



JAY CORMIER & SEN-FOONG LIM

# JUNKART

## SPIELREGEL

*Für den einen ist es Schrott, für den anderen Kunst!*

*Bei Junk Art (dt. Schrottkunst) bist du ein aufstrebendes Nachwuchstalent, das bekannt dafür ist, aus alltäglichen Schrottgegenständen beeindruckende Skulpturen und außergewöhnliche Kreationen zu schaffen: Junk Art! Aber die Szene wächst schnell und genauso wie du dein Talent unter Beweis stellst, beginnen auch andere, bemerkenswerte Fähigkeiten zu entwickeln. Die Bewegung gewinnt weltweit immer mehr Fans und jede Stadt stellt ihre Favoriten aus.*

*Es ist an der Zeit, deine Heimatstadt zu verlassen und der Welt deine Kreationen zu präsentieren.*

*Gehe auf eine Welttournee und gewinne die meisten Fans, alles im Namen von Junk Art!*

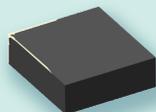
*Am Ende bedeutet die größte Fangemeinde für einen Junk-Art-Künstler, dass er der Beste ist!*

# SPIELÜBERSICHT UND SPIELZIEL

Junk Art kombiniert Geschick mit ein wenig Glück. Mit ruhiger Hand musst du die Teile balancieren, die du aus dir zur Verfügung stehenden Karten herausgesucht hast. Um die höchste Skulptur zu entwerfen oder die Gegner zu zwingen, mit einem Teil abzuschließen, das ihre Skulptur zum Einsturz bringen wird, musst du die besten Teile auswählen. Ziel ist es, die weltweit größte Fangemeinde aufzubauen und ein wahrer trendsetzender Junk-Art-Künstler zu werden!

## SPIELMATERIAL

- 6 Plastiksockel
- 60 Fanchips (30 x 5er, 30 x 1er)



- 60 Junk-Art-Teile aus Plastik (15 Teile in je 4 Farben)



*Anmerkung:  
Nicht alle Teile  
lassen sich  
miteinander  
kombinieren.  
Viel Spaß beim  
Finden der  
bestmöglichen  
Kombinationen!*

- 60 Junk-Art-Karten (eine für jedes Teil)



- 15 Stadtkarten (inklusive 3 Blankokarten, um eigene Städte zu entwerfen)



- 1 Startspieler-/Spielrichtungskarte
- 1 Spezialkarte
- 3 Kaktuskarten (nur für Nashville)



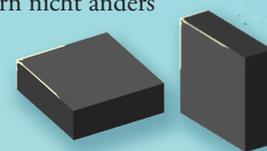
- 1 Maßband



# JUNK-ART-GRUNDREGELN

Bevor du zu deiner Welttournee aufbrichst, gibt es einige Dinge zu beachten. Jede Stadt, die du auf deiner Welttournee besuchst, hat ihre eigenen, ganz speziellen Regeln, die genau den Spielaufbau und -ablauf beschreiben. Bei den folgenden Regeln handelt es sich um die grundsätzlich geltenden Regeln für Junk Art. Sofern nicht anders angegeben, gelten sie unabhängig von der jeweiligen Stadt.

*Um dein erstes Spiel zu beginnen, lies dir die Grundregeln auf Seite 2 und 3 zuerst sorgfältig und vollständig durch.*



## SPIELAUFBAU - DIE ERSTE STADT

- 1 Jeder Spieler erhält einen Sockel. Jeder Spieler entscheidet sich, wie er den Sockel platzieren möchte.
- 2 Der Stapel mit den Junk-Art-Karten wird gemischt und so platziert, dass er für alle Spieler gut erreichbar ist. Die Kaktuskarten und die Spezialkarte werden nicht mit in diesen Stapel gemischt, da sie nur in bestimmten Städten verwendet werden.
- 3 Die Junk-Art-Teile werden als Vorrat in die Mitte der Spielfläche gelegt.
- 4 Die Fanchips und das Maßband werden in Reichweite an die Seite gelegt.
- 5 Der Spieler, der zuletzt eine Kunstausstellung besucht hat, beginnt. Er erhält die Startspielerkarte. Wenn möglich, sollte sie genauso ausgerichtet liegen, wie die aktuelle Stadtkarte (siehe unten).



*Hinweis: Der Startspieler wird auf diese Weise nur für die erste Stadt ermittelt. Der Startspieler für die folgenden Städte ist jeweils derjenige mit den wenigsten Fans. Im Falle eines Gleichstandes ist der Startspieler der Nächste im Uhrzeigersinn.*

- 6 Die Welttournee wird vorbereitet, indem zunächst die Karte Nashville und alle Stadtkarten, die nicht mit der aktuellen Spieleranzahl gespielt werden können, aus dem Spiel genommen werden.



Die Stadtkarten werden gemischt und 3 von ihnen werden aufgedeckt in eine Reihe gelegt. Dies sind die Städte, die die Spieler auf ihrer Welttournee besuchen werden, wobei die Stadt, die ganz links liegt, die erste der Tour sein wird. Für das erste Spiel empfehlen wir folgende Städte in der folgenden Reihenfolge: Philadelphia, Monaco und Paris. Eine Stadt bzw. Ausstellung gleicht einer Runde. Nach der dritten Runde ist das Spiel mit den drei vorgeschlagenen Karten also zu Ende.



*Länge der Welttournee: Auch wenn bei diesem Spielaufbau 3 Karten verwendet werden, kann die Welttournee mit jeder beliebigen Anzahl an Stadtkarten gespielt werden. Schließlich ist es EURE Tour! Demnach kann eine Welttournee auch erst nach 5 oder 6 Runden vorbei sein.*

*Hinweis: Nashville ist etwas Besonderes, da ein Exemplar des Spiels Flick 'em Up! erforderlich ist, um dort spielen zu können.*

- 7 Der Spielaufbau wird abgeschlossen, indem die besonderen Regeln der jeweiligen Stadt berücksichtigt werden.

*Die Regeln für den Aufbau in Philadelphia findest du auf Seite 8.*

## DIE GOLDENE REGEL

Wenn irgendeine Spezialregel einer Stadt mit den oben genannten Regeln in Konflikt steht, hat die Spezialregel der Stadt Vorrang.

## TEILE PLATZIEREN

- Wenn ein Spieler ein Teil auswählen muss, wird dieses zu seinem aktiven Teil, sobald er es aufnimmt.  
**Aktives Teil: Das Teil, das der Spieler platziert.**
- Der Spieler darf eine Hand oder zwei Hände benutzen, um sein aktives Teil zu platzieren.
- Das aktive Teil darf überall auf dem Sockel oder der Skulptur des Spielers platziert werden, solange es nicht den Tisch berührt.  
**Die Skulptur des Spielers: Alle Teile auf seinem Sockel, inklusive des Sockels.**
- Der Spieler darf den Sockel mit einer Hand festhalten.
- Der Spieler darf das aktive Teil benutzen, um ein Teil oder mehrere Teile seiner Skulptur zu bewegen. Teile auf seiner Skulptur müssen die ganze Zeit mit der Skulptur in Kontakt bleiben.
- Falls ein Spieler innerhalb seines Zuges mehr als ein Teil platziert, muss er eines nach dem anderen platzieren.  
**Herunterfallen des aktiven Teils: Falls dem Spieler das aktive Teil herunterfällt, darf er es aufheben und erneut platzieren. Diese Regel gilt auch, wenn nur dieses Teil von der Skulptur fällt, sofort nachdem es platziert wurde.**

*Das ist noch nicht herausfordernd genug? Dann spielt mit nur einer Hand. Selbst das ist zu einfach? Dann spielt nur mit der schwächeren Hand!*

## HERUNTERGEFALLENE TEILE & VERHALTENSREGELN

- Jedes Mal, wenn ein Teil von einer Skulptur herunterfällt und den Tisch berührt, legt der Besitzer dieser Skulptur dieses Teil zur Seite und behält es als eines seiner heruntergefallenen Teile.  
*Ausnahme: Siehe „Herunterfallen des aktiven Teils“ oben.*
- Falls ein Spieler dafür sorgt, dass ein Teil oder mehrere Teile von einer Skulptur eines anderen Spielers auf den Tisch herunterfallen, behält er diese(s) Teil(e) als heruntergefallene Teile.
- Alle Spieler sollten vermeiden, den Tisch entweder absichtlich oder unabsichtlich zu berühren, besonders wenn sie gerade nicht versuchen, ein Teil zu platzieren.
- Ein Spieler darf die Skulptur eines anderen Spielers nicht berühren. Es mögen zwar Schrottteile sein, aber es ist seine Kunst!



## AUSSTELLUNGSENDE

- Jede Stadt hat ihre eigenen Regeln, die festlegen, wann die Ausstellung endet.
- Sofern nicht anders angegeben, muss ein Spieler sein aktives Teil (seine aktiven Teile) auch dann noch platzieren, wenn die Ausstellung endet.
- **Grundsätzlich geltende Endbedingungen: In allen Städten endet die Ausstellung sofort, wenn alle Junk-Art-Karten gespielt wurden.**

*Hinweis: Die meisten Städte fordern die Spieler auf, die höchste Skulptur zu bauen. Wenn sich die Spieler nicht sicher sind, welche die höchste Skulptur ist, können sie das Maßband benutzen, um es nachzuprüfen!*



## DIE NACHFOLGENDEN STÄDTE

Wenn die Spieler zur nächsten Station ihrer Welttournee reisen, behalten sie einfach ihre zuvor gewonnenen Fans und bauen das Spiel in der neuen Stadt auf. Der Spieler mit den wenigsten Fans erhält die Startspielerkarte.

## ENDE DER WELTTOURNEE UND SIEGER

Das Spiel endet, sobald die Spieler die Ausstellung in der letzten Stadt abgeschlossen haben, damit ist auch die Welttournee beendet. Der Spieler, der nach Abschluss der Welttournee die meisten Fans hat, gewinnt das Spiel.

## GLEICHSTAND

Wer nach der Ausstellung in der letzten Stadt die meisten Fans gewonnen hat, gewinnt das Spiel. Wenn Gleichstand besteht, können diese Spieler sich den Sieg teilen oder den Sieg bei einer finalen Monaco-Stadtchallenge entscheiden. Andere Arten von Gleichständen werden zugunsten aller beteiligten Spieler gelöst (z. B. erhalten alle das Maximum an Fanchips).

## DIE STÄDTE

Auf den folgenden Seiten werden die verschiedenen Stadtregeln beschrieben. Einfach bei der entsprechenden Stadt nachschauen!



### ÜBERSICHT STADTKARTE

- 1 Stadtname und Seitenzahl in der Spielregel.
- 2 Unterstützte Spieleranzahl.
- 3 Bedingungen für das Ausstellungsende.
- 4 Spielrichtung: im Uhrzeigersinn, gegen den Uhrzeigersinn oder gleichzeitig.
- 5 Schnellaufbau-Angabe: Bei manchen Städten müssen die Spieler in den entsprechenden Regeln nachlesen.
- 6 Potenzielle Fanggewinne.
- 7 Gemeinsame(r) Sockel. Nur auf manchen Karten abgebildet.



*Auch wenn du mit den anderen Künstlern zusammenarbeitest, möchtest du trotzdem, dass deine Kunst mehr geschätzt und beachtet wird als die der anderen.*

**SPIELER:** 2–6

**ZIEL:** Die meisten Fans – Bonus für die höchsten Skulpturen

**AUSSTELLUNGSENDE:** Ein Spieler hat 5 oder mehr heruntergefallene Teile

### AUFBAU IN DER HOME TOWN (HEIMATSTADT)

- 1 Es werden je 4 Junk-Art-Karten an jeden Spieler verteilt und der Rest verdeckt als Stapel bereitgelegt.
- 2 Alle Fanchips, die in anderen Städten gewonnen wurden, werden beiseitegelegt, damit sie nicht mit den in der Heimatstadt gewonnenen vertauscht werden.

### SPIELABFOLGE IN DER HEIMATSTADT

- 1 Der aktive Spieler wählt 2 seiner 4 Karten aus und bietet sie dem nächsten Spieler in Spielrichtung an. Dieser muss 1 der 2 Karten auswählen und gibt die andere dem aktiven Spieler zurück.
- 2 Beide Spieler suchen nun gleichzeitig das Teil, das zu ihrer jeweiligen Karte passt und platzieren es auf ihrer Skulptur.
- 3 Für jedes Teil, das dieselbe Farbe oder Form hat wie das aktive Teil und von diesem berührt wird, nimmt sich dieser Spieler 1 Fanchip aus dem Vorrat.
- 4 Der aktive Spieler zieht 2 Karten, um seine Hand wieder auf 4 Karten aufzufüllen.
- 5 Das Spiel wird mit dem nächsten Spieler in Spielrichtung fortgesetzt.

### HERUNTERGEFALLENE TEILE IN DER HEIMATSTADT

Sobald ein Spieler 5 oder mehr heruntergefallene Teile hat, naht das Ende der Ausstellung.

### AUSSTELLUNGSENDE UND GEWONNENE FANS

Sobald ein Spieler 5 oder mehr heruntergefallene Teile hat, wird das Spiel nur noch so lange fortgesetzt, bis alle Spieler dieselbe Anzahl an Zügen gespielt haben. Dann endet die Ausstellung.

Für jedes heruntergefallene Teil, das ein Spieler hat, muss er 1 **in der Heimatstadt gewonnenen** Fanchip in den Vorrat zurücklegen. Wenn ein Spieler mehr heruntergefallene Teile als Fans hat, verliert er alle Fans, die er in der Heimatstadt gewonnen hat.

Schließlich ermitteln die Spieler die drei höchsten Skulpturen und verteilen Bonus-Fans wie folgt:

**Höchste Skulptur:** 5 Fans

**Zweithöchste Skulptur:** 3 Fans

**Dritthöchste Skulptur:** 1 Fan





*Manche Viertel Amsterdams mögen ein wahrer Blickfang sein, aber du hoffst, dass sich der eine oder andere nach dir und deiner Junk Art umdreht!*

**SPIELER:** 3–6

**ZIEL:** Höchste Skulptur

**AUSSTELLUNGSENDE:** Ein Spieler hat 2 oder mehr heruntergefallene Teile

### AUFBAU IN AMSTERDAM

Es werden je 3 Junk-Art-Karten an jeden Spieler verteilt und der Rest verdeckt als Stapel bereitgelegt.

Es ist Zeit für ein Stechen, um die Teile auszuwählen!

### SPIELABFOLGE IN AMSTERDAM

- ① Jeder Spieler wählt 1 Karte aus seiner Hand aus und legt sie verdeckt vor sich ab.
- ② Alle Spieler decken ihre Karten gleichzeitig auf.
- ③ Die Karte mit dem höchsten Zahlenwert gewinnt das Stechen. Wenn zwei oder mehr Karten denselben Wert haben und gewinnen würden, gewinnt die stärkste Farbe das Stechen. Dies ist die Farbenrangfolge:



- ④ Der Sieger gibt je eine Karte aus diesem Stechen an jeden Spieler, inklusive sich selbst.
- ⑤ Alle Spieler müssen dann ihr Teil finden und auf ihrer Skulptur platzieren.
- ⑥ Die Spieler ziehen eine neue Karte und das Spiel geht weiter, bis die Ausstellung endet.

### HERUNTERGEFALLENE TEILE IN AMSTERDAM

Ein Spieler scheidet aus, sobald er 2 oder mehr heruntergefallene Teile hat.

### AUSSTELLUNGSENDE UND GEWONNENE FANS

Die Ausstellung endet, sobald ein Spieler ausscheidet oder wenn alle Karten gespielt wurden.

Die Spieler ermitteln die höchste Skulptur. Der Spieler, dem sie gehört, erhält 3 Fans. Jeder andere Spieler, der nicht ausgeschieden ist, erhält 2 Fans.



*Das Fest der Farben ist ein großartiges Ereignis voller Farben und Kulturen. Der Veranstalter hat für das bevorstehende Fest bestimmte Farben für die Skulpturen vorgegeben.*

**SPIELER:** 2–4

**ZIEL:** Höchste Skulptur

**AUSSTELLUNGSENDE:** Ein Spieler hat 2 oder mehr heruntergefallene Teile

### AUFBAU IN GUJARAT

Jeder Spieler erhält alle Teile einer Farbe.

### SPIELABFOLGE IN GUJARAT

- ① Die oberste Karte des Junk-Art-Stapels wird aufgedeckt. Jeder Spieler muss dieses Teil in seiner Farbe auf seiner eigenen Skulptur platzieren.
- ② Wenn jeder sein Teil erfolgreich platziert hat, wird die nächste Karte aufgedeckt und es wird weitergespielt.

*Hinweis: Wenn eine Karte aufgedeckt wird, die ein Teil zeigt, das bereits platziert wurde, wird diese Karte abgelegt und eine neue aufgedeckt.*

### HERUNTERGEFALLENE TEILE IN GUJARAT

Die Ausstellung endet, sobald ein Spieler 2 oder mehr heruntergefallene Teile hat.

### AUSSTELLUNGSENDE UND GEWONNENE FANS

Wenn alle Teile gespielt wurden oder ein Spieler 2 oder mehr heruntergefallene Teile vor sich liegen hat, endet die Ausstellung, nachdem alle aktiven Teile platziert wurden.

Die Spieler ermitteln die drei höchsten Skulpturen und verteilen Fans wie folgt:

**Höchste Skulptur:** 5 Fans

**Zweithöchste Skulptur:** 3 Fans

**Dritthöchste Skulptur:** 1 Fan



*Das Indianapolis 500 steht vor der Tür und die Veranstalter haben sich in letzter Minute dazu entschieden, dass sie gerne ein wenig Junk Art an der Strecke ausstellen würden. Das Problem ist, sie brauchen sie sofort!*

**SPIELER:** 2–6

**ZIEL:** Die meisten Teile platzieren – Bonus für die höchste Skulptur

**AUSSTELLUNGSENDE:** Alle Karten sind gespielt

### AUFBAU IN INDIANAPOLIS

Es werden je 10 Junk-Art-Karten verdeckt als Stapel an jeden Spieler verteilt. Alle übrigen Junk-Art-Karten werden in dieser Stadt nicht benötigt.

### SPIELABFOLGE IN INDIANAPOLIS

- 1 Wenn der Startspieler „Los!“ sagt, drehen alle Spieler gleichzeitig die erste Karte ihres Stapels um.
- 2 Alle Spieler müssen ihr passendes Teil suchen und es dann auf ihrer Skulptur platzieren.
- 3 Sobald ein Spieler sein Teil platziert hat, ruft er: „Fertig!“. Die Runde endet, wenn alle außer einem Spieler „Fertig!“ gerufen haben. Dieser Spieler darf sein Teil nicht mehr platzieren und muss es zurück in den Vorrat legen.
- 4 So wird weitergespielt, bis alle Karten gespielt wurden.

*Hinweis: Wenn nicht ganz klar ist, wer als Letzter „Fertig!“ gerufen hat, gelten die Teile aller Spieler als platziert.*

*Hinweis: Sollte ein Spieler vergessen, „Fertig!“ zu rufen, muss dieser Spieler sein zuletzt platziertes Teil entfernen, sobald alle anderen Spieler „Fertig!“ gerufen haben.*

### HERUNTERGEFALLENE TEILE IN INDIANAPOLIS

Heruntergefallene Teile werden zurück in den Vorrat gelegt und haben keine Auswirkungen.

### AUSSTELLUNGSENDE UND GEWONNENE FANS

Die Ausstellung endet, sobald alle Karten gespielt wurden. Die Spieler betrachten ihre Skulpturen und verteilen Fans entsprechend der Anzahl an Junk-Art-Teilen in ihren Skulpturen.

**10 Teile: 5 Fans**

**7–9 Teile: 3 Fans**

**5–6 Teile: 1 Fan**

**Der Spieler, der die höchste Skulptur gebaut hat, erhält außerdem 1 Bonus-Fan.**



*In Monaco laufen die Dinge schneller! Beeile dich, um der Erste zu sein, der mit allen seinen Teilen eine beeindruckende Skulptur erschafft!*

**SPIELER:** 2–6

**ZIEL:** Die meisten Teile platzieren – Bonus für die höchsten Skulpturen

**AUSSTELLUNGSENDE:** Ein Spieler hat alle seine Teile platziert

### AUFBAU IN MONACO

Es werden je 10 Junk-Art-Karten verdeckt als Stapel an jeden Spieler verteilt. Alle übrigen Junk-Art-Karten werden in dieser Stadt nicht benötigt.

### SPIELABFOLGE IN MONACO

- 1 Wenn der Startspieler „Los!“ sagt, drehen alle Spieler gleichzeitig die erste Karte ihres Stapels um.
- 2 Alle Spieler müssen ihr passendes Teil suchen und es dann auf ihrer Skulptur platzieren.
- 3 Nachdem ein Spieler sein Teil platziert hat, zieht er die nächste Karte, sucht das Teil und platziert es. Er muss nicht auf die anderen Spieler warten. Je schneller man ist, desto besser. Es wird weitergespielt, bis ein Spieler alle seine 10 Teile platziert hat.

### HERUNTERGEFALLENE TEILE IN MONACO

Falls irgendwelche Teile von einer Skulptur herunterfallen, muss dieser Spieler diese Teile nacheinander in beliebiger Reihenfolge neu platzieren, bevor er fortfährt.

### AUSSTELLUNGSENDE UND GEWONNENE FANS

Wenn ein Spieler sein 10. Teil platziert hat, endet die Ausstellung sofort. Jeder Spieler, der noch ein aktives Teil hat, muss dieses weglegen.

Die Spieler betrachten ihre Skulpturen und verteilen Fans entsprechend der Anzahl an Junk-Art-Teilen in ihren Skulpturen.

**10 Teile: 5 Fans**

**7–9 Teile: 3 Fans**

**5–6 Teile: 1 Fan**

**Der Spieler, der die höchste Skulptur gebaut hat, erhält außerdem 1 Bonus-Fan.**



*Die Zusammenarbeit ist ein wichtiger Aspekt, der Kanada zu einem großartigen Ort macht, an dem man gerne lebt. Arbeite für kurze Zeit an einem Kunstwerk und gehe dann weiter zum Kunstwerk eines anderen Spielers, um diesem deinen eigenen Stil zu verleihen. In Montréal werden Entschuldigungen immer angenommen.*

**SPIELER:** 2–6

**ZIEL:** Der letzte übrig gebliebene Künstler zu sein

**AUSSTELLUNGSENDE:** Wenn nur noch ein Künstler übrig ist

### AUFBAU IN MONTRÉAL

Es werden je 3 Junk-Art-Karten an jeden Spieler verteilt und der Rest verdeckt als Stapel bereitgelegt.

### SPIELABFOLGE IN MONTRÉAL

- ① Jeder Spieler wählt eine Karte aus und spielt sie vor dem nächsten Spieler in Spielrichtung aus.
  - ② Alle Spieler müssen dann gleichzeitig das Teil finden, das zu der ihnen ausgeteilten Karte passt und es dann auf ihrer Skulptur platzieren.
- Hinweis: Die Spieler müssen ihre gespielten Karten vor sich behalten, sodass alle Spieler sehen können, wie viele Karten gespielt worden sind.*
- ③ Nachdem er sein Teil platziert hat, füllt jeder Spieler seine Hand wieder auf 3 Karten auf.
  - ④ Am Ende einer Runde, wenn alle Spieler 3 gespielte Karten vor sich liegen haben, muss jeder Spieler samt seiner Fans in Spielrichtung einen Platz weiterrücken. Die Skulptur, die dann vor ihm steht, ist nun seine Skulptur. Die 3 Karten vor ihm werden abgelegt.

*Wichtiger Hinweis: Falls während des Platzwechsels Teile herunterfallen, scheidet kein Spieler aus. Alle heruntergefallenen Teile werden weggelegt, bevor irgendeine Karte gespielt wird.*

- ⑤ Das Spiel wird fortgesetzt, bis die Ausstellung endet.

### HERUNTERGEFALLENE TEILE IN MONTRÉAL

Wenn gleichzeitig 2 oder mehr Teile von der aktuellen Skulptur eines Spielers herunterfallen, scheidet dieser Spieler samt seiner Skulptur aus.

### AUSSTELLUNGSENDE UND GEWONNENE FANS

Die Ausstellung endet auf eine der zwei folgenden Arten:

- ① Es bleibt nur noch ein Spieler übrig und dieser hat sein aktives Teil platziert. In dem Fall gewinnt dieser Spieler und erhält 5 Fans aus dem Vorrat.

ODER

- ② Die übrigen Spieler scheiden gleichzeitig aus oder es wurden alle Karten gespielt. In diesem Fall teilen sich diese Spieler den Sieg und erhalten jeweils 3 Fans.



*Miss dich mit anderen Künstlern, um im Schutze der Dunkelheit die gewagteste Skulptur in der Stadt, die niemals schläft, zu schaffen. Sei auf der Hut, denn die Polizei könnte jeden Moment auftauchen!*

**SPIELER:** 2–6

**ZIEL:** Höchste Skulptur

**AUSSTELLUNGSENDE:** Wenn die Sternkarte aufgedeckt wird

### AUFBAU IN NEW YORK

- ① Der Junk-Art-Stapel wird in etwa drei gleich große Stapel geteilt (A, B und C). Die Sternkarte (die Polizei) wird verdeckt auf Stapel C gelegt. Stapel A und B werden darauf gelegt.
- ② Es werden je 3 Junk-Art-Karten offen auf den Tisch gelegt und der Rest verdeckt als Stapel bereitgelegt.

### SPIELABFOLGE IN NEW YORK

- ① Der aktive Spieler wählt eine der offenen Karten aus, sucht das passende Teil und platziert es auf der Skulptur. Wenn das gerade platzierte Teil ...
  - ... ein anderes Teil derselben Farbe oder Form **berührt**, darf der Spieler eine weitere offene Karte nehmen, das entsprechende Teil suchen und es auf der Skulptur platzieren.
  - ... **kein** anderes Teil derselben Farbe oder Form **berührt**, ist sein Spielzug vorbei.

Sein Spielzug endet auch, wenn keine offenen Karten mehr übrig sind.

- ② Zum Schluss deckt der aktive Spieler so viele Karten auf, dass wieder 3 offene Karten auf dem Tisch liegen. Das Spiel wird mit dem nächsten Spieler in Spielrichtung fortgesetzt.

### HERUNTERGEFALLENE TEILE IN NEW YORK

Heruntergefallene Teile werden einfach aus dem Spiel genommen und haben keine Auswirkungen. Man kann sein aktives Teil nicht einfach fallen lassen, sondern muss zwingend versuchen, es zu platzieren.

### AUSSTELLUNGSENDE UND GEWONNENE FANS

Sobald die Sternkarte aufgedeckt wird, kommt die Polizei und alle rennen weg. Die Ausstellung endet sofort.

Die Spieler ermitteln die drei höchsten Skulpturen und verteilen Fans wie folgt:

**Höchste Skulptur:** 5 Fans

**Zweithöchste Skulptur:** 3 Fans

**Dritthöchste Skulptur:** 1 Fan



## KÜRZERES ODER LÄNGERES SPIEL IN NEW YORK

Für ein kürzeres Spiel kann der Stapel beim Aufbau in zwei Stapel (A und B) geteilt werden und die Sternkarte verdeckt auf Stapel B gelegt werden. Anschließend wird Stapel A darauf gelegt.

Für ein längeres Spiel kann der Stapel beim Aufbau in vier Stapel (A, B, C und D) geteilt werden und die Sternkarte verdeckt auf Stapel D gelegt werden. Anschließend werden die Stapel A, B und C darauf gelegt.



*Paris ist bekannt für seine Straßenkünstler. Die Stadt hat einige Künstler gebeten, dabei zu helfen, die Geschichte der Straßenkunst zu erzählen. Straßenkünstler müssen häufig Geschichten auf Grundlage der Umgebung und dessen, was das Publikum ihnen zuwirft, entwickeln. Benutze deine Fähigkeiten und stelle dich der Herausforderung, um beeindruckende Kunst zu schaffen!*

**SPIELER:** 2–6

**ZIEL:** Nicht auszusteiden

**AUSSTELLUNGSENDE:** Ein Spieler hat 3 oder mehr heruntergefallene Teile

### AUFBAU IN PARIS

- 1 Die Spieler haben keinen individuellen Sockel. Stattdessen wird ein Sockel in der Mitte des Tisches so positioniert, dass er für alle Spieler gut erreichbar ist.
- 2 Es werden je 3 Junk-Art-Karten an jeden Spieler verteilt und der Rest verdeckt als Stapel bereitgelegt.

### SPIELABFOLGE IN PARIS

- 1 Der aktive Spieler wählt eine Karte von seiner Hand aus und legt sie offen vor dem nächsten Spieler in Spielrichtung aus.
- 2 Dieser Spieler muss das passende Teil finden und es dann auf der gemeinsamen Skulptur platzieren.
- 3 Nun zieht der aktive Spieler eine neue Karte und das Spiel wird mit dem nächsten Spieler in Spielreihenfolge (der gerade das Teil platziert hat) fortgesetzt.

### HERUNTERGEFALLENE TEILE IN PARIS

Ein Spieler scheidet aus, sobald er 3 oder mehr heruntergefallene Teile hat.

### AUSSTELLUNGSENDE UND GEWONNENE FANS

Sobald ein Spieler ausscheidet, endet die Ausstellung.

**Alle Spieler, die nicht ausgeschieden sind, gewinnen 3 Fans.**



*Es liegt so viel Liebe für euch Künstler in der Luft! Oder ist das Gehässigkeit? Lerne, deine Ressourcen mit allen zu teilen, da dies der einzige Weg ist, in dieser Stadt Kunst zu schaffen.*

**SPIELER:** 2–6

**ZIEL:** Der letzte übrig gebliebene Künstler zu sein

**AUSSTELLUNGSENDE:** Wenn nur noch ein Künstler übrig ist

### AUFBAU IN PHILADELPHIA

Es werden je 3 Junk-Art-Karten an jeden Spieler verteilt und der Rest verdeckt als Stapel bereitgelegt.

### SPIELABFOLGE IN PHILADELPHIA

- 1 Alle Spieler schauen sich gleichzeitig ihre Karten auf der Hand an. Jeder behält 1 Karte selbst und gibt jeweils 1 Karte an jeden seiner beiden Sitznachbarn weiter. Es müssen alle Karten weitergegeben worden sein, bevor man sich die Karten ansehen darf, die man erhalten hat.  
*Zwei Spieler: Spielt ihr nur zu zweit, gibst du deinem Mitspieler 2 Karten und erhältst 2 Karten von ihm.*
- 2 Die Spieler schauen sich die Karten an, suchen die passenden Teile und platzieren sie alle einzeln nacheinander.
- 3 Sobald alle Spieler alle ihre Teile platziert haben, werden erneut je 3 Karten an jeden Spieler ausgeteilt.

### HERUNTERGEFALLENE TEILE IN PHILADELPHIA

Sobald ein Spieler 2 oder mehr heruntergefallene Teile hat, scheidet er aus.

### AUSSTELLUNGSENDE UND GEWONNENE FANS

Die Ausstellung endet auf eine der zwei folgenden Arten:

- 1 Es ist nur noch ein Spieler übrig. In dem Fall gewinnt dieser Spieler und erhält 5 Fans aus dem Vorrat.
- ODER**
- 2 Die noch übrigen Spieler scheiden gleichzeitig aus oder es gibt nicht mehr genügend Karten für alle Spieler.  
In dem Fall teilen sich diese Spieler den Sieg und erhalten jeweils 3 Fans.



*Es ist Zeit, für dein bislang größtes Kunstwerk mit anderen Künstlern zusammenzuarbeiten. Aber orientiere dich bei deinem Kunstwerk nicht zu sehr an dem schiefen Turm der Stadt, sonst kann alles zusammenbrechen!*

**SPIELER:** 2–6

**ZIEL:** Nicht auszusteigen

**AUSSTELLUNGSENDE:** Ein Spieler hat 2 oder mehr heruntergefallene Teile

### AUFBAU IN PISA

- 1 Die Spieler haben keinen individuellen Sockel. Stattdessen werden 2 Sockel in der Mitte des Tisches so nebeneinander positioniert, dass sie für alle Spieler gut erreichbar sind.
- 2 Es werden so viele Karten vom Junk-Art-Stapel gezogen, bis eine Karte weniger, als Spieler teilnehmen, gezogen wurde. Diese Karten werden offen auf den Tisch gelegt. Der Rest wird verdeckt als Stapel bereitgelegt. *(Bei 4 Spielern werden beispielsweise 3 Karten aufgedeckt und offen bereitgelegt).*



### SPIELABFOLGE IN PISA

- 1 Der aktive Spieler wählt eine der offenen Karten aus, sucht das passende Teil und platziert es auf der gemeinsamen Skulptur.
- 2 Das Spiel wird in Spielrichtung fortgesetzt, bis alle Karten gespielt wurden. Dann werden erneut Karten wie beim Aufbau gezogen und offen ausgelegt. Es geht mit dem Spieler in Spielreihenfolge weiter.

### HERUNTERGEFALLENE TEILE IN PISA

Ein Spieler scheidet aus, sobald er 2 oder mehr heruntergefallene Teile hat.

### AUSSTELLUNGSENDE UND GEWONNENE FANS

Sobald ein Spieler ausscheidet, endet die Ausstellung.

**Alle Spieler, die nicht ausgeschieden sind, gewinnen 3 Fans.**



*Tokyo ist eine Stadt voller moderner und gleichzeitig traditioneller Kunst. Während die Straßenrennfahrer um die Kurven driften, präsentieren die Künstler ihre Interpretation dieses Hochgeschwindigkeitsrennens.*

**SPIELER:** 2–6

**ZIEL:** Höchste Skulptur

**AUSSTELLUNGSENDE:** Alle Karten sind gespielt

### AUFBAU IN TOKYO

Es werden je 10 Junk-Art-Karten an jeden Spieler verteilt. Die übrigen Karten werden in dieser Stadt nicht benötigt.

### SPIELABFOLGE IN TOKYO

- 1 Alle Spieler wählen gleichzeitig 1 Karte aus ihrer Hand aus und legen sie verdeckt auf den Stapel vor sich (zu Beginn besteht der Stapel nur aus einer Karte). Dann müssen sie diesen ganzen Stapel an den nächsten Spieler in Spielrichtung weitergeben.
- 2 Der jeweilige Spieler dreht die oberste Karte seines neuen Stapels nun um, sucht das Teil und platziert es auf seiner Skulptur.
- 3 So wird weitergespielt, bis alle Karten gespielt wurden.

### HERUNTERGEFALLENE TEILE IN TOKYO

Heruntergefallene Teile werden einfach aus dem Spiel genommen und haben keine Auswirkungen. Man kann sein aktives Teil nicht einfach fallen lassen, sondern muss zwingend versuchen, es zu platzieren.

### AUSSTELLUNGSENDE UND GEWONNENE FANS

Die Ausstellung endet, sobald alle Karten gespielt wurden.

Die Spieler ermitteln die drei höchsten Skulpturen und verteilen Fans wie folgt:

**Höchste Skulptur:** 5 Fans

**Zweithöchste Skulptur:** 3 Fans

**Dritthöchste Skulptur:** 1 Fan



*Während Nashville bei vielen auf der Welt passenderweise als „Musikstadt“ bekannt ist, streben die Fans der visuellen Kunst danach, im Süden eine Szene zu etablieren. Welcher Ort wäre besser geeignet, als dieses boomende Handels- und Kulturzentrum? Dort wurde bereits eine Nachbildung des Pantheons erbaut. Welchen Beitrag wirst du leisten?*

*Besonderer Hinweis: Für diese Stadt ist ein Exemplar des Spiels Flick 'em Up! erforderlich. Dieses Szenario unterscheidet sich sehr stark von den übrigen. Wir empfehlen, es separat zu spielen. Wenn man einmal damit vertraut ist, kann man es in eine Welttournee integrieren.*

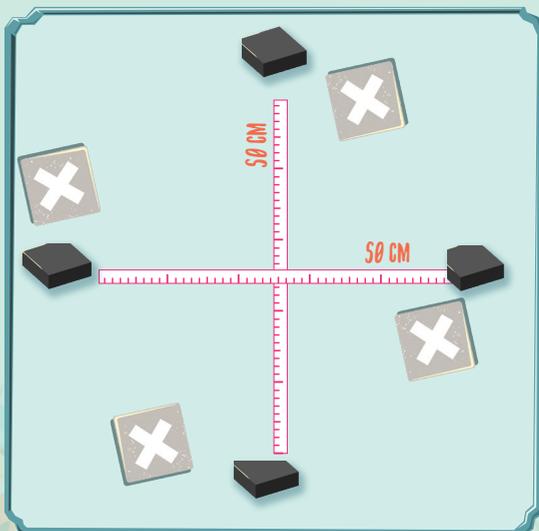
**SPIELER:** 2–4

**ZIEL:** Höchste Skulptur – Bonus für Beute!

**AUSSTELLUNGSENDE:** Nachdem der dritte Kaktus aufgedeckt wurde

### AUFBAU IN NASHVILLE

- 1 Jeder Spieler nimmt einen der Cowboys aus Flick 'em Up!. (Die Farbe der Cowboys spielt keine Rolle.) Die Kugeln werden in Reichweite und die 3 Kaktusteile zu den Junk-Art-Teilen gelegt.
- 2 Es muss sichergestellt werden, dass keine Teile mehr in der Mitte des Tisches liegen.
- 3 Die Spieler müssen ihre Sockel 50 cm voneinander entfernt platzieren. Das Maßband kann euch dabei helfen. Bei 4 Spielern sollte ein Quadrat mit 50 cm langen Seiten entstehen.



- 4 Es werden je 4 Junk-Art-Karten an jeden Spieler verteilt und der Rest verdeckt als Stapel bereitgelegt.
- 5 Jeder Spieler bereitet dann seine Anfangsskulptur vor, indem er 3 seiner Karten in der Reihenfolge seiner Wahl ausspielt und die passenden Teile auf seiner Skulptur platziert. Die gespielten Karten eines Spielers werden auf seinen persönlichen Ablagestapel gelegt, wobei die Karte des zuletzt platzierten Teils oben liegt.
- 6 Der Kartenstapel wird in zwei Stapel geteilt. Es werden 2 Kaktuskarten in den ersten Stapel gemischt und dieser wird beiseite gelegt. Die dritte Kaktuskarte wird **offen** auf die zweite Hälfte des Kartenstapels gelegt. Zum Schluss wird die erste Hälfte des Kartenstapels auf die zweite Hälfte gelegt.
- 7 Das Spiel beginnt mit dem ersten Spieler und wird anschließend in Spielrichtung fortgesetzt.

### SPIELABFOLGE IN NASHVILLE

- 1 Der aktive Spieler zieht so viele Karten, bis er 2 auf der Hand hat. Eine dieser Karten legt er auf seinen Ablagestapel und platziert das entsprechende Teil auf seiner Skulptur.

*Eine Kaktuskarte spielen: Wenn ein Kaktus platziert werden soll, wird er aus dem Vorrat genommen und aufrecht, wie abgebildet, platziert.*



- 2 Falls die Karte, die der aktive Spieler gespielt hat, in Farbe oder Zahl mit der obersten Karte des Ablagestapels eines anderen Spielers übereinstimmt, darf er auf dessen Skulptur schießen. Wenn die Farbe übereinstimmt, hat er 1 Schuss frei. Wenn die Zahl übereinstimmt, hat er 2 Schüsse frei. Der Spieler darf pro Runde nur auf einen Spieler schießen.

*Eine Kaktuskarte spielen: Die Kaktuskarte berechtigt den Spieler zu einem Schuss auf die Skulptur eines anderen Spielers seiner Wahl. Kaktuskarten, die zuoberst auf dem Ablagestapel liegen, zählen als grüne Karten.*

- 3 Der Cowboy wird an einer beliebigen Stelle etwa 3 cm vom eigenen Sockel entfernt positioniert. Dann darf entsprechend den Flick 'em Up!-Regeln geschossen werden.
- 4 Nach dem Schuss (den Schüssen) bleibt der Cowboy, wo er ist, und das Spiel wird mit dem nächsten Spieler in Spielrichtung fortgesetzt.

### HERUNTERGEFALLENE TEILE IN NASHVILLE

- Falls Teile von einer Skulptur fallen, ohne dass darauf geschossen wurde, werden diese Teile aus dem Spiel genommen.
- Falls Teile durch einen Schuss von einer Skulptur fallen, nimmt sich der Schütze alle heruntergefallenen Teile. Der Schütze muss eines dieser Teile auf seiner Skulptur platzieren und darf den Rest als Beute behalten. Wenn nur ein Teil herunterfällt, muss er dieses auf seiner Skulptur platzieren.
- Wenn der Cowboy eines anderen Spielers abgeschossen wird, darf sich der Schütze ein Teil von dessen Beute nehmen und es zu seiner hinzufügen. Endet der Zug des aktiven Spielers, wird der getroffene Cowboy wieder neben die Skulptur des jeweiligen Spielers gestellt.

*Hinweis: Anders als bei Flick 'em Up! zählen Querschläger! Alles, was herunterfällt, weil es durch die Kugel getroffen wurde, zählt als heruntergefallenes Teil oder als gefallener Cowboy!*

- Wenn der aktive Spieler versehentlich die Skulptur oder den Cowboy eines Spielers trifft, auf die/den er nicht schießen darf (inklusive Querschlägern), darf der Spieler, dessen Skulptur oder Cowboy getroffen wurde, die gefallenen Teile in seinen Beutevorrat legen. Sollte ein Kaktus unter diesen Teilen sein, platziert er diesen wieder auf seiner Skulptur. Schließlich stellt er den Cowboy wieder in der Nähe seiner Skulptur auf. Pech für den Schützen!

## AUSSTELLUNGSSENDE UND GEWONNENE FANS

Wenn der dritte Kaktus auf dem Junk-Art-Kartenstapel liegt, wird nur noch so lange weitergespielt, bis alle Spieler dieselbe Rundenanzahl gespielt haben. Dann endet die Ausstellung.

Die Spieler ermitteln die drei höchsten Skulpturen und verteilen Fans wie folgt:

**Höchste Skulptur: 5 Fans**

**Zweithöchste Skulptur: 3 Fans**

**Dritthöchste Skulptur: 1 Fan**

**Bonus: Jeder Kaktus in einer Skulptur eines Spielers ist 1 Bonus-Fan wert.**

Die Spieler ermitteln die drei Spieler mit der größten Beute und verteilen Bonus-Fans wie folgt:

**Spieler mit der größten Beute: 5 Fans**

**Spieler mit der zweitgrößten Beute: 3 Fans**

**Spieler mit der drittgrößten Beute: 1 Fan**

**Kakteen sind keine Bonuspunkte wert, wenn sie Teil der Beute eines Spielers sind.**

Der Spieler mit den meisten Fans gewinnt das Spiel.

Wir empfehlen, diese Stadt separat zu spielen, aber sie kann auch als Teil einer Welttournee gespielt werden.



## ALLGEMEINE REGELN

### SPIELAUFBAU

- 1 Jeder Spieler erhält einen Sockel. Jeder Spieler entscheidet sich, wie er den Sockel platzieren möchte.
- 2 Der Stapel mit den Junk-Art-Karten wird gemischt und so platziert, dass er für alle Spieler gut erreichbar ist.
- 3 Die Junk-Art-Teile werden als Vorrat bereitgelegt und die Fanchips und das Maßband in Reichweite zur Seite gelegt.
- 4 Der Startspieler ist bei der ersten Stadt derjenige, der zuletzt eine Kunstausstellung besucht hat, und in den folgenden Städten derjenige mit den wenigsten Fans. Im Falle eines Gleichstandes ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn der Startspieler.
- 5 Der Spielaufbau wird abgeschlossen, indem die besonderen Regeln der jeweiligen Stadt berücksichtigt werden.

### TEILE PLATZIEREN

- Wenn ein Spieler ein Teil auswählen muss, wird dieses zu seinem aktiven Teil, sobald er es aufnimmt.
- Der Spieler darf eine Hand oder zwei Hände benutzen, um sein aktives Teil zu platzieren.
- Das aktive Teil darf überall auf dem Sockel oder der Skulptur des Spielers platziert werden, aber es darf nicht den Tisch berühren.
- Der Spieler darf den Sockel mit einer Hand festhalten.
- Der Spieler darf das aktive Teil benutzen, um ein Teil oder mehrere Teile seiner Skulptur zu bewegen. Teile auf seiner Skulptur müssen die ganze Zeit mit der Skulptur in Kontakt bleiben.
- Falls ein Spieler innerhalb seines Zuges mehr als ein Teil platziert, muss er eines nach dem anderen platzieren.

### HERUNTERGEFALLENE TEILE

- Jedes Mal, wenn ein Teil von einer Skulptur herunterfällt und den Tisch berührt, legt der Besitzer dieser Skulptur dieses Teil zur Seite und behält es als eines seiner heruntergefallenen Teile.
- Falls ein Spieler dafür sorgt, dass ein Teil oder mehrere Teile von einer Skulptur eines anderen Spielers auf den Tisch herunterfallen, behält er diese(s) Teil(e) als heruntergefallene(s) Teil(e).

### AUSSTELLUNGSENDE

- In allen Städten endet die Ausstellung sofort, sobald alle Junk-Art-Karten gespielt wurden.

## COOLE IDEEN!

Ihr habt coole Ideen für Städte? Im Spiel sind 3 leere Stadtkarten enthalten, mit denen ihr eigene Städte mit euren Regeln erschaffen könnt. Teilt uns eure Ideen mit:  
[coolideas@pretzelgames.com](mailto:coolideas@pretzelgames.com).

## SYMBOLE

-    **Spielrichtung:** im Uhrzeigersinn, gegen den Uhrzeigersinn oder gleichzeitig.
-  Die Spieler erhalten zu Beginn der Stadt einen verdeckten Stapel aus X Karten.
-  Die Spieler erhalten zu Beginn der Stadt X Karten auf die Hand.
-  Die entsprechende Anzahl Karten wird offen auf den Tisch gelegt.
-  Halte dich an die Nashville-Regeln.
-   **Bedingung für Ausstellungsende:** Die Stern- bzw. Kaktuskarte wird aufgedeckt.
-  **Bedingung für Ausstellungsende:** Alle Karten wurden gespielt.
-  **Bedingung für Ausstellungsende:** Ein Spieler hat X oder mehr heruntergefallene Teile.
-  **Bedingung für Ausstellungsende:** Es bleibt nur noch ein Spieler übrig.
-  Die drei höchsten Skulpturen erhalten Punkte.

## CREDITS

Spielidee: Jay Cormier und Sen-Foong Lim  
Illustration: Chris Quilliams und Philippe Guérin  
Redaktion: Sophie Gravel

Pretzel Games dankt Mike Young für den Input in letzter Minute.  
Wir danken allen Spielertestern, die das Spiel mit uns so gut gemacht haben:

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, Shawn Thomas, Scott Veenliet, Kevin Wilson, Jen Wilson, Leroy Wissing und Mike Wood.



Alle Rechte vorbehalten.  
© 2017 Plan B Games Inc.  
19 rue de la Coopérative  
Rigaud QC J0P 1P0  
Canada  
[www.pretzelgames.com](http://www.pretzelgames.com)