

JAY CORMIER & SEN-FOONG LIM

# JUNKART

fordította: BEORN (2018)

lektorálta: HUPÓZKI LÁSZLÓ

nem hivatalos és nem szerkesztői fordítás

## SZABÁLYKÖNYV

*Amiben egyesek csak a szemetet látják, mások megpillantják benne a műalkotást! Egy feltörekvő tehetség vagy, akinek a kezei közt a hétköznapi szemétdarabok csodálatos szerkezetekké és kivételes alkotásokká változnak: ez a Junk Art! Ám a „színpad” nagyon gyorsan növekszik, és sajnos sok hozzád hasonló művész kezd valódi tehetséget felmutatni. A világ minden táján egyre több rajongója akad e mozgalomnak, és minden város igyekszik bemutatni a saját preferenciáját.*

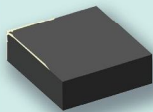
*Eljött hát az ideje, hogy elhagyd a szülővárosodat, és megmutasd alkotásaidat az egész világnak. Indulj el egy világszerte turnéra, hogy egyre több rajongót szerezz mindannak, amit csak úgy neveznek: Junk Art! Végére is, az a szemét-művész, akinek a legtöbb rajongója van, egyúttal elmondhatja magáról, hogy ő a legjobb!*

## A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE ÉS CÉLJA

A **Junk Art** társasjátékban éppúgy szükséged lesz biztos kézre az egyes elemek kiegyensúlyozásához, mint egy kis szerencsére. Egy világméretű turnén veszel részt éppen, különböző városok kiállításain. Minden városban, amikor sorra kerülsz, el kell helyezned egy, vagy több szemétdarabot az építményedben. A város egyedi szabályaitól függ, hogy miként kell kártyákat kijátszani, vagy választani. Minden városban a célod az lesz, hogy te szerezd meg a legtöbb rajongót, te építsd fel a legmagasabb Junk Art műalkotást, illetve számíthat még az építményedbe beépített darabok színe és formája, és még jó pár más dolog is!

### JÁTÉKÖSSZETEVŐK

- 6 fa alap
- 60 rajongójelző (30x5 rajongó és 30x1 rajongó)



- 60 fa szemétdarab (mind a 4 színben 15-15 darab)



*Megjegyzés: nem minden darabot lehet összeilleszteni. Jó szórakozási lehetőség megtalálni az egyes elemek kombinációs lehetőségeit!*

- 60 Junk Art kártya (minden egyes szemétdarabhoz tartozik 1-1 kártya)



- 15 városkártya (beleértve a 3 üres, saját város készítésére szolgáló kártyát is)



- 1 kezdőjátékos- / játéksorrend-kártya
- 1 csillagkártya (csak New Yorkhoz)



- 3 kaktuszkártya (csak Nashville-hez)

- 1 mérőszalag



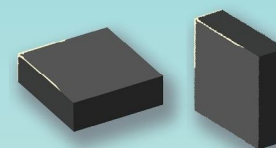
## JÁTÉK A JUNK ART-TAL ÉS AZ UNIVERZÁLIS SZABÁLYOK

A világméretű turné előtt nem árt tudnod néhány dolgot. Minden város, amelyet majd meg fogsz látogatni a világméretű turnédon, egyedi szabályokkal rendelkezik, melyek előírják, hogyan kell ott a játékot előkészíteni, és játszani. Ám mielőtt elolvasnád az egyes városokra vonatkozó egyedi szabályokat, fúsd át a 2-3. oldalon lévő általános szabályokat. Ezek minden városra vonatkoznak és az alábbiakat tartalmazzák: a játék előkészítés általános szabályait, az egyes elemeket beépítési szabályait, mi történik a lepottyanó darabokkal, hogyan győzhetsz a világméretű turnén, stb.

Köszöntünk a **Junk Art** társasjátékban!

### ÁLTALÁNOS JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSI SZABÁLYOK

- 1 Adj minden játékosnak egy-egy alapot. Mindenki eldöntheti, hogy melyik oldalán helyezze azt el.



- 2 Keverd össze a Junk Art kártyák pakliját, és tedd le képpel lefelé úgy, hogy mindenki kényelmesen elérje azt. A kaktusz- és a csillagkártyákat ne keverd bele a pakliba, mivel ezeket csak bizonyos városoknál kell majd használni.



- 3 Teregsd szét a fa szemétdarabokat a játéktér közepén, egyfajta közös készletet képezve ezáltal.

- 4 Tedd a rajongójelzőket és a mérőszalagot a közös készlet egyik oldala mellé.

- 5 A legutoljára egy művészeti kiállítást meglátogató lesz közületek a kezdőjátékos. Add oda neki a kezdőjátékos-kártyát. Tegye ezt ugyanarra az oldalra, mint az aktuális városkártyát (lásd alább), kivéve, ha ez szimultán játék.



*Megjegyzés: ez a játékos csak az első városban lesz kezdőjátékos. A következő városoknál mindig az lesz a kezdőjátékos, akinek épp a legkevesebb rajongója van. Döntetlen esetén az aktuális kezdőjátékosról az óramutató járása szerinti irányba haladva a közelebbi játékos lesz az új kezdőjátékos.*

- 6 Készítsd elő a világméretű turnét: távolítsd el Nashville városkártyáját, illetve minden olyan városkártyát, amelyen a játékosok száma nem egyezik meg a tényleges játékosok számával.

Keverd össze képpel lefelé a megmaradt városkártyákat, majd csapd fel a 3 legfelsőt egy sorba. Ezeket a városokat látogatjátok meg a turné során. A bal szélső lesz az első város közülük. Javasoljuk, hogy az első játékok során az alábbi város-sorral játszatok: Philadelphia, Monaco és Párizs.



*A világméretű turné hossza: bár az alapbeállítás csak 3 városkártyát használ, bármennyi kártyát használhattok a turnéok során. Végül is ez a TI turnéok!*

*Megjegyzés: Nashvill kártyáját tedd félre, mert ahhoz egy Flick 'em Up játék is szükséges.*

- 7 Fejezd be a játék előkészítést azzal, hogy ismerteted az aktuális városkártya egyedi szabályait a többiekkel, és végrehajtod a város egyedi játék előkészítési lépéseit.

*Az első játék esetén olvasd el Philadelphia szabályait a 8. oldalon. Ne feledd meg a 3. oldalon lévő egyéb alapszabályok áttanulmányozásáról sem!*

## AZ ARANYSZABÁLY

Ha bármelyik város bármelyik egyedi szabálya ellentmond a 2-3. oldalon ismertetett alapszabályoknak, akkor minden esetben az adott város szabályát kell figyelembe venni.

## SZEMÉTDARABOK ELHELYEZÉSE

- Amikor ki kell választanod egy szemétdarabot, akkor az a szemétdarab, amit a kezvedbe veszel, lesz az aktuális aktív darabod.

**Aktív darab:** az a szemétdarab, amit most el kell helyezned az építményeden.

- Az aktív darabodat egy kézzel, vagy két kézzel is elhelyezheted.
- Az aktív darabodat bárhogy és bárhová elhelyezheted az alapodon, vagy a készülő építményeden mindaddig, amíg az aktív darab egyik része sem érinti az asztalt.

**Az építményed:** az alapon levő összes szemétdarabod, beleértve az alapot is.

- Az egyik kezeddal megtámaszthatod az alapodat (de csak és kizárólag ezt az elemedet).
- Az aktuális aktív darabod segítségével arrébb mozgathatod az építményedbe korábban beépített egy vagy több szemétdarabodat, ha akarod. Az építményedbe már beépített szemétdaraboknak azonban folyamatosan érintkezésben kell maradniuk egymással.
- Ha a körödben egynél több szemétdarabot szeretnél elhelyezni az építményeden, akkor azokat szépen sorban, egyenként, egymás után kell elhelyezned.

**Az aktív darab lepottyanása:** ha elhelyezés közben leesik az asztalra az aktív darabod, akkor ismét felveheted, és újból megpróbálhatod azt elhelyezni. Ez a szabály akkor is érvényes, ha az aktív darabod közvetlenül azután esik le az asztalra, hogy elhelyezted azt az építményeden.

*Nagyobb kihívást szeretnétek? Játsszatok csak egy kézzel. Szerinted jobb vagy a többieknel? Akkor játssz csak a „rosszabbik” (nem domináns) kezeddal.*

## A LEPOTTYANÓ DARABOK ÉS AZ ETIKA

- Bármikor, amikor egy már beépített szemétdarab leesik egy építményről, és hozzáér az asztalhoz, az adott építmény tulajdonosának félre kell azt raknia a leesett darabjai közé.

*Kivétel: lásd kicsit feljebb „az aktív darab lepottyanása” szabályt.*

- Ha temiatad bármelyik játékos építményének bármelyik darabja leesik az asztalra, akkor azt vedd el, és tedd félre a saját leesett darabjaid közé.
- Egyik játékos sem érhet az asztalhoz, nem lökdösheti azt sem szándékosan, sem véletlenül, kivéve, mikor éppen az ő köre van soron, és épp az aktív darabját próbálja meg elhelyezni.
- Soha nem érintheted meg egy másik játékos építményét. Lehet, hogy ez csak szemét, de akkor is az ő művészi alkotása!



## EGY KIÁLLÍTÁS VÉGE

- Minden városnak van egy saját szabálya arra vonatkozóan, hogy mikor ér véget ott az aktuális kiállítás.
- Hacsak másként nincs feltüntetve, a kiállítás akkor ér véget, amikor már minden játékos minden aktív darabja elhelyezésre került.
- Univerzális befejezés:** az összes városban befejeződik a kiállítás, ha már minden Junk Art kártya kijátszásra került.

*Megjegyzés: a legtöbb város arra ösztönöz, hogy a lehető legmagasabb építményt hozd létre. Nem tudod kié a legmagasabb építmény? Használd a mérőszalagot, hogy kiderüljön!*

## A KÖVETKEZŐ VÁROSOK

A világgörül turné a következő városban folytatódik, újabb építmények felépítésével. Mindenki csak az addig szerzett rajongójelzőit tartja meg (az építmények lebontásra kerülnek), és a játékot az új város szabályai szerint kell az alapoktól előkészíteni. A kezdőjátékos-kártyát az a játékos kapja meg, akinek épp a legkevesebb rajongója van.

## A VILÁGGÖRÜLI TURNÉ VÉGE ÉS A GYÖZTES

Amikor a játékosok végeztek az utolsó felcsapott várossal is, azaz felépültek az utolsó építmények, a világgörül turné, és ezzel együtt a játék is véget ér. Az utolsó város befejeztével az összesítve legtöbb rajongót szerző játékos győz.

## DÖNTETLEN ESETÉN

Az egyforma (legtöbb) rajongóval rendelkező játékosok közül az nyer, aki a legutolsó városban a legtöbb rajongót gyűjtötte össze. Ha még így is döntetlen, akkor a játékosok megosztotnak a győzelemben, vagy összecsapnak egymással Monacóban, egy végső, barátságos kihívásban. Bármilyen más döntetlen esetén (például két ugyanolyan magas építmény) a baráti döntetlen szabályai szerint kell eljárni (azaz minden döntetlent elérő játékos megkapja a megadott számú rajongóját).

## A VÁROSOK

A következő oldalakon találd az egyes városok ismertetését. Olvasd el az aktuális várost!



### A VÁROSKÁRTYÁK ÁTTEKINTÉSE

- 1 A város neve, valamint hivatkozás e szabálykönyv valamelyik oldalára.
- 2 A támogatott játékosok száma.
- 3 A kiállítás véget érésének feltételei.
- 4 A játékosok sorrendje: az óramutató járásával megegyező, azzal ellentétes irányú, vagy egyidejű.
- 5 Gyors játék előkészítési hivatkozások (vedd figyelembe, hogy ezek nem helyettesítik a következőkben ismertetett részletes szabályokat).
- 6 A városban begyűjthető rajongók száma.
- 7 Általánostól eltérő alap-elhelyezési szabályok. Csak néhány kártyán szerepel.



*Bár folyamatosan együttműködsz más művészekkel, igazából azt szeretnéd, ha a te művészetedet vennék észre és értékelnék jobbra, mint bárki másét.*

**JÁTÉKOSOK SZÁMA:** 2-6

**CÉL:** a legtöbb rajongó - bónusz a legmagasabb építményre

**A KIÁLLÍTÁS VÉGE:** amint bármelyik játékosnak 5 lepottyant darabja lesz

### A SZÜLŐVÁROSOD (HOME TOWN) ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1 Ossz 4-4 Junk Art kártyát mindenkinek, a többitől képezz egy képpel lefelé néző paklit.
- 2 A többi városban megszerzett rajongójelzőket gyűjtsd külön, hogy ne keveredjenek a szülővárosodban szerzett jelzőkkel.

### EGY JÁTÉKKÖRÖD A SZÜLŐVÁROSODBAN

- 1 Válassz ki 2-t a nálad lévő 4 kártyából, és ajánld fel mindkettőt a sorban következő játékosnak. Ez a játékos válasszon 1 lapot a 2 közül, a másik kártya pedig a tied lesz.
- 2 Mindketten egyszerre vegyétek el az ezen a kártyákon szereplő szemétdarabokat a közös készletből, és helyezzétek el azokat a saját építményeteken.
- 3 Minden olyan azonos színű, vagy formájú darab után, amivel az éppen most elhelyezett aktív darabja érintkezik, az építmény tulajdonosa vegyen el 1-1 rajongójelzőt.
- 4 Húzz 2 új kártyát a pakliból, hogy ismét 4 lap legyen a kezdedben.
- 5 Ez után a sorban következő játékos köre következik.

### LEPOTTYANÓ DARABOK A SZÜLŐVÁROSODBAN

Ha bármelyik játékosnak 5, vagy több lepottyanó darabja gyűlik össze, a kiállítás lassan véget ér.

### A KIÁLLÍTÁS VÉGE ÉS A RAJONGÓK SZÉTOSZTÁSA

Ha bármelyik játékosnak 5, vagy több lepottyanó darabja gyűlik össze, addig folytassátok már csak a játékot, míg az utolsó forduló véget nem ér (azaz minden játékos ugyanannyi játékkört játszott le), majd a kiállítás véget ér.

Minden egyes lepottyant darabod után vissza kell tenned 1-1 rajongójelzőt a közös készletbe, de csak azok közül, amiket a szülővárosodban szereztél. Ha több lepottyant darabod van, mint amennyi rajongót a szülővárosodban szereztél, akkor csak a szülővárosodban szerzett összes rajongódat kell visszaadnod, a más városokban szerzett elkülönítettekből már nem.

Végezetül a 3 legmagasabb építmény tulajdonosa rajongókat kap:

1. legmagasabb építmény: 5 rajongó
2. legmagasabb építmény: 3 rajongó
3. legmagasabb építmény: 1 rajongó



*Az amszterdami kerületek szemet gyönyörködtetnek, de abban reménykedsz, hogy néhány rajongó a fejét inkább a teáltalad készített lenyűgöző szemét-alkotásod felé fordítja.*

**JÁTÉKOSOK SZÁMA:** 3-6

**CÉL:** a legmagasabb építményre

**A KIÁLLÍTÁS VÉGE:** az egyik játékos kiesése a játékból

## AMSTERDAM ELŐKÉSZÍTÉSE

Ossz 3-3 Junk Art kártyát mindenkinek, a többiből pedig képezz egy képpel lefelé néző paklit. Itt az ideje egy kis trükk bevezetésének a szemétdarabok elhelyezése során!

## EGY JÁTÉKFORDULÓ AMSTERDAMBAN

- 1 Minden játékos válasszon ki 1-1 Junk Art kártyát a kezében lévő lapok közül, és tegye azt képpel lefelé maga elé.
- 2 Minden játékos egyszerre fedje fel a kiválasztott kártyáját.
- 3 A legmagasabb sorszámú kártya nyeri meg a „trükköt”. Ha két, vagy több azonos sorszámú kártyát fedtek fel, az alábbi színsorrend szerint kell a nyertest meghatározni:



- 4 A „trükköt” megnyerő játékos a nyertes kártyáját ezután odaadhatja bármelyik játékos-társának, vagy dönthet úgy, hogy inkább megtartja azt.
- 5 Ezután minden játékos vegye el a kijátszott (és esetleg a kapott) kártyán (kártyáin) szereplő szemétdarabot (darabokat) a közös készletből, és helyezze el azt a saját építményén.
- 6 Minden játékos húzzon 1-1 új Junk Art kártyát a pakliból, majd új forduló következik egészen addig, amíg a kiállítás véget nem ér.

## LEPOTTYANÓ DARABOK AMSTERDAMBAN

Ha az építkezés közben 2, vagy több darab pottyan le egyszerre egy építményről, akkor ez a játékos kiesik ebből a városi kiállításból.

## A KIÁLLÍTÁS VÉGE ÉS A RAJONGÓK SZÉTOSZTÁSA

Amint egy (vagy több) játékos kiesik egy fordulóban, vagy ha már kijátszottátok az összes Junk Art kártyát, a kiállítás véget ér, miután minden még játékban lévő játékos elhelyezte az aktuális aktív darabját.

Ezután a legmagasabb építménnyel rendelkező játékos 3 rajongót kap. Minden más játékos, aki még játékban maradt, 2-2 rajongót kap.



*A Színek Fesztiválja egy csodálatos, színes, kulturális esemény. A rajongók minél magasabb egyszínű szobrokat szeretnének látni a közelgő eseményen.*

**JÁTÉKOSOK SZÁMA:** 2-4

**CÉL:** a legmagasabb építményre

**A KIÁLLÍTÁS VÉGE:** amint bármelyik játékosnak 2 lepottyant darabja lesz

## GUJARAT ELŐKÉSZÍTÉSE

Minden játékosnak add oda az egyik szín összes szemétdarabját.

## EGY JÁTÉKFORDULÓ GUJARATBAN

- 1 Csapjátok fel a Junk Art pakli legfelső lapját. Minden játékos válassza ki a saját színének megfelelő, kártyán szereplő alakú szemétdarabját, és helyezze el azt a saját építményén.
- 2 Miután mindenki elhelyezte a saját darabját az építményén, csapjátok fel egy következő kártyát, és folytassátok a játékot.

*Megjegyzés: ha egy olyan formájú szemétdarab kártyáját csapjátok fel, ami már volt (csak másik színben), tegyétek félre a kártyát, és csapjátok fel a következőt.*

*A fordító megjegyzése: egyszerűbb a kiállítás előtt kiválogatni egyik színből az összes Junk Art kártyát, és ezeket képpel lefelé megkeverve elkészíteni a húzópaklit. A többi kártyára ez esetben nem lesz szükség a játék során.*

## LEPOTTYANÓ DARABOK GUJARATBAN

Ha bármelyik játékos előtt 2, vagy több lepottyanó darab gyűlik össze, a kiállítás véget ér.

## A KIÁLLÍTÁS VÉGE ÉS A RAJONGÓK SZÉTOSZTÁSA

Ha már minden darabot beépítettetek, vagy bármelyik játékosnak 2, vagy több lepottyanó darabja gyűlik össze, a kiállítás véget ér, miután mindenki elhelyezte az aktuális aktív darabját.

Ezután a 3 legmagasabb építmény tulajdonosa rajongókat kap:

1. legmagasabb építmény: 5 rajongó
2. legmagasabb építmény: 3 rajongó
3. legmagasabb építmény: 1 rajongó



*Közeleg az Indianapolis 500, és az utolsó pillanatban úgy döntöttek, szeretnének pár Junk Art alkotást is a versenyen. Az a helyzet, hogy gyorsan lenne rá szükségük!*

**JÁTEKOSOK SZÁMA:** 2-6

**CÉL:** a legtöbb elhelyezett darab - bónusz a legmagasabb építményre

**A KIÁLLÍTÁS VÉGE:** minden kártya kijátszása

## INDIANAPOLIS ELŐKÉSZÍTÉSE

Ossz minden játékosnak képpel lefelé egy-egy 10 Junk Art kártyából álló paklit. A megmaradt kártyákat nem használjátok ebben a játékban (megnézés nélkül tedd vissza őket a dobozba).

## EGY JÁTEKFORDULÓ INDIANAPOLISBAN

- Amikor az aktuális kezdőjátékos azt kiáltja „rajta!”, mindenki csapja fel a legfelső kártyáját a saját paklijából.
- Ezután minden játékos keresse ki a közös készletből a szemétdarabját, és építse azt be.
- Aki végzett, kiáltta azt, hogy „kész!”. Az adott forduló véget ér, ha egy kivételével már mindenki így kiáltott. Ez a játékos (aki még nem kiáltotta, hogy „kész!”, vagy aki utoljára kiáltotta) tegye vissza ezt a szemétdarabját a közös készletbe.
- Folytassátok így tovább a játékot, egészen addig, míg az összes kártya felcsapásra nem kerül.

*Megjegyzés: ha kétség merülne fel, hogy ki mondta legutoljára azt, hogy „kész!”, vegyétek úgy, mintha mindenki sikerrel elhelyezte volna a saját szemétdarabját.*

*Fontos: ha valaki elfelejtette azt kiáltani, hogy „kész!”, annak a játékosnak el kell távolítania a legutoljára elhelyezett szemétdarabját az építményéről.*

## LEPOTTYANÓ DARABOK INDIANAPOLISBAN

A lepottyanó darabok minden további hatás nélkül visszakerülnek a közös készletbe.

## A KIÁLLÍTÁS VÉGE ÉS A RAJONGÓK SZÉTOSZTÁSA

Ha minden nálatok lévő Junk Art kártyát kijátszottatok, a kiállítás az adott forduló befejeztével véget ér. A játékosok számolják össze, hogy hány szemétdarabból áll az építményük, és e szerint kapnak rajongójelzőket:

10 db szemétdarab: 5 rajongó

7-9 db szemétdarab: 3 rajongó

5-6 db szemétdarab: 1 rajongó

ezen felül a legmagasabb építmény tulajdonosa: 1 rajongó



*A dolgok gyorsan történnek Monacóban, így neked is így kell tenned! Siess, hogy elsőként készíthess el egy csodálatos építményt az összes szemétdaradból!*

**JÁTEKOSOK SZÁMA:** 2-6

**CÉL:** a legtöbb elhelyezett darab - bónusz a legmagasabb építményre

**A KIÁLLÍTÁS VÉGE:** amint valaki elhelyezte az összes darabját

## MONACO ELŐKÉSZÍTÉSE

Ossz minden játékosnak képpel lefelé egy-egy 10 Junk Art kártyából álló paklit. A megmaradt kártyákat nem használjátok ebben a játékban (megnézés nélkül tedd vissza őket a dobozba).

## EGY JÁTEKFORDULÓ MONACÓBAN

- Amikor az aktuális kezdőjátékos azt kiáltja „rajta!”, mindenki csapja fel a legfelső kártyáját a saját paklijából.
- Ezután minden játékos keresse ki a közös készletből a szemétdarabját, és építse azt be.
- A szemétdarab elhelyezése után mindenki azonnal csapja fel magának a következő kártyáját, keresse ki a kártyán szereplő szemétdarabját a közös készletből, majd azt is építse be a saját építményébe. Nem kell várni a többi játékosra. Sőt, minél gyorsabb valaki, annál jobb. Mindenki folytassa ezt egészen addig, amíg valaki mind a 10 szemétdarabját el nem helyezte a saját építményén.

## LEPOTTYANÓ DARABOK MONACÓBAN

Ha bármelyik játékosnak lepottyan egy, vagy több darabja az építményéből, a játékosnak ezeket mindenképp vissza kell építenie az építményébe tetszőleges sorrendben, de szigorúan egyesével, mielőtt egy új kártyát csaphatna fel.

## A KIÁLLÍTÁS VÉGE ÉS A RAJONGÓK SZÉTOSZTÁSA

Amint bármelyik játékos sikeresen elhelyezi a 10. darabját az építményén, kiáltson fel, hogy „állj!”. Ezzel a kiállítás azonnal véget ér. Minden más játékosnak, akinek van még aktív-, vagy be nem épített darabja, el kell dobnia azt.

A játékosok számolják össze, hogy hány szemétdarabból áll az építményük, és e szerint kapnak rajongójelzőket:

10 db szemétdarab: 5 rajongó

7-9 db szemétdarab: 3 rajongó

5-6 db szemétdarab: 1 rajongó

ezen felül a legmagasabb építmény tulajdonosa: 1 rajongó



*Az együttműködés az egyike annak, ami Kanadát oly nagyvárosná teszi. Helyezz el pár apró darabot a saját műalkotásodon, majd térj át egy más műre, és add hozzá a saját stílusod.*

**JÁTEKOSOK SZÁMA:** 2-6

**CÉL:** légy te az utoljára játékban maradó művész

**A KIÁLLÍTÁS VÉGE:** már csak egy művész maradt a játékban

## MONTRÉAL ELŐKÉSZÍTÉSE

Ossz 3-3 Junk Art kártyát mindenkinek, a többiből pedig képezz egy képpel lefelé néző paklit.

### EGY JÁTEKFORDULÓ MONTRÉALBAN

- 1 Minden játékos válasszon ki egy Junk Art kártyát a nála lévők közül, és tegye le azt képpel felfelé a sorban következő játékos elé.
  - 2 Minden játékos egyszerre keresse ki az elé tett kártyának megfelelő szemétdarabot a közös készletből, majd építse azt be az előtte lévő építményébe.
- Megjegyzés: a játékosok ezután ne dobják el az eléjük tett lapokat (az újakat rá kell tenni a régebbiekre), hogy követhető legyen, ki elé hány kártya lett kijátszva.*
- 3 Az aktuális darabjuk elhelyezése után minden játékos húzzon 1-1 új Junk Art kártyát.
  - 4 Ha már minden játékos előtt van 3-3 kijátszott kártya, akkor az aktuális darab elhelyezése után a játékosok a rajongójelzőikkel együtt üljenek át a játéksorrendbe következő építmény elé. Mostantól mindenki ezt az új építményt fogja építeni (ez lesz a saját építménye). Ezután mindenki dobja el az előtte lévő lapokat.

*Fontos: ha a játékosok átülése közben lepottyan bármennyi szemétdarab egy építményről, ezeket a lepottyant darabokat minden más hatás nélkül el kell dobni a kártyák eldobása előtt.*

- 5 A játék tovább folytatódik egészen addig, amíg a kiállítás véget nem ér.

## LEPOTTYANÓ DARABOK MONTRÉALBAN

Ha valakinek az építkezés közben 2, vagy több darab pottyan le egyszerre a jelenlegi építményéről, ő is és az építménye is azonnal kiesik ebből a városi kiállításból.

## A KIÁLLÍTÁS VÉGE ÉS A RAJONGÓK SZÉTOSZTÁSA

A kiállítás kétféle módon is véget érhet:

- 1 Ha már minden más játékos kiesett, és csak egy művész maradt játékban, miután sikeresen elhelyezte az aktuális darabját, ez a játékos nyer, és 5 rajongót kap.

**VAGY**

- 2 Ha a megmaradt játékosok egy játékforduló alatt mind kiesnek, vagy már kijátszottak minden Junk Art kártyát, akkor az összes megmaradt játékos nyer, és 3-3 rajongót kap.



*Versenyezz más művészekkel, hogy az éj leple alatt te készítsd el a legvakmerőbb szobrot e városban, mely soha nem alszik! Légy résen, mert a rendőrség bármikor megérkezhet!*

**JÁTEKOSOK SZÁMA:** 2-6

**CÉL:** a legmagasabb építményre

**A KIÁLLÍTÁS VÉGE:** amint a csillagkártya előkerül

## NEW YORK ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1 Oszd nagyjából 3 egyforma paklira a Junk Art kártyákat (A, B és C pakli). Tedd a csillagkártyát (a zsarukat) a „C” pakli tetejére, majd tedd rá a „B”, majd az „A” paklit.
- 2 Csapj fel 3 Junk Art kártyát képpel felfelé az asztalra, és tedd mellé képpel lefelé az előző pont alapján összeállított paklit.

## A JÁTEKKÖRÖD NEW YORKBAN

- 1 Amikor rajtad a sor, válassz ki egyet a 3 felcsapott kártya közül, keresd ki a megfelelő szemétdarabot a közös készletből, majd helyezd el az építményeden. Ha a most elhelyezett aktuális darabod érintkezik egy azonos formájú, vagy azonos színű másik darabbal az építményedben, válassz egy új felcsapott kártyát. A köröd csak akkor ér véget, ha már nincs több felcsapott kártya, vagy az aktuális darab fenti érintkezési feltétele nem teljesül.
- 2 A köröd végén csapj fel új kártyákat mindaddig, amíg ismét 3 kártya nem lesz felcsapva.

## LEPOTTYANÓ DARABOK NEW YORKBAN

A lepottyanó darabokat minden más hatás nélkül el kell dobni.

## A KIÁLLÍTÁS VÉGE ÉS A RAJONGÓK SZÉTOSZTÁSA

Amint felcsapásra kerül a csillagkártya, megérkeznek a zsaruk, és minden illegális művész elszalad. A kiállítás azonnal véget ér.

Ezután a 3 legmagasabb építmény tulajdonosa rajongókat kap:

1. legmagasabb építmény: 5 rajongó
2. legmagasabb építmény: 3 rajongó
3. legmagasabb építmény: 1 rajongó

## RÖVIDEBB, VAGY HOSSZABB JÁTEK NEW YORKBAN

Rövidebb játék esetén oszd kétfelé a paklit (A és B pakli), és a „B” tetejére tedd a csillagkártyát, majd tedd rá az „A” paklit.

Hosszabb játék esetén oszd négyfelé a paklit (A, B, C és D pakli), és a „D” tetejére tedd a csillagkártyát, majd tedd rá a „C”, majd a „B” és végül az „A” paklikat.



*Párizs ismert az utcaművészeiről. Felkértek pár művészt, hogy segítsenek elmesélni egy utcaművész-történetet. Az utcaművészeknek gyakran a környezetükhöz igazodó történetet kell mesélniük, illetve mindazt, amit a közönség vet fel előttük. Használd ki a tudásodat, és alkalmazkodj a kihívásokhoz, amellyel létrehozhatok egy csodálatos műalkotást!*

**JÁTÉKOSOK SZÁMA:** 2-6

**CÉL:** ne essél ki a játékból

**A KIÁLLÍTÁS VÉGE:** amint bármelyik játékosnak 3 lepottyant darabja lesz

## PÁRIZS ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1 Senkinek sincs saját alapja. Ehelyett tegyél egy közös alapot az asztal közepére úgy, hogy azt minden játékos kényelmesen elérje.
- 2 Ossz 3-3 Junk Art kártyát mindenkinek, a többiből pedig képezz képpel lefelé néző paklit.

## A JÁTÉKKÖRÖD PÁRIZSBAN

- 1 Válassz ki egy Junk Art kártyát a nálad lévők közül, és tedd le azt képpel felfelé a sorban következő játékos elé.
- 2 Ez a játékos keresse ki az elé tett kártyának megfelelő szemétdarabot a közös készletből, majd építse azt be a közös építményébe.
- 3 Húzz egy új kártyát, majd a sorban következő játékos köre jön.

## LEPOTTYANÓ DARABOK PÁRIZSBAN

Ha egy játékos előtt már 3, vagy több lepottyanó darab van, akkor ő azonnal kiesik ebből a városi kiállításból.

## A KIÁLLÍTÁS VÉGE ÉS A RAJONGÓK SZÉTOSZTÁSA

Amint az első játékos kiesik, a kiállítás véget ér. Ezután

**minden játékban maradt játékos 3-3 rajongót kap.**



*A művésztársaidnak oly sok szeretete száll a levegőben! Vagy ez szomorúság? Tanuld meg miként tudod megosztani az erőforrásaidat bárkivel, mert ez az egyetlen mód arra, hogy műalkotást készíts ebben a városban.*

**JÁTÉKOSOK SZÁMA:** 2-6

**CÉL:** légy te az utoljára játékban maradó művész

**A KIÁLLÍTÁS VÉGE:** már csak egy művész marad a játékban

## PHILADELPHIA ELŐKÉSZÍTÉSE

Ossz 3-3 Junk Art kártyát mindenkinek, a többiből pedig képezz egy képpel lefelé néző paklit.

## EGY JÁTÉKFORDULÓ PHILADELPHIÁBAN

- 1 Egyidejűleg mindenki nézze végig a kezében lévő 3 lapot, egyet tartson meg közülük, és tegyen 1-1 kártyát képpel lefelé a két szomszédja elé. Mindenki csak a saját kártyái szétosztása után nézheti meg, hogy milyen lapokat kapott a szomszédjaitól.

*Két játékos: 1 lapot tarts meg, a másik kettőt tedd képpel lefelé a játékostársad elé.*

- 2 Minden játékos vegye kézbe a lapjait, keresse ki a kártyáknak megfelelő szemétdarabokat a közös készletből, majd építse be azokat egyenként, tetszőleges sorrendbe az építményébe.
- 3 Miután mindenki elhelyezte a 3-3 darabját, húzzon 3-3 új kártyát.

## LEPOTTYANÓ DARABOK PHILADELPHIÁBAN

Ha egy játékos előtt már 2, vagy több lepottyanó darab van, akkor ő azonnal kiesik ebből a városi kiállításból.

## A KIÁLLÍTÁS VÉGE ÉS A RAJONGÓK SZÉTOSZTÁSA

A kiállítás kétféle módon is véget érhet:

- 1 Ha már minden más játékos kiesett, és csak egy művész maradt a játékban, miután sikeresen elhelyezte az aktuális darabját, ez a játékos nyer, és 5 rajongót kap.

**VAGY**

- 2 Ha a megmaradt játékosok egy játékforduló alatt mind kiesnek, vagy már kijátszottatok minden Junk Art kártyát, akkor az összes megmaradt játékos nyer, és 3-3 rajongót kap.





*Itt az ideje, hogy együttműködj a többi művésszel a legnagyobb műalkotás elkészítésében! Csak arra vigyázz, hogy ne a város híres ferde tornyának közelében készítsd el a műalkotásodat, nehogy mindkettő ledőljön!*

**JÁTEKOSOK SZÁMA:** 2-6

**CÉL:** ne essél ki a játékból

**A KIÁLLÍTÁS VÉGE:** amint bármelyik játékosnak 2 lepottyant darabja lesz

## PISA ELŐKÉSZÍTÉSE

1 Senkinek sincs saját alapja. Ehelyett tegyél 2 alapot egymás mellé az asztal közepére úgy, hogy azt minden játékos kényelmesen elérje. (Lásd az ábrát!) Ez lesz a közös építmény alapja.



2 Csapj fel az asztalra eggyel kevesebb Junk Art kártyát, mint ahány játékos van, a többiből pedig képezz egy képpel lefelé néző paklit.

*Például: 4 játékos esetén 3 kártyát kell felcsapnod.*

## A JÁTEKKÖRÖD PISÁBAN

1 Válassz egyet a felcsapott Junk Art kártyák közül, keresd ki a hozzá tartozó szemétdarabot a közös készletből, majd építsd azt be a közös építménybe.

2 Ezután a sorban következő játékos köre jön. A játék így folytatódik tovább, míg az összes felcsapott kártya el nem fogy. Ekkor csapjatok fel ugyanannyi kártyát, mint legelőször, majd a sorban következő játékos köre jön.

## LEPOTTYANÓ DARABOK PISÁBAN

Ha egy játékos előtt már 2, vagy több lepottyanó darab van, akkor ő azonnal kiesik ebből a városi kiállításból.

## A KIÁLLÍTÁS VÉGE ÉS A RAJONGÓK SZÉTOSZTÁSA

Amint az első játékos kiesik, a kiállítás véget ér. Ezután

**minden játékban maradt játékos 3-3 rajongót kap.**



*Tokió városát egyaránt áthatja a modernizmus éppúgy, mint a hagyományos művészet. Ahogy az utcai versenyzők kisodródznak a kanyarokban, a művészek éppúgy mutatják be ezen nagysebességű versenyek értelmezését. Készülj arra, hogy gyors és dühödt légy!*

**JÁTEKOSOK SZÁMA:** 2-6

**CÉL:** a legmagasabb építményre

**A KIÁLLÍTÁS VÉGE:** minden kártya kijátszása

## TOKIÓ ELŐKÉSZÍTÉSE

Ossz minden játékosnak képpel lefelé egy-egy 10 Junk Art kártyából álló paklit. A megmaradt kártyákat nem használjátok ebben a játékban (megnézés nélkül tedd vissza őket a dobozba).

## EGY JÁTEKFORDULÓ TOKIÓBAN

1 Egyidejűleg mindenki nézze végig pakliját, válasszon ki belőle egy kártyát, és tegye azt képpel lefelé a paklija tetejére. Ezután (továbbra is képpel lefelé) adja át az egész pakliját a sorban következő játékosnak.

2 Mindenki csapja fel a kapott paklija legfelső lapját, keresse ki a megfelelő szemétdarabot a közös készletből, majd építse azt be az építményébe.

3 Folytassátok így tovább a játékot egészen addig, amíg az összes kártya kijátszásra nem került.

## LEPOTTYANÓ DARABOK TOKIÓBAN

A lepottyanó darabokat minden más hatás nélkül el kell távolítani a játékból.

## A KIÁLLÍTÁS VÉGE ÉS A RAJONGÓK SZÉTOSZTÁSA

Amint az összes kártya kijátszásra került, a kiállítás véget ér.

Ezután a 3 legmagasabb építmény tulajdonosa rajongókat kap:

1. legmagasabb építmény: 5 rajongó
2. legmagasabb építmény: 3 rajongó
3. legmagasabb építmény: 1 rajongó



*Míg a világ számos országában Nashville-t csak a Zene Városának nevezik, a vizuális művészetek rajongói töreksenek arra, hogy egy igazi kiállítást hozzanak létre itt délen. Mi lehetne jobb hely ennél, ami amúgy is virágzó kereskedelmi és kulturális központ? Hiszen már felépítették a Parthenon mását is. És vajon mi lesz a te hozzájárulásod?*

**Speciális megjegyzés:** a Flick 'em Up társasjáték egy példánya szükséges ahhoz, hogy játszani tudjatok ezzel a várossal. Ez a forgatókönyv nagyon eltér az eddigiektől. Ajánlatos különállóan lejátszani. Ha már kellőképp megismerkedtetek vele, bevezethetitek akár egy világszerte is.

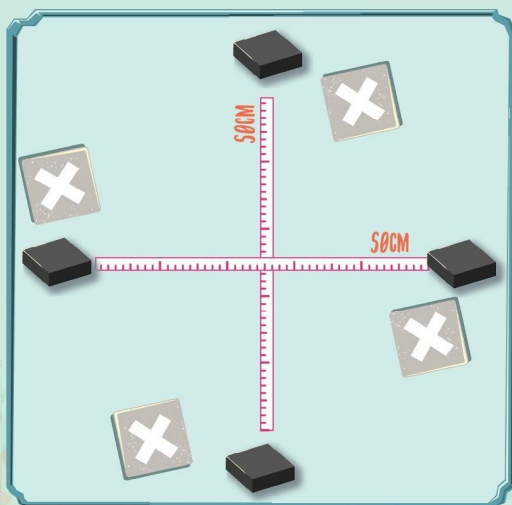
**JÁTÉKOSOK SZÁMA:** 2-4

**CÉL:** a legmagasabb építmény - bónusz a zsákmányért

**A KIÁLLÍTÁS VÉGE:** a harmadik kaktuszkártya felfedése

## NASHVILLE ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1 Minden játékos vegyen el 1-1 cowboyfigurát a Flick 'em Up játékból (a cowboyok színe most nem számít). Tegyetek a Flick 'em Up játékból minden lövedékkorongot és 3 kaktuszt a közös készlet mellé.
- 2 Győződjetek meg arról, hogy az asztal közepe teljesen üres legyen.
- 3 A játékosoknak kb. 50 cm-re kell elhelyezniük az alapjukat egymástól. A pontos méréshez használjátok a mérőszalagot. Négy játékos esetén egy 50 cm-es oldalhosszúságú négyzet oldalainak közepére kerülnek az egyes alapok (lásd alább).



- 4 Ossz 4-4 Junk Art kártyát mindenkinek, a többiből pedig képezz képpel lefelé néző paklit.
- 5 Ezután minden játékos válasszon ki 3-at a nála lévő kártyák közül, majd egyesével, sorban keresse ki a megfelelő szemétdarabokat a közös készletből, és építse be azokat a saját kezdő építményébe. A felhasznált lapokat mindenki a saját dobópaklijába dobja el képpel felfelé úgy, hogy mindig legfelül legyen az utoljára eldobott kártya (lásd az ábrát).
- 6 Ezután oszd nagyjából 2 részre a megmaradt Junk Art paklit (A és B). Keverj bele 2 kaktuszkártyát az „A” pakliba, és tedd a harmadikat a „B” pakli tetejére, majd rakd az „A” paklit is a „B” tetejére.
- 7 A játékot az aktuális kezdőjátékos kezdi, és az aktuális játékosrendben kell haladni.

## A JÁTÉKKÖRÖD NASHVILLE-BEN

- 1 Amikor rajtad a sor, húzz addig kártyákat, hogy 2 legyen a kezeden. Játssz ki az egyiket (a dobópaklid tetejére kerül), és a megfelelő szemétdarabot helyezd el az építményeden.

**Kaktuszkártya kijátszása:** vegyél el egy kaktuszt a közös készletből, és tedd az építményed alapjára a képen látható állásban.



- 2 Ha az általad kijátszott kártya színe, vagy száma megegyezik egy másik játékos dobópaklijának tetején lévő kártyáéval, akkor rálőhetsz annak a játékosnak az építményére, vagy a cowboyára:
  - Ha a két kártya színe egyezik meg: egyszer lőhetsz.
  - Ha a két kártya száma egyezik meg: kétszer lőhetsz.
  - (Ez utóbbi esetben is ugyanarra a játékosra kell kétszer rálőned.)

**Kaktuszkártya kijátszása:** ha egy kaktuszkártyát játsszottál ki, bármelyik másik játékosra rálőhetsz egyszer. A dobópaklid tetején a kaktuszkártya zöld színűnek számít.

- 3 Tedd a cowboyfigurádat az asztalra a saját építményed aljától kb. 3 cm-re. Ezután végezheted el a lövést (vagy lövéseket) a Flick 'em Up szabályai szerint.
- 4 A lövés (vagy lövések) elvégzése után hagyd a cowboyfigurádat ott, ahová tetted, majd ellenőrizd az esetleg lepattanó darabokat. Ezután a sorban következő játékos köre jön.

## LEPOTTYANÓ DARABOK NASHVILLE-BEN

- Ha egy szemétdarab lepattan egy építményről úgy, hogy az nem egy lövés következtében történt, minden más hatás nélkül el kell azt távolítani a játékból.
- Ha 1, vagy több darab lepattan a játékosársad építményéből amiatt, mert rálőttél, vedd el az összes lepattanó darabot, egyet közülük építs be a saját építményedbe, a többit pedig tartsd meg zsákmányként. Ha csak 1 darab pottyan le a lövésed következtében, azt be kell építened a saját építményedbe.
- Ha a lövésed eltalálja a másik játékos cowboyfiguráját, akkor ellophatsz egy darabot a játékos zsákmánya közül, és a saját zsákmányaid közé teheted azt. A cowboyt csak a köröd legvégén kell ismét felállítani.

**Mejggyezés:** a Flick 'em Up szabályaitól eltérően itt a geller is számít! Bármilyen lövésed következtében pottyan le, érvényes, és lepattanó darabnak, vagy fellökött cowboyoknak számít!

- Ha véletlenül egy olyan játékos építményét, vagy cowboyát találsz el (akár geller következtében is), akire nem lőhetnél, és emiatt lepattan pár darabja, akkor az a játékos minden lepattanó darabját a saját zsákmánya közé teszi. Ha kaktusz is van közöttük, pótolhatja azt egy új kaktusszal. Végül felállíthatja a cowboyát a saját alapja közelében. Ez egy peches lövés volt!

## A KIÁLLÍTÁS VÉGE ÉS A RAJONGÓK SZÉTOSZTÁSA

Amikor felcsapásra kerül a harmadik kaktuszkártya, a kiállítás az adott forduló befejeztével véget ér (a játékot addig folytassátok, amíg minden játékos ugyanannyi kört nem hajthatott végre).

Ezután a 3 legmagasabb építmény tulajdonosa rajongókat kap:

1. legmagasabb építmény: 5 rajongó

2. legmagasabb építmény: 3 rajongó

3. legmagasabb építmény: 1 rajongó

**bónusz: a játékos alapján lévő minden kaktusza 1-1 pontot ér**

Ezután a 3 legtöbb zsákmányt szerző játékos is rajongókat kap:

1. legtöbb zsákmány: 5 rajongó

2. legtöbb zsákmány: 3 rajongó

3. legtöbb zsákmány: 1 rajongó

**A zsákmányban lévő kaktuszok nem adnak bónusz pontot, de beleszámítanak a zsákmány darabszámába.**

A legtöbb rajongót szerző játékos megnyeri ezt a városi kiállítást.

Ha egy világszerte tartott turné részeként került be Nashville városa, akkor folytassátok a játékot a normál szabályok szerint, a következő várossal.



## ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

### JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- 1 Adj minden játékosnak egy-egy alapot. Mindenki eldöntheti, hogy melyik oldalán helyezze el azt.
- 2 Keverd össze a Junk Art kártyák pakliját, és tedd le képpel lefelé úgy, hogy mindenki kényelmesen elérje azt.
- 3 Teregsd szét a fa szemétdarabokat a játéktér közepén, egyfajta közös készletet képezve ezáltal. Tedd a rajongójelzőket és a mérőszalagot a közös készlet egyik oldala mellé.
- 4 A legutoljára egy művészeti kiállítást meglátogató lesz közületek az első város kezdőjátékosa. A következő városnál az éppen legkevesebb rajongóval rendelkező játékos lesz a kezdőjátékos. Döntetlen esetén az aktuális kezdőjátékostól az óramutató járása szerinti irányba haladva a közelebbi játékos lesz az új kezdőjátékos.
- 5 Végezzétek el az adott város speciális játék előkészítési lépéseit.

### SZEMÉTDARABOK ELHELYEZÉSE

- Amikor ki kell választanod egy szemétdarabot, akkor az a szemétdarab, amit a kezvedbe veszel, lesz az aktuális aktív darabod.
- Az aktív darabodat egy kézzel, vagy két kézzel is elhelyezheted.
- Az aktív darabodat bárhogy és bárhová elhelyezheted az alapodon, vagy a készülő építményeden mindaddig, amíg az aktív darab egyik része sem érinti az asztalt.
- Az egyik kezveddel megtámaszthatod az alapodat (de csak és kizárólag ezt az elemedet).
- Az aktuális aktív darabod segítségével arrébb mozgathatod az építményedbe korábban beépített egy, vagy több szemétdarabodat, ha akarod. Az építményedbe már beépített szemétdaraboknak azonban folyamatosan érintkezésben kell maradniuk egymással.
- Ha a körödben egynél több szemétdarabot szeretnél elhelyezni az építményeden, akkor azokat szépen sorban, egyenként, egymás után kell elhelyezned.

### A LEPOTTYANÓ DARABOK

- Bármikor, amikor egy már beépített (nem aktív) darab leesik egy építményről, és hozzáér az asztalhoz, az adott építmény tulajdonosának félre kell azt raknia a leesett darabjai közé.
- Ha temiatad bármelyik játékos építményének bármelyik darabja leesik az asztalra, akkor azt vedd el, és tedd félre a leesett darabjaid közé.

### EGY KIÁLLÍTÁS VÉGE

- Minden városnak van egy saját szabálya arra vonatkozóan, hogy mikor ér véget ott az aktuális kiállítás. Univerzális befejezés: az összes városban befejeződik a kiállítás, ha már minden Junk Art kártya kijátszásra került.

## VAN EGY JÓ ÖTLETED?

Van egy szuper város-ötleted? A játékhoz melléeltünk 3 üres városkártyát is, hogy létrehozhasd a saját elképzeléseidet. Kérünk oszd meg őket velünk: [coolidideas@pretzelgames.com](mailto:coolidideas@pretzelgames.com)

## SZIMBÓLUMOK

-    A játéksorrend: az óramutató járása szerinti irány, ezzel ellentétes, vagy egyidejű.
-  Minden játékos a játék kezdetén egy X kártyából álló, képpel lefelé néző paklit kap.
-  Minden játékosok a játék kezdetén X kártyát kap a kezébe.
-  A játék kezdetén csapj fel X kártyát képpel felfelé az asztalra.
-  Lásd Nashville város speciális szabályait!
-   A kiállítás véget ér, ha az utolsó feltüntetett kártya is előkerül.
-  A kiállítás véget ér, ha már minden kártya kijátszásra került.
-  A kiállítás véget ér, ha az egyik játékosnak már X, vagy több lepottyant darabja összegyűlt.
-  A kiállítás véget ér, ha már csak egyetlen játékos maradt játékban.
-  A három legmagasabb építmény tulajdonosa rajongókat kap.

## KÉSZÍTŐK

A játékot tervezte: Jay Cormier és Sen-Foong Lim  
Illusztrációk: Chris Quilliams és Philippe Guérin  
Szerkesztő: Jean-François Gagné

A Pretzel Games szeretné megköszönni Mike Youngnak az utolsó pillanatait.

A tervezők szeretnének köszönetet mondani minden olyan játékesztelőnek, akik segítettek abban, hogy ez a játék olyan fantasztikus legyen:

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 Veenvliet, Kevin Wilson, Jen Wilson, Leroy Wissing és Mike Wood.

Minden jog fenntartva  
© 2016 F2Z Entertainment Inc.  
31 rue de la Coopérative  
Rigaud QC J0P 1P0  
Kanada

