

# МОНСТРЫ РОКА



ПРАВИЛА ИГРЫ

Долгие месяцы вы бродили по ночным клубам в поисках молодых талантов. Наконец, вы нашли будущих звёзд чартов, энергичных и харизматичных музыкантов. Они легко взберутся на вершину славы... если вы им поможете.

Соберите группу, подключите усилители, и пусть ваша музыка покорит весь мир!

## ОБЗОР ИГРЫ

В настольной игре «Монстры рока» 3–6 игроков выступают в роли менеджеров, «серых кардиналов» музыкальной индустрии. Сначала им предстоит искать молодых и талантливых исполнителей, а затем организовывать концерты и записывать пластинки, воспитывая из лентяев настоящих звёзд. Конкуренция высока, шансы пробиться в высшую лигу ничтожны, но риск — благородное дело! Вперёд, к платиновым дискам и Залу славы!

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Побеждает игрок, чья группа к закату карьеры наберёт больше всего децибелов (⚡).

## СОСТАВ ИГРЫ

- + 40 карт музыкантов
- + 35 карт начала карьеры
- + 35 карт пика известности
- + 6 пластиковых гитар
- + 54 жетона конвертов с наличкой
- + 9 жетонов наград
- + 1 жетон первого игрока
- + Правила игры



## ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

В этом разделе содержится подробное описание компонентов игры.

### КАРТЫ МУЗЫКАНТОВ

На этих картах изображены ваши подопечные, будущие звёзды. У каждого музыканта есть специализация, которая зависит от предпочитаемого инструмента: вокал, гитара, бас, клавишные или ударные.



### КАРТЫ НАЧАЛА КАРЬЕРЫ

Эти карты описывают события первых лет существования группы: концерты в клубах, гаражные записи и прочие прелести жизни молодых музыкантов.



### КАРТЫ ПИКА ИЗВЕСТНОСТИ

Эти карты описывают жизнь вашего коллектива на пике славы. Когда группа займёт достойное место в чартах и сердцах фанатов, она будет выступать на огромных стадионах и записывать альбомы на крутой аппаратуре. На этом этапе музыканты ощутят на себе сполна все плюсы и минусы известности.



### ПЛАСТИКОВЫЕ ГИТАРЫ

В ходе партии каждый игрок отмечает гитарой своего цвета карту, в получении которой заинтересован.



### ЖЕТОНЫ КОНВЕРТОВ С НАЛИЧКОЙ

Эти жетоны отображают ваши финансовые возможности. У каждого игрока есть 9 жетонов — их номинал колеблется от \$1000 до \$9000. Конверты с наличкой уходят на вербовку новых звёзд, используются для разрешения спорных ситуаций, а также дают некоторое количество децибелов в конце партии (см. число рядом с символом децибела  $\text{dB}$ ).



### ЖЕТОНЫ НАГРАД

Эти жетоны приносят добавочные децибелы тем игрокам, чьи группы запомнятся публике музыкальными достижениями.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите игровые компоненты на столе, как описано ниже.

- 1. Определите цвета игроков.** Каждый игрок выбирает цвет, после чего берёт себе гитару и конверты с наличкой этого цвета. Компоненты неиспользуемых цветов уберите в коробку — они вам не понадобятся.
- 2. Подготовьте жетоны наград.** Разделите жетоны наград на три части по фазам (I, II, III) и положите так, чтобы все могли их видеть.
- 3. Приготовьте колоды музыкантов.** Карты музыкантов (с цифрой «I») разделите на 5 колод по специализациям (вокал, гитара, бас, клавишные, ударные). Перетасуйте каждую колоду, после чего выложите их все вместе в ряд лицевой стороной вниз.
- 4. Приготовьте колоды карьеры.** Разделите карты карьеры на карты начала карьеры (с цифрой «II») и пика известности (с цифрой «III»). Перетасуйте каждую колоду и отложите в сторону — они потребуются позже.
- 5. Выберите первого игрока.** Первым игроком назначается тот, у кого дома больше всего музыкальных дисков.

**Примечание:** в фазах II и III можно запутаться и забыть, чей должен быть ход. Чтобы такого не случилось, советуем использовать жетон первого игрока в качестве напоминания.



СТАРТОВЫЙ РАСКЛАД ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

## ХОД ИГРЫ

Партия в «Монстрах рока» состоит из трёх отдельных фаз, каждая из которых посвящена важному этапу в жизни группы. Порядок розыгрыша фаз следующий:

- I. Вербовка музыкантов;
- II. Начало карьеры;
- III. Пик известности.

### ФАЗА I

## ВЕРБОВКА МУЗЫКАНТОВ

В этой фазе игроки собирают свои группы из музыкантов, делая ставки до тех пор, пока каждая из пяти позиций в группе не будет занята. Фаза поиска музыкантов состоит из трёх этапов:

1. Этап подготовки;
2. Этап карьеры;
3. Этап наград.

### ЭТАП ПОДГОТОВКИ

На этом этапе один игрок переворачивает верхние карты пяти колод музыкантов и кладёт их рядом лицевой стороной вверх. Это музыканты, за которых можно начать борьбу.



Вокал

Гитара

Ударные

Бас

Клавишные

ЭТАП ПОДГОТОВКИ В ФАЗЕ I

1. Специализация
2. Имя
3. Харизма
4. Талант
5. Наглость
6. Ценность



### СТРОЕНИЕ КАРТЫ МУЗЫКАНТА

У каждого музыканта есть три характеристики — показатели его потенциала: харизма 🎤, талант 🎵 и наглость 💎. Значение каждой характеристики варьируется от 1 до 5. Кроме того, характеристика связана с одним типом карт начала карьеры или пика известности. Это может быть карта концерта, альбома или возможности (см. стр. 12).

Сумма значений всех характеристик музыканта называется его ценностью; она колеблется в диапазоне от 3 до 10.

### ЭТАП КАРЬЕРЫ

На этом этапе первый игрок ставит свою гитару на раскрытую карту музыканта, за которую хочет начать аукцион. После этого открываются торги за музыканта: игроки поочередно могут повышать ставки или пасовать. Право делать ставку передаётся по часовой стрелке, начиная с левого соседа первого игрока.

**Важно:** игрок должен хранить в тайне ценность своих конвертов с наличкой, но не может скрывать от соперников их количество.

Каждая следующая ставка должна быть выше предыдущей. Кроме того, делающий ставку игрок должен иметь возможность оплатить ставку одним жетоном.

Несколькими конвертами с наличкой расплачиваться за ставку нельзя. Когда победитель торгов оплатит ставку, он сбрасывает потраченный жетон в коробку.

**Важно:** игроки не могут смотреть, какие конверты с наличкой ранее были сброшены в коробку.

Торги завершает первый игрок (тот, чья гитара стоит на карте музыканта), когда получает право хода. Он выбирает одну из двух возможностей:

- **завербовать музыканта** в свою группу, оплатив одним конвертом с наличкой последнюю сделанную ставку,
- или**
- **спасовать**, оставив музыканта тому, кто сделал последнюю ставку, и уже этот игрок вербует музыканта, оплачивая свою ставку одним конвертом. В обоих случаях оплату можно произвести конвертом, в котором не меньше налички, чем требует сделанная ставка.

**Пример:** Никита, Андрей и Влад берутся за вербовку. Никита ставит гитару на карту вокалиста Вугги Рока, начав тем самым аукцион. Андрей, который сидит слева от Никиты, начинает аукцион ставкой в \$1000. Влад в свою очередь поднимает ставку до \$2000. Никита может уступить музыканта Владу или завербовать в свою группу за те же \$2000 (или больше, если он уже ранее потратил конверт с \$2000).

Когда игрок вербует музыканта, он забирает себе его карту и кладёт перед собой лицевой стороной вверх. На освободившееся место этот игрок выкладывает новую карту лицевой стороной вверх из соответствующей колоды музыкантов. Таким образом, всегда будут доступны музыканты всех пяти специализаций.



Когда музыкант завербован, первый игрок возвращает себе гитару. Его сосед слева становится новым первым игроком. Новый первый игрок выбирает следующего музыканта для аукциона и ставит на него свою гитару. Так продолжается до тех пор, пока все группы не будут укомплектованы (в каждой будет пять участников — по одному на каждую позицию).

**Важно: игрок не может начинать аукцион или участвовать в аукционе за музыканта, позиция которого в его группе уже занята. Если у игрока уже собрана группа из пяти музыкантов, в свой ход он передаёт право начать аукцион соседу слева.**

Если игрок начал аукцион и никто не сделал ставку на выбранного им музыканта (все спасовали), он может:

- ✦ потратить на вербовку любой имеющийся конверт (обычно с наименьшим количеством денег — к чему излишняя щедрость?)

**или**

- ✦ спасовать и прогнать музыканта — в этом случае карта музыканта отправляется под соответствующую колоду, а игрок тратит один конверт (и снова может отдать самый тонкий).

Каждый игрок может прогнать до трёх музыкантов (сбросив до трёх конвертов с наличкой) в фазе поиска музыкантов, но каждый такой поступок расходует конверт, который может пригодиться в следующих фазах игры.

## **ЭТАП НАГРАД**

Этап наград начинается после того, как все игроки укомплектовали свои группы. Пришла пора выдать награды за особые достижения! Каждая награда приносит игроку некоторое количество децибелов. Награды в фазе вербовки музыкантов бывают трёх видов:



**Блестящие  
перспективы**



**Ранние  
пташки**



**Самые  
крутые**



Награду **«Блестящие перспективы»** получает игрок, общая ценность музыкантов которого меньше, чем у всех остальных.

Награду **«Ранние пташки»** получает игрок, первым укомплектовавший свою группу. Игрок, получивший эту награду, не может претендовать на две другие.

Награду **«Самые крутые»** получает игрок, общая ценность музыкантов которого больше, чем у всех остальных.

**Важно:** если несколько игроков претендуют на одну награду, её никто не получает.

Все раскрытые карты музыкантов, которых не завербовали, возвращаются в соответствующие колоды по специальностям. Сами колоды тасуются и убираются в сторону — они могут ещё пригодиться.

Игроки оставляют у себя все неизрасходованные конверты с наличкой для грядущих трат (см. стр. 13 и 19).

После вручения наград игроки переходят к следующей фазе игры. Игроки поведут свои группы на штурм хит-парадов и разделят с ними бремя славы.

**Важно:** перед первым концертом не забудьте назвать группу («Ядерные котята», «Клей-карандаши», «Стальной кофе» или что-то в таком же духе).



## ФАЗА II

### НАЧАЛО КАРЬЕРЫ

В этой фазе группы начинают выступать, записывают дебютные пластинки, завоёвывают публику и допускают роковые просчёты. Фаза состоит из трёх этапов:

1. Этап подготовки;
2. Этап карьеры;
3. Этап наград.

#### ЭТАП ПОДГОТОВКИ

На этом этапе один игрок берёт колоду начала карьеры (отложенную в сторону при подготовке к игре) и по одной тянет из неё 10 карт. Каждую карту он выкладывает на стол лицевой стороной вверх так, чтобы в результате получилось 2 ряда по 5 карт и, соответственно, 5 колонок по 2 карты (см. рисунок ниже). Ближайшая к колоде колонка считается первой, самая дальняя — пятой.



## ЭТАП КАРЬЕРЫ

Этот этап состоит из пяти раундов, в которых участники партии используют своих музыкантов для получения карт начала карьеры. В каждом раунде игрок может задействовать только одного музыканта, при этом каждый музыкант может быть использован на этом этапе только один раз (к концу пятого раунда все карты музыкантов всех игроков поучаствуют в игре).

Игрок слева от того, кто последним завербовал музыканта, становится первым игроком на этом этапе. Каждый раунд состоит из следующих шагов:

1. Определение первого игрока;
2. Выбор карт;
3. Дуэли;
4. Получение карт;
5. Розыгрыш карт возможностей;
6. Пополнение рядов.

### 1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

В каждом раунде, кроме первого, первым игроком становится тот, кто сидит слева от первого игрока прошедшего раунда.

### 2. ВЫБОР КАРТЫ

Начиная с первого игрока и затем по часовой стрелке, каждый игрок ставит свою гитару на нужную ему карту начала карьеры. На одной и той же карте может быть несколько гитар.

Перед тем как выставить гитару на карту, игрок должен выбрать действующего музыканта из своей группы — он будет биться за карту.

Карта действующего музыканта слегка выдвигается из группы к центру стола.

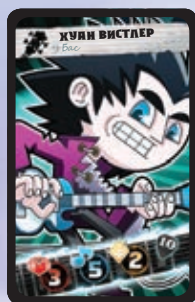


Получить карту можно из любого ряда, но только в том случае, если порядковый номер колонки выбранной карты не превышает характеристику музыканта, нужную для получения карты того или иного типа.

- + Харизма (🎤) нужна для получения карт концертов.
- + Талант (🎵) нужен для получения карт альбомов.
- + Наглость (💎) нужна для получения карт возможностей.

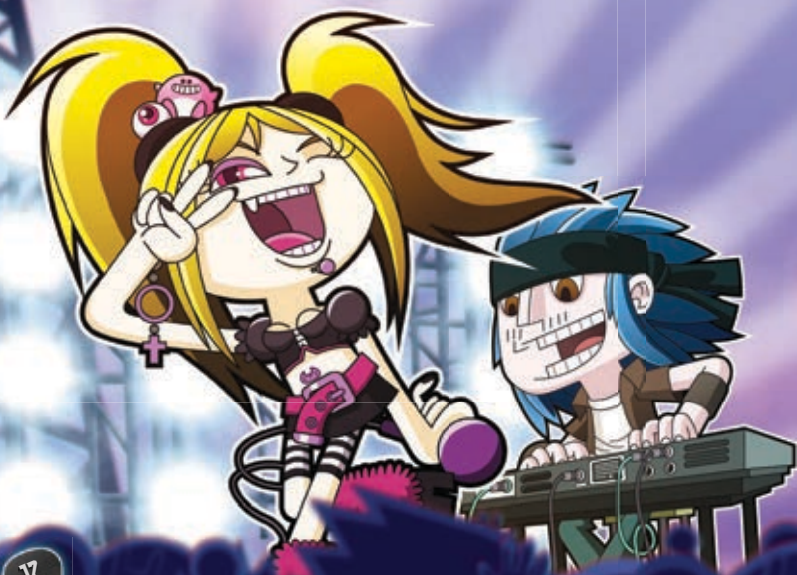
**Пример:** музыкант с характеристиками 3 🎤, 5 🎵 и 2 💎 может добыть для менеджера одну карту, выбирая из:

- + карту концертов до 3-й колонки включительно;
- + всех доступных карт альбомов;
- + карту возможностей до 2-й колонки включительно.



После того как все игроки выбрали действующих музыкантов, а также выложили свои гитары на карты, возможны два исхода:

- + все игроки выбрали разные карты, тогда каждый получает то, что хотел (см. стр. 14),  
**или**
- + некоторые игроки выбрали одну и ту же карту, в результате чего между ними начинается дуэль.



### 3. ДУЭЛИ

Дуэль — это аукцион за карту, на которую при выборе карт положили свои гитары несколько игроков.

Участники дуэли делают тайные ставки конвертами с наличкой. В одной дуэли игрок вправе применить только один конверт. Игрок зажимает выбранный жетон конверта в кулаке (или притворяется, что зажал, если не хочет тратить деньги). Когда все участники определились со ставками, они одновременно разжимают кулаки.

Побеждает в дуэли тот, у кого оказалось больше налички в выбранном конверте. Он сбрасывает этот жетон из игры и оставляет гитару на оспариваемой карте.

Его менее удачливые соперники оставляют выбранные конверты себе, после чего в порядке хода от первого игрока переставляют свои гитары на любые другие карты без гитар, по-прежнему ограничивая свой выбор характеристиками действующего музыканта. Если игроку некуда поставить гитару (все карты, доступные действующему музыканту, заняты чужими гитарами), он её не ставит — в этом раунде он не получит карту начала карьеры.

Если несколько игроков сделали одинаковые наибольшие ставки во время дуэли, побеждает тот, у кого действующий музыкант обладает наибольшим показателем характеристики, соответствующей карте. Если и у действующих музыкантов одинаковые значения характеристики, побеждает в дуэли тот, кто сидит ближе к первому игроку по порядку хода. В спорных ситуациях выиграть дуэль можно даже с нулевой ставкой.

**Пример 1:** Никита и Андрей выложили свои гитары на один и тот же концерт — начинается дуэль. Игроки зажимают конверты в кулаках и разом раскрывают ставки. Никита поставил \$5000, Андрей ограничился \$3000. Карту концерта получит Никита. Он сбрасывает свой конверт в коробку, Андрей же оставляет конверт при себе, но должен найти свободную карту, подходящую его действующему музыканту, и переставить на неё свою гитару с проигранного концерта.

**Пример 2:** Никита и Андрей претендуют на один и тот же альбом, но оба не могут позволить себе лишних расходов и делают нулевые ставки в дуэли. Судьба альбома в такой ситуации решается в пользу более талантливого действующего музыканта. Но и тут ничья: у обоих действующих музыкантов значение таланта равно 3 единицам. Но Андрей сидит ближе к первому игроку по порядку хода, так что альбом получает он. Никита должен переставить гитару на другую карту.

**Важно:** игроки хранят в тайне ценность оставшихся у них конвертов с наличкой, но не их количество. Игрок может посчитать чужие жетоны в любой момент, кроме аукциона. Во время аукционов игроки скрывают свои жетоны, чтобы соперники не могли понять, есть жетон в кулаке игрока или он делает нулевую ставку. Если у игрока закончились конверты, он может делать только нулевые ставки, что, скорее всего, приведёт к поражению в большинстве дуэлей.

#### 4. ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ

Игроки переключают в свои игровые зоны карты, на которых стояли их гитары. Полученные карты начала карьеры раскладываются в зоне игрока следующим образом.

- + **Концерты** складываются стопкой лицевой стороной вверх: видна только последняя полученная карта.
- + **Альбомы** складываются стопкой лицевой стороной вверх: видна только последняя полученная карта.
- + **Возможности** выкладываются лицевой стороной вверх, и все они должны быть видны соперникам.

Свои карты игрок может проверить в любой момент, а соперники видят только верхние карты колод. Игроки не могут менять порядок карт в стопках концертов и альбомов.

Карту действующего музыканта игрок переворачивает лицевой стороной вниз — он больше не поможет игроку в этой фазе.



## 5. РОЗЫГРЫШ КАРТ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Теперь игроки, если необходимо, применяют эффекты своих карт возможностей.

Возможности бывают двух типов:

- + **Мимолётные:** эффект карты применяется один раз, после чего она сбрасывается.
- + **Постоянные:** эффекты карты действуют постоянно, и карта остаётся в игре до конца партии.

**Важно:** карты мимолётных возможностей — единственные в игре, которые отправляются в сброс. Все прочие полученные карты остаются у игроков до конца партии.

Карты мимолётных возможностей применяются по одной. Сначала действует первый игрок, затем остальные по порядку хода.

Эффекты постоянных возможностей влияют на игру до конца партии. Игроки хранят эти карты перед собой лицевой стороной вверх.

Эффекты карт возможностей подробно описаны на стр. 20–23.

## 6. ПОПОЛНЕНИЕ РЯДОВ

Игроки заполняют пустые места в рядах карт. Сначала ряды смыкаются: карты сдвигаются от пятой колонки к первой так, чтобы пустыми оказались места в колонках с высокими порядковыми номерами. Затем эти пустые места заполняются картами из колоды начала карьеры: в центре стола снова должно оказаться 10 карт (2 ряда по 5 карт в каждом).

**Важно:** после пятого раунда этапа карьеры пропустите этот шаг — пополнять ряды больше не надо.

## ЭТАП НАГРАД

После пяти раундов этапа карьеры начинается этап наград. Все пять музыкантов каждого игрока к этому моменту использованы, игроки получили по пять карт начала карьеры (и только в крайних случаях особо яростных дуэлей игрок может получить меньше пяти карт), пришла пора получать призы.

Игроки суммируют очки записанных их группами альбомов. Три игрока с наилучшими показателями получают награды: Золотой диск за первое место, Серебряный диск — за второе, Бронзовый диск — за третье (16, 12 и 8 децибелов (⚡) соответственно).



Золотой диск



Серебряный диск

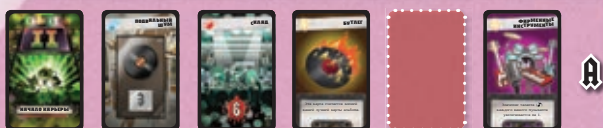


Бронзовый диск

**Важно:** очки альбома — не децибелы, но они помогают игроку получить награду и связанные с ней децибелы.

В случае ничьей награду получает группа с наибольшей суммой ценностей музыкантов. Если опять ничья, все претенденты получают децибелы по высшему уровню, на который они претендуют, а следующая по значимости награда, если она есть, не вручается.





1А

2А

3А

4А

5А

А



1Б

2Б

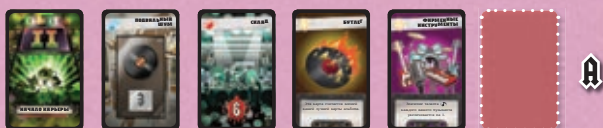
3Б

4Б

5Б

Б

Неполные ряды



1А

2А

3А

4А

5А

А



1Б

2Б

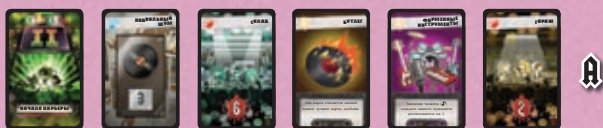
3Б

4Б

5Б

Б

Сдвиг карт влево



1А

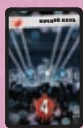
2А

3А

4А

5А

А



1Б

2Б

3Б

4Б

5Б

Б

Заполнение пустых мест

ПРИМЕР ПОПОЛНЕНИЯ РЯДОВ

**Важно:** в игре только один жетон для каждой награды, так что для спорных ситуаций игрокам было бы неплохо запастись добавочными жетонами (хотя можно и записывать свои достижения на листе бумаги).

**Пример:** игроки подсчитывают очки за альбомы. Влад получает 14 очков, Никита и Андрей не записали ничего — у них по 0 очков. Золотой диск, естественно, получает Влад. Никита и Андрей, по большому счёту, не заслужили наград, но складывают ценности своих музыкантов для сравнения. 12:9 в пользу Андрея. Андрей получает Серебряный диск, Бронзовым диском довольствуется Никита. Если бы у них были одинаковые показатели, оба получили бы Серебряный диск, а Бронзовый никому бы не достался.

**Важно:** некоторые карты возможностей влияют на верхнюю карту в стопке альбомов или концертов, так что каждый игрок должен хранить карты в этих стопках строго в том порядке, в котором они были получены.

После вручения наград колода карт начала карьеры возвращается в коробку — в этой партии она больше не понадобится. Игроки переворачивают карты музыкантов лицевой стороной вверх. Начинается следующая фаза.

## ФАЗА III

### ПИК ИЗВЕСТНОСТИ

На пике популярности группы выступают с потрясающими шоу, записывают хитовые альбомы, переживают настоящие триумфы и трагедии. В этой фазе традиционные три этапа: подготовка, карьера и награда.

#### ЭТАП ПОДГОТОВКИ

Игроки осуществляют те же действия, что и при подготовке в фазе начала карьеры (см. стр. 10), только вместо карт начала карьеры используется колода карт пика известности.



## ЭТАП КАРЬЕРЫ

Игроки осуществляют те же действия, что и на этапе карьеры в фазе начала карьеры (см. стр. 11–17), просто вместо колоды карт начала карьеры используется колода карт пика известности. На протяжении пяти раундов музыканты добывают для игроков карты пика известности.

## ЭТАП НАГРАД

Награды вручаются так же, как и в фазе начала карьеры (см. стр. 16), однако теперь Золотой диск приносит 32 децибела (⚡), Серебряный диск — 24, Бронзовый диск — 16. Для определения победителя суммируются очки всех альбомов группы (записанных и в начале карьеры, и на её пике).

## ПОБЕДА В ИГРЕ

После фазы пика известности группы распадаются и партия завершается. Время оценить ваши достижения! Игроки суммируют полученные в ходе партии децибелы (⚡).

Децибелы засчитываются игроку за:

- + **карты концертов** (количество указано на карте),
- + **награды** (количество указано на жетоне награды),
- + оставшиеся **конверты с наличкой**:

- 1 децибел за каждый конверт с \$1000 или \$2000;
- 2 децибела за каждый конверт с \$3000 или \$4000;
- 3 децибела за каждый конверт с \$5000 или \$6000;
- 4 децибела за каждый конверт с \$7000 или \$8000;
- 5 децибелов за каждый конверт с \$9000 или большей суммой.

Игрок с наибольшим количеством децибелов объявляется создателем самой крутой рок-группы всех времён и народов!

Если несколько игроков оспаривают это звание с одинаковым количеством децибелов, побеждает игрок с наименьшей суммарной ценностью музыкантов в группе. Если и теперь ничья, претенденты делят победу.

Группа, менеджер которой получил наименьшее количество децибелов, уходит со сцены под насмешливые выкрики из толпы.

# КАРТЫ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

В этом разделе описано, какие бывают карты возможностей, а также как они применяются.

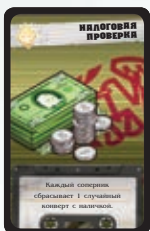
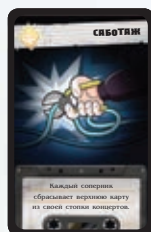
## КАРТЫ НАЧАЛА КАРЬЕРЫ

### МИМОЛЁТНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

(карты сбрасываются после применения)

#### Саботаж

Каждый соперник должен сбросить верхнюю карту из своей стопки концертов. Сброшенные карты возвращаются в коробку. Если у игрока нет концертов, эта карта на него не действует.



#### Налоговая проверка

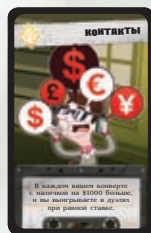
Каждый игрок должен сбросить один случайный конверт с наличкой. Сброшенные жетоны возвращаются в коробку. Если у игрока нет конвертов, эта карта на него не действует.

### ПОСТОЯННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

(карты остаются на столе до конца партии)

#### Контакты

У владельца этой карты каждый конверт с наличкой содержит на \$1000 баксов больше, плюс все споры с участием этого игрока автоматически разрешаются в его пользу. Это учитывается и в конце игры, так что, к примеру, конверт с номиналом в \$2000 будет стоить \$3000 и принесёт не 1, а 2 децибела (⚡).



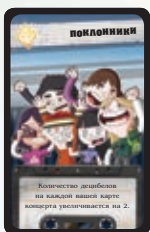
#### Фирменные инструменты

+1 к таланту (🎵) каждого вашего музыканта.

#### Хардкор!

+1 к харизме (🎤) каждого вашего музыканта.





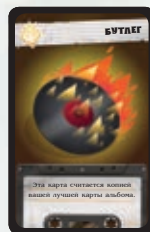
**Поклонники**  
+2 децибела к каждому  
вашему концерту.



**Грамотная реклама**  
+2 к очкам каждого  
вашего альбома.

### Бутлер

Эта карта считается копией самого крутого альбома вашей группы.



## КАРТА НАЧАЛА КАРЬЕРЫ И ПИКА ИЗВЕСТНОСТИ

Эта карта по разу встречается в обеих колодах.

### МИМОЛЁТНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ

*(карта сбрасывается после применения)*



### Золотой шанс

Возьмите пять верхних карт из колоды, оставьте себе любую из них, остальные сбросьте в коробку. Выбранный концерт или альбом положите в соответствующую стопку. Выбранную возможность примените по правилам.

## КАРТЫ ПИКА ИЗВЕСТНОСТИ

### МИМОЛЁТНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

*(карты сбрасываются после применения)*

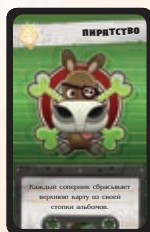
### Передоз

Начиная с вашего соседа слева и далее по часовой стрелке, каждый соперник сбрасывает по одному музыканту на ваш выбор (верните карту в коробку с игрой) и заменяет его случайным музыкантом из числа не выбранных в фазе вербовки (владеющим тем же инструментом). Если в какой-то колоде закончились карты, музыканта такой специализации сбросить нельзя.



## Пиратство

Каждый соперник сбрасывает верхнюю карту из своей стопки альбомов. Сброшенные карты возвращаются в коробку. Если у игрока нет альбомов, эта карта на него не действует.



## ПОСТОЯННЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

(карты остаются на столе до конца партии)



### Фан-клуб

+3 децибела к каждому вашему концерту.



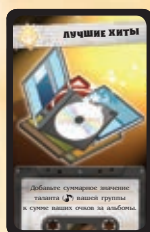
### Медиабомба

+3 к очкам каждого вашего альбома.



### Мировое турне

Добавьте суммарную харизму (🎤) ваших музыкантов к вашим децибелам.



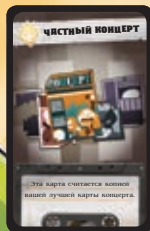
### Лучшие хиты

Добавьте суммарный талант (🎵) ваших музыкантов к сумме ваших очков за альбомы.



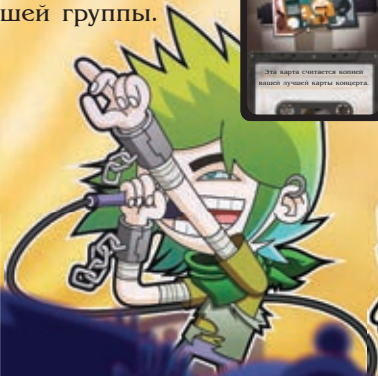
### Полезные связи

Добавьте суммарную наглость (🎩) ваших музыкантов к вашим децибелам и к сумме своих очков за альбомы.



## Частный концерт

Эта карта считается копией самого крутого концерта вашей группы.



## К СВЕДЕНИЮ

- + Если у вас есть карты «Поклонники» и «Фан-клуб», их эффекты складываются: к каждому вашему концерту прибавляются 5 децибелов. За карту «Мировое турне» эти бонусы не предоставляются — это карта возможности, а не концерта.
- + Эффекты «Грамотной рекламы» и «Медиа-бомбы» тоже складываются: при вручении наград каждый альбом приносит 5 дополнительных очков. За карту «Лучшие хиты» эти бонусы не предоставляются — это карта возможности, а не альбома.
- + Если у игрока есть «Фирменные инструменты» и «Лучшие хиты», бонус «Фирменных инструментов» (+5) учитывается при расчёте бонуса «Лучшие хиты». Если у игрока есть «Хардкор!» и «Мировое турне», бонус «Хардкора!» (+5) учитывается при расчёте бонуса «Мировое турне».
- + Если у игрока есть «Бутлег» и «Лучшие хиты», «Бутлег» может использовать очки за лучший альбом или очки за «Лучшие хиты», в зависимости от того, где их больше.
- + Если у игрока есть «Частный концерт» и «Мировое турне», «Частный концерт» может использовать децибелы лучшего концерта или «Мирового турне», в зависимости от того, где их больше.



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Антуан Боза

**Иллюстратор:** Рауль Кастеллянос

**Арт-директор:** Давид Ардила

**Вёрстка:** Edge Studio

**Издатель:** Хозе М. Рей

**Основные тестировщики:** Бруно Губе, Матиас Гийо, Патрис Верне, Фред Бизе, Мишель Бертран  
Вспомогательные испытания проводили Дженни Годар, Матьё Хуссэ, Жюльен Фине, Реми Петерман, Флориан Гренье, Тибо Мазар, Фламби, члены клуба Jeux en Société из Гренобля, участники ELP-2006

**Вычитка:** Оливье Ри, Матьё Бонен, Сильвэн Тома, Киберфаб и Кибермими, Марк Ломонье, Бруно Губе, Бруно Катала

**Благодарности:** разработчик хочет отметить компьютерную игру Rockstar Ate My Hamster (1988), без которой не было бы «Монстров рока» ([en.wikipedia.org/wiki/Rock\\_Star\\_Ate\\_My\\_Hamster](http://en.wikipedia.org/wiki/Rock_Star_Ate_My_Hamster)).

**РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:** ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Руководитель редакции:** Владимир Сергеев

**Выпускающий редактор:** Александр Киселев

**Переводчик:** Алексей Перерва

**Редактор:** Павел Ильин

**Верстальщик:** Иван Суховей

**Корректор:** Ольга Португалова

Неоценимую помощь при подготовке русского издания оказал Сергей Верхотуров.

Вопросы издания игр решает директор по развитию бизнеса Николай Пегасов ([nikolay@hobbyworld.ru](mailto:nikolay@hobbyworld.ru)).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2013 ООО «Мир Хобби» правообладатель на территории РФ и стран СНГ.

Все права защищены.

[www.hobbyworld.ru](http://www.hobbyworld.ru)

edge®

H O B B Y  
W O R L D

Играть интересно