



Forma la tua Band, scala la Classifica e diventa una MUSIC STAR!

			
2-4	10+	60'-90'	FAMILY+

Piazzamento lavoratori dinamico
 Movimento su griglia
 Gestione Mano
 Gestione Risorse
 Open draft
 Poteri asimmetrici

Contatti

Massimiliano Pietrantoni:
 +39 348 102 6116

SITO WEB: www.musicstar.it
 E-MAIL: game@musicstar.it

COMPONENTI

1 tabellone Risorse 4x4 caselle 1 tabellone Classifica Top 40 1 tabellone Disco vinile 24 tessere del Disco d'oro 60 carte Risorse 36 carte #*it Happens 36 carte Fluke 32 carte Musicisti 4 pedine Leader	1 pedina Pulmino 1 pedina Aereo 4 pedine Classifica riscrivibili 10 basette in plastica per le pedine 1 cubetto di legno 1 carta Roadie/Manager 4 carte Leader 1 ruota Accoglienza del pubblico
--	--

OBIETTIVO DEL GIOCO

Nei 4 round di gioco create la band più popolare per ottenere la migliore posizione in classifica.

PREPARAZIONE



1. Posizionate sul tavolo il tabellone Risorse, tabellone il Disco vinile e il tabellone Classifica;
2. Posizionate il cubetto sulla casella Primo anno sul tabellone Classifica;
3. Prendete dal mazzo Risorse le carte corrispondenti al numero di giocatori, mescolatele e posizionate 1 su ciascuna casella del tabellone Risorse. Posizionate le rimanenti carte Risorse in un mazzo a faccia in su;
4. Mescolate separatamente i mazzi #*it Happens e Fluke e metteteli accanto ai tabelloni;
5. Mettete sul tavolo la carta Roadie/Manager e le tessere Disco d'oro;
6. Selezionate le carte Musicisti in base al numero di giocatori e mettetele sul tavolo;
7. Scegliete 1 pedina Leader e posizionate davanti a voi la carta Leader corrispondente;
8. Disegnate sulla vostra pedina Classifica il nome e il logo della vostra band e posizionate la nello spazio Ordine di turno partendo dal giocatore più giovane che suona uno strumento e proseguendo in senso orario;
9. In ordine di turno posizionate la vostra pedina Leader su 1 casella del tabellone Risorse non occupata da altri giocatori.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Il gioco si svolge lungo un massimo di 4 anni (round). Ogni round è diviso in un numero variabile di turni e termina quando finiscono le carte Risorsa nel mazzo. Ogni turno si divide in 2 fasi da svolgere in quest'ordine: **movimento** e **azione**.

1. Fase movimento

In ordine di turno muovete la vostra pedina Leader in orizzontale e/o in verticale di 1 o 2 spazi.

- Il movimento deve terminare in 1 casella non occupata da altre pedine Leader.
- Potete oltrepassare caselle occupate da altre pedine Leader.
- Non potete tornare sulla casella di partenza.

ATTENZIONE: queste regole di movimento possono cambiare se usate la pedina Pulmino (vedere il paragrafo Pulmino a pagina 5) o la pedina Aereo (vedere il paragrafo Aereo a pagina 5).

- Ad ogni passo ottenete la carta Risorsa su cui si è mossa la vostra pedina Leader.
- Le carte Risorsa ottenute vanno tenute sul tavolo, scoperte, davanti a voi.
- Riempite gli spazi vuoti con altrettante carte Risorse prese dalla cima del mazzo corrispondente.



Le carte Risorse raccolte possono essere utilizzate per acquistare carte Musicisti e tessere del Disco d'oro durante la fase Azione.

I simboli Risorsa indicati sulle carte rappresentano:  Denaro,  Esperienza,  Fama e  Fortuna.

Se le carte Risorsa mostrano l'icona  forniscono punti Classifica a Fine anno (vedere il paragrafo Fine anno nella pagina successiva), se mostrano l'icona  forniscono punti Fans durante la Battaglia delle Band (vedere il paragrafo Battaglia delle Band a pagina 6)

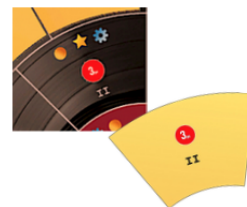
Se la carta Risorsa mostra l'icona  potete prendere la carta Roadie/Manager se soddisfatte i requisiti necessari (vedere il paragrafo Roadie/Manager a pagina 5).

2. Fase azione

La casella su cui avete terminato il vostro movimento determina l'azione che dovete svolgere:

-  **#*it Happens:** Pescate una carta #*it Happens dal mazzo, risolvetela immediatamente quindi scartatela. Se il mazzo di pesca si esaurisce rimescolate la pila degli scarti.
-  **Fluke:** Pescate una carta Fluke e tenetela in mano. Potete giocare la carta in qualsiasi momento seguendo quanto scritto sulla carta. Potete giocare più carte Fluke durante lo stesso turno di gioco, inclusa la carta appena pescata. Non potete tenere in mano più di 3 carte Fluke, prima di pescarne 1 nuova dovete giocare o scartare 1 delle 3 nella vostra mano possesso. Quando giocate una carta Fluke, se mostra l'icona , tenetela scoperta davanti a voi, fornirà punti Classifica a fine anno. In caso contrario scartatela. A fine anno le carte Fluke scartate vengono rimescolate nel mazzo, mentre quelle non giocate rimangono in mano ai giocatori.
-  **Gold Record:** Potete spendere le carte Risorsa in vostro possesso per acquistare 1 o più tessere del Disco d'Oro. Il costo della tessera del Disco d'oro è indicato sul tabellone Disco vinile nello spicchio indicato dal vostro Leader. Dovete acquistare le 3 tessere di livello **I** prima di poter acquistare quelli di livello **II** e il settore **III** deve essere acquistato per ultimo.

Quando acquistata, ogni tessera del Disco d'oro fornisce i Punti Classifica ^{1.} indicati sulla tessera che vengono aggiunti immediatamente alla vostra posizione in Classifica seguendo le regole di movimento descritte nel paragrafo successivo "Fine Anno". Le carte risorsa spese vengono scartate.



- **MUSICIANS:** Potete spendere le carte Risorsa in vostro possesso per acquistare 1 carta Musicista, spendendo le risorse indicate sulla carta Musicista scelta.

Le carte Musicisti formano la vostra band e sono di due tipi:



- **Amatori** (le carte a sfondo blu) sono acquistabili in qualsiasi momento della partita;
- **Professionisti** (le carte a sfondo giallo), acquistabili solo dopo aver completato i tre settori del Disco d'oro di livello I.

Quando acquistate un Musicista potete scegliere la carta che volete dal mazzo corrispondente. Se scegliete un Musicista che suona uno strumento che ancora non avete aggiungetelo alla vostra Band, altrimenti sostituitelo, rimettendo nel mazzo la carta che era in vostro possesso. Anche il Leader può essere migliorato acquistando il Musicista che suona lo stesso strumento e posizionandolo sulla carta Leader. Se la carta Musicista mostra l'icona ^{1.} fornisce punti Classifica a Fine anno (vedere il paragrafo successivo Fine Anno), se mostra l'icona ^{2.} fornisce punti Fans durante la Battaglia delle Band (vedere il paragrafo Battaglia delle Band a pagina 6). Le carte risorsa spese vengono scartate.

Appena avete 3 Musicisti diversi, in aggiunta al vostro Leader, **avete una band completa**.

Quando terminano le carte Risorsa nel mazzo l'Anno termina immediatamente si passa alla fase di Fine Anno.

FINE ANNO

In questa fase vengono conteggiati i punti Classifica. Tutti i conteggi vengono svolti a partire da chi occupa la posizione più bassa in Classifica all'inizio di questa fase e poi proseguendo in senso orario.

Ogni punto ottenuto fa avanzare la pedina Classifica di 1 posizione. Tutti i giocatori risolvono i conteggi seguenti uno alla volta nell'ordine indicato, aggiornando la classifica ad ogni conteggio.

1. contegiate i Punti Classifica presenti sulle carte Fluke davanti a voi;
2. contegiate i Punti Classifica presenti sulle carte Risorsa davanti a voi;
3. contegiate i Punti Classifica presenti sulle vostre carte Musicista;
4. ottenete 1 Punto Classifica se possedete la carta Roadie/Manager.

IMPORTANTE: Due giocatori non possono mai occupare la stessa posizione in classifica.

Se un giocatore arriva con la sua pedina Classifica in una posizione già occupata, il giocatore che la occupa scende di 1 posizione. Questo avviene anche quando una pedina Classifica scende.

Se vi trovate al primo posto in classifica ogni ulteriore movimento è perso. Se vi trovate al 40° posto e dovete scendere la vostra pedina ritorna accanto al tabellone Classifica.

Dopo avere calcolato i Punti Classifica:

- Se un giocatore si trova al primo posto della Classifica la partita termina immediatamente e quel giocatore è dichiarato vincitore!

In caso contrario:

- rimescolate tutte le carte Risorsa, sia quelle scartate che quelle ancora in possesso dei giocatori e create un nuovo mazzo con cui riempire gli eventuali spazi rimasti vuoti sul tabellone Risorse;
- le carte Fluke scartate vengono rimescolate nel mazzo Fluke (quelle nelle mani dei giocatori vengono conservate).
- le carte #*it Happens scartate non vengono rimescolate.

CARTA ROADIE/MANAGER

Appena un giocatore ha una band completa prende la carta Roadie/Manager e la posiziona davanti a sé con il lato Roadie verso l'alto. Se siete in possesso della carta e nella vostra Band avete almeno 1 carta Musicista Professionista voltatela sul lato Manager e ottenete immediatamente 2 punti Classifica. Se perdetevi i requisiti per avere la carta Manager voltate la carta sul lato Roadie (non perdetevi i punti ottenuti in precedenza). Se perdetevi i requisiti per avere la carta Roadie rimettetela sul tavolo.

Quando un giocatore, che soddisfa i requisiti per la carta Roadie/Manager, raccoglie 1 carta Risorsa con il simbolo  ruba la carta Roadie/Manager al giocatore che la possiede e ne applica tutti gli effetti.

Il giocatore in possesso della carta ottiene i seguenti vantaggi:

Lato Roadie	Lato Manager
 1 punto Fans  nella Battaglia delle Band; 1 punto Classifica  a Fine Anno.  battaglia delle band  a fine anno e a fine partita	 2 punti Fans  nella Battaglia delle Band; 1 Punto Classifica  a Fine Anno. Paghi 1 risorsa in meno quando acquisti carte Musicista e tessere del Disco d'Oro.  battaglia delle band  a fine anno e a fine partita  una risorsa aggiuntiva quando acquisti

PULMINO



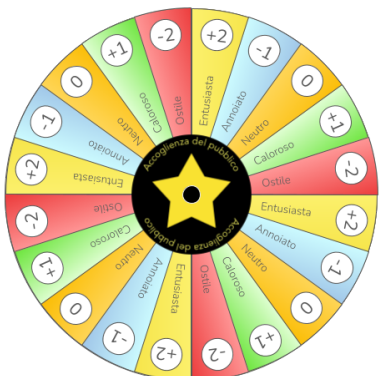
Appena un giocatore ha una band completa e almeno 1 carta Musicista con l'icona Pulmino, posiziona la pedina Pulmino sulla casella in cui si trova il proprio Leader. Da quel momento il Pulmino potrà essere usato da ogni giocatore che soddisfa questa condizione. Se una pedina Leader termina il proprio movimento sulla casella dove si trova la pedina Pulmino queste devono muoversi da 1 a 3 passi in orizzontale o verticale senza passare in caselle occupate da altre pedine Leader. Vengono raccolte le carte Risorsa solo dalla casella di partenza e di arrivo del Pulmino e viene risolta l'azione della casella di arrivo. Se non si hanno i requisiti per usare il Pulmino non si può terminare il movimento sulla casella in cui è presente il segnalino Pulmino. Il movimento del Pulmino è obbligatorio.

AEREO



Appena un giocatore ha una band completa e almeno 1 carta Musicista Professionista, posiziona la pedina Aereo sulla casella in cui si trova il proprio Leader (anche se è avvenuto un movimento con la pedina Pulmino). Da quel momento l'Aereo potrà essere usato da ogni giocatore che soddisfa questa condizione. Se una pedina Leader termina il proprio movimento sulla casella dove si trova la pedina Aereo queste devono muoversi su una qualsiasi casella del tabellone Risorse senza altre pedine. Vengono raccolte le carte Risorsa solo dalla casella di partenza e di arrivo dell'Aereo e viene risolta l'azione della casella di arrivo. Se non si hanno i requisiti per usare l'Aereo non si può terminare il movimento sulla casella in cui è presente il segnalino Aereo. Il movimento dell'Aereo è obbligatorio.

BATTAGLIA DELLE BAND



Quando si innesca, per effetto di una carta Risorsa o di una carta #*it Happens, la Battaglia delle Band, dovete urlare "Battaglia delle Band!" il più forte possibile. Il turno viene sospeso e tutti i giocatori contemporaneamente sommano i loro punti Fans  presenti su:

- le carte Risorsa in loro possesso;
- le carte Musicista nella Band;
- le carte Fluke in mano e mostrate agli altri giocatori;
- la carta Roadie/Manager.

Partendo dal giocatore che ha meno punti Fans (in caso di parità inizia il giocatore più basso in classifica) e proseguendo in senso orario, si gira la freccia sulla ruota Accoglienza del pubblico e si aggiungono i punti Fans indicati al proprio totale.

A questo punto, il giocatore che ha più punti Fans vince la Battaglia delle Band e avanza di 2 posizioni in Classifica. In caso di pareggio, tutti i giocatori coinvolti avanzano di 2 posizioni. Se tra questi c'è il giocatore che ha dato il via alla Battaglia delle Band, è considerato sconfitto e perde 1 posizione in classifica.

Le carte Risorsa utilizzate vanno scartate. Le carte Fluke rivelate se forniscono punti Classifica  vanno conservate visibili davanti al giocatore, ma i punti Fans su queste carte non potranno più essere conteggiati in future Battaglie delle Band..

FINE DELLA PARTITA

La partita termina immediatamente quando:

- **un giocatore raggiunge il primo posto in classifica durante la fase Azione.** Il giocatore vince immediatamente senza svolgere la fase di Fine Anno.
- **un giocatore occupa il primo posto in classifica dopo aver calcolato i punti Classifica a Fine Anno.**
- **alla fine del quarto anno**, se nessuna delle condizioni precedenti si è verificata, **vince il giocatore che occupa la posizione più alta in classifica.**