

Draft & Write RECORDS

ОГЛЯД ГРИ

У «Draft & Write Records» гравці за допомогою драфту вибиратимуть карти, щоб керувати гуртом і досягати верхівок чартів!

Гравці мають розробити стратегію драфту, щоб виконувати потрібні дії для створення гармонії між членами гурту – це буде давати додаткові дії та бонуси. Гра завершується, коли гравець збирає повний гурт, виконує 6 цілей або зазнає 5 невдач.

Гравець із найбільшою зірковою силою (ПЕРЕМОЖНИМИ БАЛАМИ) перемагає, а його гурт стає найпопулярнішим!

Вміст

180
карт гурту



12 карт солістів

28 карт музикантів

22 карти продюсерів

28 карт працівників сцени



8 карт скандалу

50 карт активів

32 карти розкладу



66 карт цілей



1 карта напрямку передавання карти



1 набір лисиків гурту

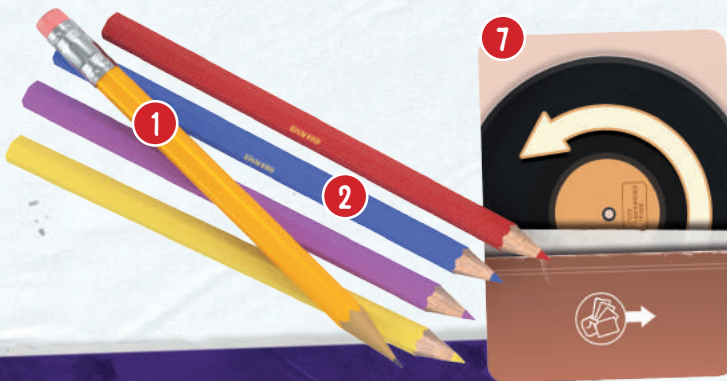


8 кольорових олівців



6 простих олівців і сиругачка

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ



Примітка

У грі на менш ніж 6 гравців карти гурту можна міняти під час підготовки. Просто замініть X карт будь-яких членів команди з колоди такою ж кількістю інших карт того ж типу. Наприклад, ви можете прибрати з колоди карти 1 соліста та 2 музикантів і замінити карти іншого соліста та 2 інших музикантів (вибраних випадково або за бажанням).

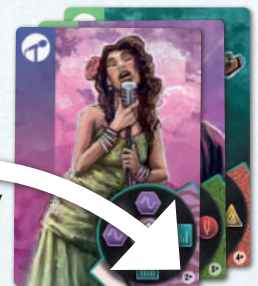
- 4 Кожен гравець випадковим чином вибирає свій початковий колір і замальовує ним круг ліворуч від назви гурту. Той самий колір можуть використовувати декілька гравців!



- 1 Кожному гравцю видають листок гурту і простий олівець.
- 2 Кольорові олівці кладуть так, щоб у всіх був до них доступ.
- 3 Назвіть свій гурт!



- 5 Серед карт гурту за допомогою позначок праворуч унизу відберіть карти, що не відповідають кількості гравців. Наприклад, для гри втрьох поверніть у коробку карти з позначками 4+, 5+ та 6. На кожного гравця в колоді має бути по 30 карт (підготовку до гри в режимі соло описано на с. 12).





6. Перемішайте **карти гурту**, що залишились, і покладіть їх долілиць у центрі столу, сформувавши **колоду**.
7. Покладіть **карту напрямку** поряд із колодою будь-яким боком догори.
8. Перемішайте **карти цілей** і розмістіть їх долілиць у центрі столу – це **колода цілей**.
9. Візьміть 4 карти з верху колоди й розкладіть їх у ряд горілиць праворуч від **колоди цілей** – це **публічні цілі**.
10. Роздайте по дві карти з **колоди цілей** кожному гравцю. Кожен вибирає одну карту як особисту **ціль** і розміщує її долілиць біля свого **листка гурту**. Решта карт заміщується назад у **колоду цілей**.

Покажіть їм, що таке рок...
або панк... або опера...
вибирайте самі!

Примітка

Біля секцій **невдач**, **цілей** і **гурту** є **ЗНАКИ ОКЛИКУ**. Це нагадування, що гру буде завершено, щойно хтось із гравців заповнить будь-яку із цих секцій (див. с. 6).

ОГЛЯД ЛИСТКА ГУРТУ

Ознайомтеся з кожною секцією **листка гурту**.



Кожну секцію можна впізнати за відповідними символами. Вони також є на картах і в нагородах.

Ці символи допомагатимуть гравцям швидко зорієнтуватися, до якої частини **листка** записувати дії та бонуси.



ПРАВИЛА ГРИ

Кожен раунд ділиться на дві фази: фазу тижня й фазу вихідних.

ФАЗА ТИЖНЯ

У фазі тижня гравці за допомогою драфту вибирають карти й виконують дії на **листку гурту**. На початку раунду кожному гравцю роздають 5 карт із колоди. На кожній карті в лівому верхньому куті є позначка, що вказує, яку дію можна виконувати (наприклад, формувати гурт, планувати розклад або працювати з активами).



Протягом тижня кожен гравець за допомогою драфту вибирає 4 карти, а останню скидає до власного скиду біля свого **листка гурту**.

ДРАФТ І ВИКОНАННЯ ДІЙ

- 1 Кожен гравець вибирає одну карту з руки, що визначає, яку дію він хоче виконати, і розміщує цю карту долілиць поруч зі своїм **лишком гурту**.
- 2 Коли всі гравці вибрали по карті, вони одночасно перевертають їх горілиць. Кожен гравець виконує вибрану дію і заносить її до **листка** (більш детальний опис див. на с. 6-11). Після того як дію виконано, карту кладуть збоку від **листка гурту** – це колода досягнень. Гравці можуть переглядати карти у власних колодах досягнень будь-коли.



- 3 Щойно всі гравці виконають свої дії, решту карт передають долілиць наступному гравцеві в напрямку, зазначеному на карті напрямку передавання.

У фазі вихідних напрямком передавання змінюється: кожного раунду передавати карти треба буде в іншому напрямку.



- 4 Пункти 1-3 повторюють, допоки гравцям не прийде на руку лише дві карти. Тоді кожен гравець вибирає одну карту та скидає ту, що залишилась, до власного скиду поруч зі своєю колодою досягнень.

Коли карти на руках закінчуються, фаза тижня завершується і гравці переходять до фази вихідних.

Приклад

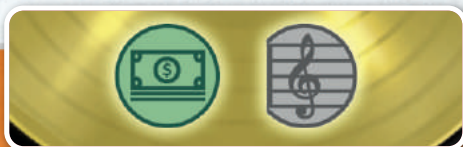
У цьому прикладі гравець вибрав дію «ОТРИМАТИ АКТИВИ», це видно з позначки із синьою стрілкою в лівому верхньому куті карти. Тепер він може позначити цю дію на своєму **листку гурту**, викресливши одну з трьох відповідних позначок у секції активів (у цьому разі це позначка рояля).



ФАЗА ВИХІДНИХ

На вихідних гравці мають змогу зібрати плоди своєї тяжкої праці, виконуючи **цілі** (спершу публічні, потім особисті). Щоб виконати **ціль**, гравець має перевірити свій **листок гурту** й визначити, чи виконані всі умови на **карті цілі**, зліва направо. Якщо кілька гравців виконали або навіть перевиконали вимоги карти цілі, вони всі отримують повну винагороду за **ціль**.

Цілі завжди дають зіркову силу (надалі ЗС) і зазвичай якийсь негайний бонус. ЗС заносять до секції цілей на **листку гурту**, а бонусні дії виконують у відповідних секціях.



Примітка

Якщо за виконання **цілі** передбачено декілька бонусних дій, гравець може сам вирішувати, у якій послідовності їх виконувати.

Одну **ціль** можуть виконати декілька гравців, і кожен гравець може виконати декілька **цілей**. Однак кожен із гравців за гру не може виконати більше шести **цілей**.

Усі **цілі**, які виконали один або більше гравців, скидають і замінюють новими з колоди цілей. Нові карти цілей викладаються праворуч у рядку з цілями. Якщо якусь **ціль** стає неможливо виконати, відкладіть її в коробку й витягніть нову **карту цілі**. Нові **цілі** не можна виконувати до наступної фази вихідних.

Гравець може не виконувати **ціль**, наприклад, щоб дочекатися іншої, яка даватиме більше ЗС, або більше бонусів, або і того, й іншого!

Коли всі дії з публічними **цілями** виконано, гравці перевіряють особисті **цілі**. Якщо гравець виконав особисту **ціль**, він отримує за неї ЗС і бонусні дії. (Інші гравці не можуть виконати вашу особисту **ціль**.) Особисті **цілі** теж скидають після виконання, але нові не витягують.

Коли один із гравців виконує шосту **ціль**, фаза вихідних продовжується й інші гравці все ще можуть виконати **цілі**. Проте наприкінці поточної фази гра завершиться (див. с. 6).



Якщо по закінченні фази вихідних гра ще продовжується, гравці перевертають карту напрямку передавання і грають наступну фазу тижня, як описано на с. 4. Якщо колода карт закінчилася, кожен гравець перемішує власний скид (карти, що лежать долілиць, але не карти досягнень, що лежать горілиць), витягає 5 карт і розпочинає фазу тижня.

Огляд карт цілей

Усі **карти цілей** унікальні, проте містять схожу інформацію.

- 1 Позначка **цілі** ліворуч угорі нагадує гравцям, де відзначати ЗС, отриману за виконання **цілі**.
- 2 Тут є позначки, що вказують, у яких секціях на листку гурту треба виконати ці умови.
- 3 Праворуч унизу вказані умови виконання **цілі** в графічному вигляді.
- 4 Ліворуч на карті міститься текст, що пояснює умови виконання **цілі**.
- 5 ЗС – кількість зіркової сили, яку отримає той, хто виконає **ціль**. Коли кілька гравців виконують ту саму **ціль**, усі отримують ЗС у повному обсязі (разом з усіма бонусами).
- 6 Бонуси – додаткові дії, які гравці мають виконати негайно по завершенні **цілі**. Якщо на карті вказано декілька бонусів, гравець може їх виконувати в довільному порядку.





КІНЕЦЬ ГРИ

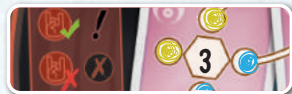
Гру можна завершити трьома способами. Знаки оклику (!) позначають кожну із цих секцій і нагадують гравцями про їхню важливість.



Записати ЗС, отримані від шостої виконаної **цілі** (с. 5).



Позначити 5 невдач (с. 6).



Заповнити всі 12 позицій у гурті (с. 8).

Якщо кінець гри настав під час фази вихідних, гравці все одно мають змогу виконувати доступні **цілі**, якщо у них ще є вільне місце в секції **цілей**.

Якщо ж кінець гри настав, бо заповнено всі позиції в гурті або всі невдачі, усі гравці закінчують заплановані дії й негайно переходять до фази вихідних: у них ще є остання нагода виконати **цілі**.

Примітка

Перед фінальним підрахунком гравці мають полічити, скільки позицій у їхньому гурті залишилися незаповненими. За кожну таку позицію вони мають позначити одну невдачу.

Аби бути зіркою, вам потрібна команда!

Підрахунок зіркової сили

Після завершення гри настає час підрахувати, скільки ЗС ви здобули!

У секції підрахунку запишіть, скільки ви отримали ЗС за кожну секцію вашого **листка гурту**.

СЕКЦІЯ ГУРТУ: загальна кількість ЗС за всіх членів вашого гурту.

СЕКЦІЯ ЦІЛЕЙ: загальна кількість ЗС за всі виконані **цілі**.

СЕКЦІЯ ГАРМОНІЙ: загальна кількість ЗС за всі заповнені рядки та стовпчики.

СЕКЦІЯ РОЗКЛАДУ: загальна кількість ЗС за всі заповнені рядки та стовпчики, що містять бонусні ЗС.

СЕКЦІЯ ТУРНЕ: загальна кількість ЗС, отриманих у ваших турне.

СЕКЦІЯ РЕЛІЗІВ: кількість закреслених кружечків у верхньому рядку (кількість випущених альбомів), помножена на кількість закреслених кружечків у нижньому рядку (кількість випущених синглів).

СЕКЦІЯ НЕВДАЧ: відніміть кількість ЗС, вказану під останнім закресленим кружечком.

Порахуйте суму ЗС, що ви здобули в кожній секції. **Гравець із найбільшою зірковою силою перемагає у грі: він створив найпопулярніший гурт, пісні якого сягають верхівок чартів!**

Гравці можуть позначити своє місце (перше, друге, третє тощо) у секції чартів на **листку гурту** й накласти їх одне на одного, щоб створити справжній чарт хітових альбомів кожного гравця!

НІЧІЯ

Якщо декілька гравців здобули однакову кількість ЗС, перевіряйте за списком, доки нічию не буде вирішено.

- Перемагає той, у кого найбільше ЗС від гурту.
- Якщо все ще нічия, перемагає той, у кого соліст має найбільшу ЗС.
- Якщо все ще нічия, перемагає той, хто виконав **ціль** із найбільшою ЗС.

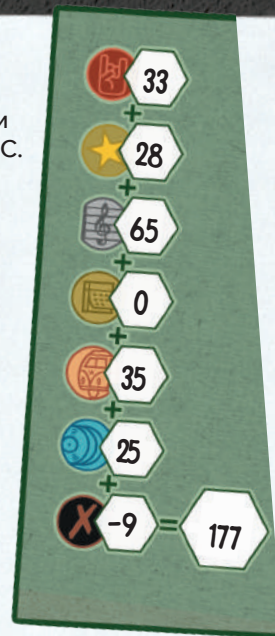
Якщо досі нічия, зіграйте ще!



НЕВДАЧІ

ГРАВЦІ ПОЗНАЧАЮТЬ НЕВДАЧІ У ТРЬОХ ВИПАДКАХ.

- 1 Коли вони грають карту скандалу.
- 2 Коли вони не можуть або не хочуть зіграти жодної карти з руки.
- 3 Коли наприкінці гри в їхньому гурті залишились вакантні позиції.



| TOP 100 ALBUMS OF THE YEAR | | ARTIST |
|----------------------------|-----------|----------------------|
| THIS WEEK | LAST WEEK | ALBUM TITLE |
| 1 | NEW | Ізромаг - Вознесіння |
| 2 | NEW | TowerRex - Рекорен |

Коли гравець позначає другу невдачу, він отримує грошовий бонус, за який можна розблокувати місця в команді або маршрути турне (див. «Отримання бонусів» на с. 7).



Максимальний штраф за секцію невдач становить 20 балів. Коли гравець має записати невдачу, але вільних місць не лишилось, її можна ігнорувати. (У рідкісних випадках, коли у гравця не вистачає багатьох членів команди.)



ОТРИМАННЯ БОНУСІВ

Коли гравець викреслює позиції на **листку гурту**, він може отримувати різноманітні бонусні дії. Бонуси з однаковими позначками працюють однаково незалежно від фігури, у якій вони намальовані (круг, квадрат, трикутник, гекс тощо).



Закресліть позицію в секції турне.



Отримайте множник з указаним значенням.



Закресліть позицію в секції гармоній.



Зафарбуйте один кружечок над/під секцією гурту.



Закресліть одну позицію в секції розкладу.



Закресліть одну позицію в секції активів.



Закресліть одну позицію альбому в секції релізів.



Закресліть одну позицію синглу в секції релізів.



Закресліть одну грошову вимогу в секції гурту або турне.

Коли гравець отримує бонус, він має одразу його використати й закреслити на знак того, що цей бонус вже отримано. Рідко буває так, що гравець отримує бонусну дію, проте виконати її не може, бо всі такі дії на листку вже виконані. У такому разі бонус втрачається.

Якщо гравець отримує одразу декілька бонусів, то може використовувати їх у довільному порядку.



ТУРНЕ

Щоб закреслити позицію в секції турне, треба отримати таку можливість у іншій секції **листка гурту** або за виконання певних цілей. Турне не можна отримати з **карт гурту**!

Усі гравці починають свої турне з власного гаражу, він уже позначений. Надалі, коли ви отримуєте бонусне турне, то можете позначити наступну доступну позицію у вибраному вами напрямі – найвідоміші концертні зали й зіркова слава чекають на вас разом із чесно заробленою ЗС!

Деякі місця проведення концертів даватимуть вам бонусні дії, які треба негайно виконувати, інші будуть заблоковані, ними можна скористатися, тільки витративши грошові бонуси.

Усього є три маршрути турне. Якщо гравець досягає кінцевої точки на маршруті, наприкінці гри за це нараховується ЗС. Гравці можуть рухатися одразу декількома шляхами залежно від їхніх **цілей** і грошових вимог, проте можна відвідати лише одну точку маршруту за одне отримане бонусне турне.

Як і всі інші бонуси, бонусні турне мають бути використані негайно, їх не можна зберігати. Якщо гравець не має доступних позицій для турне, наприклад, через грошові вимоги, бонус втрачається.





РЕЛІЗИ

Випуск альбомів і синглів

Щоб закреслити позицію в секції релізів, треба отримати таку можливість у іншій секції **листка гурту** або за виконання певних **цілей**. Релізи не можна отримати з **карт гурту!**

Деякі бонуси дають бонус «Альбом», інші — бонус «Сингл». Обидва працюють однаково: ви закреслюєте найлівішу доступну позицію в рядку, що відповідає альбому або синглу. Якщо ви закреслюєте позицію із зображенням іншого бонуса, виконайте його негайно.



Щоб розрахувати кількість ЗС від релізів наприкінці гри, перемножте кількість закреслених альбомів на кількість закреслених синглів. У прикладі вище закреслено 3 сингли й 4 альбоми, що дає $3 \times 4 = 12$ ЗС.

Примітка

Щоб швидко навчитись відрізняти **альбоми** від **синглів**, зверніть увагу, що в позначки синглу не вистачає частинки фігури!



ГУРТ

Секція гурту містить 12 позицій, потрібних для кожного епічного гурту (соліст, музиканти, команда продюсерів, працівники сцени). На початку гри всі позиції порожні (проте 5 центральних позицій мають грошові вимоги, див. с. 9). Кожне місце – це можливість підвищити якість гурту, здобути ЗС і створити гармонію.

Після того як ви найняли члена гурту й розмістили його на вільній позиції в команді, ви не можете прибрати його, змінити його ЗС або розташування навичок.

Кожного члена гурту можна найняти тільки на позицію з такою самою позначкою, що й на його карті.



Соліст

Найголовніше місце в гурті займає соліст, у кожного він може бути тільки один. Солістів можна впізнати за мікрофоном.



Музиканти

У другому рядку є 4 місця для музикантів, позначені символами гітар.



Команда продюсерів

У третьому рядку є 3 місця для команди продюсерів, позначені символами платівок.



Працівники сцени


В останньому рядку є чотири позиції для працівників сцени, позначені символом динаміка.

Примітка

Одна з навичок соліста пов'язана з вашим стартовим кольором. Гарною стратегією може бути пошук соліста з навичкою такого ж кольору для створення додаткової гармонії (див. с. 10).



Примітка

П'ять центральних позицій мають грошові вимоги . Вам потрібно отримати грошові бонуси, щоб розблокувати їх, і тоді ви зможете розміщувати туди членів гурту.

Біля кожної позиції є секції, які треба заповнити, якщо вибрано карту гурту. У центральний гекс треба записати ЗС нового члена, чотири кружечки навколо нього – зафарбувати кольорами його навичок.

Є чотири типи навичок.



Складність (блакитний) **Точність** (червоний) **Ритмічність** (жовтий) **Виразність** (фіолетовий)

Навички можуть допомогти вам виконати цілі або створити гармонію у вашому гурті. Коли два сусідні члени гурту мають однакові навички, їх можна з'єднати лініями між кружечками навичок, створюючи таким чином гармонію (див. с. 10).


Окрім бонусів, утворення гармоній також може дати гравцеві додаткову ЗС наприкінці гри!

Розіграш карт гурту



Кarti з такими позначками дозволяють вам виконати дію «Найняти члена гурту». ЗС кожного члена гурту буде додано до вашого фінального рахунку наприкінці гри.

Усі члени гурту мають унікальну комбінацію навичок і ЗС, яку можна підвищувати за допомогою множників (див. с. 11).

Перед тим як вибрати карту гурту, упевніться, що у вас є вільна позиція з позначкою, що відповідає позначці на карті члена гурту, якого ви хочете найняти. Якщо на позиції немає позначки грошової вимоги  (або ви вже до цього використали грошовий бонус, щоб її розблокувати) і якщо гекс ЗС і кружечки з навичками порожні, на цю позицію можна наймати!

2 кроки, щоб найняти члена гурту

1 Займіть позицію та запишіть зіркову силу

Перший крок у найманні члена гурту – вирішити, чи застосовувати множник до його показника ЗС (див. с. 11). Щоб використати множник, спочатку треба його здобути. Зазвичай вони стають доступні тільки ближче до середини гри. Множники не можна застосовувати до членів гурту, яких ви найняли раніше.

Якщо ви не використовуєте множник, просто запишіть значення ЗС вашого нового члена гурту на вільну позицію з потрібною позначкою. ЗС коливається в межах від 1 до 5.



У цьому прикладі тромбоніста можна найняти до крайніх правої або лівої позицій у рядку з позначками гітар (музикант). Його не можна найняти до середніх позицій, бо вони мають грошові вимоги.

2 Позначте навички й перевірте на гармонію!

Далі зафарбуйте чотири кружечки навичок члена гурту, зберігаючи колір і розміщення, як у нього на карті. Це розміщення не можна міняти чи повертати, воно має бути точно таким, як на карті члена гурту. Гравці також можуть використовувати форму значка навички (синій – квадрат, червоний – круг, жовтий – трикутник і фіолетовий – шестикутник), якщо їм складно розпізнавати кольори або вони віддають перевагу формам.

Створювати гармонію дуже важливо: вона може викликати ланцюгову реакцію, розблокувати секції вашого **листка гурту** й навіть принести ЗС! Що більше ви створюєте гармоній, то крутіша ваша музика й більші шанси виграти!

Коли ви найняли члена гурту, його вже не можна звільнити, перевести на іншу позицію або замінити. Його ЗС також не може в подальшому бути змінена. У гурті може бути декілька членів з однаковим малюнком, адже унікальними їх роблять їхні навички і ЗС.

Не можете зіграти карту?

Якщо гравець не може або не хоче розіграти жодної карти з руки, він позначає одну невдачу. Наприклад, вам передали карти членів гурту, яких ви не можете найняти, або карту розкладу з позначкою, яких у вас уже не залишилось. Або ви хочете просто почекати на щось краще.

Коли це відбувається, вам все одно треба вибрати карту, але замість розігрування дії вам доведеться позначити галочкою найлівішу порожню позицію в секції невдач.

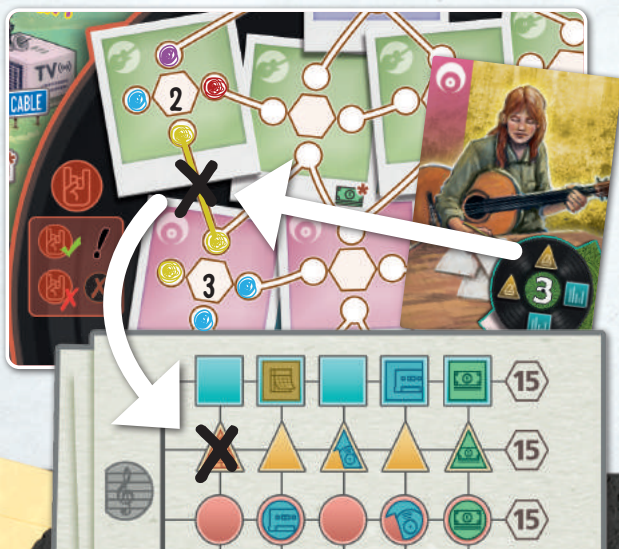


(Ви можете продивлятися вашу колоду досягнень будь-якої миті, тому, щоб не плутати дії, які ви виконали, з діями, які ви скинули, можна скинуті карти тримати долілиць у окремій колоді скиду. Так ви будете пам'ятати, що ці карти ви не грали, а натомість вибрали невдачу.)

ГАРМОНІЇ



Кожен член гурту може створити гармонію з товаришами поруч, якщо їхні кружечки навичок з'єднані лінією. Коли кольори з'єднаних кружечків двох членів гурту співпадають, утворюється гармонія, і лінію можна зафарбувати! Уміло розташований член гурту може створити одразу декілька гармоній.



Коли ви створюєте гармонію, закресліть позицію в секції гармоній. Це може викликати ланцюгову реакцію і дати вам декілька дій у різних секціях вашого **листка гурту** або навіть принести ЗС!

Спочатку знайдіть колір або форму навички, що створила гармонію, і викресліть будь-яку позицію цього типу (такого ж кольору/форми). Якщо додавання члена гурту створило одразу декілька гармоній, ви вибираєте, у якому порядку закреслювати створені гармонії. У випадку, коли більше не залишилось позицій, що відповідають новій гармонії, вона не приносить бонусів.

Навичка кожного кольору має 5 вільних позицій, їх можна викреслювати в довільному порядку. На деяких позиціях є позначка бонусної дії. Коли ви викреслюєте таку позицію, одразу ж виконайте вказану бонусну дію.

Наприкінці гри за кожний заповнений стовпчик або рядок ви отримаєте ЗС, указані в гексах праворуч або внизу секції гармоній.



РОЗІГРУВАННЯ КАРТ АКТИВІВ

Коли ви виконуєте дію «Керування активами», викресліть відповідну позначку в секції активів. Якщо на карті дві позначки, ви маєте вибрати лише одну з них! Викреслювати активи можна в довільному порядку.

Гравці отримують бонус, коли позначки з обох сторін від нього викреслені. Викреслюючи одну позначку, можна отримати більше одного бонуса – тоді гравець сам вирішує, у якому порядку їх виконувати.

Бонуси треба використати негайно, а тоді закреслити, щоб позначити, що бонус уже використано.



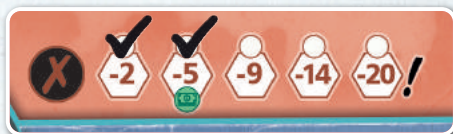
Х СКАНДАЛИ

Влипли в скандал?

Карт скандалу треба уникати! Проте, якщо ви не можете зіграти нічого іншого з руки, вам доведеться вибрати скандал.

Коли граєте скандал, позначте галочкою найлівшу порожню позицію у вашій секції невдач.

Наприкінці гри ви втратите стільки ЗС, скільки зазначено в гексі під останньою невдачею, яку ви позначили. Усі попередні значення невдач не враховуються.



Х2 МНОЖНИКИ

Є багато шляхів отримати бонуси й здобути ЗС. Один із найкращих способів підвищити ЗС вашого гурту – використання множників. Їх можна отримати в секціях розкладу або активів, а також як винагороду за **виконання цілей**. З їхньою допомогою можна збільшити ЗС ваших нових членів гурту!

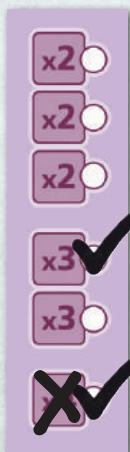
У грі є 6 множників зі значеннями від x2 до x4. Щоб використати множник, його треба спочатку відкрити.

Щойно ви отримали множник, поставте галочку біля відповідного значення в секції множників. Тепер, коли ви найматимете нового члена гурту, то зможете використати на нього ваш множник і підвищити його ЗС.

Кожен множник можна використати тільки один раз. Після використання викресліть його на знак того, що його вже використано.

Множники не можна використовувати на членів гурту, найнятих у попередніх раундах.

Також на одного члена гурту можна використати лише один множник.



РОЗКЛАДИ

Коли ви виконуєте дію «Розклад», викресліть позначку, що відповідає позначці на карті, яку ви вибрали, у секції розкладу на вашому листку гурту. Позначки можна закреслювати в довільному порядку.

Якщо на карті дві позначки, викресліть лише одну з них, не обидві!



Коли ви викреслите лінію з чотирьох позначок (горизонтальну, вертикальну або діагональну), то отримаєте бонуси, зазначені з обох кінців цієї лінії. Бонуси треба використати негайно, а їхні позначки закреслити. Коли ви отримуете таким чином декілька бонусів, їх можна використовувати в довільному порядку.

Якщо за викреслювання лінії ви отримуєте ЗС, вони зараховуються наприкінці гри. Щоб не забути, їх можна обвести.

АВТОРСЬКИЙ КОЛЕКТИВ

Автор гри: Бруно Масьель
Художник: Педро А. Альберто
Розробник й арт-директор: Конор Мак-Г'уї
Редактор: Деніел Менсфілд
Дизайнер правил: Matt Paquette & Co.
Редакторка правил: Дженна Міюїр
Провідні гравці-тестувальники: Далія, Домінік, Кіліанна й Калеб Мак-Г'уї, Гадсон Мораш, Картер Мораш, Кріс Волтерс, Тревор Вейтович

КОМАНДА З ЛОКАЛІЗАЦІЇ

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проекту: Аліса Соляніченко
Перекладач з англійської: Володимир Яшунін
Редакторка: Ірина Андрєєва
Головна редакторка: Оксана Квасняк

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх фрагментів із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0

СОЛЬНИЙ СЕТ



Зміни в підготовці гри

Замішайте в колоду лише **карти**, на яких праворуч унизу є позначка 1+, розмістіть колоду долілиць біля вашого **листка гурту**. Інші **карти** поверніть до коробки.

Не обов'язково: щоб підвищити складність, замішайте карти гурту з позначками 1+ і 2+, сформуєте колоду, потім наосліп візьміть 7 верхніх карт і поверніть до коробки.

Перемішайте всі **карти цілей**, сформуєте **колоду цілей**. Не роздавайте собі ніяких особистих цілей, тільки розмістіть 4 публічні **цілі** в ряд перед вашим **листом гурту**.

У свій хід

1 Візьміть 2 карти з колоди й виконайте одну з дій (не обидві!)

Варіант 1: виберіть одну карту, виконайте вказану на ній дію та розмістіть її горілиць поряд із листком гурту. Скиньте іншу карту: покладіть її долілиць, формуючи власну колоду скиду. Потім повторіть пункт 1.

Варіант 2: витягніть третю карту. Продивіться ліві верхні кутки і з'ясуйте, чи є у вас дві або більше карти розкладу, активів або гурту.

- Якщо ви маєте 2 карти з однієї секції **листка гурту**, ви **ЗОБОВ'ЯЗАНІ** вибрати третю карту з іншої секції.
- Якщо всі три карти з однієї секції або всі три належать до різних секцій, можете вибрати будь-яку карту.

Примітка

Усі карти гурту – **солісти, музиканти, команда продюсерів і працівники сцени** – належать до однієї секції **гурту!**

Виконайте вказану на вибраній карті дію та покладіть її горілиць поряд із листком гурту. Скиньте дві інші карти долілиць у ваш особистий скид і перейдіть до пункту 2.

Виконуйте цей пункт, тільки якщо в першому пункті ви обрали **варіант 2**.

2 Якщо ви розіграли руку з трьох карт, можете виконати лише **одну ціль**. Якщо ви виконали умови більшої кількості **цілей**, виберіть тільки одну й виконайте її. Вам доведеться вибирати **варіант 2** кожного разу, коли ви хочете виконати ціль.

Якщо ви виконали **ціль** на четвертій позиції (див. вище), скиньте її. Якщо ви не виконали цілі або виконали **ціль** з 1-ї, 2-ї або 3-ї позиції (перші три позиції від колоди цілей), **карта цілі** на 4-й позиції (найвіддаленіша від колоди цілей) також скидається. Посуньте **карти цілей**, що залишилися, праворуч і витягніть нові цілі, щоб заповнити порожні місця. Потім перейдіть до пункту 1.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується у таких випадках.

- Ви найняли членів гурту на всі 12 позицій.
- Ви виконали 6 **цілей**.
- Ви позначили останню невдачу (-20 ЗС).
- Ви не можете витягти 2 **карти**.

Підрахуйте вашу фінальну зіркову силу і погляньте, чого ви досягли!

ВЕРХІВКА ЧАРТІВ!

Порахуйте ваш фінальний бал.

- **250+**. Вашу музику знають і люблять у всьому світі.
- **200+**. Ого! Ваш гурт збирає повні стадіони!
- **160+**. Непогано, ви на шляху до платини!
- **100+**. Так тримати, у вас попереду ще багато концертів.
- **Менше 100?** Вам треба більше практики, не час відпочивати!