

REGLAMENTO



O'Shaughnessy, Natxo Ibarquen, Gustáv Popovič, Sonny Glynn, Matty, Claude Stagg, Francis Rafferty, Stretch Donahue, Thomas Norton... son algunas de las personas que se han podido identificar de esta escena icónica.

LUNCH atop a Skyscraper

En 1932, cuando una agencia de publicidad enviaba un fotógrafo a trabajar, no se acostumbraba a reconocerle la autoría de sus obras. La toma de "Lunch atop a skyscraper" no fue una excepción. La escena formó parte de una campaña publicitaria del edificio GE Building (conocido también como 30 Rockefeller Plaza) en Nueva York, y en el posado participaron once modelos.

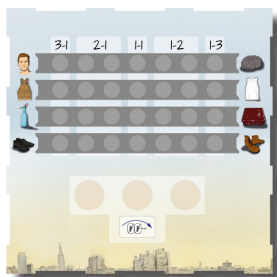
Cuando se hizo mundialmente famosa, se investigó quién la había tomado, pero actualmente se considera que "Lunch atop a skyscraper" es de autoría anónima.

En el juego, tomarás el papel de un fotógrafo o fotógrafa que compite por realizar el encargo de una agencia publicitaria: consigue la puntuación más alta al tomar la fotografía, emulando Lunch atop a skyscraper.

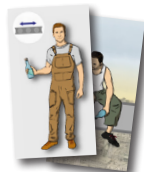
Recoged losetas de obrero y colocadlas, formando vuestra escena, para puntuar por la serie más larga de cada una de las 8 características de los modelos.

COMPONENTES

- 1 tablero
- 48 losetas de Obrero
- 7 losetas de Agencia
- 4 losetas de Tendencia
- 16 fichas de Característica
- 8 fichas de Estilo
- 4 fichas de puntos
- 4 marcadores
- 4 peones de Fotógrafo
- 4 Cámaras Fotográficas
- Bloc de puntuación y Lápiz
- Reglamento (x3)



Tablero



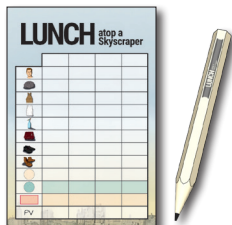
Loquetas de Obrero



Loquetas de Tendencia



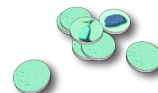
Loquetas de Agencia



Bloc de puntuación y lápiz



Fichas de Característica



Fichas de Estilo



Cámaras



Fichas de puntos



Peones Fotógrafo



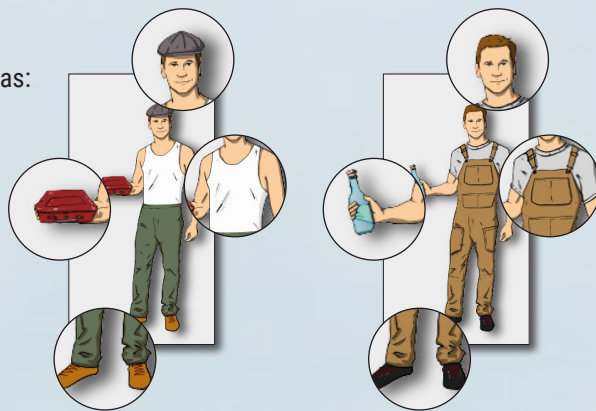
Marcadores

LOSETAS DE OBRERO

Las losetas representan obreros que posan frente a los fotógrafos para que estos los elijan para aparecer en la fotografía. Tienen las características siguientes:

A. Los modelos de obrero varían según cuatro características:

- Llevan gorra o no la llevan.
- Visten camiseta o pantalón de peto.
- Tienen fiambra o una botella en la mano.
- Calzan botas marrones o zapatos negros.



B. Las dos caras tienen diferentes modelos:

- La **cara anterior** muestra a los obreros de pie.
- La **cara posterior** muestra a los obreros sentados en la viga.
- Las dos caras se diferencian **solo en una** de las cuatro características.



Cara anterior

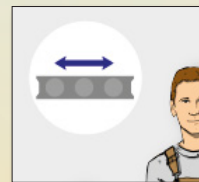


Cara posterior



C. Tienen un icono:

- **Candado:** indica una característica que no cambiará entre las dos caras (anterior y posterior).
- **Viga:** indica que podrás realizar una acción inmediata de incremento de valor en el tablero para una característica de los modelos.



¿DE QUIÉN ES EL TURNO?

En este juego, el turno corresponde a quien tiene el **peón más atrasado** en el circuito alrededor del tablero. Ten en cuenta que, tras jugar, el turno puede recaer **de nuevo en el mismo jugador** si es quien se sitúa nuevamente en la posición más atrasada.

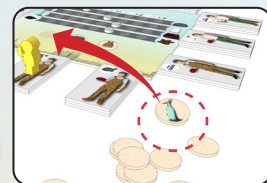
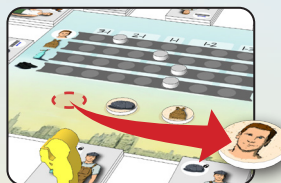
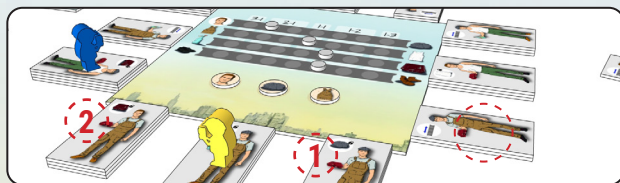
UN TURNO

Cuando sea tu turno, sigue estos pasos:

1. **Mueve el peón** alrededor del tablero, en sentido horario, hasta una pila de losetas de Obrero de tu elección donde **no** haya otro peón.



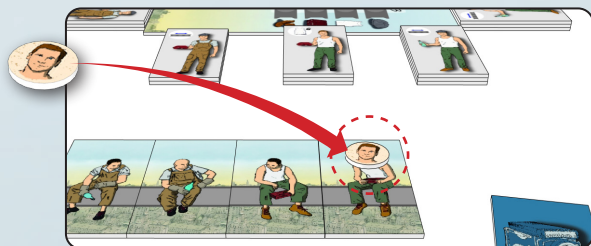
2. Si en tu movimiento **saltas 2 pilas o más sin peón**, toma una ficha de **Característica** del tablero o del montón. Si la tomas del tablero, rellena el espacio libre con una ficha del montón, de manera que vuelva a haber 3 fichas boca arriba. Si una pila ya no tiene ninguna tarjeta de Obrero, esta no cuenta para el número de pilas saltadas.



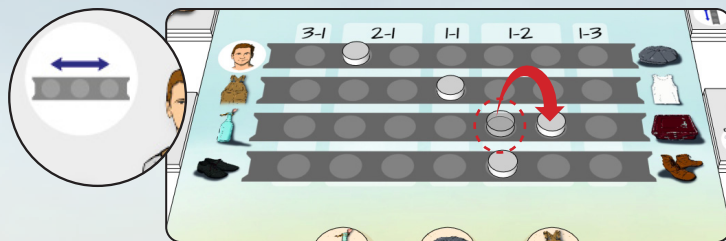
3. Toma la **loseta de Obrero** de la pila donde hayas situado el peón. Dale la vuelta y colócala frente a ti formando una fila, **la fila de la Fotografía**, con las otras losetas que ya has tomado en turnos anteriores. Si es la primera loseta, comenzará la fila; si no, colócala en uno de **los extremos de la fila**, derecho o izquierdo.



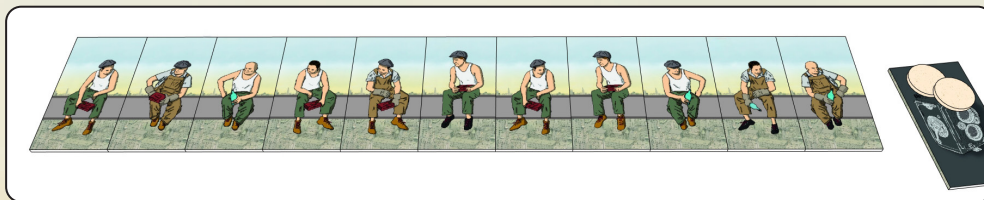
4. Si has tomado una **ficha de característica** de obrero en este turno (paso 2), puedes colocarla sobre una loseta de tu fila que no tenga ya ninguna ficha, para cambiar una de sus características. Si lo prefieres, puedes guardarla boca abajo sobre tu cámara Fotográfica, para puntuarla al final de la partida (1 punto), pero no podrás colocarla posteriormente.



5. Si has tomado una **loseta de Obrero** con el icono **Viga** en este turno: **Mueve una posición**, a la derecha o a la izquierda, uno de los **marcadores** del tablero. Esto hará variar la puntuación de esa característica al final de la partida.



6. Comprueba si has provocado el **final de la partida**: Si has colocado ya **11 losetas de Obrero** en tu fila, la partida termina inmediatamente para todos los jugadores. En caso contrario, has terminado tu turno.









PUNTUACIÓN FINAL DE PARTIDA

La puntuación final de la partida se refleja en el **bloc de puntuación**.
 Observa tu fotografía y suma estos puntos:

1. Por cada una de las 8 características, multiplica el valor que indica el tablero (1, 2 o 3) por la **serie más larga** de la característica que estás valorando.

En este ejemplo:

 = 1 x 2	 = 3 x 5
 = 1 x 2	 = 1 x 4
 = 1 x 3	 = 2 x 5
 = 1 x 2	 = 2 x 5

2. Añade 1 punto por cada **ficha de Característica** no utilizada.



= 2 puntos

LUNO	
LARA	
	2
	15
	2
	4
	3
	10
	2
	10
	2
	—
	—
PV	50

En caso de empate, la fotografía seguirá siendo de autoría desconocida y deberéis compartir la victoria!

EXPANSIONES

Estilo Propio y **¡La Agencia Manda!** son dos ampliaciones del juego que podréis jugar por separado o juntas para disfrutar de una experiencia más exigente.

Al final de la partida, anotad los puntos en los apartados correspondientes a cada expansión.

ESTILO PROPIO



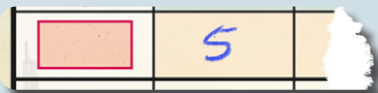
Al comenzar la partida:

- Tomad cada uno una **ficha de Estilo** sin revelar su contenido a los demás jugadores.

Al final de la partida:

- Mostradla y anotad **1 punto** por cada vez que la característica de estilo esté representada en vuestra fotografía final, independientemente de la puntuación final de la característica.

¡LA AGENCIA MANDA!



Al comenzar la partida:

- Elegid un color de **losetas de Agencia** y repartid una a cada jugador. Colocadla boca arriba, cerca de vuestra cámara fotográfica, y siempre manteniendo el mismo color para todos.
- Colocad sobre el tablero tantas **fichas de Puntos** como jugadores haya en la partida. Elegid las fichas de mayor valor.

Al final de tu turno:

- Comprueba si has cumplido el encargo de la agencia publicitaria, es decir, si tienes en tu fila la secuencia de características igual a la de tu loseta de Agencia. Si lo has logrado, coge la ficha de puntos más elevada que haya sobre el tablero (9, 7, 5 o 3 puntos) y guárdala al lado de a tu cámara de fotografiar para puntuarla al final.

Al final de la partida:

- Si has conseguido una ficha de puntos, anótalos en el bloque de puntuación.

CRÉDITOS

Autor: Eloi Pujadas

Ilustración y diseño gráfico: Jordi Velázquez

Reglamento: Perepau Llistosella

Traducción inglesa: Christophe Beaufumé

KOKORİN GAMES
080FM SL
kokoringames.com

