



Bubeníková mánie

LEGENDA HRY

Ten pocit, když na vaši hudbu paří v kotli zástup skalních fanoušků, je zkrátka k nezaplacení. Společné chvíle na pódiu patří mezi ty nejsilnější zážitky vůbec. Málokdo si však uvědomuje, kolik za takovým povedeným koncertem stojí práce. Nejdříve je potřeba vytvořit a nacvičit repertoár, to je každému jasné, ale tím to teprve začíná. Mít amatérskou rockovou kapelu totiž znamená neustálé hledání průsečíku časových možností jednotlivých členů. Domluvit termín zkoušky může být často nadlidský úkol, ostatně uvidíte sami! Počáteční nadšení jednotlivých muzikantů postupně uvádá a v jejich soukromých životech se začínají objevovat i jiné priority. Jak velkou oběť bude pro společné dílo nutné položit, ovlivňují barevné kostky, které určují momentální potřeby jednotlivých členů kapely.

HERNÍ MATERIÁL

Seznam herního materiálu uvedený níže si můžete prohlédnout na [obrázku 1](#) na další straně.

1. 4x barevná Muzikostka
2. 8x hudební žánr (4 dvojice kytar (sběratelská edice) / žetonů (cestovní edice))
3. 1x deska kariéry
4. 4x mixážní pult s 12 šavlemi
5. 4x fanouškovský kotel
6. 4x únikový koridor
7. 4x modul techniky (v cestovní verzi včetně odpovídajících žetonů muzikantů)
8. 44x fanoušek (4 sady po 11 fanoušcích)
9. 4x modul piva
10. 6x impulz k akci
11. 16x žeton muzikantů pro modul piva (4 sady po 4 žetonech)
12. 8x týpek v hajzlu
13. 1x modul promo akce (pouze ve sběratelské edici)
14. 1x pravidla (pouze ve sběratelské edici)



Obrázek 1 – Seznam herního materiálu (příklad sběratelské edice)

CÍL HRY

Cílem hry je získat co nejvyšší počet fanoušků, kteří se počítají jako vítězné body. Fanoušky získáte pokaždé, když v důsledku úspěšného hudebního tahu postoupíte na desce kariéry na černé klapky (sběratelská edice) / pole v horní řadě (cestovní edice) reprezentující koncerty.



Postoupením na bílé klapky (sběratelská edice) / pole ve spodní řadě (cestovní edice) reprezentující neveřejné zkoušky fanoušky nezískáváte.

PŘÍPRAVA HRY

1. Umístíte doprostřed hrací plochy desku kariéry a okolo ní sestavte do čtverce všechny fanouškovské kotle a únikové koridory.
2. Každý hráč obdrží 1 mixážní pult, který připojí k 1 kotli na hrací ploše.
3. Nastavte všechny šavle na mixážním pultu do horní polohy na hodnotu (-0 dB).
4. Každý hráč obdrží 1 modul techniky, který připojí z levé strany ke svému mixážnímu pultu.
5. Každý hráč si zvolí jeden hudební žánr, obdrží 2 kytary/žetony od tohoto hudebního žánru, z nichž jeden umístí na modul techniky a druhý na startovní sloupec/pole na desce kariéry.



Startovní sloupec/pole na desce kariéry slouží pro hru dlouhé kariéry vaší kapely, která však může v plném počtu hráčů trvat i 3 hodiny. Pokud si chcete hru zkrátit, je možné začít kariéru od klapky E (střední kariéra) nebo G (krátká kariéra) na desce kariéry.

6. U sběratelské edice nastavte všechny ukazatele (velký černý i malé barevné) na modulu techniky na nula hvězdiček. U cestovní edice umístěte všechny žetony muzikatu a žeton hudebního žánru do levého sloupce (nula hvězdiček) na modulu techniky.
7. Umístěte na desku kariéry modul promo akce (pouze ve sběratelské edici) a jednotlivé bubny modulu libovolně nastavte plochou stranou nahoru.
8. Každý hráč obdrží 1 fanouška, kterého si umístí do svého kotle (jedná se konkrétně o bubeníkovu mámu, jejíž přízeň máte už v momentě založení kapely.)
9. Zbytek fanoušků umístěte poblíž hrací plochy tak, aby je měli hráči po ruce.



Pokud hrajete hru v menším počtu hráčů než 4, odstraňte za každého chybějícího hráče ze hry 11 fanoušků.

10. Umístěte 4 Muzikostky poblíž hrací plochy tak, aby je měli hráči po ruce.
11. Zvolte začínajícího hráče – kdo si naposledy zpíval ve sprše, začíná.
12. Určete, zda budete hrát základní hru nebo plnoletou variantu hry, při které se do hry přidává modul piva.



Pro první hru a seznámení se s jejími principy doporučujeme použít základní variantu hry.

PŘÍPRAVA MODULU PIVA

13. Každý hráč obdrží modul piva, který si připojí z pravé strany ke svému mixážnímu pultu.



Ve hře musí být vždy použity všechny 4 moduly piva, aby byl zajištěn správný koloběh impulzů k akci, a proto v případě hry ve dvou nebo třech hráčích umístěte na volná místa poblíž prázdných kotlů i moduly piva chybějících (imaginárních) hráčů otočené na bok.

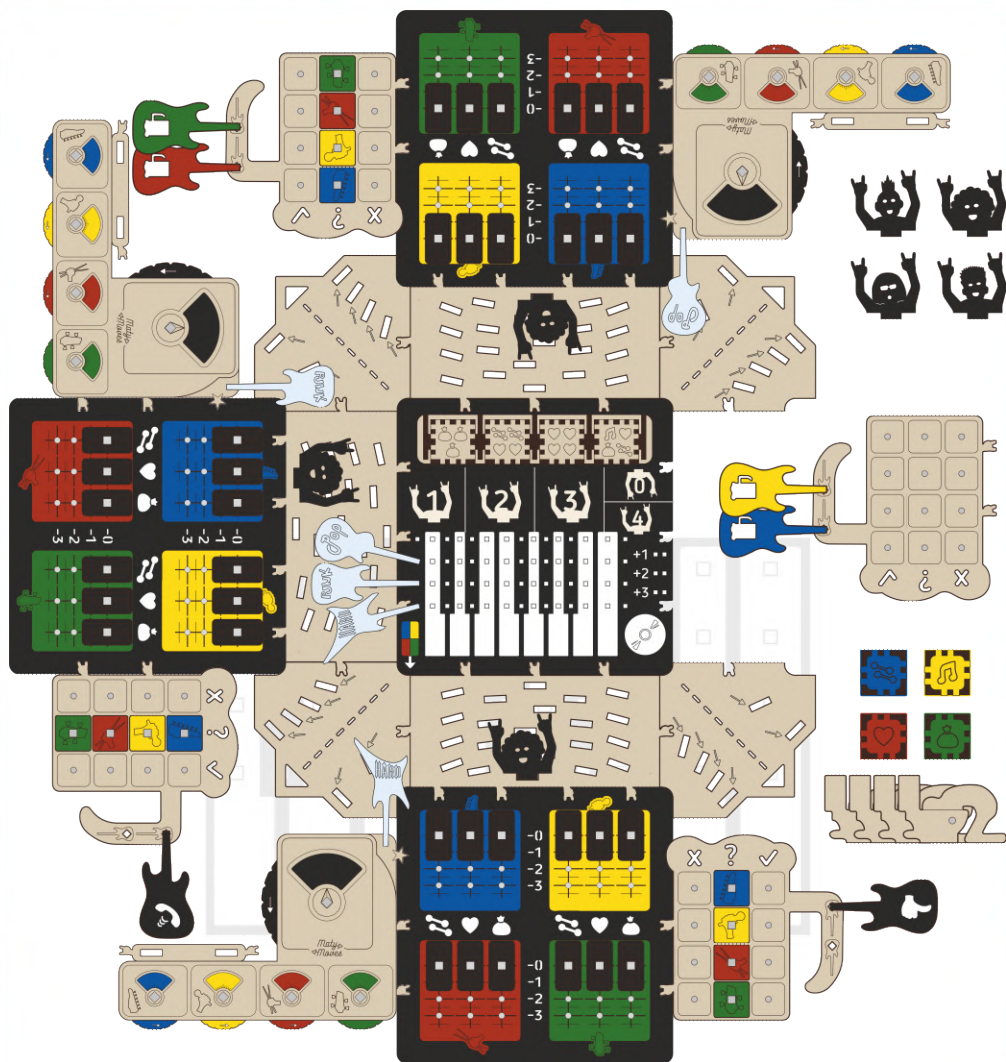
14. Každý hráč obdrží 4 žetony členů kapely (1 od každé barvy) a umístí je na prostřední sloupec na modulu piva označený otazníkem.
15. Rozdělte impulzy k akci (4 barevné a 2 černé) mezi jednotlivé hráče následujícím způsobem:
 - a. Začínající hráč si vybere jeden z impulzů, umístí jej na svůj modul piva a zbylých pět předá následujícímu hráči ve směru hodinových ručiček.
 - b. Ten si opět vybere jeden impulz a předá zbytek impulzů dál.
 - c. To stejné učiní i třetí hráč.
 - d. Poslední (čtvrtý) hráč si vybere 2 impulzy.
 - e. Zbývající (šestý) impulz k akci obdrží třetí hráč.



Dojde-li řada na imaginárního hráče, vybírá jeho impulz k akci poslední skutečný hráč.

16. Umístěte typky v hajzlu poblíž hrací plochy tak, aby je měli hráči po ruce.

Následující [obrázek 2](#) znázorňuje přípravu kompletní hry pro 3 hráče.



Obrázek 2 – Příprava hry pro tři hráče (sběratelská edice) včetně modulu promo akce a piva

✈️ VÝZNAM SYMBOLŮ ➡️

Ve hře se můžete setkat s následujícími symboly:

Symbol	Význam	Umístění
	Fyzická kondice	Muzikostky, mixážní pult, modul promo akce
	Vztahy	Muzikostky, mixážní pult, modul promo akce
	Peníze	Muzikostky, mixážní pult, modul promo akce
	Chuť hrát	Muzikostky (2x), modul promo akce
	☐ Iniciativa ☐	☐ Muzikostky ☐
	☐ Palec ☐	☐ Impulz k akci – modul piva ☐
	☐ Telefon ☐	☐ Impulz k akci – modul piva ☐
	☐ Pivo ☐	☐ Impulz k akci – modul piva ☐
	☐ Týpek v hajzlu ☐	☐ Modul promo akce ☐

✈️ PRŮBĚH HRY ➡️

Hráči se střídají v tazích, během kterých opakovaně hází kostkami a z jednotlivých hodů si vybírají, které symboly si vzít či nevzít na ruku. Na začátku svého tahu musíte určit jeho povahu. Vybrat si můžete mezi hudebním a civilním tahem, přičemž každý z nich má jiný efekt.

Každý hráč nejprve hodí všemi kostkami a poté si zvolí jeden symbol, který určí, zda bude hrát hudební nebo civilní tah. Pokud se hráč rozhodne pro hudební symbol (iniciativa nebo chuť hrát), bude jeho tah hudební, zatímco rozhodne-li se pro civilní symbol (fyzická kondice, vztahy, peníze), bude jeho tah civilní.

Poté si může vzít i další symboly, o které má zájem, a zbývajících kostkami hodí znovu.



Pamatujte, že po prvním hodu kostkami si vždy musíte vzít minimálně 1 kostku. První zvolená kostka určí povahu celého vašeho tahu (hudební / civilní).



Pokud při prvním hodu padnou na všech kostkách pouze civilní nebo pouze hudební symboly, nemáte možnost výběru a povaha vašeho tahu je předem určena.

V každém dalším hodu má hráč tři možnosti:

1. Vzít si jednu nebo více kostek a poté těmi zbylými (jsou-li) házet znovu.
2. Nevzít si žádnou kostku a podplatit poslední hod – poté házet znovu.
3. Nevzít si žádnou kostku, hod nepodplatit a tím ukončit svůj tah.



Podplácení výsledku hodu je hlavní strategický nástroj pracující s pravděpodobností. Podplácet budete muset poměrně často. Někdy se dokonce může vyplatit hod podplatit dobrovolně – tedy nevzít si žádnou kostku, přestože byste mohli.

Tah končí v okamžiku, kdy si hráč postupně odebral všechny kostky a nemá už žádné, kterými by házel, nebo už nechce nebo nemůže zbývajících kostkami házet dál. V tomto okamžiku hráč vyhodnotí výsledek svého tahu, předá kostky dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček a celá situace se opakuje.



HUDEBNÍ TAH



Smyslem hudebního tahu je posunout se na desce hudební kariéry. K tomu však může dojít pouze tehdy, když na všech čtyřech kostkách nasbíráte hudební symboly, přičemž je nutné splnit ještě jednu podmínku – alespoň jeden ze symbolů musí být iniciativa.



Hudebního tahu se musí vždy účastnit všichni 4 členové kapely.

EFEKTY HUDEBNÍHO TAHU

Úspěšný hudební tah má dva efekty:

1. Posuňte žeton se svým hudebním žánrem o jedno pole (půltón) doprava na klaviatuře na desce kariéry.
2. Snižte u každého člena kapely libovolný životní aspekt (šavli na mixážním pultu) o jeden stupeň dolů. Každý člen zkrátka musí pro kapelu obětovat něco ze svého soukromého života, bez toho není možné posun v rámci kariéry provést.



Pokud by některý člen kapely už neměl co obětovat (úplné vyčerpání ve všech životních aspektech), není možné hudební tah provést.

Pokud vám v hudebním tahu při některých hodech kostkami (kromě prvního) padnou symboly, které se vám nehodí, můžete se rozhodnout nevzít si žádnou kostku, celý hod (všechny hozené kostky) podplatit a házet znovu.

PODPLÁCENÍ V HUDEBNÍM TAHU

Podplácení v hudebním tahu probíhá následovně:

- Za každou kostku s civilním symbolem, která je součástí podpláceného hodu, posuňte u odpovídajícího člena kapely (barva) příslušnou šavli na mixážním pultu o jeden stupeň dolů. Cenou za podplácení je tedy skutečnost, že muzikanti v jednotlivých životních aspektech strádají.
- Pokud u daného člena kapely již není možné posunout příslušnou šavli dolů (nachází se na spodní úrovni -3 dB), hod nelze podplatit. V takovém případě je hudební tah považován za neúspěšný a je ukončen bez efektu.
- Symbol chuť hrát (nota) je možné podplatit zdarma (životní aspekty muzikantů se nesnižují).



Toto je užitečné v případě, že se snažíte na kostce (kostkách) hodit symbol iniciativa, ale místo toho padne symbol(y) chuť hrát. V takovém případě je možné hod opakovat, aniž by vás to něco stálo.

NEÚSPĚŠNÝ HUDEBNÍ TAH

Hudební tah je neúspěšný v následujících případech:

- Hráč ukončí hudební tah předčasně tím, že se rozhodne nevzít si žádnou z hozených kostek a nepodplácet.
- Hráč nehodí na kostkách hudební symboly a je donucen podplácet, avšak podplácený člen kapely už má příslušný životní aspekt snížený na nejnižší stupeň (-3 dB), a proto ho nelze podplatit.
- Hráči se sice ve svém hudebním tahu podařilo hodit 4 hudební symboly, ale některý z členů kapely má všechny životní aspekty snižené na nejnižší stupeň (-3 dB) a tedy už nemá co obětovat jako cenu za hudební tah.

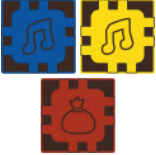
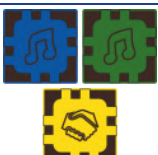
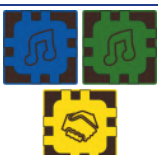


Nezapomeňte, že pro úspěšný hudební tah nestačí nasbírat čtyři hudební symboly chuť hrát, ale minimálně 1 symbol musí být iniciativa.



Při neúspěšném hudebním tahu nesnižujete členům kapely žádný z životních aspektů jako oběť, ale budou vám odcházet fanoušci (viz [KONEC TAHU - ZÁJEM FANOUŠKŮ](#), str. 12).

PŘÍKLAD HUDEBNÍHO TAHU

Číslo hodu	Hozeno na kostkách	Popis	Vybráno
1. hod		Hráč se rozhodl, že bude hrát hudební tah, aby se posunul na desce hudební kariéry. Musí si tedy vybrat alespoň 1 hudební symbol. Vezme si tedy zelený symbol chuť hrát.	
2. hod		Z druhého hodu si hráč může vzít buď oba symboly, nebo jeden z nich. Hráč si vezme pouze 1 symbol chuť hrát, protože potřebuje hodit symbol iniciativy.	
3. hod		Nepadl žádný hudební symbol. Aby hráč mohl pokračovat v tahu, musí hod podplatit a snížit oběma členům kapely (zpěvák, bubeník) fyzickou kondici o jeden stupeň.	
4. hod		Na kostkách sice padly 2 hudební symboly, ale pro úspěšný hudební tah potřebuje hráč alespoň 1 symbol iniciativy, a proto si nevezme žádnou kostku a hod podplatí, protože ho to nic nestojí.	
5. hod		Na jedné z kostek padl klíčový symbol iniciativy potřebný pro úspěšný hudební tah. Hráč si vezme žlutou kostku. Zbývající kostkou bude házet znovu bez podplácení.	
6. hod		Nepadl žádný hudební symbol. Aby hráč mohl pokračovat v tahu, musí hod podplatit a snížit bubeníkovu fyzickou kondici o jeden stupeň. Pokud by hráč nechtěl nebo nemohl bubeníkovu fyzickou kondici snížit (nachází se na spodní úrovni -3 dB), musel by svůj tah ukončit bez efektu.	
7. hod		Konečně padl poslední symbol potřebný pro hudební tah. Čtveřice hudebních symbolů je doplněna.	

K dosažení kombinace symbolů vedoucích k posunu v hudební kariéře hráč potřeboval 7 hodů a stálo ho to 3 snížení fyzické kondice (1x u zpěváka a 2x u bubeníka). Nyní ještě musí hráč snížit každému členovi kapely jeden životní aspekt (šavli na mixážním pultu) jako oběť. Pokud by některý člen kapely už neměl co obětovat, není možné posun v kariéře provést a hudební tah je okamžitě ukončen bez efektu.

CIVILNÍ TAH

Smyslem civilního tahu je dobít jednotlivé životní aspekty a zlepšit úroveň techniky muzikantů.

Narozdíl od hudebního tahu se civilního tahu nemusí účastnit všichni čtyři členové kapely.

EFEKTY CIVILNÍHO TAHU

Efekty civilního tahu jsou následující:

- Za každý civilní symbol posuňte šavli odpovídajícího životního aspektu (symbol) u odpovídajícího člena kapely (barva) do plného nabití (nejvyšší hodnota na mixážním pultu -0 dB).
- Za každý symbol chuť hrát (nota) zvyšte úroveň techniky u odpovídajícího člena kapely (barva) na modulu techniky o jednu hvězdičku. Více informací naleznete v kapitole [MODUL TECHNIKY – ÚROVEŇ KAPELY](#), str. 16.
- Symbol iniciativy během civilního tahu nemá žádný efekt.

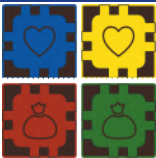
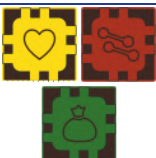
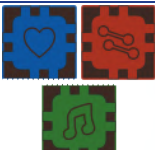
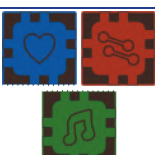
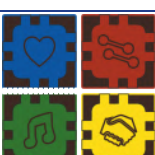
Pokud vám v civilním tahu při některých hodech kostkami (kromě prvního) padnou symboly, které se vám nehodí, můžete se rozhodnout nevzít si žádnou kostku, celý hod (všechny hozené kostky) podplatit a házet znovu.

PODPLÁCENÍ V CIVILNÍM TAHU

Podplácení v civilním tahu se od hudebního tahu liší a probíhá následovně:

- Za každou kostku s civilním symbolem, která je součástí podpláceného hodu, posuňte u odpovídajícího člena kapely (barva) příslušnou šavli na mixážním pultu o jeden stupeň dolů. Cenou za podplácení je tedy skutečnost, že muzikanti v jednotlivých životních aspektech strádají.
- Pokud u daného člena kapely již není možné posunout příslušnou šavli dolů (nachází se na spodní úrovni -3 dB), hod nelze podplatit.
- Když v rámci civilního tahu padne alespoň 1 kostka s hudebním symbolem (chuť hrát nebo iniciativa), tento hod nelze podplatit a musíte si z něj minimálně 1 kostku vzít.

PŘÍKLAD CIVILNÍHO TAHU

Číslo hodu	Hozeno na kostkách	Popis	Vybráno
1. hod		Hráč je donucen k civilnímu tahu, protože v prvním hodu padly na kostkách pouze civilní symboly. Hráč si vybere symbol vztahů kytaristy (modrý).	
2. hod		Vztahy zpěváka (žlutý) i peníze basáka (zelený) má hráč zatím v dobré kondici, a tak si raději vybere symbol fyzické kondice bubeníka (červený).	
3. hod		Na jedné z kostek padl hudební symbol, a proto tento hod nelze podplatit. Hráč si vybere zelený symbol chuť hrát, aby mohl zvýšit úroveň basákovi techniky.	
4. hod		Vztahy zpěváka (žlutý) si hráč vzít nechce, a tak se rozhodne hod podplatit a sníží zpěvákovi vztahy o jeden stupeň. Poté hodí žlutou kostkou znovu.	
5. hod		Na kostce padl hudební symbol iniciativy, který není možné podplatit. Hráč si ji tedy musí vzít, i když mu nepřináší žádný užitek.	

Na základě vybrané kombinace symbolů hráč na konci svého tahu doplní kytaristovi vztahy a bubeníkovu fyzickou kondici na maximum (-0 dB). Hráč rovněž zvýší basákovu úroveň techniky o jednu hvězdičku.



KONEC TAHU - ZÁJEM FANOUŠKŮ



Měřítkem úspěchu je pozornost fanoušků, která je závislá na frekvenci veřejných událostí, na kterých je možné vaši kapelu vidět a slyšet. Logickou vlastností těchto živých vítězných bodů je skutečnost, že je nemáte jisté. Zájem fanoušků totiž přirozeně časem polevuje, a pokud jej nebudete pravidelně živit dalšími koncerty, bude jejich povědomí o vaší kapele postupně uvatat. Když o vás dlouho neuslyší ani zmínku, tak dokonce úplně zapomenou.

Na konci každého tahu jednotlivých hráčů je nutné vyhodnotit zájem nebo ztrátu zájmu fanoušků podle následujících pravidel:

FANOUŠCI ODCHÁZÍ

Fanoušci odchází v následujících případech:

- Hráč v tomto kole hrál civilní tah.
- Hráč v tomto kole hrál hudební tah, který byl neúspěšný (viz [NEÚSPĚŠNÝ HUDEBNÍ TAH](#), str. 9).
- Hráč v tomto kole hrál úspěšný hudební tah, jehož výsledkem byl posun na desce hudební kariéry na **bílou klapku** (sběratelská edice) / **pole ve spodní řadě** (cestovní edice) reprezentující neveřejnou zkoušku.

K odcházení fanoušků dochází pomocí únikových koridorů (z pohledu hráče jde vždy o dva rohové díly po stranách jeho fanouškovského kotle). K dispozici máte dva koridory s různým počtem slotů. Dokud se vaši fanoušci nachází v únikových koridorech, jedná se pořád o vaše fanoušky.

Když má dojít k odcházení fanoušků, neodchází všichni naráz, ale vždy pouze dva z nich (každý jedním koridorem). Pokud ani v příštích tazích nebudete mít koncert, týká se odcházení také všech fanoušků, kteří se v koridorech již nachází. Jednoduše je posuňte o jedno pole ve směru šípek. Jejich sloty okamžitě zaujmou dva noví fanoušci z kotle, pokud tam ještě nějakí jsou. Pro ulehčení práce můžete fanoušky stojící v koridorech rovnou přeskočit těmi nově odcházejícími, výsledek bude stejný. Pokud v kotli zbývá pouze jeden (poslední) fanoušek, můžete si vybrat, kterým únikovým koridorem ho pošlete.

Pokud máte posunout fanouška v rámci odcházení dál, ale v koridoru již není žádný další slot, fanouška ztrácíte a musíte ho umístit do společné zásoby.

ZÍSK NOVÝCH FANOUŠKŮ

Nové fanoušky je možné získat v následujících případech:

- Hráč v tomto kole hrál úspěšný hudební tah, jehož výsledkem byl posun na desce hudební kariéry na **černou klapku** (sběratelská edice) / **pole v horní řadě** (cestovní edice) reprezentující koncert nebo křest CD.
- Hráč provedl některou z promo akcí, jejíž odměnou jsou noví fanoušci (pouze ve sběratelské edici). Více informací naleznete v kapitole [MODUL PROMO AKCE](#), str. 16.

Počet nových fanoušků, který po odehraném koncertu získáte, se postupně zvyšuje a řídí se hodnotou (1 až 4) na fandící číslici znázorněné nad polem hudební kariéry, kde se aktuálně nachází vaše kapela.

Nové fanoušky umístíte kamkoliv do fanouškovského kotle. Spolu s nimi vraťte do kotle i všechny fanoušky postávající v obou vašich únikových koridorech (pokud se tam nějakí fanoušci nachází).



Posunem na desce hudební kariéry na černou klapku jednak získáte nové fanoušky a zároveň si přemístíte odcházející fanoušky z únikových koridorů zpět do kotle. Posunem na desce hudební kariéry na bílou klapku nezískáte nové fanoušky a zároveň vám budou stávající fanoušci odcházet (viz [FANOUŠCI ODCHÁZÍ](#), str. 13).

PŘETAHOVÁNÍ FANOUŠKŮ

Pokud máte získat nové fanoušky a ve společné zásobě jich již není dostatečné množství, dochází k tzv. přetahování fanoušků mezi jednotlivými kapelami.



Není možné přetahovat fanoušky přímo z kotle, jsou totiž ještě plní dojmy z posledního koncertu. Přetahování fanoušků se týká pouze fanoušků stojících v únikových koridorech vašich protihráčů.

V případě přetahování fanoušků přiřadte fanouškům stojících v únikových koridorech číselnou hodnotu (1 až 4) podle pořadí jejich slotu od kotle směrem ven. Například fanoušci, kteří zatím odcházeli jen jednou a nachází se tedy v prvním slotu od kotle směrem ven, mají hodnotu 1.

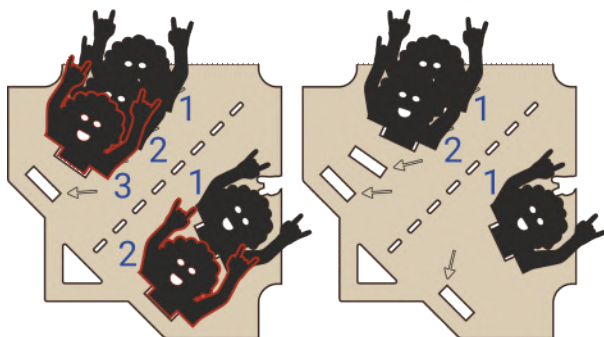
Poté protihráčům přetáhněte počet fanoušků chybějících ve společné zásobě postupně od fanoušků s nejvyšší hodnotou k nižším (4, 3, 2, 1).



Nesmíte někomu přetáhnout fanouška, pokud se v některém z únikových koridorů všech protihráčů nachází fanoušek s vyšší hodnotou.

Pokud se v koridoru se 4 sloty nachází fanoušek se stejnou hodnotou odcházení jako v koridoru se 2 sloty, má fanoušek v koridoru se 2 sloty vždy přednost. Fanoušci v koridoru se 4 sloty jsou totiž věrnější, protože o ně přijdete až s delším časovým odstupem. Pokud by se ve více koridorech se 4 sloty nebo ve více koridorech se 2 sloty nacházel fanoušek se stejnou hodnotou odcházení, můžete si vybrat, kterého přetáhnete.

Příklad: máte získat 3 nové fanoušky, ale ve společné zásobě už je pouze 1. V únikových koridorech protihráčů je situace následující (viz [obrázek 3](#) na další straně). Hráč si tedy vezme 1 fanouška ze společné zásoby, dalšího (hodnota 3) z koridoru se 4 sloty a posledního (hodnota 2) z koridoru se 2 sloty. V tomto příkladu není možné přetáhnout oba fanoušky z koridoru se 4 sloty, protože fanoušek v koridoru se 2 sloty má v případě shody přednost.

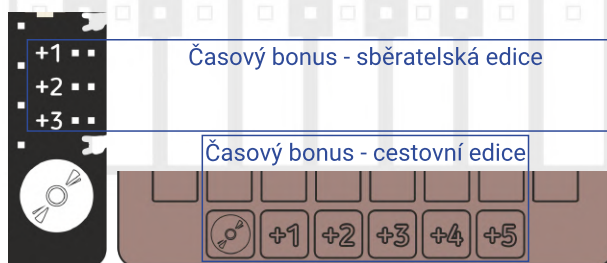


Obrázek 3 – Výběr fanoušků v koridorech více hráčů (příklad)

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy se všechny kapely dostanou na konec své amatérské hudební kariéry, kde je čeká křest CD (poslední pole na desce hudební kariéry). Kapela, která se dostane na toto pole a vydá CD, už nemůže přijít o žádné fanoušky a navíc získá 1 vítězný bod za každé kolo, které ostatní kapely potřebují k dosažení posledního pole hudební kariéry.

Vždy, když se kapela s již vydaným CD dostane na řadu, si místo svého tahu přidá jeden bod na pomocné tabulce na desce kariéry znázorňující tento časový bonus (viz [obrázek 4](#) níže).



Obrázek 4 – Časový bonus ve sběratelské i cestovní edici

Pokud budete potřebovat více polí, než kolik nabízí hrací deska, můžete pro navýšení svého časového bonusu použít například svůj druhý žeton označující hudební žánr.



Počet bonusových bodů, který můžete získat, není nijak omezen.

Jakmile poslední kapela vydá CD, hra ihned končí. Hráči si sečtou své fanoušky a případné bonusové body a hráč s nejvyšším počtem vyhrává hru. V případě shody vítězí hráč, který má více bonusových bodů. Pokud i tak dojde ke shodě, hráči vítězství sdílejí.

MODUL TECHNIKY - ÚROVEŇ KAPELY

Modul techniky slouží pro zvyšování hudební úrovně jednotlivých muzikantů, ale i kapely jako celku.

Pokud hráč v rámci civilního tahu nasbírá nějaké symboly chuť hrát, zvýší si u příslušných členů kapely úroveň techniky o jednu hvězdičku.

Jakmile poslední (čtvrtý) člen kapely dosáhne určitého počtu hvězdiček, dojde k navýšení celkové úrovně kapely o jednu hvězdičku.



Celková úroveň kapely tedy vždy odpovídá úrovni technicky nejzaostalejšího člena.

Pokaždé, když vaše kapela dosáhne vyšší technické úrovně než některá z kapel protihráčů, si přidejte na modul techniky 1 fanouška ze společné zásoby. Za každou hvězdičku, o kterou je vaše technická úroveň vyšší, budete mít na modulu techniky 1 fanouška, můžete tam tedy mít celkem až 3 fanoušky. Ve chvíli, kdy technicky nejzaostalejší kapela ve hře zvýší svou úroveň, musí všechny ostatní kapely vrátit jednoho fanouška z modulu techniky zpět do společné zásoby.



Počet fanoušků na vašem modulu techniky představuje rozdíl, o kolik hvězdiček je úroveň vaší kapely vyšší než kapely s nejnižší technickou úrovní. Pokud například všechny kapely dosáhnou nejvyšší technické úrovně (3 hvězdičky), nebude mít žádný hráč na svém modulu techniky žádné fanoušky, protože úroveň kapel je stejná.

Fanouškové na modulu techniky poskytují hráči následující výhody:

- Mají hodnotu jednoho vítězného bodu (každý z nich) na konci hry.
- Nevztahují se na ně pravidla související s odcházením. Jejich zájem přetrvává, neboť obdivují vysokou technickou úroveň kapely.
- Navyšují počet fanoušků, které získáváte prostřednictvím koncertů. Každý fanoušek na modulu techniky, zvyšuje o 1 zisk fanoušků uvedený pomocí fandící číslíce znázorněné nad stupnicí hudební kariéry.

MODUL PROMO AKCE

Modul promo akce se nachází pouze ve sběratelské edici hry. Tento modul obsahuje čtyři rotační bubny s promo akcemi a slouží jako nová příležitost, jak získat fanoušky a udržet jejich zájem během civilního tahu. Každý buben obsahuje tři plochy s různou kombinací symbolů.

Na začátku hry umístíte modul promo akce na desku hudební kariéry a jednotlivé bubny náhodně nastavte jednou plochou nahoru. Tyto čtyři viditelné plochy představují dostupné příležitosti pro všechny hráče. Zbýlé dvě plochy každého bubnu jsou v tuto chvíli nedostupné a do hry se dostanou až po realizaci horní promo akce.

Jakmile některý hráč nasbírá během civilního tahu jednu ze čtyř dostupných kombinací symbolů, zrealizuje příslušnou promo akci a poté nastaví její buben na jednu z doposud nedostupných ploch.

Realizace promo akce má následující efekty:

- Na konci tahu, ve kterém hráč realizoval promo akci, **neodchází fanoušci**.
- Za realizaci promo akce je v závislosti na jejím typu **možné získat nové fanoušky**, jak je to znázorněno pomocí fandících číslic na desce hudební kariéry a na následujícím [obrázku 5](#): buben se třemi stejnými symboly (vlevo) kapele přivede 1 nového fanouška, buben se dvěma dvojicemi symbolů 2 fanoušky, buben se čtveřicí stejných symbolů 3 fanoušky a poslední buben (vpravo) žádného fanouška.



Obrázek 5 – Zisk fanoušků za realizaci promo akcí

MODUL PIVA - PLNOLETÁ HRA

Neodmyslitelnou součástí muzikantského života je i socializace. Členové jednotlivých kapel spolu mohou občas zajít na pivo nebo sdílet své soukromé aktivity. V rámci těchto aktivit mimo kapelu budou jednotliví muzikanti konfrontováni s alkoholem a budou si k němu vytvářet vlastní postoj.

POPIS MODULU PIVA

Pro přípravu modulu piva si přečtete kapitolu [PŘÍPRAVA HRY](#), str. 4.

Na modulu piva se nachází tři sloupce pro umístění žetonů muzikantů. Na začátku hry se žetony všech muzikantů nachází v prostředním sloupci, který je označený otazníkem a představuje nejasný postoj muzikantů k alkoholu. Levý sloupec označený křížkem znamená abstinenci a pravý sloupec označený fajfkou alkoholismus. Oba krajní sloupce mají své výhody: abstinenta není možné pozvat na pivo a alkoholik má zase vypěstovanou částečnou rezistenci vůči alkoholu.

Dalšími komponenty modulu piva jsou žetony týpků v hajzlu a 6 impulzů k akci.

POUŽITÍ IMPULZU K AKCI

Impulzy k akci po celou dobu hry kolují mezi hráči.

Jakmile některý z hráčů použije impuls k akci, předá ho dalšímu hráči **proti** směru hodinových ručiček (včetně imaginárních hráčů při hře méně než 4 hráčů), který má na něj volné místo (maximální počet impulzů k akci u každého hráče je 2).

Pokaždé, když se při hře dostane řada na imaginárního hráče, provede svůj tah, ve kterém imaginárně použije jeden impuls (neboli pošle ho dál), aby byl zajištěn jejich koloběh. Pokud má imaginární hráč Impulzy dva, použije ten ze svého pohledu víc vlevo a na jeho místo přemístí zbylý druhý Impuls. Pokud máte sběratelskou verzi, představuje imaginárního hráče modul piva ležící na boku, čímž z ucha půllitru vzniknou potřebná dvě místa (prohlédněte si [obrázek 2 – Příprava hry](#), str. 6).

EFEKTY IMPULZŮ K AKCI

Impulzy k akci mají následující efekty:

Palec – tento impuls můžete použít pouze během svého tahu. Palec znamená, že fanouškové mají o dění v kapele zájem, přestože se zrovna nekoná koncert. Na konci tahu, ve kterém zahrajete palec, nedochází k odcházení fanoušků.

Telefon – tento impuls můžete použít pouze během civilního tahu protihráčů. Díky telefonu se můžete jedním svým členem kapely připojit k soukromé aktivitě hráče na tahu a spolu s ním si tak dobít odpovídající životní aspekt na maximum. Vždy se však musí jednat o stejný civilní symbol a barvu muzikanta jako na zvolené muzikostce.



Zvýšení úrovně techniky pomocí telefonu není možné.

Pivo – tento impuls můžete použít na začátku nebo na konci svého tahu nebo tahu ostatních hráčů, ne však během házení muzikostkami. Pokud zahrajete pivo, člen vaší kapely odpovídající barvě impulsu se stává **iniciátorem** tohoto večírku. Na pivo můžete pozvat stejného člena (barva) některé z ostatních kapel, který se tak nuceně stává **obětí plánu** (nesmí se však jednat o abstinenta, viz níže). Pokud má někdo z ostatních hráčů potřebu se socializovat, může se zcela dobrovolně lákavého večera u piva také zúčastnit. Následky však ponese každý zvlášť, přičemž u jednotlivých členů bude vždy záležet na předchozích zkušenostech s alkoholem.



Aby bylo možné tento impuls zahrát, nesmí mít iniciátor večírku ani oběť plánu žeton týpka v hajzlu.

Použití piva má následující efekty:

- Nemá-li iniciátor večírku nebo oběť plánu s alkoholem zkušenosti (žeton se nachází v prostřední sloupci) nezúčastní se příštího tahu kapely. Na znamení nepoužitelnosti tohoto člena kapely umístěte na jeho šavle na mixážním pultu žeton týpka v hajzlu.
- Je-li iniciátor večírku nebo oběť plánu alkoholik, má částečnou rezistenci vůči alkoholu, což znamená, že má 50% šanci, že bude druhý den normálně fungovat. Hodte kostkou, a pokud padne civilní symbol, alkoholik obdrží žeton týpka v hajzlu. Pokud padne hudební symbol, nic se nestane, pivo na alkoholikovi nezanechá žádné následky.
- Posuňte žeton iniciátora večírku na modulu piva do pravého sloupce označeného fajfkou – z iniciátora večírku se stává alkoholik.
- Pokud oběť plánu obdržela žeton týpka v hajzlu, posuňte žeton příslušného člena kapely na modulu piva do levého sloupce označeného křížkem – z oběti se stává abstinents, kterého již nikdo nemůže pozvat na pivo!

EFEKTY TÝPKA V HAJZLU

Žeton týpka v hajzlu má následující efekty:

- Muzikant s tímto žetonem se nemůže zúčastnit následujícího tahu kapely, a proto neházejte kostkou v jeho barvě. Tah tohoto člena bude spočívat pouze ve střízlivění.
- Zbytek kapely mezitím musí provést zbylými kostkami pouze **částečný civilní tah**.
- Po skončení částečného civilního tahu žeton týpka v hajzlu odstraňte, příště už se příslušný člen bude dění v kapele opět účastnit.



- Autor hry: Matyáš Veselý
- Testeři: Voček, Kubajz, Šimon, Fíďa, Špéca, Přéma, Peťan
- Grafická úprava: Matyáš Veselý
- Úprava pravidel: Vladimír Dražil
- Výrobce a nakladatel: MATY MOVES – www.matymoves.com



Zvláštní poděkování patří klukům z kapely, se kterými jsme toho pod padesátou první rovnoběžkou prožili opravdu hodně. Velký dík potom samozřejmě patří i všem našim fanouškům, bez kterých by to zkrátka nebylo ono.



Bubeníkova máma