

★ ACTIVATION ★

Chaque carte possède un pouvoir qui est représenté dans les étoiles ou les ronds :



Les étoiles d'or activent instantanément le pouvoir dès l'arrivée d'une carte en jeu.



Ex : La carte de Johnny arrive en jeu son propriétaire pioche 2 cartes.



Les étoiles d'argent activent leur pouvoir lorsqu'elles entrent en jeu, mais uniquement si elles sont jouées à côté d'une carte adjacente qui possède une étoile et un pouvoir identique.



Ex : La carte de Kosy arrive en jeu son propriétaire peut bouger une carte en jeu vers un autre emplacement valide



Les cartes avec les ronds d'argent n'activent jamais leur pouvoir lorsqu'elles entrent en jeu.



Auteurs : Sébastien Aragonais & Cyril Billard
Artwork : Aton Games Studio
Edition : Replay Games
Contact : www.replay-games.fr
© 2024 REPLAY GAMES - Tous droits réservés

★ POUVOIRS ★



Rejouez votre tour



Bougez 1 carte vers un autre emplacement valide



Placez 1 carte de votre pioche du côté vinyi sous 1 carte en jeu de niveau 1



Supprimez 1 carte en jeu



Piochez 2 cartes



Echangez 1 carte en jeu avec la carte du dessous



Piochez 1 carte, les autres joueurs suppriment 1 carte de leur main

NOTE : Lorsque l'on retire ou déplace une carte de Niveau 2 ailleurs, il est nécessaire de retourner (passer au recto) la carte de Niveau 1 qui se retrouve seule du côté du vinyle.

NOTE : Lorsque l'on supprime une carte on la met sous la pioche de son propriétaire.



Music Star



Règles du jeu



★ BUT DU JEU ★

Les joueurs se réunissent pour donner des concerts et enregistrer des chansons sur des albums. Mais seul l'un d'entre eux deviendra une superstar !

La partie se termine lorsque les maquettes de 3 disques sont terminées. Sera déclaré Super Star le joueur qui aura accumulé en jeu le plus de fois son personnage. En cas d'égalité la partie reprend normalement avec la création d'un nouveau disque !

★ MISE EN PLACE ★

Chaque joueur prend une carte personnage et la place devant lui, puis il mélange les 26 cartes de son personnage pour créer son deck qu'il pose à côté. Ensuite, chaque joueur y pioche 7 cartes.



Le premier joueur est celui qui a écouté de la musique le plus récemment. Pendant le premier tour, ce joueur met l'une de ses cartes au milieu de la table pour commencer le premier disque.



Ex : début de partie à 2 joueurs

★ TOUR DE JEU ★

Dans le sens horaire

A son tour le joueur doit faire une action parmi les suivantes

- A** Soit continuer un concert en plaçant une carte de la même couleur à côté d'une carte déjà en jeu :
Note : Une carte de Niveau 2 est considérée comme adjacente (le Vinyl sous la carte n'est pas une couleur)



- B** Soit enregistrer une chanson de l'album en plaçant une carte sur une carte de même pouvoir (que l'on met sur le verso). On recouvre ainsi l'ancienne carte. Cela crée un niveau supplémentaire, mais il n'est pas possible d'aller plus haut !



Ex : on ne recouvre pas totalement la carte du dessous on laisse visible une partie du disque vinyle.

- C** Soit continuer le pouvoir de la musique en plaçant une carte adjacente possédant le même pouvoir :



- D** Soit composer de la musique en piochant 2 cartes.
Note : On ne peut pas avoir plus de 9 cartes en main

★ SPÉCIFICITÉ ★

COMPLÉTER LA MAQUETTE D'UN ALBUM :

L'achèvement du niveau 1 d'un disque permet au joueur de poser une nouvelle carte depuis sa main (ou depuis son deck dans le cas où sa main est vide), lui permettant ainsi de débiter un nouveau disque !



TERMINER UN DISQUE :

Lorsque toutes les chansons d'un disque sont enregistrées (le niveau 2 est terminé). Le vinyle noir du niveau 1 est complet. Plus personne ne peut modifier ou cibler ce disque car il est gravé !

