo toca 1 pieza.
4. Gana  si la pieza activa toca al menos 3 piezas.
5. Gana  si la pieza activa queda por debajo de cualquier otra pieza.
6. Gana  si la pieza activa encaja en otra pieza o la atraviesa. Las piezas que sirven para cumplir esta condición son aquellas con oquedad o ranura.



LAS CIUDADES

Las siguientes páginas describen las reglas específicas de cada una de las ciudades.

ANATOMÍA DE UNA CARTA DE CIUDAD



1. Nombre de la ciudad.
2. Número de jugadores permitido.
3. Sentido de juego: hacia la izquierda , hacia la derecha  o simultáneo .
4. Puntos de fama de fin de la exposición.
5. Página de referencia.

AMSTERDAM



Ámsterdam destaca por sus canales, casas históricas y cultura vibrante. Es una ciudad de arte, bicicletas y ambiente inclusivo. ¿Serás capaz de que tu obra destaque entre tantas otras?

PREPARACIÓN

1. Reparte 3 cartas Junk Art a cada jugador.
2. Revela 1 carta de puntuación.

TURNO DE JUEGO

Ha llegado la hora de jugarse las piezas a las bazas.

1. Cada jugador elige 1 carta de su mano y la pone boca abajo frente a él.
2. A continuación, todos revelan esa carta al mismo tiempo.
3. La carta de mayor valor gana la baza. Si 2 o más cartas tienen el mismo valor, gana la del color más fuerte según este orden:



4. El ganador elige una de las cartas jugadas; el jugador con la segunda carta más fuerte elige otra de las cartas jugadas; y así sucesivamente hasta que todos tengan una carta.
5. Cada jugador coge la pieza correspondiente a su carta y la coloca en su estructura.
6. Todos roban una carta.

PIEZAS CAÍDAS

Un jugador queda eliminado en cuanto acumule 3 o más piezas caídas.

FIN DE LA EXPOSICIÓN Y PUNTOS DE FAMA

La exposición termina en cuanto un jugador es eliminado o cuando se han jugado todas las cartas. Determina entonces las 3 estructuras más altas y distribuye los puntos de fama como sigue:

- La estructura más alta gana , la segunda  y la tercera  (a 2 jugadores la segunda estructura gana  en vez de .

CÓRDOBA



Córdoba, con cuatro Patrimonios de la Humanidad, es un tesoro de historia y mezcla de culturas. Brilla especialmente en la Fiesta de los Patios, donde macetas llenas de flores adornan espacios únicos. Deberás adaptar tu obra a esta singular fiesta.

PREPARACIÓN

1. Cada jugador coge 1 maceta de cualquier color y se retiran del juego todas las cartas de maceta (cualquiera que sea el número de jugadores).
2. Revela tantas cartas Junk Art como jugadores más uno.

TURNO DE JUEGO

1. Elige 1 de las cartas visibles, coge la pieza correspondiente y colócala en tu estructura.
2. A continuación, mueve tu maceta de la pieza donde se encuentra a otra pieza distinta de tu estructura (la base también cuenta). Gana si lo haces sobre la pieza activa. Sigue las reglas normales a la hora de colocar tu maceta.
3. Si al final de tu turno no quedan cartas visibles, revela de nuevo tantas cartas como jugadores más uno.
4. El turno pasa al jugador a tu izquierda.

Nota: No puedes colocar la pieza activa sobre la maceta, ésta siempre debe quedar libre.

PIEZAS CAÍDAS

Un jugador queda eliminado en cuanto acumule 3 o más piezas caídas, o si cae su maceta.

FIN DE LA EXPOSICIÓN Y PUNTOS DE FAMA

La exposición termina en cuanto un jugador es eliminado o cuando se han jugado todas las cartas. Determina entonces las 3 estructuras más altas y distribuye los puntos de fama como sigue:

- La estructura más alta gana , la segunda y la tercera (a 2 jugadores la segunda estructura gana en vez de .

GUJARAT



Gujarat, en el oeste de India, brilla especialmente durante la celebración del Holi, la Fiesta de los Colores, donde la gente se une para lanzar polvos llenando de colorido las calles en un espectáculo de alegría y unión. Crea tu obra usando los colores que te exige la organización del festival.

PREPARACIÓN

1. Busca en el mazo las 15 cartas Junk Art de un color a tu elección, barájalas y deja el mazo boca abajo en el centro de la mesa. Las cartas sobrantes no se usan en esta ciudad.
2. Cada jugador coge todas las piezas de un mismo color.

TURNO DE JUEGO

1. Revela la primera carta del mazo: cada jugador coloca en su estructura la pieza de su color que corresponde a la forma mostrada en la carta.
2. Gana si la pieza activa queda por debajo de cualquier otra pieza de tu estructura.
3. Cuando todos han colocado sus piezas, revela la siguiente carta.

PIEZAS CAÍDAS

Un jugador queda eliminado en cuanto acumule 3 o más piezas caídas.

FIN DE LA EXPOSICIÓN Y PUNTOS DE FAMA

La exposición termina en cuanto un jugador es eliminado o cuando se han jugado todas las cartas. Determina entonces las 3 estructuras más altas y distribuye los puntos de fama como sigue:

- La estructura más alta gana , la segunda y la tercera (a 2 jugadores la segunda estructura gana en vez de .

INDIANÁPOLIS



Indianápolis, ubicada en el estado de Indiana, es conocida como la “Capital Mundial de las Carreras” y es sede de las famosas 500 Millas de Indianápolis, un evento icónico del automovilismo. Como no podía ser de otra forma, los críticos de esta ciudad valoran la velocidad por encima de todo lo demás.

PREPARACIÓN

1. Reparte 10 cartas Junk Art a cada jugador. Las cartas sobrantes no se usan en esta ciudad.
2. Sin mirar tus cartas, forma con ellas un mazo boca abajo y colócalo frente a ti.

TURNO DE JUEGO

El jugador inicial da el pistoletazo de salida a la voz de ¡Ya!

1. Todos los jugadores revelan la primera carta de su mazo.
2. Cada jugador coge la pieza correspondiente a su carta y la coloca en su estructura.
3. Tras colocar tu pieza, revela la siguiente carta de tu mazo, coge la pieza correspondiente y colócala; y así sucesivamente. No esperes a los demás, cuanto más rápido seas, más puntos de fama obtendrás.

PIEZAS CAÍDAS

Las piezas caídas no tienen ningún efecto en esta ciudad, sigue revelando cartas de tu mazo aunque hayan caído piezas de tu estructura.

FIN DE LA EXPOSICIÓN Y PUNTOS DE FAMA

En cuanto un jugador juega todas sus cartas debe decir ¡Ya!, dando la exposición por terminada. Si en ese momento no has colocado tu pieza activa, devuélvela al centro de la mesa.

- Gana **1** por cada pieza colocada en tu estructura.
- Adicionalmente, el jugador que ha puesto fin a la exposición gana **1**.

LONDON



En la City, la cultura y las galerías de arte están en cada rincón. Sumérgete en el ambiente creativo, colabora con otros artistas y trabaja para que tus obras brillen y destaquen entre las demás.

PREPARACIÓN

1. Reparte 4 cartas Junk Art a cada jugador.
2. Revela 1 carta de puntuación.

TURNO DE JUEGO

1. Elige 2 de tus 4 cartas y ponlas boca arriba delante del jugador a tu izquierda. Este debe elegir 1 de las 2 cartas y devolverte la otra.
2. Ambos debéis coger la pieza correspondiente a vuestra carta y colocarla en vuestra estructura.
3. Roba 2 cartas.
4. El turno pasa al jugador a tu izquierda.

PIEZAS CAÍDAS

Un jugador queda eliminado en cuanto acumule 3 o más piezas caídas.

FIN DE LA EXPOSICIÓN Y PUNTOS DE FAMA

La exposición termina en cuanto un jugador es eliminado o cuando se han jugado todas las cartas. Determina entonces las 3 estructuras más altas y distribuye los puntos de fama como sigue:

- La estructura más alta gana **3**, la segunda **2** y la tercera **1** (a 2 jugadores la segunda estructura gana **1** en vez de **2**).

LOS ANGELES



Uno de los lugares más emblemáticos de Los Ángeles es el Paseo de la Fama de Hollywood, compuesto por más de 2.700 estrellas de cinco puntas incrustadas en el suelo, cada una de ellas dedicada a un artista. Como homenaje a este icónico paseo, construye tu estructura añadiendo una estrella a cada pieza de tu obra.

PREPARACIÓN

1. Reparte 3 cartas Junk Art a cada jugador.

TURNO DE JUEGO

1. Elige 1 carta de tu mano y ponla boca arriba delante del jugador a tu derecha.
2. Ese jugador debe coger la pieza correspondiente a la carta recibida y colocarla en su estructura; a continuación, coge una ficha de puntos de fama de la reserva (da igual su valor) y la coloca sobre la pieza activa. A la hora de colocar las fichas se siguen las reglas habituales de colocación.
3. Roba 1 carta.
4. El turno pasa al jugador a tu derecha.

Nota: Está permitido apoyar tus piezas sobre las fichas de puntos de fama, pero si lo haces ¡perderás puntos! (ver FIN DE LA EXPOSICIÓN)

PIEZAS Y PUNTOS DE FAMA CAÍDOS

Un jugador queda eliminado en cuanto acumule 3 o más piezas caídas. Los puntos de fama que caigan de tu estructura sobre la mesa se pierden.

FIN DE LA EXPOSICIÓN Y PUNTOS DE FAMA

La exposición termina en cuanto un jugador es eliminado o cuando se han jugado todas las cartas. Determina entonces las 3 estructuras más altas y distribuye los puntos de fama como sigue:

- La estructura más alta gana **3**, la segunda **2** y la tercera **1** (a 2 jugadores la segunda estructura gana **1** en vez de **2**).
- Además, gana **1** por cada ficha de puntos de fama colocada, en la que no esté apoyada ninguna de las piezas.

MONACO



Mónaco combina glamour, paisajes costeros y carreras de Fórmula 1. En este lujoso principado de la Riviera Francesa prima la velocidad, intenta ser el primero en construir una estructura con todas tus piezas.

PREPARACIÓN

1. Reparte 10 cartas Junk Art a cada jugador. Las cartas sobrantes no se usan en esta ciudad.
2. Sin mirar tus cartas, forma con ellas un mazo boca abajo y colócalo frente a ti.

TURNO DE JUEGO

El jugador inicial da el pistoletazo de salida a la voz de ¡Ya!

1. Todos los jugadores revelan la primera carta de su mazo.
2. Cada jugador coge la pieza correspondiente a su carta y la coloca en su estructura.
3. Tras colocar tu pieza, revela la siguiente carta de tu mazo, coge la pieza correspondiente y colócala; y así sucesivamente. No esperes a los demás, cuanto más rápido seas, más puntos de fama obtendrás.

PIEZAS CAÍDAS

Si caen 1 o más piezas de tu estructura, debes colocarlas de nuevo de una en una y en cualquier orden, antes de seguir revelando cartas de tu mazo.

FIN DE LA EXPOSICIÓN Y PUNTOS DE FAMA

En cuanto un jugador coloca todas sus piezas debe decir ¡Ya!, dando la exposición por terminada. Si en ese momento no has colocado tu pieza activa, devuélvela al centro de la mesa.

- Gana **1** por cada pieza colocada en tu estructura.
- Adicionalmente, gana **1** si tu estructura es la más alta.

MONTREAL



Canadá, un país de vastos paisajes y diversidad cultural, es un centro dinámico para la colaboración artística. Construye magníficas estructuras mano a mano con otros artistas, intentando darle tu toque personal a cada una de ellas.

PREPARACIÓN

1. Reparte 3 cartas Junk Art a cada jugador.
2. Revela 1 carta de puntuación.

TURNO DE JUEGO

1. Todos los jugadores eligen una carta de su mano y la ponen boca abajo delante del jugador a su izquierda.
2. Cuando todos tienen su carta, la revelan, cogen la pieza correspondiente y la colocan en su estructura. Las cartas deben permanecer visibles delante de cada jugador formando una fila.
3. Después de colocar sus piezas, cada jugador roba 1 carta.
4. Cuando todos tengan 3 cartas visibles ante ellos, deben descartarlas y cambiar de sitio en la mesa, ocupando el lugar del jugador sentado a su izquierda: cada uno será dueño ahora de una nueva estructura. Al cambiar de sitio, no te olvides llevar contigo tus puntos de fama.

PIEZAS CAÍDAS

Un jugador queda eliminado en cuanto 3 o más piezas caigan de su estructura al mismo tiempo.

FIN DE LA EXPOSICIÓN Y PUNTOS DE FAMA

La exposición termina en cuanto un jugador es eliminado o cuando se han jugado todas las cartas. Los jugadores que no han sido eliminados ganan .

NEW YORK



En la ciudad que nunca duerme, los artistas callejeros transforman cualquier objeto en una obra de arte. Únete a ellos y construye una estructura que capte todas las miradas. Pero ten cuidado, estas manifestaciones en plena calle no siempre son legales; si aparece la policía, tendrás que abandonar tu creación y salir por pies.

PREPARACIÓN

1. Divide el mazo de cartas Junk Art en 3 partes iguales (A, B y C). Coloca la carta de policía boca abajo sobre el mazo C y apila después los mazos B y A (en ese orden) sobre el C.
2. Revela 3 cartas Junk Art.
3. Revela 2 cartas de puntuación.

Nota: Las cartas de puntuación 3 y 4 no pueden estar en juego a la vez; si es el caso, devuelve una de las dos debajo de su mazo y revela otra en su lugar.

TURNO DE JUEGO

1. Elige 1 de las 3 cartas visibles, coge la pieza correspondiente y colócala en tu estructura. Si has conseguido puntuar, elige 1 de las cartas restantes y coloca la pieza correspondiente; y así sucesivamente. Tu turno acaba en cuanto no quedan cartas visibles (cómo máximo jugarás 3 veces) o si no consigues puntuar.
2. Al final de tu turno, revela las cartas necesarias para que nuevamente haya 3 visibles.
3. El turno pasa al jugador a tu derecha.

PIEZAS CAÍDAS

Las piezas caídas no tienen ningún efecto en esta ciudad.

FIN DE LA EXPOSICIÓN Y PUNTOS DE FAMA

La exposición termina en cuanto se revela la carta de policía, ¡todos salís corriendo! Determina entonces las 3 estructuras más altas y distribuye los puntos de fama como sigue:

- La estructura más alta gana **3**, la segunda **2** y la tercera **1** (a 2 jugadores la segunda estructura gana **1** en vez de **2**).

Exposiciones más cortas: Durante la preparación, divide el mazo en 2 partes iguales (A y B). Coloca la carta de policía boca abajo sobre el mazo B y apila el mazo A sobre este.

Exposiciones más largas: Durante la preparación, divide el mazo en 4 partes iguales (A, B, C y D). Coloca la carta de policía boca abajo sobre el mazo D y apila después los mazos C, B y A (en ese orden) sobre el D.



PARIS



París, la ciudad de las luces y cuna de innumerables artistas, es un destacado epicentro de la cultura y el arte europeo. Las autoridades te han encomendado, junto a otros creadores, diseñar una estructura que capture y refleje el espíritu único de esta ciudad icónica.

PREPARACIÓN

- Los jugadores no tienen base propia: comparten una sola base colocada horizontalmente al alcance de todos. Deja a un lado el resto de bases.
- Reparte 3 cartas Junk Art a cada jugador.
- Revela 2 cartas de puntuación.

Nota: Las cartas de puntuación 3 y 4 no pueden estar en juego a la vez; si es el caso, devuelve una de las dos debajo de su mazo y revela otra en su lugar.

TURNO DE JUEGO

- Elige 1 carta de tu mano y ponla boca arriba delante del jugador a tu derecha.
- Ese jugador debe coger la pieza correspondiente a la carta recibida y colocarla en la estructura común.
- Roba 1 carta.
- El turno pasa al jugador a tu derecha.

PIEZAS CAÍDAS

Un jugador queda eliminado en cuanto acumule 3 o más piezas caídas.

FIN DE LA EXPOSICIÓN Y PUNTOS DE FAMA

La exposición termina en cuanto un jugador es eliminado o cuando se han jugado todas las cartas. Los jugadores que no han sido eliminados ganan **3**.

PHILADELPHIA



Philadelphia combina historia y modernidad, su vibrante escena cultural incluye museos, una rica tradición gastronómica y arte callejero. Construye tu obra de arte con las piezas que te ceden tus compañeros artistas, pero ten cuidado, no puedes confiar en que lo hagan con las mejores intenciones.

PREPARACIÓN

1. Reparte 3 cartas Junk Art a cada jugador.
2. Revela 1 carta de puntuación.

TURNO DE JUEGO

1. Cada jugador mira su mano de cartas: se queda una boca abajo, pasa una al jugador a su izquierda y la otra al jugador a su derecha. ¡No mires las 2 cartas que recibes hasta que no hayas pasado las tuyas! Cuando solo hay 2 jugadores, pasas las 2 cartas a tu oponente.
2. A continuación, todos revelan sus 3 cartas, cogen las piezas correspondientes y las colocan de una en una en sus estructuras.
3. Después de colocar sus piezas, todos roban 3 cartas.

PIEZAS CAÍDAS

Un jugador queda eliminado en cuanto acumule 3 o más piezas caídas.

FIN DE LA EXPOSICIÓN Y PUNTOS DE FAMA

La exposición termina en cuanto un jugador es eliminado o cuando se han jugado todas las cartas. Los jugadores que no han sido eliminados ganan **3**.

PHUKET



Phuket, una isla al sur de Tailandia, combina playas paradisíacas con un casco antiguo lleno de encanto. Destaca su arquitectura que fusiona estilos chino-portugués y tradición tailandesa, reflejando su rica historia cultural y comercial. En esta isla paradisíaca se premia que las obras representen esa mezcla que caracteriza a la arquitectura local.

PREPARACIÓN

1. Reparte 10 cartas Junk Art a cada jugador. Las cartas sobrantes no se usan en esta ciudad.

TURNO DE JUEGO

1. Elige 1 carta de tu mano y ponla boca arriba delante del jugador a tu derecha.
2. Ese jugador debe coger la pieza correspondiente a la carta recibida y colocarla en su estructura: el jugador gana **1** si la pieza no toca otra de su mismo color o forma.
3. Roba 1 carta.
4. El turno pasa al jugador a tu derecha.

PIEZAS CAÍDAS

Un jugador queda eliminado en cuanto acumule 3 o más piezas caídas.

FIN DE LA EXPOSICIÓN Y PUNTOS DE FAMA

La exposición termina en cuanto un jugador es eliminado o cuando se han jugado todas las cartas. Determina entonces las 3 estructuras más altas y distribuye los puntos de fama como sigue:

- La estructura más alta gana **3**, la segunda **2** y la tercera **1** (a 2 jugadores la segunda estructura gana **1** en vez de **2**).

PISA



Pisa, ubicada en la región de Toscana, es mundialmente reconocida por su Torre Inclinada. En colaboración con otros artistas, tu tarea será diseñar una estructura que rinda homenaje a esta emblemática torre, evitando replicar su característica inclinación.

PREPARACIÓN

1. Los jugadores no tienen base propia: comparten dos bases colocadas horizontalmente, una junto a la otra, al alcance de todos. Deja a un lado el resto de bases.
2. Revela tantas cartas Junk Art como jugadores menos uno.
3. Revela 1 carta de puntuación.

TURNO DE JUEGO

1. Elige 1 de las cartas visibles, coge la pieza correspondiente y colócala en la estructura común.
2. Si al final de tu turno no quedan cartas visibles, revela de nuevo tantas cartas como jugadores menos uno.
3. El turno pasa al jugador a tu izquierda.

PIEZAS CAÍDAS

Un jugador queda eliminado en cuanto acumule 3 o más piezas caídas.

FIN DE LA EXPOSICIÓN Y PUNTOS DE FAMA

La exposición termina en cuanto un jugador es eliminado o cuando se han jugado todas las cartas. Los jugadores que no han sido eliminados ganan **3**.

TOKYO



Tokyo es una metrópolis dinámica que fusiona tradición y modernidad. Reconocida por su arquitectura futurista y sus imponentes rascacielos, tu desafío será diseñar una estructura que esté a la altura de estos majestuosos edificios.

PREPARACIÓN

1. Reparte 10 cartas Junk Art a cada jugador. Las cartas sobrantes no se usan en esta ciudad.
2. Revela 1 carta de puntuación.

TURNO DE JUEGO

1. Simultáneamente, cada jugador elige 1 carta de su mazo y la coloca boca abajo encima del mismo.
2. A continuación, todos pasan su mazo al jugador a su derecha.
3. Cada jugador revela ahora la primera carta de su nuevo mazo, coge la pieza correspondiente y la coloca en su estructura.

PIEZAS CAÍDAS

Las piezas caídas no tienen ningún efecto en esta ciudad.

FIN DE LA EXPOSICIÓN Y PUNTOS DE FAMA

La exposición termina cuando se han jugado todas las cartas. Determina entonces las 3 estructuras más altas y distribuye los puntos de fama como sigue:

- La estructura más alta gana **3**, la segunda **2** y la tercera **1** (a 2 jugadores la segunda estructura gana **1** en vez de **2**).

AGRADECIMIENTOS Y CRÉDITOS

Los autores quieren dar las gracias a todos los probadores que ayudaron a dar forma a un juego tan extraordinario: Dave Aiken, Emiko Aiken, Koji Aiken, Owen Aiken, Elly Boersema, Michael Campsall, Jamaica Campsall, Marc Casas-Cordero, Al Cormier, Xavier Cousin, Peter Grant, Sharon Harris, John Harris, Graeme Jahns, Alex James, Don Kirkby, Jan Kraft, Maria Li, Ethan Lim, Steve Mason, Stacy McDougall, Elsa Michel, Matt Musselman, Brandon Nicell, James Osgood, Bonnie Skiffington, Colin Skiffington, Carrie Stephenson-Lim, Jeff Temple, Shawn Thomas, Scott Veenvliet, Kevin Wilson, Jen Wilson, Leroy Wissing y Mike Wood.

Ludonova quiere dar las gracias a los autores por confiar en nosotros para continuar la aventura de este magnífico y “tambaleante” juego.

Autores: Jay Cormier y Sen-Foong Lim

Ilustraciones: Eric Hibbeler

Diseño gráfico y maquetación: David Prieto

Desarrollo y reglamento: Juan Luque y Rafael Sáiz

© Ludonova S.L., 2025. Todos los derechos reservados.
Ludonova S.L., Calle San Pablo 22, Córdoba, España



Escanea este código si
prefieres aprender a jugar con
nuestro videotutorial

