



Thrash 'n Roll



Regolamento

Dai 2 ai 4 giocatori, dai 12 anni in su

Non importa se state guidando sull'autostrada dell'inferno o salendo le scale del paradiso, non importa se tenete il tempo, fate dell'headbang, pogate o siete al centro di un pogo. Non importa se il vostro cuore è forgiato dal metal e la musica la avete nel sangue o se le vostre mani sono sempre piene di calli... non importa nemmeno se sfidate la sorte!

Ogni giocatore gestisce un gruppo Metal e durante il gioco fisserà gli impegni dei suoi membri, organizzerà concerti nei club, pubblicherà i loro album, farà delle interviste, parlerà con i fan, eviterà scandali e così via. Nel giro di 6 o 8 turni, i giocatori dovranno ottenere quanta più Fama possibile per vincere il gioco.

Il gioco termina con la cerimonia dei Thrash'oScar Award, durante la quale agli artisti verranno assegnate delle magnifiche statuette.

Durante la partita, ogni giocatore otterrà dei punti Fama e dovrà segnarli spostandosi sul segnapunti.

Componenti del gioco

- Tabellone
- 4 plance personali
- 54 carte sostegno – dorso blu
- 20 carte Scandalo – dorso rosso
- 35 carte Fan – dorso verde
- 1 carta primo giocatore
- 24 dadi (6 per ogni giocatore)
- 2 dadi neutri grigi
- 4 dischi segnapunti, di 4 colori
- 24 cubetti di legno (6 di ogni colore)
- Gettoni per contare i turni (6 per colore)
- 100 gettoni Abilità
- 24 gettoni Registrazione (6 per colore)
- 3 gettoni Tempo di trasmissione
- 6 gettoni 'Turbo'
- 4 regolamenti (PL, EN, DE, FR)



Mazzo Sostegno Mazzo Fan Mazzo Scandalo Carta primo giocatore



Gettone Abilità



Gettone Turbo



Gettone Registrazione

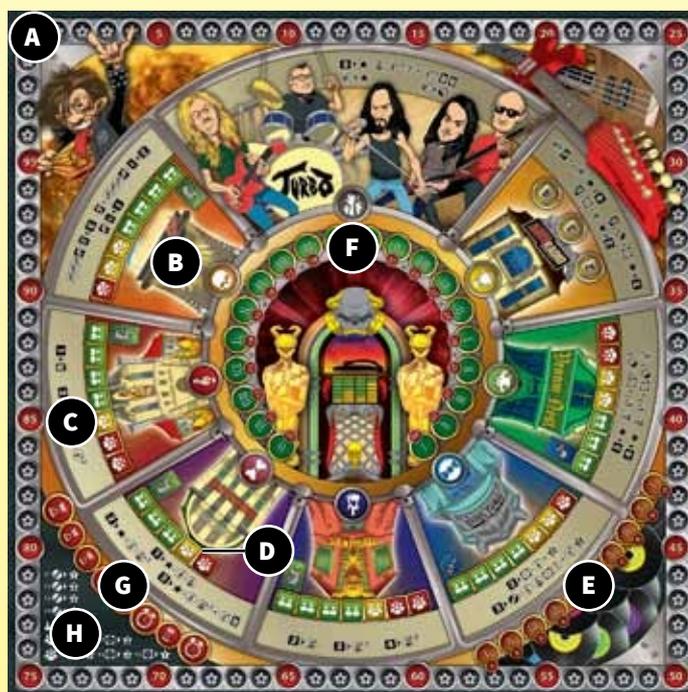


Gettone Tempo di trasmissione



Descrizione della plancia di ogni giocatore

- A- Membri del gruppo e livello di abilità
- B- Sezione strumenti
- C- Sezione esperienza del gruppo
- D- Limite di carte Fan
- E- Promemoria



Plancia principale

Descrizione:

- A- Area Fama
- B- Luoghi
- C- Azioni disponibili nei luoghi e dadi necessari per svolgerle
- D- Quantità massima di dadi utilizzabile nei vari luoghi
- E- Classifica dei singoli migliori
- F- Classifica degli album migliori
- G- Area Tempo
- H- Tabella punti da consultare alla fine dei vari turni

Regolamento base

Setup del gioco

La plancia deve essere posizionata sul tavolo in modo che tutti i giocatori possano utilizzarla facilmente. I mazzi Sostegno, Scandalo e Fan devono essere mescolati e messi a faccia in giù sulla plancia di gioco. Le prime 3 carte del mazzo Sostegno vengono posizionate scoperte sulla plancia. Indicheranno i personaggi disponibili. Il segnatempo deve essere posizionato sulla prima casella della area Tempo.

Ogni giocatore sceglie un colore (rosso, blu, verde o nero) e prende tutti i componenti di quel colore (1 disco segnapunti, 6 cubetti, 6 gettoni registrazione e 6 dadi). I giocatori posizionano i loro segnapunti sulla prima casella della area Fama.

Dopodiché, ogni giocatore sceglie la sua plancia personale, la mette davanti a sé e posiziona i cubetti sulla prima casella delle aree Strumenti e Esperienza. Tutti i cubetti rimanenti, i dadi e i gettoni Registrazione vengono tenuti vicino alla propria plancia.

Ogni giocatore riceve poi 3 gettoni Abilità. A turno, ognuno lancia 3 dadi e posiziona i gettoni Abilità sulle caselle della propria plancia corrispondenti. Se si fa 6, il gettone può essere posizionato dove si vuole.

Ogni giocatore pesca 3 carte Sostegno. Durante la partita, i giocatori tengono le loro carte Sostegno, Scandalo e Fan nascoste. I gettoni Abilità rimanenti devono essere tenuti vicino alla plancia principale.

I gettoni Turbo e Tempo di Trasmissione NON vengono utilizzati nella versione base. Rimangono quindi nella scatola.

È tutto pronto! Ora sta a voi determinare il primo giocatore. I giocatori gridano tutti insieme "Turbo!". Il giocatore che ha gridato più forte sarà il primo giocatore e ottiene quindi la carta Primo giocatore.



Turno di gioco

Il gioco si divide in turni, composti da 3 fasi

1. Fase di preparazione
2. Fase di azione
3. Fase finale

Se i giocatori sono 2 o 3, il gioco dura 6 turni (6 mesi)
Se i giocatori sono 4, il gioco dura 8 turni (8 mesi)

Fase 1: Fase di preparazione

Durante questa fase, i giocatori lanciano tutti i loro dadi e li posizionano (senza cambiare i valori indicati) sulla loro plancia personale. I dadi verranno usati per pagare le azioni durante la prossima fase.

Fase 2: Fase Azione

Questa fase è divisa in più turni. Nel corso di ogni turno, i giocatori possono effettuare una delle azioni disponibili in ogni luogo. Questa fase può andare dai 2 ai 6 turni, a seconda del numero di azioni che i giocatori vogliono svolgere. Ogni turno inizia dal primo giocatore (che ha ottenuto la carta Primo giocatore). Esso svolge una delle azioni desiderate. Dopodiché, gli altri giocatori, in senso orario, effettuano a loro volta una sola azione. Quando tutti i giocatori hanno svolto la loro prima azione, inizia un nuovo turno. Quando nessun giocatore può più effettuare azioni, inizia la fase finale.

Esempio con 3 giocatori

Turno 1

Il giocatore A è il primo giocatore e effettua un'azione utilizzando 3 dadi (quindi gliene rimangono 3). Il giocatore B effettua la sua azione utilizzando un dado (gliene rimangono 5) e il giocatore C utilizzandone 2 (4 ancora a disposizione).

Turno 2

Il giocatore A utilizza i 3 dadi a sua disposizione per effettuare la sua 2° azione e rimane senza dadi. Il giocatore B effettua una 2° azione usando 2 dadi (3 ancora a disposizione) e il giocatore C effettua la seconda azione con 2 dadi (gliene rimangono 2).

Turno 3

A non ha più dadi, quindi non può effettuare nessuna azione. B usa 2 dadi per effettuare la sua 3° azione e C usa i suoi ultimi 2 dadi.

Turno 4

L'unico a poter giocare è il giocatore B, che effettua la sua 4° azione con il suo ultimo dado. La fase azione è terminata.



Fase 3: Fase di fine turno

Durante questa fase i giocatori ottengono i punti Fama per gli album e i singoli registrati e per la loro posizione nelle classifiche. Dopodiché, i giocatori possono aumentare l'abilità dei loro musicisti scartando le loro carte Fan. I giocatori riprendono poi tutti i loro dadi dalla plancia principale e li riposizionano sulla loro plancia personale. Il primo giocatore passa la carta Primo giocatore al giocatore alla sua sinistra e sposta il segnatempo sulla casella 1 della area Tempo.

Il turno di gioco è terminato. Se si tratta dell'ultimo turno (6° turno per una partita da 2-3 giocatori, 8° turno se i giocatori sono 4), allora inizia l'ultima tappa del gioco: la cerimonia di assegnazione dei premi Thrash'Oscar, durante la quale i giocatori avranno la possibilità di vincere dei punti Fama.

Alla fine del gioco, il giocatore con più punti Fama vince.

I luoghi

Ci sono 8 luoghi sulla plancia. Nella versione base, uno dei luoghi – AntyRadio – non è disponibile. I giocatori possono utilizzare solo i luoghi: Metalhead Club; Akademia Rocka; Broken Bone Club; Trash'em All Store; Studio d'Enregistrement MetalMind, Venom Nest Club e Turbo on Tour.

I giocatori possono svolgere solo un'azione per luogo.

Ogni azione costa un certo numero di dadi. Per effettuare una, il giocatore paga il numero di dadi corrispondente e li posiziona sul luogo selezionato. I dadi utilizzati devono essere o tutti dello stesso valore o in ordine progressivo (es. 2-3-4; 5-6; 3-4-5-6). Se un giocatore gioca solo un dado, non si tiene conto del suo valore. I dadi posizionati rimangono sulla plancia principale fino alla fine del turno.

I giocatori non possono posizionare nessuno dei loro dadi nello stesso luogo per più di una volta. È possibile tuttavia posizionare i dadi in un posto contenente dadi di un altro giocatore.



Esempio di dadi con lo stesso valore



Esempio di dadi in ordine progressivo

Dadi virtuali

Durante la partita i giocatori avranno a disposizione dei "dadi virtuali". Questi dadi devono essere utilizzati nel momento in cui vengono acquisiti. Non possono essere conservati per ulteriori utilizzi. Essi non sono rappresentati fisicamente nel gioco.

Carte Sostegno (dorso blu)

I personaggi possono essere di aiuto ai giocatori e si trovano nel mazzo Sostegno. Il loro aiuto consiste nel darvi un dado supplementare (virtuale) con un valore predefinito. I giocatori possono usare fino a 2 carte Sostegno per turno. Dopo avere usato una carta, essa deve essere messa accanto al mazzo a faccia in su (Scarto). Quando gioca una carta Sostegno, il giocatore mette un cubetto del suo colore sul Promemoria della sua plancia personale. Può farlo solo 2 volte per turno (vi sono infatti rappresentati due dadi).

Un giocatore può usare una carta Sostegno solo nei luoghi corrispondenti alla sua carta. Ogni volta che fa ciò, ottiene un dado virtuale dal valore fisso con il quale può pagare un'azione. Il giocatore posiziona anche un gettone Abilità su una casella della sua plancia personale, su uno degli ambiti rappresentati dalla carta Sostegno, e ne attiva l'effetto. Alcune carte hanno un punto interrogativo invece che l'icona ambito. In questo caso, il giocatore lancia un dado neutro per determinare su quale casella deve essere messo il gettone. Se ottiene 6, può metterlo dove vuole scegliendo tra i membri del suo gruppo.



- A- Valore del dado supplementare/virtuale
- B- Luogo speciale (non applicabile nel gioco base)
- C- Luoghi nei quali il personaggio può aiutare il giocatore
- D- Abilità speciale del personaggio
- E- Icona di Abilità

Importante: i giocatori non possono pagare un'azione usando solo un dado virtuale. Deve esserci almeno un dado fisico e deve essere messo sul luogo scelto.

Importante: i giocatori possono usare l'abilità speciale di un personaggio SOLO dopo lo svolgimento di un'azione.



Esempio:

Un giocatore vuole effettuare un'azione all'Accademia Rocka al costo di 3 dadi. Ha un solo dado, con valore 2. Ha però una carta Sostegno: un professore con un dado virtuale dal valore 1. Per ottenere un terzo dado, svela 3 carte Fan con icone di Abilità diverse tra loro e ottiene un dado virtuale dal valore 3. In questo modo, ottiene un totale di: 1 (virtuale grazie al professore) + 2 + 3 (virtuale grazie ai Fan).



Carte Fan (dorso verde)

Durante il gioco vengono vinti dei fan. Quando i giocatori ottengono dei fan, pescano una carta dal mazzo Fan.

Le carte Fan possono essere usate in 3 modi:

1. **Un giocatore può svelare una carta Fan agli altri per rilanciare i suoi dadi.** Il giocatore dovrà accettare il nuovo valore ottenuto, oppure svelare un'altra carta Fan per tirare una terza volta.

2. **Il giocatore può aggiungere nuovi dadi virtuali usando la carta Fan.**

Per far ciò, deve svelare carte Fan con icone Abilità diverse tra loro (ricordatevi che non potete pagare un'azione usando solo dadi virtuali). In questo modo, il giocatore può ottenere un 2°, 3°, ecc. dado in più. Per ottenere un 2° dado, il giocatore dovrà scartare 2 carte Fan con Abilità diverse; per ottenerne un 3°, dovrà scartarne 3, sempre con icone Abilità diverse tra loro, e così via.

Il valore dei dadi virtuali ottenuti in questo modo viene scelto dal giocatore. Essi possono essere combinati con i dadi virtuali delle carte Sostegno. Tuttavia, le carte Fan devono sempre essere usate per ultime.

3. **Un giocatore può svelare 2 carte Fan con la stessa icona Competenza nella fase finale del turno (fase 3).** Facendo ciò, può posizionare un gettone Abilità sul musicista del suo gruppo rappresentato nell'icona stessa.

Carte Scandalo (dorso rosso)

Ogni volta che un giocatore effettua un'azione, essa può provocare uno Scandalo che dà vantaggi a breve termine. Quando un giocatore fa uno Scandalo, pesca una carta dal relativo mazzo. Dopodiché, posiziona un cubetto del suo colore in alto a destra della sua plancia personale. Può farlo solo 2 volte per turno (2 macchine fotografiche rappresentate).

Una carta Scandalo può essere di aiuto in due modi:

1. Il giocatore ottiene un dado virtuale di un valore qualsiasi;
2. Quando un giocatore lancia una hit-war sulle posizioni dei singoli/album migliori, può provocare uno Scandalo allo scopo di vincere automaticamente contro il suo avversario. Tuttavia, deve farlo prima di lanciare una hit-war.

Un giocatore non può mai avere più di 5 carte

Scandalo. Lo Scandalo può essere provocato solo 2 volte per turno.

I giocatori possono scartare una carta Scandalo usando determinate azioni o l'abilità speciale di un personaggio.

Tuttavia, non può farlo se ha almeno un cubetto nell'area Scandalo della sua plancia (quello con le due macchine fotografiche).

Importante: se un giocatore riceve una carta Scandalo da un altro giocatore, non posiziona il cubetto rosso nell'angolo in alto a destra della sua plancia. Dovete ricordarvi che le carte Scandalo tenderanno di bloccarvi a fine partita!

Se in un qualsiasi momento durante la partita si finisce uno dei mazzi, rimescolare le carte e formare una nuova pila.



Fine del turno

Alla fine di ogni turno, i giocatori ricevono punti Fama per gli album registrati. Ogni giocatore riceve 1 punto Fama per ogni Album registrato. Il giocatore con l'Album posizionato più in alto ottiene 3 punti supplementari, il secondo giocatore 2 e il terzo 1.

Inoltre, i giocatori ottengono punti per i Singoli registrati. In una partita da 2 giocatori, il giocatore con il miglior Singolo ottiene 3 punti.

In una partita da 3 giocatori, i giocatori vincono punti per i due migliori Singoli, rispettivamente 3 e 2 punti. In una partita da 4 giocatori, ottengono punti per i tre migliori Singoli, rispettivamente 3, 2 e 1 punto.

Dopodiché, scartano le carte Sostegno rimanenti e ne pescano 3 nuove.

Se un giocatore ha usato l'aiuto delle carte Sostegno o ha giocato delle carte Scandalo, ritira tutti i suoi cubetti dal Promemoria della sua plancia.



Esempio di una partita a 3 giocatori:

Per la registrazione dei suoi album, il giocatore verde ottiene 4 punti, il rosso 4 e il blu 4. Per i singoli, il verde ottiene 3 punti, il blu 2 e il rosso non riceve punti. In totale, il giocatore verde avrà ottenuto 7 punti, il rosso 4 e il blu 6.

Hit-War

Se un giocatore deve posizionare il suo gettone su una posizione già occupata, viene lanciata una hit-war. Al suo turno, il giocatore può vincere senza confrontarsi con l'avversario facendo uno Scandalo. Se non lo fa, i due giocatori gareggiano fra loro. I giocatori coinvolti lanciano un dado neutro e aggiungono il valore al numero di carte Fan che possiedono. Il giocatore con il valore totale più alto vince la Hit-war. A parità di valore, vince il giocatore attivo. Il gettone del vincitore può quindi essere posizionato, mentre la pedina dell'altro giocatore torna indietro di una casella. Questo potrebbe causare altre hit-war se la casella in cui viene spostato è a sua volta già occupata. In questo caso, il giocatore che ha perso la prima hit-war diventa il giocatore attivo rispetto a quello che si trova già nella casella.

Se tramite le hit-war un giocatore fa uscire la pedina dalla classifica, le pedine vengono rimesse nella riserva.

Se una hit-war riguarda solo un giocatore, esso può decidere quale pedina fare retrocedere di una casella. Questo vale sia per gli album che per i singoli.

Durante una hit-war, i giocatori possono scartate delle carte Fan per rilanciare il dado neutro. Ricordatevi che le carte Fan che avete in mano valgono dei punti a fine partita.



Fine del gioco

Il gioco termina alla fine di tutti i turni. Prima però, ogni giocatore mostra le carte Scandalo che ha ancora in mano. C'è un'icona Abilità su ogni carta. I giocatori devono ritirare i gettoni Abilità per ogni simbolo rappresentato. Infine, i giocatori devono lanciare un dado per ogni Scandalo rivelato e sottrarre il valore di ogni lancio sull'area Fama

Cerimonia dei Trash'oScar Award

La cerimonia Trash'oScar Award può avere inizio.

I giocatori vengono ricompensati in 5 categorie: miglior cantante, chitarrista, chitarrista solista, batterista e bassista. Ogni Artista deve avere almeno un gettone Abilità per partecipare alla cerimonia.

Per ogni simbolo rappresentato, il giocatore con più gettoni Abilità vince **20 punti Fama**, il secondo **12 punti Fama** e il terzo **6 punti**.

In caso di pari merito al primo posto, i giocatori ricevono ognuno **16 punti** e il secondo classificato **6 punti**.

Se tre persone sono al primo posto a pari merito, vincono ognuno **16 punti**. In questo caso non viene assegnato nessun punto all'eventuale quarto giocatore.

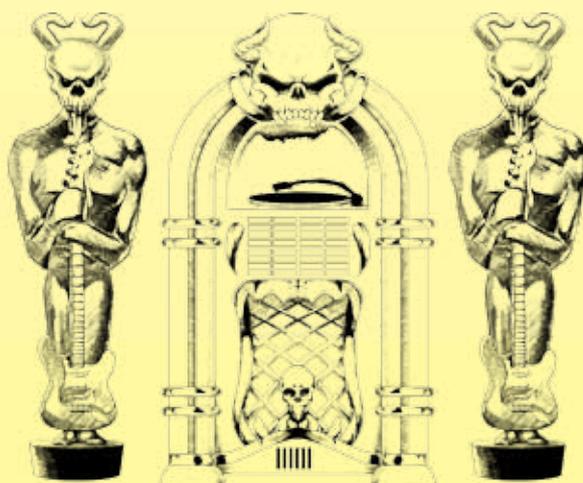
In caso di pari merito per il 2° posto, tutti i giocatori coinvolti ricevono **11 punti** e non vengono assegnati punti per il 3° posto.

In caso di pari merito al 3° posto, ogni giocatore riceve **3 punti**.

Dopo la cerimonia tutti i gruppi fanno un ultimo grande concerto per vincere punti Fama. I punti vengono attribuiti come per le tournée Turbo.

Dopodiché, ogni gruppo vince punti Fama pari al valore del loro miglior album.

I giocatori ottengono 1 punto Fama per ogni carta Sostegno ancora in mano. Vince il giocatore con più punti Fama.



I personaggi

Ink



Il buttafuori
Abilità speciale: il giocatore pesca una carta dal mazzo Sostegno

Vlad.



Il mega fan
Abilità speciale: Il giocatore riceve 3 punti Fama

George



Il conduttore radiofonico
Abilità Speciale: il giocatore fa avanzare di una casella uno dei suoi gettoni Singolo

Ginger



Il paparazzo
Abilità speciale: passare una delle carte Scandalo a un altro giocatore



Personaggi supplementari

Se lo desiderano, i giocatori possono rimuovere queste carte dal gioco prima di iniziare la partita. Queste carte funzionano in modo diverso.



Hendrik

Il tecnico

Abilità speciale: il giocatore sposta la sua pedina di un posto verso destra nell'area Strumenti



Rick

Il musicista pro

Abilità speciale: il giocatore sposta la sua pedina di un posto verso destra nella area Esperienza del gruppo



Lucas

Il cacciatore di teste

Questo personaggio da a un giocatore un dado virtuale, il cui valore deve essere uguale a quello di uno dei suoi dadi fisici



Zbig

Il prof di musica

Abilità speciale: il giocatore posiziona un gettone Abilità su un membro del suo gruppo.



Richard "I Got It"

Il manager

Non ha abilità speciali, ma grazie ai suoi contatti può aiutarvi aggiungendo un dado virtuale in qualsiasi luogo.

Descrizione delle azioni disponibili in ciascun luogo

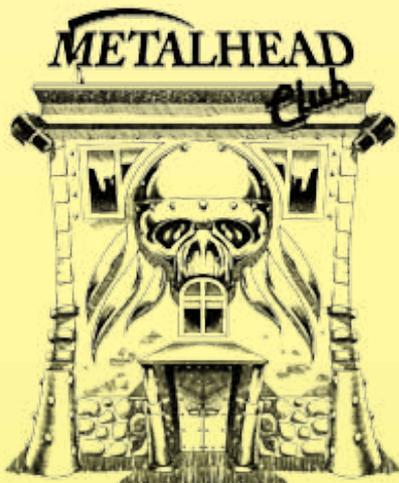
Metalhead Club



Ci sono club in cui non si va per i concerti, ma per vedere gli amici. Il Metalhead Club è uno di questi. I gruppi musicali vengono rifiutati, così voi potete parlare, bere e parlare di aspetti tecnici con persone appena conosciute, per poi passare la notte a fare sogni di Fama.

Attenzione : ogni volta che un giocatore effettua un'azione in questo luogo, pesca una carta Fan.

- 1** Il giocatore pesca una carta Sostegno
- 2** Il giocatore pesca la prima carta del Mazzo Sostegno oppure prende uno dei personaggi disponibili.
Se sceglie la seconda opzione, deve sostituirlo immediatamente con una nuova carta Sostegno. Inoltre, il giocatore può anche scartare una carta Scandalo.
- 3** Il giocatore prende 2 carte Sostegno dal mazzo o tra le carte personaggio disponibili in qualsiasi combinazione esso desidera. Se il giocatore sceglie una o più carte personaggio visibili, deve sostituirla/e immediatamente con una/due nuove carte Sostegno.



Rock Academy

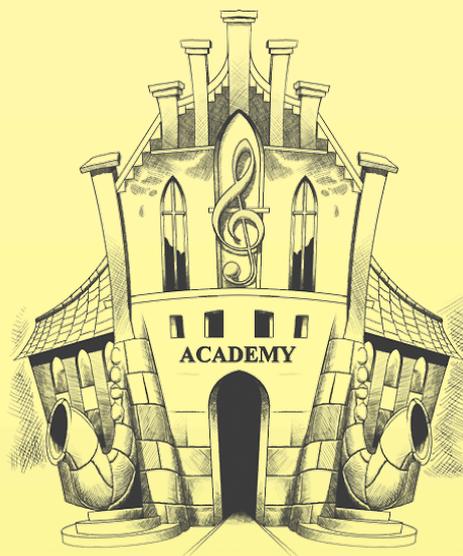


I musicisti all'inizio erano scettici nei confronti dell'accademia. In circostanze misteriose, hanno seguito una formazione e hanno iniziato a suonare... meglio... anzi, molto meglio!

La voce ha iniziato a spargersi e la reputazione dell'accademia è diventata un segreto di pulcinella tra i metallari. Non c'è modo di perfezionarsi senza una buona formazione!

Attenzione : ogni volta che un giocatore effettua un'azione in questo luogo, pesca una carta Fan.

- 1** Il giocatore pesca una carta Fan.
- 2** Il giocatore aumenta di uno il livello di Esperienza del suo gruppo.
- 3** Il giocatore aumenta di due il livello di Esperienza del suo gruppo.



Metal Mind *La ricetta per un disco d'oro? Riunite i vostri amici, le attrezzature, il cibo e la birra e un po' di ispirazione. Chiudetevi per una settimana nello studio di registrazione Metal Mind e il gioco è fatto. Uscirete con un disco che conquisterà le chart mondiali. Questo almeno è quello che i musicisti scrivono sul loro sito... non lo saprete mai se non provate. Se fallirete la prima volta, provate di nuovo!*



Attenzione: ogni volta che un giocatore effettua un'azione in questo luogo, si sposta di uno nell'area Strumenti.



Il livello di Esperienza del gruppo è 2, il giocatore posiziona il suo gettone Registrazione sulla casella IX dell'area Singoli.

2 Il gruppo registra un singolo. Il giocatore posiziona uno dei suoi gettoni Registrazione (lato attivo) sull'area Singoli, nella casella con il valore uguale al livello di Esperienza del suo gruppo. Se il giocatore ha già un gettone su questa area, lo mette a faccia in giù. Dopo aver effettuato questa azione, il giocatore ottiene 2 punti Fama (fare avanzare la pedina sull'area Fama)



Il livello degli Strumenti del giocatore è 2, l'Esperienza 3 + il valore del Singolo attivo, che è 2. Il giocatore fa 4 con il dado neutro. Il valore dell'album registrato è quindi di 2+3+2+4, cioè 11. Si posiziona al 15esimo posto della classifica degli album.

Attenzione: i valori della foto qui sopra sono sbagliati!

3 Il gruppo registra un album. Per far questo, il giocatore somma il livello di Esperienza del suo gruppo, il livello degli Strumenti del suo gruppo, il valore del suo singolo attivo (se presente) e infine il valore di un dado neutro dopo averlo lanciato. Il valore ottenuto è il valore dell'album. Se il valore è inferiore a 10, il gruppo non è stato abbastanza bravo da meritare un posto nelle chart; in questo caso, il giocatore NON posiziona il suo gettone sulla plancia.

Altrimenti, il giocatore posiziona un gettone Registrazione (lato attivo) sull'area Album, sulla casella con il valore uguale al valore dell'Album, e gira la pedina dell'album precedente a faccia in giù. Poi, se questo nuovo album è stato sostenuto da un Singolo, girate il gettone Singolo a faccia in giù. Dopo aver effettuato questa azione, il giocatore segna 3 punti e fa avanzare il suo segna punti sull'area Fama.

Venom Nest



È il club più popolare della città. Suonate qui e la gente non si dimenticherà di voi. Garantirete un buon concerto e il premio sarà la Fama. Potreste anche fare delle conoscenze interessanti per la vostra carriera.

Attenzione: ogni volta che un giocatore effettua un'azione in questo luogo, pesca una carta Sostegno.

- 3** Il giocatore ottiene punti Fama pari alla somma del livello di Esperienza (x2) e degli Strumenti del gruppo. Poi, il giocatore può spostare il suo gettone Album attivo di due caselle in senso orario, oppure il suo Singolo attivo di 2 caselle verso destra.
- 4** Il giocatore ottiene punti Fama pari al livello di Esperienza (x2) + il livello degli Strumenti del gruppo. Poi, il giocatore può spostare il suo gettone Album attivo di 3 caselle in senso orario e il suo Singolo attivo di una casella verso destra. Infine, vince un livello di Esperienza.



AntyRadio



È la stazione radiofocnica per eccellenza. non c'è posto per i debuttanti qui! Dischi e musica tutto il giorno, conduttori fantastici, interviste senza censure e notizie fresche dal mondo del rock. Alzate il volume della radio, allacciate la cintura alle vostre orecchie e lasciate che la musica penetri nella vostra anima!

Luogo non disponibile nella versione base del gioco.

Le azioni svolte nell'AntyRadio riguardano i Singoli e gli Album attivi. I giocatori possono effettuare delle azioni qui anche se non hanno album o singoli attivi. In questo luogo, ciascuna azione può essere svolta **una sola volta a turno**. Ogni volta che un giocatore effettua un'azione in questo posto, prende il gettone Tempo di trasmissione e lo posiziona su AntyRadio, sopra la casella indicante il costo dell'azione. Se tutti e 3 gli spazi del costo sono occupati da gettoni, l'azione non può essere svolta e bisogna aspettare il turno successivo.

- 2** Gli ascoltatori hanno ascoltato la performance del gruppo: segnate punti Fama pari al numero di fan che avete in mano. Poi, il giocatore sceglie uno dei suoi gettoni Album presenti sulla relativa area e lo sposta di due verso destra. Infine, il giocatore può scartare una carta Scandalo.
- 3** La vostra performance ha spaccato! Il giocatore ottiene punti pari al valore del suo Singolo migliore. Poi, il giocatore sposta il suo gettone Album attivo di 3 spazi. Infine, può scartare una carta Scandalo.
- 4** Il gruppo ottiene un'intervista alla radio: il giocatore ottiene punti Fama pari al doppio del numero di Fan che ha in mano. Poi, pesca una carta Sostegno o prende uno dei personaggi disponibili. Se sceglie la seconda opzione, deve sostituirla immediatamente con una nuova carta Sostegno. Infine, il giocatore può scartare una carta Scandalo o passarla a un altro giocatore.

Broken Bone



Avete una band? Fantastico. Avete qualche pezzo da sballo? Provatelo! Il Broken Bone è il club più antico della città in cui debuttano i gruppi in erba. Se siete alla ricerca di Fan e Fama, qui li troverete! Cercate emozioni intense? Siete i benvenuti...

Trash'em All



Nel mondo degli affari tutti conoscono questo negozio. Tutti vengono a fare compere qui! Amatori o leggende del mondo metal. Non importa come suonate, se siete famosi o no, i venditori si mostreranno disponibili. Troverete un po' di tutto: cinture, tasti, microfoni, batterie, altoparlanti, amplificatori, giochi di luce, ecc...

Attenzione: ogni volta che un giocatore svolge un'azione in questo posto, pesca una carta Fan.

Attenzione: ogni volta che un giocatore svolge un'azione in questo posto, pesca una carta Fan.

- 1** Il giocatore ottiene punti Fama pari alla somma del livello di Esperienza e degli Strumenti.
- 2** Il giocatore ottiene punti Fama pari al livello di Esperienza + il livello Strumenti x 2
- 3** Il giocatore ottiene punti Fama pari al livello di Esperienza + il livello Strumenti x 2 . In più, vince un livello di Esperienza e pesca una carta Fan.

- 2** Il giocatore avanza di 1 sull'area Strumenti
- 3** Il giocatore avanza di 2 sull'area Strumenti
- 4** Il giocatore avanza di 3 sull'Area Strumenti

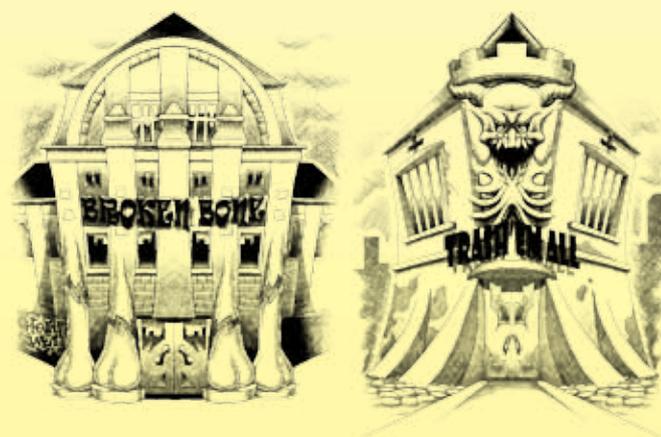
Tournée Turbo



- 5** Il gruppo parte per una Tournée Turbo: il giocatore ottiene punti Fama pari al livello di Esperienza (x2) + il livello Strumenti + il valore di un lancio del dado neutro. Dopodiché, scarta **fino a 5 carte Fan**, che devono avere **obbligatoriamente** icone Abilità diverse tra loro, per ottenere punti Fama. Per ogni icona identica a quelle dei vostri musicisti, ricevete tanti punti Fama quanti gettoni Abilità sono presenti su tutte le icone coinvolte.

Attenzione: i giocatori non possono scartare carte Fan per sostenere un membro del gruppo se questo membro non ha nessun gettone Abilità sulle caselle corrispondenti.

Dopo aver svolto le azioni in questo luogo, il giocatore pesca 2 nuove carte Fan e sposta il suo gettone Album attivo di un numero pari al numero di carte Fan precedentemente scartate. (**memo:** 5 carte Fan al massimo). Infine, sposta il suo gettone Esperienza del gruppo di 2 posti verso destra.



Regolamento avanzato

Dopo aver fatto qualche partita nella versione base, sicuramente avrete voglia di rendere la vostra strategia più tattica.

Attenzione: Il luogo AntyRadio ora è disponibile.

Lo svolgimento del gioco rimane come nel regolamento di base ma con qualche modifica.

Setup di gioco

I gettoni Turbo devono essere posizionati in prossimità della plancia principale. I gettoni Tempo di trasmissione vengono posizionati su AntyRadio (1 per una partita da 2 giocatori, 2 per una partita da 3 e 3 per una partita da 4).

Svolgere un'azione

Le varie zone dei luoghi ora hanno un limite di dadi a seconda del numero di giocatori. Se un luogo è pieno, i giocatori non possono più svolgere una determinata azione.

Mazzo sostegno

I giocatori utilizzano carte Sostegno come nella versione base, con una sola differenza: **l'abilità speciale di ciascun personaggio si attiva solo se il giocatore si è posizionato sulla zona speciale descritta dalla carta.** I giocatori possono sempre usare l'aiuto in tutti i luoghi rappresentati su una carta. I dadi virtuali non contano nel limite dei dadi. Se c'è un punto interrogativo sulla carta, il giocatore non lancia nessun dado neutro. Al contrario, esso può aggiungere un gettone Abilità dove desidera.

Mazzo Fan

Se un giocatore gioca una carta Fan con 1 o 2 icone Turbo, **deve** posizionare i gettoni Turbo sulla zona *Turbo on tour*.

Ora i giocatori devono tener conto del numero massimo di carte Fan che hanno in mano. Il segnalino Esperienza vi indica questo limite. Nel momento in cui il vostro gettone è situato su una delle 5 zone accompagnate dal logo verde, il vostro limite di carte Fan aumenta a seconda del valore indicato.

Attenzione: i dadi virtuali vinti scartando le carte Fan non contano nel limite massimo di dadi presenti in ogni luogo.

Mazzo scandalo

Ora i giocatori possono fare uno Scandalo in una nuova situazione: se un giocatore vuole effettuare un'azione in un luogo già pieno, pesca una carta Scandalo e svolge l'azione normalmente.

Turbo on tour

Questa zona non ha un limite massimo di dadi. I punti vengono contati come nel regolamento di base. Inoltre, se ci sono gettoni Turbo sul Turbo on tour, il giocatore riceve 1 punto Fama per ogni gettone presente. Dopo averli contati, i gettoni Turbo vengono rimessi accanto alla plancia di gioco. Se nel corso di un'altra fase di risoluzione di questa azione un giocatore scarta delle carte Fan "Turbo" o "Turbo x 2", allora vi posiziona sopra 1 o 2 gettoni Turbo. Non riceve però punti Fama in questo caso.

Fine del round

La fine del turno si svolge come nel regolamento di base, con un elemento in più: ogni giocatore verifica se il gettone Esperienza supera o no il valore del gettone Strumenti. Se fosse così, il giocatore deve pescare una carta Scandalo. Se il giocatore ha già 5 carte Scandalo in mano, il gettone Esperienza viene riposizionato nella sua area e il suo valore dev'essere uguale a quello del gettone Strumenti.

Fine del gioco

La fine del gioco ha una sola differenza rispetto al regolamento di base: le carte Scandalo vengono rivelate.

Dopo che un giocatore ha rivelato gli Scandalo, esso perde punti Fama pari al numero di icone Abilità sulla sua plancia personale corrispondenti a quelle delle carte Scandalo. Dopodiché, il giocatore deve scartare un gettone dagli ambiti di abilità rappresentati nelle carte.

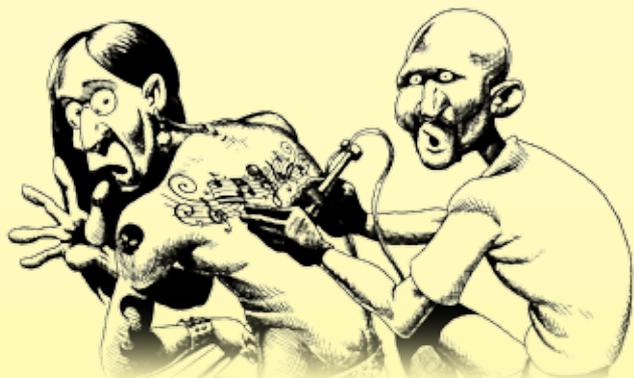
Esempio:

Il giocatore rivela 2 carte Scandalo con l'icona del microfono. Sulla sua icona microfono ha 5 gettoni. Rivela la prima carta:

Perde 5 punti Fama e ritira un gettone Microfono dalla sua plancia. Poi, rivela la seconda: perde 4 punti Fama e ritira un altro gettone Microfono della sua plancia. In questo modo, il giocatore ha perso 9 punti Fama e il cantante del gruppo ha perso 2 gettoni Abilità, che potrebbero rivelarsi vitali nel corso della cerimonia dei Trash'oScar Award.

Thrash'oScar Awards Ceremony

La cerimonia si svolge come nella versione base, con una differenza: i giocatori non prendono punti Fama con i gettoni Turbo.



Thrash'n Roll



Autor / Author / Autor:

Krzysztof Matusik, Aleksander Biela

Ilustracje / Illustrations / Grafiken:

Krzysztof Matusik, Robert Sobota

Wydawca / Publisher / Herausgeber:

"44" Renata Burliga-Czarny

ul. Spółdzielców 2, 34-100 Wadowice, POLSKA

Wyprodukowane w Polsce.

Made in Poland.

Hergestellt in Polen.



www.gamefabrica.pl

