



**ROCKBAND
MANAGER**

The logo is displayed on a rectangular sign with a metallic, perforated texture. Above the sign is a row of seven stage lights in various colors (yellow, white, pink, purple, green, white, purple). The sign is mounted on a dark metal truss structure. The background is a vibrant, out-of-focus stage scene with warm yellow and orange lighting.

RULEBOOK

The text is centered at the bottom of the page. The background of the bottom half of the page is a dark, stylized illustration of a crowd of people, with many hands raised in the air, some holding up phones. The overall color palette is dominated by warm, vibrant colors like red, orange, and yellow.

Hai battuto i palchi dei club notte dopo notte cercando il live che ti faccia rovesciare il mondo del rock. Non stai cercando nessuno in particolare, hai soltanto bisogno della combinazione perfetta di attitudine, talento e abilità rock sfrenata. Pensi di aver finalmente trovato la prossima grande band. Ma avranno bisogno della tua guida per arrivare in cima.

Quindi crea la tua line-up, porta gli amplificatori fino a 12 e preparati a scatenare la tua creazione sonora nel mondo!

Panoramica di gioco

I giocatori impersonano dei manager pronti a tutto per condurre un gruppo rock fino alla gloria. Devono reclutare dei musicisti, trovare loro dei contratti per i concerti e fargli registrare degli album. La concorrenza sarà dura, con tanti colpi bassi e le opportunità troppo rare per non essere prese in considerazione. Un solo gruppo lascerà la sua impronta nella leggenda del Rock!

Obiettivo del gioco

Il giocatore con il maggior numero di Decibel (⚡) alla fine della carriera della sua band è il vincitore.

Componenti

- ~ 40 Carte Rockstar
- ~ 35 Carte Inizio Carriera
- ~ 35 Carte Apice della Carriera
- ~ 6 Chitarre di plastica
- ~ 54 Segnalini buste cash
- ~ 9 Tessere Premio
- ~ Questo Regolamento

Descrizione dei componenti

Questa sezione descrive i vari componenti nel dettaglio.

Carte Rockstar

Queste 40 carte rappresentano i musicisti che i giocatori possono reclutare per le loro band. Sono divise in base allo strumento in 5 categorie: voce, chitarra, basso, batteria e tastiera.



CARTE INIZIO CARRIERA

Queste carte rappresentano i luoghi dove le band suoneranno, i dischi che incideranno e le opportunità e battute d'arresto a cui andranno incontro all'inizio della loro carriera.



CARTE APICE DELLA CARRIERA

Queste carte rappresentano i luoghi dove le band suoneranno, i dischi che incideranno e le opportunità e battute d'arresto a cui andranno incontro all'apice della loro carriera.



CHITARRE DI PLASTICA

Ogni giocatore utilizza una chitarra di plastica colorata per indicare le carte che gli interessa acquistare durante la partita.



SEGNALINI BUSTE CA\$H

Questi segnalini rappresentano i fondi che ogni giocatore possiede per finanziare la propria band. Ogni giocatore ha nove segnalini con valore da 1000\$ a 9000\$. Le Buste Cash sono utilizzate per reclutare Rockstar e forniranno Decibel alla fine della partita (indicati dal numero vicino all'icona Decibel ⚡).



SEGNALINI PREMIO

Questi segnalini forniscono Decibel alla fine di ogni fase ai giocatori con la band dal miglior rendimento.



SETUP DI GIOCO

Prima di giocare fare il setup di gioco come segue:

- 1. Scegliere i Colori dei Giocatori:** Ogni giocatore sceglie un colore e prende la chitarra di plastica e le buste di quel colore. Rimettere nella scatola i componenti dei colori non utilizzati.
- 2. Preparare i Premi:** Dividere i segnalini premio in 3 pile in base alla fase (A, B e C) e metterli al centro dell'area di gioco.
- 3. Preparare il Mazzo Rockstar:** Dividere le carte Rockstar (con scritto "A") in base allo strumento in 5 mazzi (voce, chitarra, basso, batteria e tastiera). Mescolare ogni mazzo separatamente e metterli in una riga a faccia in giù al centro dell'area di gioco.
- 4. Preparare il Mazzo Carriera:** Dividere i mazzi Inizio Carriera e Apice della Carriera (con scritto "B" e "C" rispettivamente). Mescolare ogni mazzo separatamente e metterli temporaneamente da parte.
- 5. Determinare il Primo Giocatore:** Il giocatore che ha la più grande collezione di CD è il primo giocatore.



IL GIOCO

Una partita a Rockband Manager consiste in tre fasi distinte che tracciano la corsa della carriera di ogni band. Svolgere ogni fase nel seguente ordine:

- A. Reclutamento Rockstar
- B. Inizio Carriera
- C. Apice della Carriera

FASE A

RECLUTAMENTO ROCKSTAR

In questa fase i giocatori reclutano le Rockstar per le loro band. I giocatori puntano su di una Rockstar fino a quando tutti i giocatori non hanno composto una band di cinque Rockstar, una per ogni strumento. Questa fase consiste di tre stage:

1. Stage Setup
2. Stage Carriera
3. Stage Premio

STAGE SETUP

Durante questo stage un giocatore gira a faccia in su la prima carta di ognuno dei cinque mazzi Rockstar e la mette vicino al mazzo. Questa carta a faccia in su rappresenta la Rockstar disponibile per le puntate dei giocatori.



Voce

Chitarra

Batteria

Basso

Tastiera

ROCKSTAR RECRUITMENT SETUP

1. **Strumento**
2. **Nome**
3. **Valore Carisma**
4. **Valore Talento**
5. **Valore Opportunismo**
6. **Valore Complessivo**



ROCKSTAR CARD ANATOMY

Ogni Rockstar ha tre caratteristiche che indicano le capacità della Rockstar: Carisma , Talento  e Opportunismo . Queste caratteristiche mostrano un valore tra 1 e 5 e ogni caratteristica corrisponde ad uno dei tre tipi di Inizio Carriera e Apice della Carriera: Concerti, Album e Opportunità (vedere pag. 12). La somma delle caratteristiche di una Rockstar è il suo valore globale che varia da 3 a 10.

STAGE CARRIERA

Durante questo stage il primo giocatore mette la sua chitarra di plastica su di una carta Rockstar a faccia in su per la quale intende far partire l'asta. Quindi iniziano le puntate per quella Rockstar. Iniziando dal giocatore alla sinistra del primo giocatore e continuando in senso orario ogni giocatore punta su quella Rockstar o passa.

Nota: Il valore delle buste di ogni giocatore è tenuto nascosto agli altri giocatori, ma non il numero di buste che ogni giocatore possiede.

Ogni puntata deve essere maggiore di quella precedente. Inoltre i giocatori devono poter pagare la loro puntata con una singola busta. Non si possono utilizzare più buste

per pagare una singola puntata. Quando il giocatore vincente paga la sua puntata, scarta la relativa busta rimettendola dentro la scatola.

Nota: I giocatori non possono guardare le buste che sono state rimesse nella scatola.

L'asta termina con il primo giocatore (cioè il giocatore che ha messo sulla carta Rockstar la propria chitarra di plastica) che può:

↔ **Reclutare la Rockstar** scartando una singola busta che sia di valore uguale o superiore alla puntata più alta degli altri giocatori.

oppure

↔ **Passare** lasciando la Rockstar al giocatore con la puntata maggiore che scarterà una singola busta con un valore uguale o maggiore a quello offerto.

Esempio: Al, Ben e Mimi sono nella fase di Reclutamento delle Rockstar. Al, durante il suo turno, piazza la sua chitarra su Jacky Bananas (voce), facendolo oggetto di un'asta. Ben, che è alla sinistra di Al, apre le puntate e offre 1000\$. Mimi, che è la successiva, alza la puntata a 2000\$. Al può lasciare a Mimi Jacky Bananas per 2000\$ oppure può reclutarlo lui per 2000\$ (o di più se ha già speso la sua busta 2000\$).

Dopo che un giocatore ha reclutato una Rockstar, piazza la carta a faccia in su nella sua area di gioco. Quindi gira a faccia in su la successiva carta del mazzo di quella Rockstar e la mette vicino al mazzo stesso. In pratica ci sarà sempre una Rockstar disponibile di quello strumento.



Dopo che la Rockstar è stata reclutata, il primo giocatore riprende la sua chitarra ed il giocatore alla sua sinistra diventa il primo giocatore. Il nuovo primo giocatore sceglie una nuova carta Rockstar da mettere all'asta mettendoci sopra la sua chitarra. Il gioco continua in questo modo fino a quando tutti i giocatori non hanno formato la loro band di cinque Rockstar (una per ogni strumento).

Nota: Un giocatore non può far partire un'asta o puntare su di una carta Rockstar di uno strumento che possiede già nella sua band. Se un giocatore ha già cinque Rockstar ed è il suo turno di far partire un'asta, il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

Se un giocatore fa partire un'asta per una Rockstar e nessun altro giocatore punta (cioè tutti passano) può:

- ☛ Spendere una busta di sua scelta, normalmente quella dal valore più basso, per acquistare la Rockstar (i manager non godono di una fama da generosi!)

oppure

- ☛ Passare e spostare la Rockstar in fondo al suo mazzo. In questo caso il giocatore deve scartare una delle sue buste (anche in questo caso solitamente quella dal valore più basso).

Ogni giocatore può scartare fino a tre carte Rockstar in fondo al mazzo (e quindi scartare fino a tre buste) durante la fase di Reclutamento Rockstar, questo significa però che avrà meno buste da utilizzare per il resto della partita.

STAGE PREMIO

Lo Stage Premio inizia dopo che tutti i giocatori hanno completato le loro band con cinque Rockstar (una per ogni strumento). Durante questo stage sono consegnati dei premi per determinati risultati. Ogni premio fornisce al giocatore che lo vince un certo numero di Decibel. Ci sono tre tipi diversi di premio consegnati durante la fase di Reclutamento.



PIÙ
PROMETTENTE



PRIMA
ROCKBAND



MIGLIOR
ROCKBAND

Il premio **Più Promettente** va al giocatore la cui somma dei valori delle sue Rockstar ha il valore più basso.

Il premio **Prima Rockband** va al giocatore che ha completato la sua band per primo. Il giocatore che vince il premio Prima Rockband non può ottenere gli altri due premi.

Il premio **Miglior Rockband** va al giocatore la cui somma dei valori delle sue Rockstar ha il valore più alto.

Nota: In caso di pareggio tra due o più band per un premio, nessuna di loro lo riceve.

Mescolare nei loro rispettivi mazzi tutte le Rockstar a faccia in su che non sono state scelte. Mettere i mazzi Rockstar da parte in caso servissero più avanti.

I giocatori tengono le loro buste non utilizzare a faccia in giù per il proseguo della partita (vedere pagine 13 e 19).

Dopo che i premi sono stati assegnati i giocatori proseguono con la successiva fase del gioco. I giocatori e le loro band ora hanno due fasi per tentare di raggiungere la vetta del successo oppure essere per sempre ricordati come gli ultimi della classifica.

Nota: Prima del grande debutto non dimenticatevi di dare un nome alla vostra Band (tipo Gattini Atomici, Colla Stick, I Vlads, Pillola Avvelenata e così via).



FASE B

INIZIO CARRIERA

Durante questa fase le band danno una spinta alla loro carriera con i primi concerti, i primi dischi. le prime opportunità ed i primi ostacoli. Questa fase consiste di tre stage:

1. Stage Setup
2. Stage Carriera
3. Stage Premio

STAGE SETUP

Durante questo stage un giocatore prende il mazzo Inizio Carriera (messo da parte durante il Setup di Gioco) e pesca le prime 10 carte una alla volta. Mette ogni carta a faccia in su in due righe da 5 (formando così cinque colonne come da immagine sotto). La colonna vicino al mazzo è la prima colonna, ovviamente quella più lontana è la quinta colonna.



CAREER DEBUT SETUP

STAGE CARRIERA

Questo stage si compone di cinque round. Durante ogni round i giocatore utilizzano le loro Rockstar per acquistare le carte Inizio Carriera. Ogni round i giocatori possono utilizzare una sola delle loro Rockstar ed ognuna di esse può essere utilizzata solamente una volta durante l'intero stage. (Alla fine dei cinque round tutti i giocatori avranno utilizzato tutte e cinque le loro Rockstar, una per round).

Il giocatore seduto alla sinistra del giocatore che ha reclutato l'ultima Rockstar durante la fase di Reclutamento diventa il primo giocatore all'inizio di questo stage.

Ogni round di gioco segue i seguenti step:

1. Determinare il Primo Giocatore
2. Selezionare le Carte
3. Risolvere i Duelli
4. Prendere le Carte
5. Risolvere le Carte Opportunità
6. Riempire le Righe

1. DETERMINARE IL PRIMO GIOCATORE

In ogni round (ad eccezione del primo) il giocatore alla sinistra del primo giocatore precedente diventa il nuovo primo giocatore del round.

2. SELEZIONARE LE CARTE

A partire dal primo giocatore e procedendo il senso orario ogni giocatore posiziona la sua chitarra su di una carta Inizio Carriera che desidera. Più giocatori possono mettere la chitarra sulla stessa carta.

Prima di mettere la chitarra sulla carta il giocatore deve scegliere, tra le sue Rockstar, quella che utilizzerà per acquistare la carta. Questa diventerà la Rockstar attiva. Per identificare quale sia la Rockstar attiva sposterla leggermente verso l'alto nella propria area di gioco.



Quale carta esattamente il giocatore possa usare per acquisire la carta, dipende dalle caratteristiche della Rockstar. La Rockstar attiva può acquisire una carta da qualsiasi riga ma solo da una colonna che sia uguale o meno del valore della caratteristica che corrisponde al tipo di carta Inizio Carriera di quella colonna.

- ↯ Carisma (🎧) corrisponde alle carte Concerto
- ↯ Talento (🎵) corrisponde alle carte Album
- ↯ Opportunismo (💎) corrisponde alla carte Opportunità

Esempio: Murphy Malone ha le seguenti caratteristiche: 🎧 3, 🎵 5 e 💎 2. Può essere utilizzato per ottenere:

- ↯ Una carta Concerto nella terza colonna o precedenti, oppure
- ↯ Una carta Album nella quinta colonna o precedenti, oppure
- ↯ Una carta Opportunità nella seconda colonna o precedenti.

Dopo che ogni giocatore ha identificato la sua Rockstar attiva e messo la sua chitarra su di una carta, ci sono due possibili casi:

- ↯ Tutti i giocatori hanno scelto carte differenti, quindi ogni giocatore acquisisce una carta senza nessuna difficoltà (vedere step 4 Acquisire Carte a pagina 14)

oppure

- ↯ Alcuni giocatori hanno scelto la stessa carta e quindi ci sarà da risolvere un duello (vedere step 3 a pagina 13)



3. RISOLVERE I DUELLI

Quando più di un giocatore ha messo la propria chitarra sulla stessa carta si verifica un duello e un'asta chiusa per la carta contesa.

Per risolvere un duello i giocatori interessati devono puntare segretamente con le loro buste cash. Ogni giocatore interessato sceglie segretamente una busta e la prende in mano coperta. I giocatori possono scegliere di non puntare niente, in questo caso fingeranno di avere una busta nella loro mano. Infine tutti i giocatori rivelano contemporaneamente la loro puntata.

Il giocatore che ha puntato la busta di valore maggiore vince il duello. Scarta la busta puntata e lascia la sua chitarra sulla carta.

I giocatori che hanno perso il duello riprendono la busta che hanno puntato. Quindi, in ordine di turno iniziando dal primo giocatore, possono mettere la loro chitarra su di un'altra carta che non abbia sopra altre chitarre. Questo secondo piazzamento deve anch'esso seguire le caratteristiche della Rockstar.

Se un giocatore non può posizionare legalmente la sua chitarra di plastica (in quanto tutte le carte raggiungibili dalle abilità della Rockstar sono occupate), non la posiziona. Il giocatore non acquisterà nessuna carta Inizio Carriera questo round.

Se più giocatori puntano la stessa cifra, confrontare le Rockstar attive per spezzare i pareggi. Il giocatore che possiede la Rockstar con il valore più alto nella caratteristica attuale vince il duello. Se le Rockstar attive hanno lo stesso livello di caratteristica, il giocatore più vicino al primo giocatore in ordine di turno vince il duello. Si può vincere anche una puntata di tutte puntate zero.

Esempio 1: *Al e Ben mettono la loro chitarra sulla stessa carta Concerto, devono quindi risolvere un duello per determinare chi otterrà la carta. Ogni giocatore sceglie una propria busta e la prende in mano. Quindi tutti i giocatori contemporaneamente rivelano le loro puntate. Al sceglie 5000\$ e Ben 3000\$. Quindi Al ottiene la carta contesa e deve pagare la sua puntata. Al scarta la sua busta da 5000\$ nella scatola. Ben riprende la sua busta ma deve adesso mettere la sua chitarra su di un'altra carta dove non ci siano altre chitarre e che corrisponda alle caratteristiche della sua Rockstar attiva.*

Esempio 2: Al e Ben mettono la loro chitarra sulla stessa carta Album, quindi devono risolvere un duello per determinare chi otterrà la carta. Entrambi i giocatori scelgono di puntare zero. Visto che hanno puntato la stessa cifra, devono confrontare il Talento della loro Rockstar attiva. Entrambe le Rockstar hanno Talento "3" ma Ben è più vicino al primo giocatore in ordine di turno quindi vince il duello e deve scartare la sua busta nella scatola. Al deve mettere la sua chitarra su di un'altra carta.

Nota: Il valore delle buste rimane segreto ma non la quantità. I giocatori possono contare il numero di buste di un altro giocatore in qualsiasi momento tranne che durante un'asta. Durante un'asta i giocatori possono nascondere le loro buste rimanenti di modo che gli altri giocatori non possano sapere se punteranno qualcosa o zero. Se un giocatore termina le buste può solo puntare zero, che generalmente significa perdere il duello.

4. PRENDERE LE CARTE

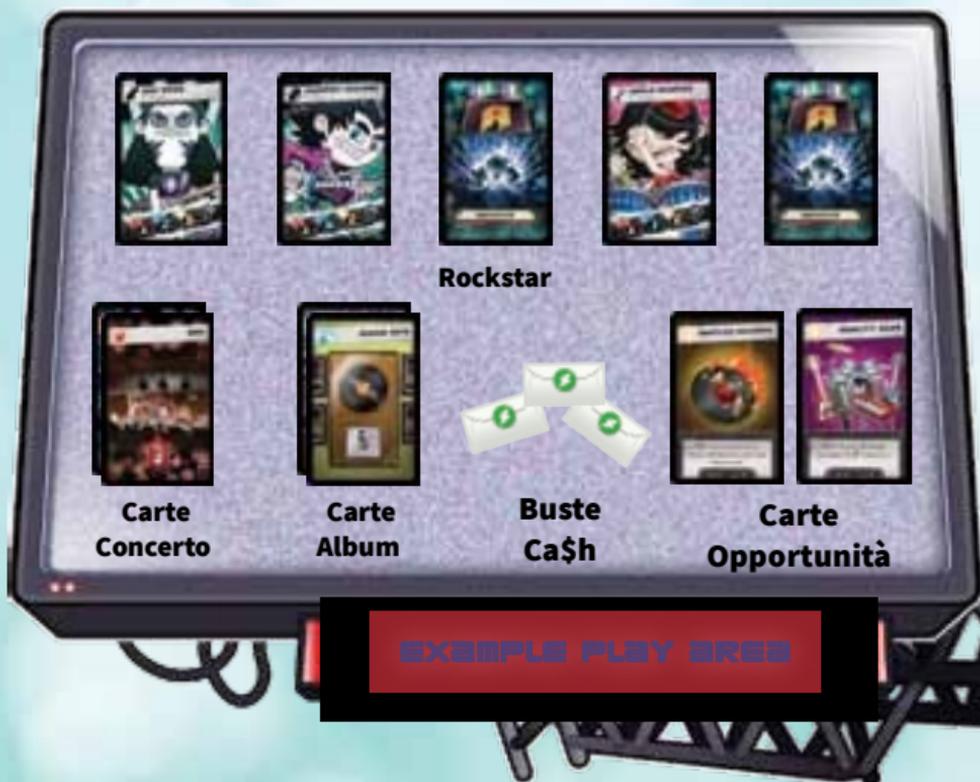
Dopo aver risolto i duelli ogni giocatore prende la carta Inizio Carriera al di sotto della propria chitarra e la mette nella sua area.

Ogni giocatore deve sistemare le proprie Carte Inizio Carriera come segue:

- ~ Le **carte Concerto** devono essere messe a faccia in su in una pila con quella presa più recentemente visibile.
- ~ Le **carte Album** devono essere messe a faccia in su in una pila con quella presa più recentemente visibile.
- ~ Le **carte Opportunità** devono essere messe a faccia in su di modo che siano tutte visibili agli altri giocatori.

I giocatori possono guardare le loro carte in qualsiasi momento, gli avversari invece possono vedere solo quella in cima alla pila. I giocatori non possono mescolare l'ordine delle loro carte Concerto o Album.

Girare a faccia in giù la Rockstar attiva ad indicare che è già stata utilizzata. Ricordarsi che ogni Rockstar può essere utilizzata solo una volta durante ogni fase.



5. RISOLVERE LE CARTE OPPORTUNITÀ

Durante questa fase i giocatori, se necessario, risolvono i vari effetti delle loro carte opportunità.

Ci sono due tipi diversi di carte Opportunità:

- ✦ **Immediate:** Carte con effetti da risolvere una volta e poi scartare.
- ✦ **Continuative:** Carte con effetti che danno un beneficio continuo e rimangono in gioco fino alla fine della partita.

Risolvere gli effetti della carte Opportunità immediate una carta alla volta in ordine di turno a partire dal primo giocatore.

Nota: Le Carte Opportunità immediate sono le uniche carte nel gioco che i giocatori scartano dopo l'uso. I giocatori tengono tutte le altre carte acquisite durante il corso della partita.

Le carte Opportunità continuative rimangono in gioco per il resto della partita. I giocatori tengono queste carte a faccia in su nella loro area di gioco. (Vedere pagine 20-23 per i dettagli di ogni carta Opportunità).

6. RIEMPIRE LE RIGHE

Durante questa fase ogni riga di carte è unita e riempita. Prima di ogni altra cosa riempire ogni buco tra le carte di ogni riga facendole slittare verso sinistra andando a riempire gli spazi vuoti fino a quando le uniche colonne vuote saranno quelle col numero più alto alla fine (destra) della riga. Quindi riempire con le carte del mazzo Inizio Carriera fino a quando non ci saranno nuovamente 10 carte (due righe di cinque carte).

Nota: *Dopo aver completato il quinto round di questo stage, saltare questa fase in quanto non necessaria.*

STAGE PREMIO

Dopo cinque round lo stage Carriera è completo e lo stage Premio inizia. A questo punto tutti i giocatori hanno già utilizzato le loro cinque Rockstar e hanno ottenuto cinque carte Inizio Carriera (a meno che un duello non sia andato davvero male, in quel caso un giocatore può averne ottenute meno).

I premi di questa fase vengono ora assegnati. I giocatori sommano il totale delle loro carte Album quindi i tre giocatori con il valore più alto ricevono i premi. Il giocatore con il valore maggiore riceve il Disco d'Oro, il secondo riceve il Disco d'Argento ed il terzo il Disco di Bronzo (che daranno 16, 12 e 8 Decibel (⚡) rispettivamente come si può vedere sotto).



Disco d'Oro



Disco d'Argento



Disco di Bronzo

Nota: *I punti delle carte Album non sono Decibel ma aiutano i giocatori ad ottenere dischi che valgono Decibel.*

In caso di pareggio confrontare il valore complessivo delle band in pareggio ed il più alto vince. Se c'è ancora un pareggio tutti i giocatori in pareggio ricevono tanti Decibel quanto il miglior premio per il quale sono in parità ed il successivo premio (se c'è) non viene dato a nessuno.



1A

2A

3A

4A

5A

A

1B

2B

3B

4B

5B

B

Righe coi buchi



1A

2A

3A

4A

5A

A

1B

2B

3B

4B

5B

B

Slittare le carte verso sinistra



1A

2A

3A

4A

5A

A

1B

2B

3B

4B

5B

B

Riempire gli spazi vuoti

ESTOCK ROVS EXAMPLE

Nota: C'è un solo segnalino premio quindi i giocatori dovranno utilizzare un qualsiasi tipo di segnalino disponibile (o segnarlo su di un foglio di carta) per rappresentare copie ulteriori del premio.

Esempio: I giocatori conteggiano i punti delle loro carte Album. Mimi ha 14 punti, Al e Ben hanno 0 punti ognuno. Mimi riceve il Disco d'Oro. Al e Ben pareggiano quindi ogni giocatore aggiunge il valore complessivo delle sue Rockstar. Con un totale di 12 Ben ha il totale più alto e riceve il Disco d'Argento. Al, che ha 9, si deve accontentare del Disco di Bronzo. (Se le band avessero avuto lo stesso totale, Al e Ben avrebbero ottenuto entrambi il Disco d'Argento ed il Disco di Bronzo non sarebbe stato assegnato).

Nota: Alcune carte Opportunità influiscono sulla carta più in alto del mazzo Concerto o Album, per questo i giocatori devono tenere le proprie carte nell'ordine in cui le hanno acquisite.

Alla fine di questa fase rimettere il mazzo Inizio Carriera nella scatola, non verrà più utilizzato per il resto della partita.

I giocatori quindi girano le loro Rockstar a faccia in sù in preparazione della prossima fase.

FASE C

APICE DELLA CARRIERA

Durante questa fase le band raggiungono il massimo picco della loro carriera con grandi concerti, dischi da hit, opportunità e tragedie. Questa fase consiste in tre stage: Setup, Carriera e Premio.

STAGE SETUP

Lo stage Setup di questa fase è lo stesso della fase di Inizio Carriera (vedere pagina 10) ad eccezione del fatto che si utilizzano le carte Apice della Carriera anziché quelle Inizio Carriera.

STAGE CARRIERA

Lo stage Carriera della fase Apice della Carriera è giocato nello stesso modo della fase dell'Inizio Carriera (vedere

pagine 11-17), ad eccezione dell'utilizzo delle carte Apice della Carriera anziché quelle Inizio Carriera. I giocatori utilizzano le loro Rockstar per acquisire carte Apice della Carriera nel corso di cinque round.

STAGE PREMIO

Nello stage Premio di questa fase i premi sono assegnati nello stesso modo che durante la fase Inizio Carriera ad eccezione del fatto che i Dischi d'Oro, d'Argento e di Bronzo danno 32, 24 e 16 Decibel (🚀) rispettivamente (vedere pagina 16). Per determinare chi riceve i premi per questa fase, i giocatori contano i punti da tutte le loro carte Album (cioè carte Album acquisite durante entrambe le fasi).

VINCERE LA PARTITA

Dopo la fase Apice della Carriera le band si dividono e la partita finisce. È tempo di guardare cos'hai realizzato! I giocatori devono conteggiare il totale dei loro Decibel (🚀).

Ogni giocatore somma i seguenti punti Decibel:

- ~ **Carte Concerto** (totale indicato sulla carta)
- ~ **Premi** (totale indicato sul segnalino)
- ~ **Buste Rimaste:**
 - 1 Decibel per ogni 1000\$ - 2000\$
 - 2 Decibel per ogni 3000\$ - 4000\$
 - 3 Decibel per ogni 5000\$ - 6000\$
 - 4 Decibel per ogni 7000\$ - 8000\$
 - 5 Decibel per ogni 9000\$

Il giocatore con il maggior numero di Decibel diventa la più epica band di sempre!

Se due o più giocatori sono in parità, il giocatore che ha la band con il valore totale più basso vince. Se questi giocatori sono in parità, condividono la vittoria.

La band gestita dal giocatore con il minor numero di Decibel è fischiata dal palco e sarà dimenticata.... fino alla prossima partita.

CARTE OPPORTUNITÀ

Questa sezione fornisce le descrizioni dettagliate dei vari effetti delle carte Opportunità, così come alcuni chiarimenti sulle regole che le riguardano.

CARTE INIZIO CARRIERA

Le carte Opportunità dell'inizio Carriera sono le seguenti:

CARTE OPPORTUNITÀ AD EFFETTO IMMEDIATO (carte scartate dopo averle risolte)

Sabotaggio: Ogni avversario deve scartare la carta Concerto in cima al suo mazzo Concerto. Rimettere le carte scartate nella scatola. Se un giocatore non ha carte Concerto, questa carta non ha effetto su di lui.

Verifica Fiscale: Ogni avversario deve scartare casualmente una delle sue buste. Rimettere le buste scartate nella scatola. Se un giocatore non ha nessuna busta, questa carta non ha effetto su di lui.

CARTE OPPORTUNITÀ AD EFFETTO CONTINUATO (carte tenute per tutta la durata del gioco)

Contatti: Le buste del giocatore che possiede questa carta valgono 1000\$ in più ognuna e vincono automaticamente tutti i pareggi in cui sono coinvolte. Questo incremento di 1000\$ è anche considerato alla fine del gioco dove le buste rimaste forniscono Decibel (quindi per esempio una busta da 2000\$ è considerata come se fosse una 3000\$ e quindi fornirà 2 Decibel anziché 1).

Cambio di Marcia: Ognuna delle proprie Rockstar aumenta il suo talento (🎵) di uno.

Hardcore!: Ognuna delle proprie Rockstar aumenta il suo carisma (🎧) di uno.

Fan: Ognuna delle proprie carte Concerto aumenta il suo valore di 2 Decibel.

Buona Pubblicità: Ognuna delle proprie carte Album aumenta il proprio valore di due.

Dischi Pirata: Questa carta conta come un album di valore identico al proprio miglior album.

INIZIO CARRIERA / APICE DELLA CARRIERA

Le seguenti carte Opportunità appaiono una volta in entrambi i mazzi Inizio Carriera e Apice della Carriera.

CARTE OPPORTUNITÀ AD EFFETTO IMMEDIATO (carte scartate dopo averle risolte)

Opportunità d'oro: *il proprietario pesca le prime cinque carte dal mazzo, ne tiene una a sua scelta e scarta le rimanenti quattro carte nella scatola. Se sceglie una carta Concerto o Album la mette immediatamente in cima al suo mazzo. Se sceglie una carta Opportunità deve giocarla in accordo con le regole.*

CARTE APICE DELLA CARRIERA

Le carte Opportunità nel mazzo dell'Apice delle Carriera sono le seguenti:

CARTE OPPORTUNITÀ AD EFFETTO IMMEDIATO (carte scartate dopo averle risolte)

Overdose: *A partire dal giocatore alla sinistra del possessore della carta e continuando in senso orario, ogni avversario deve scartare una delle sue carte Rockstar a scelta del possessore della carta "Overdose" (rimettere la Rockstar nella scatola) e sostituirla con una presa a caso dalle Rockstar rimaste dello stesso strumento (cioè una non scelta durante la fase di Reclutamento). Il possessore di "Overdose" può scegliere solo Rockstar per le quali sono disponibili carte dello stesso strumento tra le scartate.*

Pirateria: *Ogni avversario deve scartare la carta Album più in alto dalla sua pila degli Album. Rimettere la carta scartata nella scatola. Se un giocatore non ha carte Album questa carta non ha effetto su di lui.*

CARTE OPPORTUNITÀ AD EFFETTO CONTINUATO (carte tenute per tutta la durata del gioco)

Groupies: *Ognuna delle proprie carte Concerto aumentano il loro valore di 3 Decibel.*

Copertura Mediatica: *Ognuna delle proprie carte Album aumentano il loro valore di tre.*

Tour Mondiale: *Il possessore aggiunge il totale del valore di Carisma (🎧) della sua band ai suoi Decibel.*

Compilation: Il possessore aggiunge il totale del valore di Talento (🎵) della sua band ai suoi Decibel.

Relazioni: Il possessore aggiunge il totale del valore di Opportunismo (🎴) della sua band ai suoi Decibel ed ai suoi punti per gli Album.

Concerto Privato: Questa carta conta come un concerto dello stesso valore in Decibel del proprio miglior concerto.

NOTE

Se un giocatore ha le carte "Fan" e "Groupie" i loro effetti sono cumulativi: ognuna delle sue carte Concerto aumentano di 5 Decibel (2+3). La carta "Tour Mondiale" non è influenzata da questi bonus visto che è una carta Opportunità e non una carta Concerto.

Se un giocatore ha le carte "Buona Pubblicità" e "Copertura Mediatica" i loro effetti sono cumulativi: per la distribuzione dei premi ognuno delle sue carte Album aumentano di 5 punti (2+3). La carta "Compilation" non è influenzata da questi bonus visto che è una carta Opportunità e non una carta Album.

Se un giocatore ha le carte "Cambio di Marcia" e "Compilation" il bonus fornito da "Cambio di Marcia" (5 in totale) conta quando viene calcolato il bonus di "Compilation".

Se un giocatore ha le carte "Hardcore!" e "Tour Mondiale" il bonus fornito da "Hardcore!" (5 in totale) conta quando viene calcolato il bonus di "Tour Mondiale".

Se un giocatore ha le carte "Dischi Pirata" e "Compilation" la carta "Dischi Pirata" può prendere punti dal valore della carta "Compilation" **oppure** dal suo miglior album, in base a qual è più alto.

Se un giocatore ha le carte "Concerto Privato" e "Tour Mondiale", la carta "Concerto Privato" può prendere Decibel dal "Tour Mondiale" **oppure** dal suo miglior concerto, in base a qual è più alto.



© 2011 Edge Entertainment, all rights reserved. *Rockband Manager* is a game by Antoine Bauza. No part of this product may be reproduced without specific written permission by the copyright holders. Distributed exclusively in English by Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, FFG Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

For additional information, please visit us on the web:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



**FANTASY
FLIGHT
GAMES**



23/24

Rock FESTIVAL

GAME DESIGN

ANTOINE BAUZA

COVER AND INTERIOR ART

RAUL CASTELLANOS

ART DIRECTION

DAVID ARDILA

LAYOUT

EDGE STUDIO

PUBLISHER

JOSÉ M. REY

MAIN PLAYTESTERS

BRUNO GOUBE, MATHIAS QUILLAUD,
PATRICE VERNET, FRED BIZET,
MICHAËL BERTRAND.

ADDITIONAL PLAYTESTERS

JENNY GODARD, MATTHIEU ROUSSAIS,
JULIEN FINET, RÉMI PETERMANN,
FLORIAN GRENIER, THIBAUT MAZARD,
"FLAMBY", THE MEMBERS OF THE CLUB
"JEUX EN SOCIÉTÉ" IN GRENOBLE AND
THE PARTICIPANTS OF THE ELP 2006.

PROOFREADERS

OLIVIER REIK, MATTHIEU BOHIC,
SYLVAIN THOMAS, CYBERFAB &
CYBERMIMI, MARC LAUMONIER,
BRUNO GOUBE, BRUNO CATHALA

ACKNOWLEDGMENTS

THE DESIGNER WOULD LIKE TO THANK
THE ORIGINAL GAME ROCKSTAR
ATE MY HAMSTER (1988) WITHOUT
WHICH THERE WOULD CERTAINLY BE
NO ROCKBAND MANAGER (HTTP://
EN.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/ROCK_STAR_ATE_MY_HAMSTER).

FANTASY FLIGHT GAMES EDITION

PRODUCER

MARK O'CONNOR

EDITING AND PROOFREADING

JOE BABINSACH

STEVEN HIMBALL

GRAPHIC DESIGN

PETER WOCKEN

PRODUCTION MANAGEMENT

ERIC KNIGHT

EXECUTIVE GAME DESIGNER

COREY KONIECZNA

EXECUTIVE PRODUCER

MICHAEL HURLEY

PUBLISHER

CHRISTIAN T. PETERSEN



FANTASY
FLIGHT
GAMES

edge®

