

SHOW BUSINESS

Autor: Grzegorz Majewski (Nowe zasady gry 2019)

1. WPROWADZENIE

Show Business to gra ekonomiczna dla 2 do 5 graczy, w wieku od 13 lat, o czasie gry od 60 do 180 minut. Zostań menadżerem artystycznym, stwórz swój niepowtarzalny zespół muzyczny, grający w stylu Rock, Pop, Black, Jazz lub Club i spraw by nagrywał popularne przeboje. Przewiduj trendy i wpływaj na media, aby piosenki Twojej grupy były wyżej notowane na liście przebojów niż te od konkurencji. Wykorzystuj swoje wpływy w branży i wynajmuj dostępnych na rynku profesjonalistów, aby pomóc Twojemu zespołowi, lecz także by utrudnić karierę konkurencji. Kontraktuj najlepiej płatne koncerty i podróżuj z trasami koncertowymi po najlepszych klubach. Dbaj o wysoki poziom satysfakcji zespołu, aby utrzymać go jak najdłużej przy sobie. Masz rok czasu, aby wywindować swoją debiutującą grupę na szczyty popularności. Zdobądź sławę i pieniądze większe niż Twoi konkurenci!

2. SKŁADNIKI

ELEMENTY GRY

- 1 80 kart wpływu
- 2 50 kart muzyka
- 3 5 plansz zespołu
- 4 20 znaczników graczy, po 4 w 5-ciu kolorach
- 5 80 żetonów fonów (fon jest walutą gry) po 15 w nominałach 1, 2, 5, 10, 20 oraz 5 w nominale 50
- 6 1 znacznik zdarzenia
- 7 80 żetonów koncertu
- 8 4 kostki trendu
- 9 Karteczki piosenek w pięciu kolorach
- 10 1 plansza gry



ELEMENTY PLANSZY GRY

- 1 Tor popularności
- 2 Rynek muzyków
- 3 Rynek wpływów
- 4 Lista przebojów
- 5 Pola trendu
- 6 Tor punktacji listy przebojów
- 7 Mapa
- 8 Rynek koncertów
- 9 Odcinek drogi
- 10 Miasto z klubem muzycznym
- 11 Studio nagrań
- 12 Karuzela zdarzeń
- 13 Tor czasu





3. ZAKOŃCZENIE GRY

Grę wygrywa gracz o najwyższej POPULARNOŚCI wskazywanej przez znacznik na TORZE POPULARNOŚCI. Gra kończy się, gdy jeden z graczy dotrze jako pierwszy na ostatnie pole TORU CZASU i runda, w której to nastąpiło zostanie rozegrana do ostatniego gracza. Zdecydujcie jak długo chcecie grać i które z poniższych pól będzie w waszej grze ostatnie. Należy liczyć ok. 10 min. na gracza na 1 kwartał.

- Pole 56 - scenariusz dla fanów (4 kwartały);
- Pole 42 - scenariusz zwykły (3 kwartały);
- Pole 28 - scenariusz dla początkujących (2 kwartały).

- 1 Popularność zespołu mierzona jest położeniem znacznika na TORZE POPULARNOŚCI.
- 2 Gra kończy się, gdy jeden z graczy dotrze jako pierwszy na ostatnie pole TORU CZASU i runda zostanie rozegrana do ostatniego gracza.

4. PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Wybierzcie kolory graczy, weźcie po jednej PLANSZY ZESPOŁU w swoich kolorach i połóżcie na nich:

- A** • 3 KARTY MUZYKÓW według kolorów i twarzy wskazanych na planszach;
- B** • Dysk w swoim kolorze na polu "5" TORU SATYSFAKCJI;
- C** • 20 Fonów (waluta gry) awerssem do góry. Gotówka jest jawna;
- D** • 1 PIOSENKĘ w swoim kolorze. 2

- 2 Połóżcie po jednej PIOSENCE w swoim kolorze w każdym z 3 STUDIÓW NAGRAŃ na MAPIE.

Połóżcie znaczniki w swoich kolorach jak poniżej:

- 3 Oktagon pionowo na polu "0" TORU POPULARNOŚCI.
- 4 Oktagon pionowo na polu "START" TORU CZASU.
- 5 Samochód na polu "F" na MAPIE.

- 6 Połóżcie biały dysk na polu „Zmiana trendu” KARUZELI ZDARZEŃ.

- 7 Potasujcie KARTY MUZYKÓW i połóżcie na polu ich talii. Wylosujcie 4 karty i połóżcie kolejno na 4 polach RYNKU MUZYKÓW poniżej talii.

- 8 Potasujcie KARTY WPŁYWÓW i połóżcie awerssem do dołu na polu ich talii. Wylosujcie 4 karty i połóżcie kolejno na 4 polach RYNKU WPŁYWÓW poniżej talii.

Wylosujcie 3 KARTY WPŁYWU i połóżcie je odkryte na stole jako wzorzec. Następnie wszyscy losujcie do rąk kolejne KARTY WPŁYWU, odrzucając niepasujące, tak długo, aż uzyskacie 3 karty o identycznych SIŁACH (numery od 1 do 4 w lewych górnych rogach karty). POSTACI na kartach mogą się różnić. Po zakończeniu przekażcie swoje 3 karty graczowi po lewej i odrzućcie wzorzec na wspólny stos kart użytych.

- 9 Zmieszajcie w woreczku ŻETONY KONCERTU i wyłóżcie losowo 5 z nich na pola KLUBÓW MUZYCZNYCH na MAPIE, zgodnie z ich literami, oraz 5 na RYNKU KONCERTÓW.

- 10 Gracz, który był ostatnio na koncercie zacznie grę. Jeśli chcecie mieć większą kontrolę to licytujcie kolejność. Zadeklarujcie w ukryciu w dłoniach kwoty w Fonach (dozwolone 0) i na wspólny znak odkryjcie je. Gracz z najwyższą kwotą decyduje, kto zacznie. Pozostali będą grać zgodnie ze wskazówkami zegara. Wpłaćcie wszystkie zadeklarowane kwoty do banku. Remisujący powtarzają tę procedurę do skutku. Ostatni gracz przewraca swój znacznik na TORZE CZASU.

- 11 Weźcie PIOSENKI ze swoich PLANSZ ZESPOŁÓW i nagrajcie je (patrz **AKCJA >> TRASA >> NAGRANIE**).

- D** Połóżcie nagrane PIOSENKI awerssem w dół ponownie na swoich PLANSZACH ZESPOŁÓW.

- 12 Obróćcie wszystkie KOSTKI TRENDU pustymi ściankami do góry i połóżcie je na POLACH TRENDU.

Ustalcie, na którym polu zakończycie grę (28, 42 lub 56) i zaczynajcie.



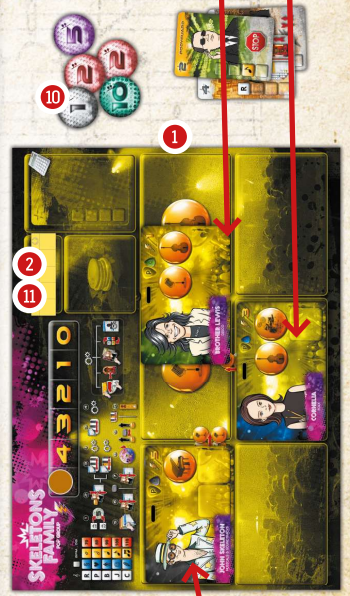
Dr Wtewewte
Ronnie Sandman
Abracadabra Man



Max Guhl
Edgar Leeuwenhoek
Selma Gudrun.Tir



Brother Lewis
Cornelia



John Skeleton



Gyöngyhajú Lány
Rob S. Pierre
Ed Ward



Papa Uranus
Salvatore Miracolo
A.N.K.H.

5. ZESPÓŁ

Gracze zarządzają zespołami muzycznymi reprezentowanymi przez PLANSZE ZESPOŁÓW i KARTY MUZYKÓW na ich 6 polach. Na jednym POLU MUZYKA może leżeć tylko jedna KARTA MUZYKA, a cały zespół może liczyć maksymalnie 6 osób (kart). **Liczba KART MUZYKÓW w zespole określa limit KART WPŁYWÓW na ręce, z których wykonuje się akcje: maksymalnie 6 i minimalnie 3 (gdy zespół ma 3 lub mniej MUZYKÓW).**

W dowolnym momencie swojej tury gracz może za darmo, bez zużywania akcji, wykonać na swojej PLANSZY ZESPOŁU wszystkie poniższe czynności w dowolnej kolejności:

- **ZWOLNIENIE MUZYKÓW** – Usun dowolne KARTY MUZYKÓW wraz z ich ŻETONAMI KONCERTÓW. Obniż SATYSFAKCJĘ o 1 (do min. 0) za każdego usuniętego MUZYKA.
- **PRZEGRUPOWANIE** – Zmień położenie dowolnych KART MUZYKÓW, przestrzegając zgodności instrumentów (patrz **INSTRUMENTY**).
- **PRZEBRANŻOWIENIE** – Odwróć na drugą stronę dowolne KARTY MUZYKÓW i usuń z nich wszystkie jednokolorowe ŻETONY KONCERTÓW. Żetony wielokolorowe „F” przełóż na drugą stronę.

Dodanie nowej KARTY MUZYKA do PLANSZY ZESPOŁU zawsze zwiększa o 1: SATYSFAKCJĘ (do maks. 5) i limit KART WPŁYWU na ręce (do maks. 6). Usunięcie zawsze zmniejsza o 1: SATYSFAKCJĘ (do min. 0) i limit KART WPŁYWU na ręce (do min. 3). Nadmiar kart należy odrzucić na wspólny stos.



KARTA MUZYKA – strona A i B

- 1 Ikona STYLU BIEŻĄCEGO; 2 Ikona STYLU ALTERNATYWNEGO; 3 Kolor STYLU ALTERNATYWNEGO; 4 Kolor STYLU BIEŻĄCEGO; 5 NIEZALEŻNOŚĆ; 6 Instrumenty muzyka; 7 POLE DOŚWIADCZENIA; 8 Tożsamość i ulubiony styl.



PLANSZA ZESPOŁU

- 1 **Pomoc gracza** – możliwe cechy PIOSENKI (patrz **AKCJA** » **TRASA** » **NAGRANIE**); 2 **TOR SATYSFAKCJI**; 3 **Pomoc gracza** – kroki w turze gracza i możliwe akcje; 4 **POLE PIOSENEK** – miejsce na zakryte, nagrane PIOSENKI, gotowe do wprowadzenia na LISTĘ PRZEBOJÓW; 5 **Pole gotówki** – miejsce na posiadane żetony FONÓW; 6 **STOS WPŁYWÓW** – miejsce na KARTY WPŁYWU użyte w grze; 7 **POLE MUZYKA** – miejsce na KARTĘ MUZYKA z pomarańczową okrągłą ikoną instrumentu, identyczną z symbolem w tym polu; 8 **Symbol i kolor KARTY MUZYKA**, którą należy położyć tu podczas przygotowania gry; 9 **POLE MUZYKA** – miejsce na KARTĘ MUZYKA z białą kwadratową ikoną dowolnego instrumentu (np. 10).



INSTRUMENTY

Ikony te wskazują, na jakich instrumentach gra MUZYK.

- **Pomarańczowa, okrągła ikona to instrument obowiązkowy.** Zespół musi mieć w swoim składzie 4 instrumenty obowiązkowe (tj. gitara lub pianino zamiennie, mikrofon, perkusja oraz kontrabas), aby mógł wykonywać akcje **NAGRANIE** i **KONCERT** (patrz **AKCJA** >> **TRASA** >> **KONCERT/NAGRANIE**). KARTĘ MUZYKA z takim instrumentem można położyć tylko na **POLE MUZYKA** z tym samym instrumentem.
- **Biała, kwadratowa ikona to instrument nieobowiązkowy.** Jego brak w zespole nie wywołuje negatywnych konsekwencji. KARTĘ MUZYKA z takim instrumentem można położyć tylko na jedno z dwóch **PÓL MUZYKA** bez ikon instrumentów.

Jeśli KARTA MUZYKA posiada jednocześnie mikrofon i inny instrument obowiązkowy (tj. mikrofon + gitara, mikrofon + pianino, mikrofon + kontrabas, mikrofon + perkusja), to można ją położyć na styku dwóch sąsiadujących **PÓL MUZYKA** z odpowiednimi ikonami. Karta taka zajmuje 2 pola i zapewnia 2 instrumenty obowiązkowe. Kartę z inną kombinacją 2 instrumentów można położyć na dowolne pole spełniające jeden z ww. warunków.

STYLE (BIEŻĄCY I ALTERNATYWNY)

KARTA MUZYKA jest z obu stron identyczna, za wyjątkiem kolorów tła i kostek gitarowych z literami. Oznaczają one 5 stylów muzycznych, w jakich grają MUZYCY:

- **Czerwony** – (R)ock,
- **Żółty** – (P)op,
- **Szary** – (B)lack (muzyka o korzeniach afrykańskich/afroamerykańskich, np. soul, gospel, blues, r&b, rap),
- **Niebieski** – (J)azz,
- **Zielony** – (C)lub (elektroniczna muzyka taneczna).

Główny kolor tła karty i większa kostka gitarowa reprezentują **STYL BIEŻĄCY**, w jakim MUZYK gra, gdy ta strona jest do góry. Kolor tła po lewej za nim i mniejsza kostka gitarowa to **STYL ALTERNATYWNY**, w jakim zagra, gdy kartę się odwróci. Na odwrocie kolory i ikony te zamieniają się miejscami. Zespół, którego MUZYCY nie grają jednorodnego stylu (różne główne kolory i różne litery na większych kostkach gitarowych) będzie podatny na rozpad ze względu na **NIEZALEŻNOŚĆ MUZYKÓW** (patrz **NIEZALEŻNOŚĆ**).





NIEZALEŻNOŚĆ - Przyjmuje wartości od 1 do 5 i gdy w określonym momencie będzie wyższa od SATYSFAKCJI zespołu, to MUZYK natychmiast z niego odejdzie (patrz **KARUZELA ZDARZEŃ >> KONTROLA INTEGRACJI**).



POLA DOŚWIADCZENIA – Na większości KART MUZYKA znajduje się od 1 do 3 pustych kwadratów przeznaczonych na ŻETONY KONCERTU w tym samym kolorze (patrz **AKCJA >> TRASA >> KONCERT**). Reprezentują one indywidualne doświadczenie muzyka i przekładają się na popularność całego zespołu (patrz **KONIEC KWARTAŁU >> POPULARNOŚĆ**). Na każdym polu można położyć tylko jeden ŻETON KONCERTU o identycznym kolorze. Żetony białe zawsze się odrzuca, a żetony wielokolorowe "F" można położyć dowolnie ignorując kolor pola. Żetonów raz położonych nie można przenosić pomiędzy KARTAMI MUZYKÓW. Obrót karty na drugą stronę skutkuje ich utratą (oprócz żetonów wielokolorowych "F", które można przełożyć). Gdy usuwa się KARTĘ MUZYKA z PLANSZY ZESPOŁU, to wraz z wszystkimi leżącymi na niej żetonami.

6. PRZEBIEG GRY

Umownym czasem gry jest rok kalendarzowy, reprezentowany u dołu planszy przez TOR CZASU (w formie klawiatury fortepianu). Po każdym 13 polach (tygodniach) następuje specjalne 14-te pomarańczowe pole KOŃCA KWARTAŁU, gdzie wszyscy gracze wykonują akcje specjalne.

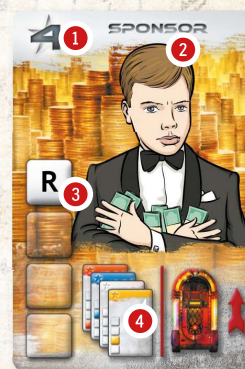
Gracze rozpoczynają na polu START i zagrywają swoje akcje zgodnie z ruchem wskazówek zegara, rejestrując upływ czasu, tj. przesuwać swoje znaczniki po TORZE CZASU w prawo. Gra kończy się po zakończeniu rundy, w której jeden z graczy jako pierwszy osiągnie ostatnie pole. Pole to gracze wspólnie wybierają na początku gry (patrz **ZAKOŃCZENIE GRY**).



TURA GRACZA

W swojej turze gracz wykonuje jedną lub dwie AKCJE, zagrywając KARTY WPŁYWU z ręki na swój STOS WPŁYWÓW. Łączy się to z kilkoma innymi krokami przed i po, których kolejność zależy od bieżących decyzji gracza i jego kolejności w rundzie jak poniżej (pierwsze cztery kroki są zawsze stałe):

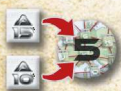
- **1,2,3,4 | 3,4,5,6** - gracz nie jest ostatni i w żadnym ruchu nie przekroczył pola KOŃCA KWARTAŁU.
- **1,2,3,4 | 10,5,6** - gracz nie jest ostatni i w pierwszym ruchu przekroczył pole KOŃCA KWARTAŁU.
- **1,2,3,4 | 3,4,10,5,6** - gracz nie jest ostatni i w drugim ruchu przekroczył pole KOŃCA KWARTAŁU.
- **1,2,3,4 | 3,4,5,6,7,8,9** - gracz jest ostatni i w żadnym ruchu nie przekroczył pola KOŃCA KWARTAŁU.
- **1,2,3,4 | 10,5,6,7,8,9** - gracz jest ostatni i w pierwszym ruchu przekroczył pole KOŃCA KWARTAŁU.
- **1,2,3,4 | 3,4,10,5,6,7,8,9** - gracz jest ostatni i w drugim ruchu przekroczył pole KOŃCA KWARTAŁU.



KARTA WPŁYWU

- 1 Siła
- 2 Postać
- 3 Wpływ na TREND
- 4 Umiejętności postaci

1. KONCERTY



- Pobieraj ŻETONY KONCERTÓW z RYNKU kolejno od pola 1 i kładź je na MAPIE zgodnie z literami, aż uzyskasz 5 ŻETONÓW na MAPIE;
- Przesuń ŻETONY KONCERTÓW na RYNKU na puste pola w lewo i w powstałe wolne miejsca dołóż żetony z woreczka;
- Po wyczerpaniu woreczka przemieszaj ponownie pulę użytą.

2. MANIPULACJA NA RYNKACH (opcjonalna)

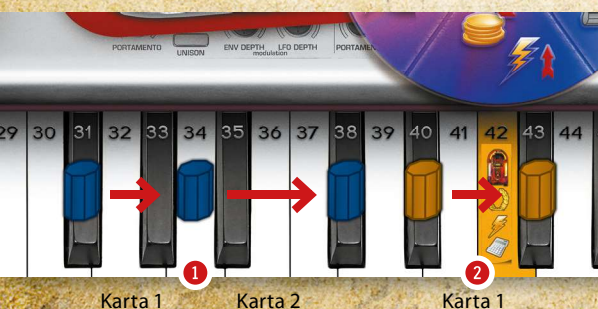


- Usuń dowolne KARTY MUZYKÓW i/lub KARTY WPŁYWU z ich RYNKÓW płacąc do banku za każdą koszt wskazany przy polu.
- Przesuń pozostałe karty w dół i dołóż nowe w puste miejsca.
- Jeśli talia się wyczerpie, przetasuj wspólny stos kart użytych. Gdy go brak, to wykonajcie natychmiast akcję **KONIEC KWARTAŁU >> ROZRACHUNKI** i stwórzcie nową talię.

3. UPŁYW CZASU



Zagraj jedną KARTĘ WPŁYWU z ręki awerssem do góry na wierzch swojego STOSU WPŁYWU i przesuń swój znacznik na TORZE CZASU w prawo o wartość jej SIŁY (numer w lewym górnym rogu karty).



W kroku 3. UPŁYW CZASU:

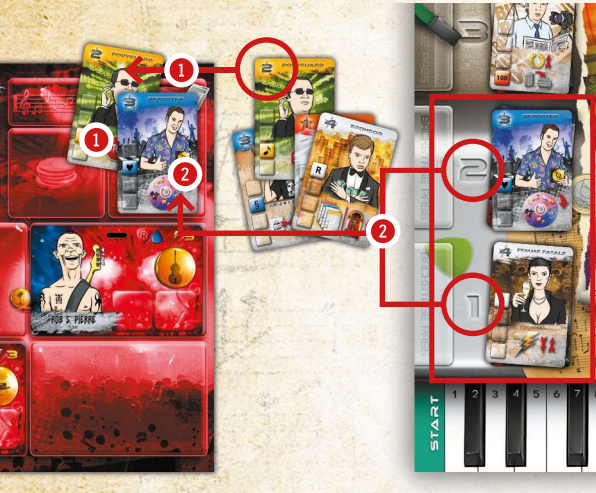
- 1 **Niebieski** zagrał Kartę 1 o SILE 3, przesunął się na TORZE CZASU o 3 i wykonał pierwszą akcję. Ponieważ nie przekroczył ani nie osiągnął jako pierwszy najbliższego pola KOŃCA KWARTAŁU (42), to zagrywa Kartę 2 (tu o SILE 4), przesuwa się o 4 na TORZE CZASU i wykonuje drugą akcję. Jego tura się kończy.
- 2 **Żółty** zagrał Kartę 1 o SILE 3, przesunął się na TORZE CZASU o 3 i wykonał pierwszą akcję. Ponieważ przekroczył jako pierwszy pole KOŃCA KWARTAŁU (42), to nie może zagrać już drugiej karty. Jego tura się kończy i wszyscy gracze wykonują zdarzenie KOŃCA KWARTAŁU.

4. AKCJA

- **WSPARCIE (opcjonalnie)** - Weź jedną dowolną kartę z RYNKU WPŁYWÓW o numerze pola mniejszym lub równym SILE karty zagranej w kroku 3 i połóż ją awerssem do góry na wierzchu swojego STOSU WPŁYWÓW.
- **AKCJA (obowiązkowo)** - Użyj karty z wierzchu swojego STOSU WPŁYWÓW, jako **karty aktywnej**, do wykonania **jednej** akcji (patrz: **AKCJE**).

WARUNEK A: Czy w kroku 3 twój znacznik na TORZE CZASU osiągnął lub przekroczył jako pierwszy dowolne pole KOŃCA KWARTAŁU (14, 28, 42, 56)? **TAK** -> Wykonajcie teraz **10 - KONIEC KWARTAŁU** i kontynuuj od kroku 5; **NIE** -> przejdź do warunku B.

WARUNEK B: Czy to była twoja pierwsza akcja w tej turze? **TAK** - powtórz kroki 3 i 4; **NIE** -> przejdź do kroku 5.



WYKONANIE AKCJI Z ZAGRAJĄCEJ KARTY WPŁYWU LUB Z JEJ WSPARCIA

Zagrywając z ręki KARTĘ WPŁYWU o SILE 2, gracz odkłada ją awerssem do góry na wierzchu swojego STOSU WPŁYWÓW ❶ i ma do wyboru dwie opcje:

- ❶ Użyć tej karty do wykonania akcji; lub
- ❷ Zabrać dowolną jedną kartę z pola RYNKU WPŁYWÓW o numerze niższym lub równym SILE karty zagranej z ręki ❶ (czyli w tym przypadku tylko z pola 1 lub 2) i położyć ją na karcie ❶. Gracz zabiera kartę z pola 2 i kładzie ją na wierzchu swojego STOSU WPŁYWÓW ❷. Tym samym staje się ona kartą aktywną (bo jest na górze STOSU WPŁYWÓW) i z niej należy wykonać akcję.



5. UZUPEŁNIENIE WPŁYWÓW

Dolosuj do limitu ręki KARTY WPŁYWU za darmo z talii i/lub dokup dowolne dostępne na polach 1 - 4 RYNKU WPŁYWÓW płacąc za każdą jej koszt wskazany przy polu. Limit kart na rękę to minimum 3, a maksimum to ilość KART MUZYKA na twojej PLANSZY ZESPOŁU.



6. UZUPEŁNIENIE RYNKÓW

- Przesuń KARTY MUZYKÓW i KARTY WPŁYWÓW na RYNKACH na najniższe wolne pola w dół;
- Dolosuj nowe karty z talii w puste miejsca.



WARUNEK C: Czy jesteś ostatnim graczem w tej rundzie? **TAK** - przejdź do kroku 7; **NIE** -> zainicjuj turę kolejnego gracza od kroku 1.



7. ODŚWIEŻENIE RYNKÓW

- Usuńcie KARTĘ MUZYKA i KARTĘ WPŁYWU z pól nr 1 na ich RYNKACH;
- Przesuńcie pozostałe KARTY w dół;
- Uzupełnijcie puste pola z odpowiednich talii.



8. KARUZELA ZDARZEŃ

Przesuńcie znacznik KARUZELI o jedno pole zgodnie ze wskazówkami zegara i wykonajcie zdarzenie z nowego pola (patrz **KARUZELA ZDARZEŃ**).



9. LICYTACJA KOLEJNOŚCI (Opcjonalna. Jeśli wszyscy zrezygnują, to kolejność pozostaje bez zmian.)

Zadeklarujcie w ukryciu w dłoniach kwoty w Fonach (dozwolone 0) i na wspólny znak odkryjcie je. Gracz z najwyższą kwotą decyduje, kto zacznie kolejną rundę. Pozostali będą grać zgodnie ze wskazówkami zegara. Wpłaćcie wszystkie zadeklarowane kwoty do banku. Remisujący powtarzają tę procedurę do skutku. Nowy ostatni gracz przewraca swój znacznik na TORZE CZASU, a dotychczasowy go podnosi. Rozpocznijcie nową rundę od kroku 1.

Wykonajcie po spełnieniu **WARUNKU A** i po zakończeniu powróćcie do **KROKU 5**.



10. KONIEC KWARTAŁU - każdy krok wykonują wszyscy według bieżącej kolejności przed przejściem do następnego kroku.

- **LISTA PRZEBÓJÓW:** Przeprowadźcie punktowanie PIOSENEK na LIŚCIE (patrz: **LISTA PRZEBÓJÓW**);
- **POPULARNOŚĆ:** Dodajcie +1 do waszych POPULARNOŚCI za każdy ŻETON KONCERTU na waszych KARTACH MUZYKÓW;
- **KONTROLA SATYSFAKCJI:** Obniżcie o -1 SATYSFAKCJE w waszych ZESPOŁACH (do min. 0) za każdego MUZYKA:
 - Który nie gra w stylu najwyższej odkrytej PIOSENKI waszego ZESPOŁU na miejscach 1 do 5 LISTY (tj. litera na większej kostce gitarowej MUZYKA różni się od litery STYLU w pierwszym polu tej PIOSENKI);
 - Jeśli wasz ZESPÓŁ nie ma żadnej odkrytej PIOSENKI na miejscach 1 do 5 LISTY pomimo jej notowań;
- **ROZRACHUNKI** - Zapłaćcie Fony równe sumie SIL wszystkich kart użytych na waszych STOSACH WPŁYWÓW i odrzućcie je na wspólny stos.

W dowolnym momencie swojej tury gracz może za darmo, bez zużywania akcji, wykonać na swojej PLANSZY ZESPOŁU wszystkie poniższe czynności w dowolnej kolejności:

- **ZWOLNIENIE MUZYKÓW** – Usuń dowolne KARTY MUZYKÓW wraz z ich ŻETONAMI KONCERTÓW. Obniż SATYSFAKCJĘ o 1 (do min. 0) za każdego usuniętego MUZYKA.
- **PRZEGRUPOWANIE** – Zmień położenie dowolnych KARTY MUZYKÓW, przestrzegając zgodności instrumentów (patrz **INSTRUMENTY**).
- **PRZEBRANŻOWIENIE** – Odwróć na drugą stronę dowolne KARTY MUZYKÓW i usuń z nich wszystkie jednokolorowe ŻETONY KONCERTÓW. Żetony wielokolorowe „F” przelóż na drugą stronę.

W dowolnym momencie gry gracz może zrealizować za darmo akcję:

- **CHAŁTURA** – Obniż swoją POPULARNOŚĆ o dowolną ilość pól (do min. -25) i weź z banku po 5 Fonów za każde obniżone pole.

Gracz, który nie spłacił swoich zobowiązań i nie pozyskał gotówki w ten sposób (bo jego znacznik POPULARNOŚCI skończyłby poniżej pola -25) kończy grę jako bankrut i odrzuca wszystkie KARTY WPŁYWU, KARTY MUZYKA i ich ŻETONY KONCERTU. Jego PIOSENKI na LIŚCIE PRZEBOJÓW biorą udział w notowaniach tak długo, aż w sposób naturalny z niej wypadną. Ewentualne punkty POPULARNOŚCI przepadają.

7. AKCJA

Użyj **aktywnej** KARTY WPŁYWU (tj. karty awerssem do góry na wierzchu twojego STOSU WPŁYWÓW) do wykonania **jednej** z następujących akcji:



- ZMIANA TRENDU
- REKRUTACJA
- TRASA
 - > PODRÓŻ
 - > KONCERT
 - > NAGRANIE
- PROMOCJA
- POSTAĆ



7.1. ZMIANA TRENDU

Obróć KOSTKĘ TRENDU na wartość widoczną na karcie aktywnej (patrz przykład po prawej).



7.2. REKRUTACJA

Przenieś na wolne POLA MUZYKÓW swojej PLANSZY ZESPOŁU dowolne KARTY MUZYKÓW z pól RYNKU o numerach mniejszych lub równych SILE karty aktywnej. Przestrzegaj zgodności instrumentów (patrz **ZESPÓŁ**). Zwiększ SATYSFAKCJĘ o 1 (do max. 5) za każdą dodaną kartę.



7.3. TRASA

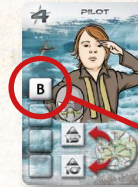
Wydadz punkty SIŁY karty aktywnej na dowolną kombinację poniższych czynności. Twój ZESPÓŁ musi mieć wszystkie 4 instrumenty obowiązkowe (patrz **ZESPÓŁ**).

a) PODRÓŻ

Wydadz 1 punkt na przejazd samochodem do sąsiedniej miejscowości.

b) KONCERT

Wydadz 1 punkt, weź ŻETON KONCERTU z miejscowości, w której jesteś lub przez którą przejeżdżasz i pobierz z banku Fony na nim wskazane. Możesz go położyć na pustym POLU DOŚWIADCZENIA o tym samym kolorze na dowolnej swojej KARCIE MUZYKA (wielokolorowy żeton „F” połóż dowolnie). Żeton musisz odrzucić do puli użytej, jeśli jest biały lub jego kolor nie pasuje do żadnego MUZYKA lub nie masz wolnych PÓL DOŚWIADCZENIA.





Zespół grają żółtego przebywa w miejscowości „L” i chce jak najkorzystniej wykonać akcję „TRASA” w swojej turze. Ma do wyboru następujące możliwości:

1. Zagrać KARTĘ WPŁYWU o SILE 1 i zabrać żeton „L” o wartości 10 za jedyny punkt jej SIŁY. Nie wymaga to przemieszczenia się, gdyż zespół stoi już w miejscowości koncertu. Daje to przychód 10 FONÓW oraz koszt 1 FON (1 punkt SIŁY zagranej karty, za którą gracz zapłaci później), czyli dochód $10 - 1 = 9$ FONÓW. Żółty żeton z „L” będzie można położyć na POLU DOŚWIADCZENIA karty perkusisty lub wokalisty, jeśli obróci się którąś z nich kolorem żółtym do góry (będzie to dodatkowy PUNKT POPULARNOŚCI przy każdym KOŃCU KWARTAŁU).

2. Zagrać KARTĘ WPŁYWU o SILE 3, zabrać żeton „L” o wartości 10 za 1 punkt jej SIŁY, przemieścić się do miasta „H” za drugi punkt jej SIŁY i zabrać żeton „H” o wartości 10 za trzeci punkt jej SIŁY. Daje to przychód 20 FONÓW oraz koszt 3 FONY (3 użyte punkty SIŁY zagranej karty do zapłacenia później), czyli dochód $20 - 3 = 17$ FONÓW. To wynik lepszy niż w opcji 1. Dodatkowo zdobyty niebieski żeton z „H” można natychmiast położyć na niebieskim POLU DOŚWIADCZENIA wokalisty, a żółty żeton z „L” na żółtym POLU DOŚWIADCZENIA na karcie perkusisty, po wcześniejszym jej obróceniu kolorem żółtym do góry (są to 2 dodatkowe PUNKTY POPULARNOŚCI przy każdym KOŃCU KWARTAŁU).

3. Zagrać KARTĘ WPŁYWU o SILE 4 i nie biorąc żetonu „L”, przemieścić się od razu do miasta „H” za 1 punkt jej SIŁY, zabrać żeton „H” o wartości 10 za drugi punkt jej SIŁY, przemieścić się z miasta „H” do „C” za trzeci punkt jej SIŁY i zabrać żeton „C” o wartości 15 za ostatni, czwarty punkt jej SIŁY. Daje to przychód 25 FONÓW oraz koszt 4 FONY (4 użyte punkty SIŁY zagranej karty do zapłacenia później), czyli dochód $25 - 4 = 21$ FONÓW. To wynik najlepszy finansowo, ale tu gracz może położyć tylko żeton niebieski z „H” na niebieskim POLU DOŚWIADCZENIA wokalisty, bo żeton „C” jest biały i musi go odrzucić.

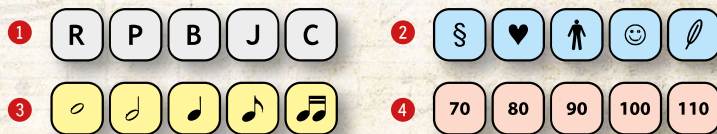
Ostatecznie gracz decyduje się na rozwiązanie 2 (mniej pieniędzy teraz, ale więcej punktów POPULARNOŚCI przy każdym KOŃCU KWARTAŁU).



c) NAGRANIE

Wydasz 1 punkt SIŁY i jeśli jesteś lub przejeżdżasz przez STUDIO NAGRAŃ, pobierz z niego PIOSENKĘ w swoim kolorze i natychmiast ją nagraj. Nagrywając PIOSENKĘ wpisujesz w jej 4 pierwsze pola dowolne z 5 symboli odpowiednio: STYL, TEKST, TEMPA i GŁOŚNOŚCI (jak poniżej). W piątym polu wpisujesz liczbę ŻETONÓW KONCERTÓW na swoich KARTACH MUZYKÓW, którzy grają w stylu PIOSENKI. Tj. których litera większej kostki gitarowej odpowiada literze STYLU w polu 1 PIOSENKI. Po zakończeniu kładziesz PIOSENKĘ zakrytą na POLU PIOSENEK swojej PLANSZY ZESPOŁU.

1	2	3	4	5
🎵	📄	BPM	dB	🎯
B	😊	🎵	80	1



Nagrywając PIOSENKĘ, gracz wypełnia, według swojego uznania, 4 jej pierwsze pola jednym z 5 symboli właściwych dla każdego pola, jak na powyższych rysunkach. Reprezentują one:

- STYL muzyczny:** (R)ock / (P)op / (B)lack / (J)azz / (C)lub
- TEKST:** Polityka / Miłość / Życie / Zabawa / Poezja
- TEMPO:** Bardzo wolno / Wolno / Średnio / Szybko / Bardzo szybko
- GŁOŚNOŚĆ:** Bardzo cicho / Cicho / Średnio / Głośno / Bardzo głośno
- W ostatnim polu gracz wpisuje łączne doświadczenie wszystkich swoich MUZYKÓW, którzy grają w STYLU nagrywanej PIOSENKI. Tj. ilość ŻETONÓW KONCERTÓW na tych KARTACH MUZYKA, gdzie litera na większej kostce gitarowej jest identyczna z literą STYLU PIOSENKI w polu 1.

W przykładzie powyżej gracz nagrywa PIOSENKĘ w stylu Black (B w polu 1). Tylko 2 MUZYKÓW w zespole gra w tym stylu (szare karty). Zgromadzone na nich tylko 1 żeton i dlatego w polu 5 gracz może wpisać cyfrę 1. Gdyby zespół nagrywał PIOSENKĘ klubową (C), (tj. w polu 1 PIOSENKI gracz wpisałby literę „C”) to mógłby wpisać w polu 5 cyfrę 2. Muzykę klubową gra w zespole tylko jeden MUZYK (zielona karta), ale za to zgromadził 2 żetony. W przypadku nagrywania PIOSENKI w stylu Rock (R), Jazz (J) lub Pop (P) gracz wpisze cyfrę 0, ponieważ zespół nie ma żetonów czerwonych, niebieskich i żółtych.



7.4. PROMOCJA

Przełóż awersem w dół nagrany PIOSENKĘ ze swojej PLANSZY ZESPOŁU na najwyższe wolne pole LISTY PRZEBOJÓW i zapłać koszt w Fonach na nim wskazany. SIŁA karty aktywnej użytej do tej akcji musi być większa lub równa SILE widocznej w tym polu. Nie możesz wykonać tej akcji, jeśli na wszystkich 10 polach LISTY leżą już PIOSENKI.



Gracz czerwony chce wprowadzić PIOSENKĘ na LISTĘ PRZEBOJÓW. Może położyć ją tylko na polu 3 (jest to aktualnie pierwsze najwyższe wolne pole LISTY). W tym celu odczytuje z niego wartość SIŁY (3) oraz kwotę w FONACH (5). Jeśli jego aktywna KARTA WPLYWU posiada SIŁĘ 3 lub wyższą, to gracz wpłaca do banku 5 FONÓW i kładzie swoją PIOSENKĘ awersem do dołu na tym polu. Wtedy kolejną PIOSENKĘ będzie można położyć na polu 4. Jeśli aktywna KARTA WPLYWU gracza ma SIŁĘ niższą niż 3, to nie może on wykonać tej akcji.



7.5. POSTAĆ

Użyj zdolności postaci z karty aktywnej (patrz **POSTACI**).

8. POSTACI

Aktywna KARTA WPLYWU może użyć zdolności widniejącej na niej POSTACI. Szczególnym typem tych zdolności są działania oznaczone jako WROGIE, które wywołują negatywne skutki w zespołach konkurentów. Podlegają one następującym wspólnym zasadom:

- **Zakaz wykonywania wrogich akcji w ostatniej rundzie gry**, gdy ktoś osiągnął ostatnie pole TORU CZASU (patrz **ZAKOŃCZENIE GRY**).
- **Gracz z aktywną kartą BODYGUARD**, tj. awersem do góry na wierzchu jego STOSU WPLYWÓW nie może być celem wrogich akcji.
- **Wroga akcja nie zachodzi**, gdy gracz atakowany w odpowiedzi odrzuci na swój STOS WPLYWÓW dowolną kartę BODYGUARD lub kartę z tą samą postacią co atakująca o SILE równej lub większej. Broniący się może dołosować nową kartę z talii tylko wtedy, gdy po obronie ma na ręce poniżej 3 kart.



A&R (Artist & Repertoire) (AKCJA WROGA)

- **W twojej turze:** Zamień miejscami na TORZE CZASU swój znacznik ze znacznikiem innego gracza (po wcześniejszym wykonaniu UPLYWU CZASU).
- **Jeśli ktoś zagrywa A&R przeciw tobie:** Odrzuć na swój STOS WPLYWÓW A&R o SILE wyższej lub równej SILE zagranego A&R. Jego wroga akcja nie zachodzi.



BODYGUARD

- **W twojej turze:** Połóż tę kartę na wierzch swojego STOSU WPLYWÓW i nie wykonuj żadnej innej akcji. Tak długo, jak jest ona widoczna i nie zostanie przykryta następną kartą, nie możesz być celem wrogich akcji. Zawsze, gdy używasz tej karty do innej akcji, to po jej zakończeniu przenieś ją na dół swojego STOSU WPLYWÓW.
- **Jeśli ktoś zagrywa wrogą akcję przeciw tobie:** Odrzuć tę kartę na dół swojego STOSU WPLYWÓW. Wroga akcja nie zachodzi.



DJ

Usuń dowolną liczbę ŻETONÓW KONCERTU z MAPY. Dociągnij i rozmieść na niej, zgodnie z literami, nowe z RYNKU, kolejno od pola 1 i/lub losowo z woreczka aż do osiągnięcia 5 ŻETONÓW na MAPIE. Jeśli na RYNKU opróżniły się pola, to przesuń wszystkie ŻETONY na lewo i uzupełnij z woreczka puste miejsca.



FEMME FATALE

- **W twojej turze:** Wylosuj na wspólny stos kart użytych KARTY WPLYWU w ilości SIŁY FEMME FATALE i zagraj jedną z akcji:
 - **INTEGRACJA** – zwiększ swoją SATYSFAKCJĘ (do max. 5) o najwyższą wylosowaną SIŁĘ.
 - **FERMENT** (AKCJA WROGA) – obniż SATYSFAKCJĘ u innego gracza (do min. 0) o najwyższą wylosowaną SIŁĘ.
- **Jeśli ktoś zagrywa FEMME FATALE przeciw tobie:** Odrzuć na swój STOS WPLYWÓW FEMME FATALE o SILE wyższej lub równej SILE FEMME FATALE zagraną przeciw tobie. Jej wroga akcja nie zachodzi.



GROUPE (AKCJA WROGA)

- **W twojej turze:** Wymień jedną swoją KARTĘ MUZYKA na KARTĘ MUZYKA innego gracza wraz z leżącymi na nich ŻETONAMI KONCERTÓW. SIŁA twojej GROUPIE musi być wyższa lub równa ilości żetonów na karcie, którą chcesz przejąć. Wymiana musi zachować zdolność koncertowo-nagraniową obu zespołów (patrz **ZESPÓŁ**).
- **Jeśli ktoś zagrywa GROUPIE przeciw tobie:** Odrzuć na swój STOS WPLYWÓW GROUPIE o SILE wyższej lub równej SILE GROUPIE zagraną przeciw tobie. Jej wroga akcja nie zachodzi.

**PAPARAZZI**

- **W twojej turze:** Wywołaj skandal, wylosuj na wspólny stos kart użytych KARTY WPŁYWU w ilości SIŁY PAPARAZZI i zagraj jedną z poniższych akcji (niedozwolone, jeśli znacznik gracza, którego dotyczy akcja leży na boku):
 - **SŁAWA** - Przesuń w górę twój ZNACZNIK POPULARNOŚCI o najwyższą wylosowaną SIŁĘ i połów go na boku;
 - **INTRYGNA** (AKCJA WROGA) - Obniż inny ZNACZNIK POPULARNOŚCI o najwyższą wylosowaną SIŁĘ i połów go na boku;
- **Jeśli ktoś zagrywa PAPARAZZI przeciw tobie:** Odrzuć na swój STOS WPŁYWÓW PAPARAZZI o SILE wyższej lub równej SILE PAPARAZZI zagranego przeciw tobie. Jego wroga akcja nie zachodzi.

**PILOT**

Weź z dowolnych miejsc MAPY wybrane dwa elementy, tj. PIOSENKI w twoim kolorze i/lub ŻETONY KONCERTU, a następnie przesuń swój samochód do jednego z tych miejsc. Weź z banku Fony wskazane na żetonach. Pobrane ŻETONY KONCERTU (za wyjątkiem białych) możesz położyć na wolnych POLACH DOŚWIADCZENIA swoich KART MUZYKÓW o tym samym kolorze. Żeton wielokolorowy „F” połów dowolnie. Jeśli wzięłeś PIOSENKĘ to natychmiast ją nagraj (patrz **AKCJE >> NAGRANIE**) i połów zakrytą na swojej PLANSZY ZESPOŁU.

**REPORTER (AKCJA WROGA)**

- **W twojej turze:** Usuń wszystkie KARTY WPŁYWU leżące przy KARUZELI ZDARZEŃ na STOSY WPŁYWÓW ich właścicieli. Przesuń znacznik na KARUZELI ZDARZEŃ zgodnie z zegarem o maksymalnie SIŁĘ REPORTERA. Nowe zdarzenie nie zachodzi.
- **Jeśli któryś gracz porusza znacznik KARUZELI:** Połów przy KARUZELI ZDARZEŃ REPORTERA o SILE wyższej lub równej SILE REPORTERA przesuwającego znacznik (lub dowolnego BODYGUARDA). W fazie **KARUZELA ZDARZEŃ** zignoruj zdarzenie (oprócz ZMIANY TRENDU) i zwróć tę kartę na swój STOS WPŁYWU (BODYGUARDA na spód). REPORTER nie może ruszyć znacznika, gdy wszyscy inni gracze położyli karty przy KARUZELI (wtedy wracają one od razu na ich STOSY WPŁYWÓW).

**SPONSOR**

- **W twojej turze:** Wylosuj KARTY WPŁYWU w liczbie SIŁY zagranego SPONSORA i wymień dowolnie z ręką przestrzegając jej limitu. Odrzuć nadmiar na wspólny stos kart użytych. Zagraj kolejną kartę z ręki na swój STOS WPŁYWÓW i wykonaj z niej akcję ale już bez ponownego przesuwania się na TORZE CZASU.
- **W fazie LISTY PRZEBOJÓW:** Użyj do rozstrzygnięcia remisów (patrz **LISTA PRZEBOJÓW**).

**TREND EXPERT**

Włóż TREND EXPERTA pomiędzy KOSTKI TRENDU lub usuń z nich już tam obecnego (jeśli jego SIŁA jest mniejsza lub równa) na STOS WPŁYWU jego właściciela. TREND EXPERT obecny pomiędzy kostkami blokuje wszystkie akcje zmiany TRENDU (łącznie ze zdarzeniem **KARUZELA ZDARZEŃ >> ZMIANA TRENDU**).

Czujesz niedosyt? Sprawdź POSTACI z rozszerzenia:

- **HEAD HUNTER** - Wybiera dowolną inną POSTACI gry i wykorzystuje jej zdolność ze swoją SIŁĄ.
- **PROMOTOR** - Pozwala obrócić maksymalnie 2 KOSTKI TRENDU na dowolną wartość, w zależności od jego SIŁY.
- **MANAGER** - Pozwala odzyskać KARTY WPŁYWU ze swojego STOSU WPŁYWÓW lub ze stosu wspólnego i zredukować ilość kart do zapłacenia.
- **SUPERSTAR** - Przekształca wybranego MUZYKA w super gwiazdę, co daje dodatkowe punkty POPULARNOŚCI i pozwala komponować lepsze przeboje.
- **COPYWRITER** - Pozwala użyć KARTĘ WPŁYWU z wierzchu któregoś ze stosów kart odrzuconych, aby zagrać z niej AKCJĘ;
- **LEADER** - Wywołuje dodatkowe punktowanie. Dzięki temu gracze mogą zyskać kolejne punkty POPULARNOŚCI za:
 - Naliczniejszy zespół;
 - Zespół najbardziej jednorodny stylistycznie;
 - Zespół najbardziej kreatywny;
 - Zespół najbardziej przebojowy;
 - Największy przebój;
 - Najbogatszy zespół.

9. KONIEC KWARTAŁU

Procedura KOŃCA KWARTAŁU zachodzi w turze gracza, który, jako pierwszy, osiągnął lub przekroczył jedno z 4 pól KOŃCA KWARTAŁU na TORZE CZASU (14, 28, 42, 56). Każdy z jej 4 kroków musi być wykonany w poniższej kolejności przez wszystkich graczy, według ich bieżącej kolejności w rundzie, zanim przejdzie się do kroku następnego.

- 1 **LISTA PRZEBOJÓW**
Przeprowadźcie punktację PIOSENEK na LIŚCIE (patrz **LISTA PRZEBOJÓW**).
- 2 **POPULARNOŚĆ**
Zwiększcie POPULARNOŚĆ o 1 za każdy ŻETON KONCERTU na waszych KARTACH MUZYKÓW.
- 3 **KONTROLA SATYSFAKCJI**
Obniżcie SATYSFAKCJĘ waszych zespołów o 1 (do min. 0) za każdego MUZYKA:
 - Który nie gra w stylu najwyższej odkrytej PIOSENKI waszego ZESPOŁU na miejscach 1 do 5 LISTY (tj. litera na jego większej kostce gitarowej różni się od litery STYLU tej PIOSENKI);
 - Jeśli wasz ZESPOŁ nie ma żadnej odkrytej PIOSENKI na miejscach 1 do 5 LISTY pomimo jej notowań;
- 4 **ROZRACHUNKI**
Zapłaćcie do banku Fony równe sumie SIŁ wszystkich kart użytych na waszych STOSACH WPŁYWÓW i odrzućcie ja na wspólny stos.

10. LISTA PRZEBOJÓW

Wykonajcie czynności w poniższej kolejności:

A. PUBLIKACJA – Odkryjcie wszystkie PIOSENKI umieszczone na LIŚCIE PRZEBOJÓW.

B. RANKING – Ustalcie wartości wszystkich PIOSENEK dodając do siebie poniższe punkty. Pusta ścianka na KOSTCE TRENDU oznacza, że każda wartość danego elementu PIOSENKI do niej pasuje.

- **+4 punkty**, jeśli STYL PIOSENKI jest identyczny z symbolem na KOSTCE STYLU;
- **+3 punkty**, jeśli TEKST PIOSENKI jest identyczny z symbolem na KOSTCE TEKSTU;
- **+2 punkty**, jeśli TEMPO PIOSENKI jest identyczne z symbolem na KOSTCE TEMPA;
- **+1 punkt**, jeśli GŁOŚNOŚĆ PIOSENKI jest identyczna z symbolem na KOSTCE GŁOŚNOŚCI;
- **+liczba** w ostatnim piątym polu PIOSENKI.

C. KLASYFIKACJA - Połóżcie PIOSENKI na TORZE PUNKTACJI LISTY przy polach odpowiadających punktom obliczonym w kroku B.

D. REMISY

- **DUPLIKATY:** Usuńcie wszystkie, poza najlepszą, identyczne PIOSENKI tego samego gracza, tj. gdy ich wszystkie 4 symbole są identyczne (pole 5 nie jest uwzględniane).
- **SPONSORZY:** W przypadku gdy w kroku B i C PIOSENKI uzyskują identyczną ilość punktów wygrywa PIOSENKA gracza, który (według kolejności w rundzie) odrzucił na swój STOS WPLYWÓW karty SPONSORÓW o łącznej najwyższej wartości (odrzućcie nie uprawnia do dobierania nowych KART WPLYWU z talii). Gdy brak rozstrzygnięcia, to wygrywa PIOSENKA uzyskująca więcej punktów z trafień w KOSTKI TRENDU, bez punktów z ostatniego piątego pola (patrz **RANKING**). Gdy nadal brak rozstrzygnięcia, to remis utrzymuje się. PIOSENKI przegrywające schodzą na pozycję niższą i jeśli jest już zajęta, to spychają obecne tam PIOSENKI niżej.

E. PUNKTACJA: PIOSENKĘ (-I) o najwyższym wyniku przelóżcie na pole 1 LISTY, a następnie odpowiednio na kolejne wolne pola od góry. PIOSENKI remisujące przechodzą na to samo miejsce.

F. WZROST POPULARNOŚCI – Zwiększcie swoje POPULARNOŚCI o poniższe punkty (remisujący dzielą z zaokrągleniem w dół tylko punkty za miejsce, tj. bez bonusów za trafienia). Dodatkowo gracze z miejsc 1 do 3 podnoszą swoje znaczniki POPULARNOŚCI (jeśli leżały):

- **1 miejsce:** +5 oraz +1 (za trafiony STYL), +2 (za trafione wszystkie 4 elementy). Postawcie swoje znaczniki POPULARNOŚCI.
- **2 miejsce:** +4 oraz +1 (za trafiony STYL), +1 (za trafione wszystkie 4 elementy). Postawcie swoje znaczniki POPULARNOŚCI.
- **3 miejsce:** +3 oraz +1 (za trafiony STYL). Postawcie swoje znaczniki POPULARNOŚCI.
- **4 miejsce:** +2
- **5 miejsce:** +1

G. ZAMKNIĘCIE – Pozostawcie na LIŚCIE PIOSENKI odkryte na miejscach 1 do 5, a te z miejsc 6 do 10 bezpowrotnie usuńcie. Nie można ich ponownie wprowadzić na LISTĘ.



PIOSENKA gracza szarego trafiła we wszystkie KOSTKI TRENDU (10 pkt): STYL (4 pkt), TEKST (3 pkt), TEMPO (2 pkt) oraz GŁOŚNOŚĆ (1 pkt). W połączeniu z cyfrą w ostatnim polu (1) jej łączna wartość to 11 pkt na TORZE PUNKTACJI LISTY.

PIOSENKA gracza niebieskiego nie trafiła w STYL (biała kostka), ale trafiła we wszystkie pozostałe KOSTKI TRENDU (3+2+1 = 6 pkt), co w połączeniu z cyfrą 5 w ostatnim jej polu daje też 11 pkt na TORZE PUNKTACJI LISTY. Żaden gracz nie odrzucił w tym momencie kart SPONSOR, więc ostatecznie wygrywa PIOSENKA gracza szarego, gdyż jej suma punktów z trafień w KOSTKI TRENDU jest wyższa (10 pkt PIOSENKI gracza szarego przeciw 6 pkt PIOSENKI gracza niebieskiego).

PIOSENKI gracza czerwonego i zielonego trafiły identycznie w STYL (biała kostka, 4 pkt) i TEKST (niebieska kostka, 3 pkt), co w połączeniu z identycznymi wartościami 1 w ich ostatnich polach daje każdej łączną ilość 8 punktów na TORZE PUNKTACJI LISTY i jest remis. Gracz czerwony odrzuca z ręki na swój STOS WPLYWÓW kartę SPONSORA o SILE 1, więc jego PIOSENKA wygrywa remis, a PIOSENKA gracza zielonego spada na pole 7.

PIOSENKA gracza złotego trafiła tylko w TEMPO (złota kostka, 2 pkt), co przy cyfrze 0 w ostatnim jej polu daje końcową wartość 2 pkt na TORZE PUNKTACJI LISTY.

Po zakończeniu punktowania należy przenosić PIOSENKI z TORU PUNKTACJI LISTY, począwszy od góry, na kolejne najwyższe pola LISTY PRZEBOJÓW. Przykładowe przemieszczenie dla PIOSENEK z tego notowania pokazują czerwone strzałki.

11. KARUZELA ZDARZEŃ



Po zakończeniu każdej rundy, znacznik na KARUZELI ZDARZEŃ jest przesuwany o jedno pole zgodnie ze wskazówkami zegara i zachodzi zdarzenie z pola, na którym się zatrzymał.

1 ZMIANA TRENDU

Rzucicie 4 KOSTKAMI TRENDU i wynik umieścicie według kolorów na POLACH TRENDU. TREND EXPERT umieszczony pomiędzy KOSTKAMI zapobiega zdarzeniu, ale wraca na STOS WPŁYWU jego właściciela.

2 KONTROLA POPULARNOŚCI

Każdy gracz ze znacznikiem POPULARNOŚCI na boku lub bez odkrytej PIOSENKI na miejscach 1 – 5 LISTY pomimo jej notowań losuje 1 KARTĘ WPŁYWU na wspólny stos kart użytych i o jej SIŁĘ obniża swoją POPULARNOŚĆ (do min. 0). Kara jest podwójna jeśli oba ww. warunki są spełnione. Leżące znaczniki POPULARNOŚCI są stawiane.

3 WYPŁATA

Zapłaćcie do banku po 5 Fonów za każdą KARTĘ MUZYKA w waszych ZESPOŁACH oraz po 1 Fonie za każdy ŻETON KONCERTU na nich. Zwiększcie wasze SATYSFAKCJE o 1 (do max. 5).

4 KONTROLA INTEGRACJI

Usuńcie z waszych PLANSZ ZESPOŁU wszystkie KARTY MUZYKA (wraz z ich ŻETONAMI KONCERTÓW), których NIEZALEŻNOŚĆ jest wyższa od SATYSFAKCJI ZESPOŁU. Zmniejszcie odpowiednio limity rąk odrzucając nadmiary kart.

5 TANTIEMY

Pobierzcie z banku Fony równe waszym POPULARNOŚCIOM lub wpłaćcie do banku kwoty z pól ujemnych.

12. ZAKOŃCZENIE GRY I PODLICZENIE PUNKTÓW

Gdy któryś z graczy jako pierwszy dotrze na ostatnie pole gry (zobacz **ZAKOŃCZENIE GRY**), wywołany jest KONIEC KWARTAŁU, a po nim bieżąca runda dogrywana jest do końca. Grę wygrywa gracz z najwyższą POPULARNOŚCIĄ po poniższych modyfikacjach:

- +1 za każde 10 Fonów posiadane na koniec gry, po zapłaceniu wszystkich użytych kart leżących na STOSIE WPŁYWÓW. W przypadku braku gotówki do opłacenia tych kart należy wykonać CHAŁTURĘ (patrz strona 7);
- -1 za każdy punkt poziomu SATYSFAKCJI poniżej 5;
- -1 za każde niezajęte POLE MUZYKA z instrumentem obowiązkowym;
- -SIŁA wylosowanej KARTY WPŁYWU, jeśli znacznik POPULARNOŚCI gracza jest przewrócony;
- -SIŁA wylosowanej KARTY WPŁYWU, jeśli gracz nie posiada odkrytej PIOSENKI na miejscach 1 do 5 LISTY pomimo jej notowań.

Przy remisie decyduje wyższa POPULARNOŚĆ, a w drugiej kolejności większa gotówka w jej wartości rzeczywistej.

Projekt i opracowanie gry: Grzegorz Majewski
Postaci: Yuri Schipakin (www.vectorfaces.com)
Opracowanie graficzne: Maciej Hajnrich (www.valpnov.com)
Copyright: Grzegorz Majewski 2008 - 2019

Grę dedykuję mojej rodzinie: żonie Joli, córce Mai, synowi Jakubowi oraz moim ulubionym muzykom na świecie. GM.

TESTERZY:

Zespół strategiczny: Drożdzu, Mishire, Qbi, Qrek;
Katowice: Ola oraz Grzegorz Chudy i ich przyjaciele: Magda i Michał, Rafał Szukalski, Krzysztof Wiklik;
Tychy: Blejzimirz, Evenfall, Federant, Jar, Kacik, Kolder, MG, Ziela;
Śląski Klub Fantastyki Katowice: Aba, Biled, Gregorius, Hołek, Łukasz, Ork;
Kędzierzyn Koźle: Andrzej, Bożena, Chemann, Czmielon, DanCo, Dart_misiekh, Tomek;
Warszawa: Kasia i Piotr Andrzejewicz, Bazyn, Filippos, Sławomir Kakietek, Łukasz, Mustafa, Opsiak, Sir-Lothar.