JAY CORMIER & SEN-FOONG LIM

JUNK ART

RÈGLE

Là où certains voient des rebuts, d'autres voient de l'art !
Dans Junk Art, vous êtes une étoile montante, connue pour transformer les rebuts du quotidien en de magnifiques structures et des créations extraordinaires : Junk Art ! Par contre, la scène mondiale ne cesse de se développer et bien que vous soyez prodigieux, d'autres commencent à montrer de vrais talents. Le nombre de fans croît dans le monde entier et chaque ville étale ses préférences.

Il est temps pour vous de quitter votre ville natale et de dévoiler vos créations à la face du monde. Aventurez-vous dans une tournée mondiale pour avoir le plus de fans, au nom du Junk Art ! Après tout, pour un Junk Artiste, avoir le plus de fans signifie être le meilleur !

PRÉSENTATION ET BUT DU JEU

Junk Art combine adresse, un bon sens de l'équilibre et un peu de chance. Lors d'une tournée mondiale, vous exposerez vos œuvres dans plusieurs villes. Chaque exposition sera divisée en tours durant lesquels les joueurs placeront une ou plusieurs pièces sur leur structure. Selon la ville, vous aurez peut-être à choisir ou jouer une carte. Votre but sera toujours d'attirer le plus de fans en érigeant la structure la plus haute, en ayant celle qui tiendra le plus longtemps entre autres critères!

MATÉRIEL

- 6 bases en bois



- 60 jetons Fan (30 de valeur 5, 30 de valeur 1)



- 60 pièces en bois, représentant les rebuts (15 pièces dans chacune des 4 couleurs)



Note : Les pièces n'entrent pas toutes l'une dans l'autre. À vous de découvrir les combinaisons possibles!

- 60 cartes Junk Art (une pour chaque pièce)



- 15 cartes Ville (dont 3 cartes vierges)



- 1 carte Premier Joueur/Sens du jeu



- 1 carte Spéciale Étoile



- 3 cartes Cactus (uniquement pour Nashville)



- 1 mètre ruban

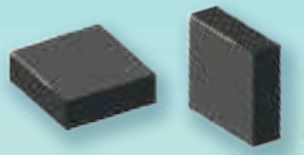


DÉROULEMENT ET RÈGLES UNIVERSELLES

Avant d'entreprendre votre tournée mondiale, certaines choses sont à connaitre. Chaque ville que vous visiterez durant votre tournée mondiale aura des règles spécifiques quant à la mise en place et au déroulement de l'exposition. Tout d'abord, vous devez lire les règles se trouvant aux pages 2 et 3. Ces règles s'appliquent à toutes les villes et incluent la mise en place, la manipulation de vos pièces, ce qu'il advient des pièces tombées, comment désigner le gagnant de la tournée mondiale, etc. Bienvenue dans Junk Art!

MISE EN PLACE À LA PREMIÈRE VILLE

1. Donnez une base à chaque joueur. Chacun choisit sur quel côté il la pose.



2. Mélangez le paquet de cartes Junk Art et placez-le, face cachée, à portée de main de tous les joueurs. Les cartes Cactus et Spéciale ne doivent pas être mélangées n'étant utilisées que dans certaines villes.



3. Faites une réserve avec toutes les pièces au milieu de la zone de jeu.

4. Placez les jetons Fan et le mètre ruban à côté de cette réserve.

5. Le dernier joueur à être allé voir une exposition d'art est le premier joueur. Donnez-lui la carte Premier Joueur. Si possible, placez-la sur la même face que le symbole direction de la ville actuelle (voir ci-dessous).



Remarque : On ne détermine le premier joueur de cette manière que pour la première ville. Pour les villes suivantes, le premier joueur est celui avec le moins de fans. En cas d'égalité, le premier est le suivant dans le sens horaire.

6. Préparez votre tournée mondiale en retirant toutes les cartes Ville ne correspondant pas au nombre de joueurs présents dans la partie, ainsi que la carte Nashville.



Mélangez les cartes Ville et alignez-en 3, face visible. Ce sont les villes que vous visiterez lors de votre tournée mondiale, la ville la plus à gauche étant la première de votre tournée. Pour votre première partie, nous vous conseillons dans l'ordre : Philadelphia, Monaco et Paris.



Durée de la tournée mondiale : Bien que cette mise en place n'utilise que 3 cartes, vous pouvez en mettre autant que vous voulez. Après tout, c'est votre tournée mondiale!

Remarque : Nashville est mise de côté, car elle nécessite un exemplaire du jeu Flick'em Up.

7. Finalisez la mise en place en suivant les règles spécifiques de la ville.

Pour votre première partie, la description de Philadelphia se retrouve en page 8. N'oubliez pas de lire toutes les règles universelles, incluant celles en page 3!

LA RÈGLE D'OR

Si une règle spécifique à une ville contredit les règles décrites précédemment, appliquez en priorité les règles de cette ville, mais uniquement pour cette ville.

PLACER UNE PIÈCE

- Quand vous devez choisir une pièce, elle devient votre pièce active dès que vous la prenez en main.

Pièce active : la pièce que vous êtes en train de placer.

- Vous pouvez utiliser une ou deux mains pour placer votre pièce active.
- Vous pouvez placer votre pièce active n'importe où sur votre structure ou votre base tant qu'elle ne touche pas la table.

Votre structure inclut toutes les pièces sur votre base, dont la base.

- Vous pouvez tenir votre base d'une main.
- Vous pouvez utiliser votre pièce active pour déplacer une ou plusieurs autres pièces de votre structure. Les pièces sur votre structure doivent rester en contact avec votre structure à tout instant.
- Si vous avez plus d'une pièce à placer lors d'un tour, vous devez les placer l'une après l'autre.

Lâcher la pièce active : Si vous lâchez la pièce active, vous pouvez la ramasser et la replacer. Cette règle s'applique s'il n'y a que cette pièce qui tombe de votre structure après que vous l'avez placée.

Vous voulez une partie plus difficile ? Ne jouez qu'avec une main. Encore plus dure ? Jouez avec votre main non dominante !



PIÈCES TOMBÉES ET CONVENANCE

- À tout moment, si une pièce tombe d'une structure et touche la table, le propriétaire de cette structure met cette pièce de côté parmi ses pièces tombées.

Exception : Voir « Lâcher la pièce active » ci-dessus.

- Si vous faites tomber des pièces d'un autre joueur sur la table, c'est vous qui gardez la pièce en tant que pièce tombée.
- Tous les joueurs doivent éviter de toucher la table, que cela soit par mégarde ou volontairement, surtout quand ils ne sont pas en train de placer une pièce.
- Vous n'avez pas le droit de toucher à la structure d'un autre joueur.

FERMETURE DE L'EXPOSITION

- Chaque ville à ses propres règles pour déterminer quand l'exposition ferme.
- Sauf indication contraire, vous devez toujours placer votre pièce active quand l'exposition ferme.
- **Condition de fermeture générale : quelle que soit la ville, l'exposition ferme si toutes les cartes Junk Art ont été jouées.**



Remarque : La plupart des villes vous incitent à créer la plus haute structure. Utilisez le mètre ruban pour la déterminer !

LES VILLES SUIVANTES

Lorsque vous vous déplacez vers la prochaine ville de votre tournée mondiale, les joueurs gardent leurs fans gagnés précédemment et s'installent dans la nouvelle ville comme ils l'ont fait dans la première. Passez la carte Premier Joueur au joueur avec le moins de fans.

FIN DE LA TOURNÉE MONDIALE ET GAGNANT

Lorsque les joueurs ont terminé la dernière ville de la tournée, la partie est finie. Le joueur avec le plus de fans, après la fermeture de l'exposition de la dernière ville, gagne la partie.

ÉGALITÉ

En cas d'égalité, le joueur ayant obtenu le plus de fans dans la dernière ville gagne.
Si l'égalité persiste, les joueurs doivent soit partager la victoire, soit s'affronter lors d'un ultime face à face dans la ville de Monaco. Les autres cas d'égalité sont réglés à l'amiable (les joueurs à égalité reçoivent le maximum accordé par la position contestée).

LES VILLES

Les pages suivantes décrivent les règles des différentes villes. Référez-vous à la ville dont vous avez besoin !



DÉTAILS D'UNE CARTE VILLE

1. Nom de la ville et page de référence.
2. Nombre de joueurs autorisés pour cette ville.
3. Condition de fermeture d'exposition.
4. Sens du jeu : sens horaire, sens antihoraire ou simultané.
5. Mise en place rapide. Pour certaines villes, vous devrez regarder leurs règles.
6. Gain potentiel de fans.
7. Base(s) commune(s). Symbole uniquement indiqué sur certaines cartes.



HOME TOWN

Bien que vous collaboriez avec d'autres artistes, vous voulez que votre art soit le plus remarqué et apprécié, après tout c'est votre ville natale !

NOMBRE DE JOUEURS : 2-6
BUT : Avoir le plus de fans, bonus pour les structures les plus hautes
FERMETURE DE L'EXPOSITION : Fin d'un tour où un joueur a au moins 5 pièces tombées

MISE EN PLACE DANS LA HOME TOWN (VILLE NATALE)

1. Distribuez 4 cartes Junk Art à chaque joueur.
2. Mettez de côté vos jetons Fan afin de ne pas les mélanger avec ceux qui seront gagnés à Home Town.

TOUR DES JOUEURS DANS LA VILLE NATALE

1. Choisissez 2 de vos 4 cartes et passez-les au joueur suivant dans le sens du jeu. Ce joueur doit prendre 1 des 2 cartes et vous rendre l'autre.
2. Vous devez tous les deux prendre simultanément la pièce correspondant à votre carte et la placer sur votre structure.
3. Pour chaque pièce, ayant la même forme ou la même couleur que la pièce active et touchée par celle-ci, ce joueur prend 1 fan de la réserve.
4. Piochez 2 cartes pour avoir de nouveau un total de 4 cartes en main.
5. L'exposition continue avec le joueur suivant dans le sens du jeu.

PIÈCES TOMBÉES DANS LA VILLE NATALE

Une fois qu'un joueur a au moins 5 pièces tombées, la fermeture de l'exposition est imminente.

FERMETURE DE L'EXPOSITION ET NOMBRE DE FANS REMPORTÉ

Une fois qu'un joueur a au moins 5 pièces tombées, continuez l'exposition jusqu'à ce que chaque joueur ait joué le même nombre de tours, ensuite l'exposition est fermée.

Pour chacune de vos pièces tombées, vous devez remettre dans la réserve 1 fan **parmi ceux obtenus à Home Town**. Si vous avez plus de pièces tombées que de fans, vous perdez tous les fans obtenus à Home Town.

Déterminez les 3 plus hautes structures et distribuez les bonus suivants :

1re structure la plus haute : 5 fans
2e structure la plus haute : 3 fans
3e structure la plus haute : 1 fan

AMSTERDAM

Certains quartiers d'Amsterdam peuvent être très attirants, mais vous espérez attirer les fans avec votre junk art sensationnel!

NOMBRE DE JOUEURS : 3-6
BUT : Avoir la structure la plus haute
FERMETURE DE L'EXPOSITION : Un joueur est éliminé

MISE EN PLACE À AMSTERDAM

Distribuez 3 cartes Junk Art à chaque joueur. Il est temps de remporter des plis pour choisir vos pièces!

TOUR DES JOUEURS À AMSTERDAM

1. Chaque joueur choisit une carte de sa main et la pose face cachée devant lui.
2. Tous les joueurs révèlent leur carte en même temps.
3. La carte avec la plus forte valeur numérique remporte le pli. Si plusieurs cartes ayant la même valeur devaient gagner, alors la couleur la plus forte l'emporte. La force des couleurs est dans l'ordre :



4. Le gagnant donne une carte de ce pli à chaque joueur, lui inclus.
5. Chaque joueur doit alors trouver la pièce correspondant à la carte qu'il a reçue et la placer sur sa structure.
6. Chaque joueur pioche une nouvelle carte et les tours continuent jusqu'à la fermeture de l'exposition.

PIÈCES TOMBÉES À AMSTERDAM

Vous êtes éliminé dès que vous avez au moins 2 pièces tombées.

FERMETURE DE L'EXPOSITION ET NOMBRE DE FANS REMPORTÉ

L'exposition ferme dès qu'un joueur est éliminé ou dès que toutes les cartes ont été jouées.

Déterminez la structure la plus haute, ce joueur gagne 3 fans. Tout autre joueur, qui n'a pas été éliminé, gagne 2 fans.

GUJARAT

La fête des couleurs est un évènement culturel spectaculaire. Les organisateurs ont exigé des structures monocolores pour l'évènement à venir.

NOMBRE DE JOUEURS : 2-4
BUT : Avoir la structure la plus haute
FERMETURE DE L'EXPOSITION : Un joueur a au moins 2 pièces tombées.

MISE EN PLACE À GUJARAT

Chaque joueur prend toutes les pièces d'une même couleur.

TOUR DES JOUEURS À GUJARAT

1. Retournez la carte du dessus du paquet Junk Art. Chaque joueur doit poser cette pièce, de sa couleur, sur sa propre structure.
2. Une fois que tous les joueurs ont réussi à placer leur pièce, retournez la carte suivante et continuez.

Remarque : Si vous révélez une carte montrant une pièce déjà placée, défaussez la carte et retournez la suivante.

PIÈCES TOMBÉES À GUJARAT

L'exposition ferme dès qu'un joueur a au moins 2 pièces tombées.

FERMETURE DE L'EXPOSITION ET NOMBRE DE FANS REMPORTÉ

L'exposition ferme lorsque toutes les pièces ont été jouées. L'exposition ferme également si un joueur a au moins 2 pièces tombées après que tous les joueurs aient placé la pièce active.

Déterminez la structure la plus haute et distribuez les fans comme suit :

1re structure la plus haute : 5 fans
2e structure la plus haute : 3 fans
3e structure la plus haute : 1 fan



INDIANAPOLIS

Les organisateurs des 500 miles d'Indianapolis ont décidé à la dernière minute d'exposer quelques constructions Junk Art autour du circuit. Cependant, ils en ont besoin tout de suite.

NOMBRE DE JOUEURS : 2-6
BUT : Placer le plus de pièces, bonus pour la structure la plus haute
FERMETURE DE L'EXPOSITION : Toutes les cartes ont été jouées

MISE EN PLACE À INDIANAPOLIS

Distribuez à chaque joueur un paquet de 10 cartes Junk Art face cachée. Les cartes Junk Art restantes ne seront pas utilisées.

TOUR DES JOUEURS À INDIANAPOLIS

1. Quand le premier joueur dit « Partez ! », tous les joueurs retournent simultanément la première carte de leur paquet.
2. Chaque joueur doit alors trouver la pièce correspondante et la placer sur sa structure.
3. Une fois votre pièce placée, criez « Fini ! ». Le tour se termine quand tous les joueurs sauf un ont dit « Fini ! ». Ce dernier ne place pas sa pièce et la remet dans la réserve.
4. Continuez jusqu'à ce que toutes les cartes aient été jouées.

Remarque : En cas de doute sur le dernier joueur à avoir dit « Fini ! », considérez que tous les joueurs concernés ont placé leur pièce.

Remarque : Si un joueur qui a placé sa pièce oublie de dire « Fini ! » avant la fin du tour, celui-ci devra retirer sa dernière pièce placée.

PIÈCES TOMBÉES À INDIANAPOLIS

Les pièces tombées sont remises dans la réserve sans autre effet.

FERMETURE DE L'EXPOSITION ET NOMBRE DE FANS REMPORTÉ

Lorsque toutes les cartes ont été jouées, l'exposition ferme. Les joueurs vérifient le nombre de pièces composant leur structure et gagnent des fans en fonction de ce nombre :

10 pièces : 5 fans
7-9 pièces : 3 fans
5-6 pièces : 1 fan
Le joueur qui a la structure la plus haute gagne également un bonus de 1 fan.



MONACO

Les choses vont vites à Monaco et vous aussi ! Soyez le premier à créer une superbe structure avec tous vos rebuts !

NOMBRE DE JOUEURS : 2-6
BUT : Placer le plus de pièces, bonus pour la structure la plus haute
FERMETURE DE L'EXPOSITION : Un joueur a placé toutes ses pièces

MISE EN PLACE À MONACO

Distribuez à chaque joueur un paquet de 10 cartes Junk Art face cachée. Les cartes Junk Art restantes ne seront pas utilisées.

TOUR DES JOUEURS À MONACO

1. Quand le premier joueur dit « Partez ! », tous les joueurs retournent simultanément la première carte de leur paquet.
2. Chaque joueur doit alors trouver la pièce correspondante et la placer sur sa structure.
3. Après avoir placé votre pièce, piochez la prochaine carte, trouvez la pièce correspondante et placez-la. Vous ne devez pas attendre les autres joueurs. De fait, plus vous êtes rapide, mieux c'est. Continuez jusqu'à ce qu'un joueur ait placé ses 10 pièces.

PIÈCES TOMBÉES À MONACO

Toutes les pièces tombées doivent être replacées une à une et dans l'ordre de votre choix, avant de pouvoir continuer.

FERMETURE DE L'EXPOSITION ET NOMBRE DE FANS REMPORTÉ

Quand un joueur a placé sa 10e pièce, l'exposition ferme immédiatement. Tout joueur qui a encore une pièce active doit la défausser.

Les joueurs vérifient le nombre de pièces composant leur structure et gagnent des fans en fonction de ce nombre :

10 pièces : 5 fans
7-9 pièces : 3 fans
5-6 pièces : 1 fan
Le joueur qui a la structure la plus haute gagne également un bonus de 1 fan.

MONTRÉAL

La coopération est la raison majeure qui fait du Canada un endroit où il fait bon vivre. Travaillez sur une œuvre pendant quelque temps, puis passez à une structure faite par un autre et ajoutez-y votre touche personnelle. À Montréal, les excuses sont toujours acceptées.

NOMBRE DE JOUEURS : 2-6
BUT : Être le dernier artiste en lice
FERMETURE DE L'EXPOSITION : Un seul artiste en lice

MISE EN PLACE À MONTRÉAL

Distribuez 3 cartes Junk Art à chaque joueur.

TOUR DES JOUEURS À MONTRÉAL

1. Chaque joueur choisit et place une carte face visible devant le joueur suivant.
2. Chaque joueur doit ensuite simultanément trouver la pièce correspondante à la carte devant lui et la placer sur sa structure.

Remarque : Les joueurs doivent placer les cartes jouées devant eux et disposer les cartes suivantes de façon à ce que l'on puisse voir le nombre total de cartes jouées.

3. Chaque joueur pioche pour avoir de nouveau un total de 3 cartes en main.
4. À la fin d'un tour lors duquel tous les joueurs ont 3 cartes jouées placées devant eux, chaque joueur se déplace, seulement avec ses fans, dans le sens du jeu. La structure devant vous est maintenant la vôtre. Défaussez les 3 cartes devant vous.

Remarque importante : Si des pièces tombent d'une structure lors du déplacement des joueurs, aucun joueur n'est éliminé. Toutes les pièces tombées sont retirées de l'exposition sans autre effet avant de jouer de nouvelles cartes.

5. Les tours continuent jusqu'à la fin de l'exposition.

PIÈCES TOMBÉES À MONTRÉAL

Vous et votre structure êtes éliminés si au moins 2 pièces tombent de votre structure lorsque vous placez une pièce.

FERMETURE DE L'EXPOSITION ET NOMBRE DE FANS REMPORTÉ

L'exposition peut fermer de deux façons :

1. Il ne reste qu'un seul artiste en jeu et ce joueur a placé sa pièce active. Dans ce cas, ce joueur gagne et reçoit 5 fans.

OU

2. Les joueurs qui restent sont tous éliminés au même instant ou il ne reste plus assez de cartes pour en distribuer. Ces joueurs partagent la victoire et reçoivent chacun 3 fans.

NEW YORK

À la faveur de la nuit, rivalisez avec d'autres artistes afin de construire la plus audacieuse des sculptures dans la ville qui ne dort jamais. Soyez vigilant, la police peut débarquer à tout instant !

NOMBRE DE JOUEURS : 2-6
BUT : Avoir la structure la plus haute
FERMETURE DE L'EXPOSITION : La carte Étoile est révélée

MISE EN PLACE À NEW YORK

1. Faites 3 paquets de cartes Junk Art aussi égaux que possible (A, B et C). Placez la carte Étoile sur le dessus du paquet C. Puis placez le paquet A et B au-dessus du tout.
2. Disposez 3 cartes Junk Art face visible sur la table.

TOUR DES JOUEURS À NEW YORK

1. À votre tour, choisissez une des cartes face visible, trouvez la pièce correspondante et placez-la sur votre structure. Si la pièce que vous venez de placer **touche** une autre pièce de la même couleur ou forme, vous devez placer une pièce de plus en choisissant parmi les cartes restantes.

   Votre tour se termine lorsqu'il ne reste plus de cartes face visible ou lorsque la pièce que vous avez placée **ne touche pas** une autre pièce de même couleur ou de même forme.
2. Une fois votre tour terminé, piochez pour avoir de nouveau un total de 3 cartes face visible sur la table. Le jeu continue avec le joueur suivant.

PIÈCES TOMBÉES À NEW YORK

Les pièces tombées sont retirées de l'exposition sans autre effet.

FERMETURE DE L'EXPOSITION ET NOMBRE DE FANS REMPORTÉ

Dès que la carte Étoile est révélée, la police débarque et tout le monde s'enfuit en courant. L'exposition ferme immédiatement.

Déterminez les 3 structures les plus hautes et distribuez les fans comme suit :

1re structure la plus haute : 5 fans
2e structure la plus haute : 3 fans
3e structure la plus haute : 1 fan

EXPOSITION PLUS COURTE OU PLUS LONGUE A NEW YORK

Pour une exposition plus courte : lors de la mise en place, faites deux paquets (A et B), puis placez la carte Étoile sur le dessus du paquet B et enfin le paquet A au-dessus du tout.

Pour une exposition plus longue : lors de la mise place, faites quatre paquets (A, B, C et D) puis placez la carte Étoile sur le dessus du paquet D et enfin empilez les paquets afin d'obtenir l'ordre suivant de haut en bas : A, B, C et D.



Paris est bien connue pour ses artistes de rue. Ceux-ci ont demandé l'aide d'autres artistes pour raconter l'histoire des artistes de rue. Les artistes de rue doivent souvent improviser des histoires à partir de ce qui les entoure, mais aussi de ce que leur donne leur audience. Utilisez votre talent pour vous adapter aux défis que l'on vous lance afin de faire une création éblouissante!

NOMBRE DE JOUEURS : 2-6
BUT : Ne pas être éliminé
FERMETURE DE L'EXPOSITION : Un joueur est éliminé

MISE EN PLACE À PARIS

1. Les joueurs n'ont pas de base individuelle. Au lieu de cela, une base commune est placée à portée de main de tous les joueurs.
2. Distribuez 3 cartes Junk Art à chaque joueur.

TOUR DES JOUEURS À PARIS

1. À votre tour, choisissez une des cartes de votre main et placez-la devant le joueur suivant.
2. Ce joueur doit trouver la pièce correspondante et la placer sur la structure commune.
3. Piochez une nouvelle carte et le jeu continue avec le tour du joueur venant de placer une pièce.

PIÈCES TOMBÉES À PARIS

Vous êtes éliminé dès que vous avez au moins 3 pièces tombées.

FERMETURE DE L'EXPOSITION ET NOMBRE DE FANS REMPORTÉ

Dès qu'un joueur est éliminé, l'exposition ferme.

Tous les joueurs qui n'ont pas été éliminés gagnent 3 fans.



Il y a tant d'amour dans l'air pour vos confrères artistes! Ou bien est-ce de l'animosité? Apprenez à partager avec tout le monde, car dans cette ville, c'est le seul moyen de faire de l'art.

NOMBRE DE JOUEURS : 2-6
BUT : Être le dernier artiste en lice
FERMETURE DE L'EXPOSITION : Un seul artiste en lice

MISE EN PLACE À PHILADELPHIA

Distribuez 3 cartes Junk Art à chaque joueur.

TOUR DES JOUEURS À PHILADELPHIA

1. Au même moment, tous les joueurs regardent leurs cartes, en gardent 1 pour eux-mêmes et en passe 1 à chaque joueur adjacent. Vous devez passer vos 2 cartes avant de regarder celles que l'on vous donne.

Remarque : Lorsqu'il ne reste que 2 joueurs, chacun passe 2 cartes à son adversaire.

2. Les joueurs regardent leurs cartes, prennent les 3 pièces correspondantes et les placent une par une.
3. Une fois que tout le monde a placé ses 3 pièces, recommencez en distribuant 3 cartes à chaque joueur.

PIÈCES TOMBÉES À PHILADELPHIA

Vous êtes éliminés dès que vous avez au moins 2 pièces tombées.

FERMETURE DE L'EXPOSITION ET NOMBRE DE FANS REMPORTÉ

L'exposition peut fermer de deux façons :

1. Il ne reste qu'un seul artiste en jeu. Dans ce cas, ce joueur gagne et reçoit 5 fans.

OU

2. Les joueurs qui restent sont tous éliminés au même instant ou il ne reste plus assez de cartes pour en distribuer. Ces joueurs partagent la victoire et reçoivent chacun 3 fans.

PISA

Il est grand temps de collaborer avec d'autres artistes pour créer votre plus grande œuvre à ce jour. Mais ne copiez pas trop sur la célèbre tour de Pise, sinon tout pourrait s'écrouler!

NOMBRE DE JOUEURS : 2-6
BUT : Ne pas être éliminé
FERMETURE DE L'EXPOSITION : Un joueur est éliminé

MISE EN PLACE À PISA

1. Les joueurs n'ont pas de base individuelle. Au lieu de cela, deux bases sont placées, côte à côte pour former une base commune, à portée de main de tous les joueurs.



2. Révélez une carte de moins que le nombre de joueurs du paquet Junk Art et placez-les face visible sur la table.
(Par exemple à 4 joueurs, vous révèlerez et placerez 3 cartes face visible.)

TOUR DES JOUEURS À PISA

1. À votre tour, choisissez une des cartes révélées, trouvez la pièce correspondante et placez-la sur la structure commune.
2. Les joueurs suivants dans le sens du jeu jouent un après l'autre jusqu'à ce que toutes les cartes révélées aient été jouées. À ce moment-là, révélez autant de cartes que lors de la mise en place et continuez.

PIÈCES TOMBÉES À PISA

Vous êtes éliminés dès que vous avez au moins 2 pièces tombées.

FERMETURE DE L'EXPOSITION ET NOMBRE DE FANS REMPORTÉ

Dès qu'un joueur est éliminé, l'exposition ferme.

Tous les joueurs qui n'ont pas été éliminés gagnent 3 fans.

TOKYO

Tokyo est une ville imprégnée de modernisme aussi bien que d'art traditionnel! Alors que les adeptes de courses de rue dérapent devant vous, les artistes mettent en valeur leur interprétation de ces courses poursuites à haute vitesse. On va se la jouer fast and furious.

NOMBRE DE JOUEURS : 2-6
BUT : Avoir la structure la plus haute
FERMETURE DE L'EXPOSITION : Toutes les cartes ont été jouées

MISE EN PLACE À TOKYO

Distribuez 10 cartes Junk Art à chaque joueur. Les cartes restantes ne seront pas utilisées.

TOUR DES JOUEURS À TOKYO

1. Choisissez simultanément 1 carte de votre paquet que vous placez sur le dessus de vos autres cartes, face cachée. Puis passez ce paquet au joueur suivant.
2. Retournez simultanément la carte du dessus de votre nouveau paquet, trouvez la pièce correspondante et placez-la sur votre structure. Ensuite, défaussez la carte.
3. Répétez les étapes 1 et 2 avec votre paquet désormais plus petit.

PIÈCES TOMBÉES À TOKYO

Les pièces tombées sont retirées de l'exposition sans autre effet.

FERMETURE DE L'EXPOSITION ET NOMBRE DE FANS REMPORTÉ

Quand toutes les cartes ont été jouées, l'exposition ferme.

Déterminez les 3 structures les plus hautes et distribuez les fans comme suit :

1re structure la plus haute : 5 fans
2e structure la plus haute : 3 fans
3e structure la plus haute : 1 fan



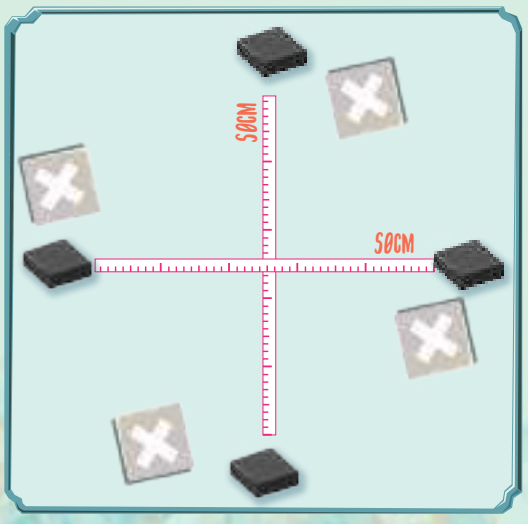
Bien que Nashville soit surnommé avec justesse « Music city » à travers le monde, de nombreux fans des arts visuels tentent de faire une percée dans le Sud. Quel meilleur endroit que cette plaque tournante de commerce et de culture en plein essor ? Ils y ont déjà construit une réplique du Parthénon. Quelle sera votre contribution ?

Remarque spéciale : cette exposition nécessite un exemplaire du jeu Flick'em Up. Ces règles spécifiques sont très différentes des autres. Nous vous recommandons de bien vous familiariser avec, en ne jouant que cette exposition, avant de l'inclure dans une tournée mondiale.

NOMBRE DE JOUEURS : 2-4
BUT : Avoir la structure la plus haute, bonus de butin !
FERMETURE DE L'EXPOSITION : La 3e carte Cactus est révélée

MISE EN PLACE À NASHVILLE

1. **Chaque joueur prend un cowboy de la boite de Flick'em Up (peu importe sa couleur). Placez les balles à portée de main des joueurs et ajoutez les 3 cactus aux pièces de la réserve.**
2. Faites en sorte que le milieu de la table ne comporte aucune pièce.
3. Les joueurs placent leur base à 50 cm les unes des autres. Vérifiez cela avec le mètre ruban. À 4 joueurs, vous devriez créer un carré de 50 cm de côté.



4. Distribuez 4 cartes Junk Art à chaque joueur.
5. Chaque joueur met ensuite en place sa structure initiale en jouant 3 cartes de sa main dans l'ordre de son choix et place la pièce correspondante sur sa structure. Les joueurs défaussent les cartes jouées dans leur défausse personnelle (tel qu'illustré précédemment) avec la carte correspondant à la dernière pièce jouée sur le dessus.
6. Faites 2 paquets aussi égaux que possible avec les cartes Junk Art restantes (A et B). Mélangez 2 cartes Cactus dans le paquet A. Placez la 3e carte Cactus **face visible** sur le dessus du paquet B. Finalement, placez le paquet A au-dessus du tout.
7. L'exposition se poursuit en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens du jeu.

TOUR DES JOUEURS À NASHVILLE

1. Piochez jusqu'à avoir 2 cartes en main. Jouez une de ces cartes sur votre défausse et placez la pièce correspondante sur votre structure.



Jouer une carte Cactus : Vous devez prendre une pièce cactus de la réserve et la placer debout sur votre structure.

2. Si la carte que vous jouez correspond à la couleur ou au nombre de la carte du dessus de la défausse d'un autre joueur, vous avez droit de tirer sur sa structure ou son cowboy. Si les cartes sont de la même couleur, réalisez 1 tir, si elles ont le même nombre, réalisez 2 tirs. Vous ne pouvez tirer qu'en direction d'un seul joueur durant un tour.

Remarque : Quand vous jouez une carte cactus, cela vous permet de réaliser 1 tir sur le joueur de votre choix. Lorsqu'elles sont sur le dessus de la défausse, les cartes Cactus sont considérées comme des cartes vertes.

3. Placez votre cowboy où vous le souhaitez à 3 cm de votre base. Vous pouvez ensuite réaliser votre tir ou vos tirs, en suivant les règles de Flick'em Up.
4. C'est seulement après avoir effectué votre tir ou vos tirs que vous vérifiez les pièces tombées. Ensuite, laissez votre cowboy à sa place et l'exposition se poursuit avec le joueur suivant.

PIÈCES TOMBÉES À NASHVILLE

- **Si des pièces tombent de votre structure en dehors d'un tir,** ces pièces sont retirées de l'exposition.
- **Si des pièces tombent de la structure touchée par votre tir,** récupérez toutes les pièces tombées. Vous devez en placer une sur votre structure et garder le reste comme butin. Si une seule pièce est tombée, vous devez la placer sur votre structure.
- **Si vous avez touché le cowboy d'un autre joueur,** vous pouvez voler une pièce de leur butin et l'ajouter au vôtre. Le cowboy touché sera relevé à côté de sa structure à la fin de votre tour.

Remarque : Contrairement à Flick'em Up, les ricochets comptent ! Tout ce qui tombe suite à l'impact de la balle est valide et compte comme une pièce tombée ou un cowboy touché !

- **Si votre tir touche accidentellement la structure ou le cowboy d'un joueur sur qui vous n'aviez pas le droit de tirer, incluant les ricochets,** ce joueur récupère toutes les pièces tombées et doit les placer dans son butin. Si un cactus se trouvait parmi ces pièces, le joueur le replace sur sa structure. Finalement, le cowboy est relevé à côté de sa structure. Pas de chance !

FERMETURE DE L'EXPOSITION ET NOMBRE DE FANS REMPORTÉ

Une fois que la 3e carte cactus est révélée, continuez l'exposition jusqu'à ce que chaque joueur ait joué le même nombre de cartes, puis l'exposition est fermée.

Déterminez la structure la plus haute et distribuez les fans comme suit :

1re structure la plus haute : 5 fans

2e structure la plus haute : 3 fans

3e structure la plus haute : 1 fan

Bonus : chaque cactus dans la structure d'un joueur rapporte 1 fan bonus.

Déterminez les 3 joueurs qui ont gagné le plus de butin et distribuez les fans bonus suivants :

1er butin le plus gros : 5 fans

2e butin le plus gros : 3 fans

3e butin le plus gros : 1 fan

Les cactus ne rapportent pas de bonus quand ils font partie du butin d'un joueur.

Le joueur avec le plus de fans remporte la partie s'il s'agit d'une exposition unique.

Autrement, lors d'une tournée mondiale, le jeu se poursuit avec la prochaine ville.



RÈGLES GÉNÉRALES

MISE EN PLACE

1. Donnez une base à chaque joueur. Chacun choisit sur quel côté il la pose.
2. Mélangez le paquet de cartes Junk Art et placez-le à portée de main de tous les joueurs.
3. Faites une réserve avec toutes les pièces au milieu de la zone de jeu avec les jetons Fan et le mètre ruban à côté de cette réserve.
4. Premier joueur : Pour la première ville, c'est le dernier joueur à être allé voir une exposition d'art. Pour la ville suivante, c'est le joueur avec le moins de fans. En cas d'égalité c'est le prochain joueur dans le sens horaire.
5. Finalisez la mise en place en suivant les règles spécifiques de la ville.

PLACER DES PIÈCES

- Quand vous devez choisir une pièce, elle devient votre pièce active dès que vous la prenez en main.
- Vous pouvez utiliser une ou deux mains pour placer votre pièce active.
- Vous pouvez placer votre pièce active n'importe où sur votre structure ou votre base tant qu'elle ne touche pas la table.
- Vous pouvez tenir votre base d'une main.
- Vous pouvez utiliser votre pièce active pour déplacer une ou plusieurs autres pièces de votre structure. Les pièces sur votre structure doivent rester en contact avec votre structure à tout instant.
- Si vous avez plus d'une pièce à placer lors de votre tour, vous devez les placer l'une après l'autre.

PIÈCES TOMBÉES

- À tout moment, si une pièce tombe d'une structure et touche la table, le propriétaire de cette structure met cette pièce de côté parmi ses pièces tombées.
- Si vous faites tomber des pièces d'un autre joueur sur la table, c'est **vous** qui gardez la pièce en tant que pièce tombée.

FERMETURE DE L'EXPOSITION

- Quelle que soit la ville, l'exposition ferme si toutes les cartes Junk Art ont été jouées.

DE NOUVELLES IDÉES !

Vous avez des idées amusantes de villes? Nous avons inclus 3 cartes Ville vierges pour accueillir vos propres créations. Partagez-les à coolideas@pretzelgames.com.

SYMBOLES

L'exposition en sens horaire, antihoraire ou en simultanée.

Les joueurs reçoivent un paquet de X cartes face cachée au début de l'exposition.

Les joueurs reçoivent X cartes en main au début de l'exposition.

Des cartes sont révélées sur la table.

Référez-vous aux règles de Nashville.

Condition de fermeture d'exposition : La carte illustrée est révélée.

Condition de fermeture d'exposition : Toutes les cartes ont été jouées.

Condition de fermeture d'exposition : Un joueur a au moins X pièces tombées.

Condition de fermeture d'exposition : Un seul joueur reste en lice.

Les 3 structures les plus hautes rapportent des fans.

CRÉDITS

Auteurs : Jay Cormier et Sen-Foong Lim
Illustrations : Chris Quilliams et Philippe Guérin
Version française : Anh Tú Tran
Pretzel Games remercie chaleureusement Olivier Prévot pour la règle française.

Les auteurs remercient les testeurs pour leur précieuse collaboration à la réalisation de ce jeu sensationnel :

Dave Aiken, Emiko Aiken, Koji Aiken, Owen Aiken, Elly Boersema, Michael Campsall, Jemaica 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, Scott Veenvliet, Kevin Wilson, Jen Wilson, Leroy Wissing et Mike Wood.

Tous droits réservés
© 2016 F2Z Entertainment Inc.
31 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

www.pretzelgames.com