ROCK HARD -1977-

LIVRET DE RÈGLES



Nous sommes en 1977. Vous êtes un musicien prometteur, au tout début de sa carrière, et vous rêvez de devenir célèbre avec votre groupe.

Au cours des prochains mois, vous allez répéter, donner des concerts, écrire des chansons et faire la promotion de votre groupe. Avec une planification minutieuse et un peu de chance, vous gagnerez en popularité et décrocherez le titre de meilleur espoir de l'année !

APERÇU

Dans *Rock Hard 1977*, vous vivrez la vie d'une rock star de la fin des années 70 tentant d'accéder à la célébrité. Le jeu se joue en un maximum de 9 manches, chaque manche représentant un mois de l'année 1977, d'avril à décembre. Vous remportez la partie en devenant l'artiste le plus populaire. Pour gagner de la Popularité, vous devrez :

- **Améliorer vos Stats de Technique, de Réputation et de Chanson.**
- **Obtenir des Bonus de Production, de Performance et de Publicité.**
- **Accomplir des Objectifs Personnels.**
- **Enregistrer un disque et toucher des Royalties.**
- **Donner des Concerts.**
- **Sortir jusqu'au bout de la nuit dans les lieux les plus branchés du coin.**

La partie se termine soit à la fin du mois de décembre, soit à la fin d'une manche au cours de laquelle l'un des joueurs a atteint ou dépassé **50 points de Popularité ★.**



☆VOUS TROUVEZ CE LIVRET DE RÈGLES TROP LONG ?☆



Trop long ? C'est ce qu'ils ont dit d'*Hotel California*, de *Stairway to Heaven*, de *Layla* et de *Bohemian Rhapsody*...

Si ce livret de règles est peut-être un peu long, c'est parce que nous savons que rien n'est plus pénible que de devoir chercher sur Internet la réponse à une question concernant un point de règles.

Ces règles sont donc détaillées afin que vous n'ayez aucune question à vous poser après leur lecture. Une fois bien familiarisés avec les règles, vous pourrez vous référer uniquement à l'aide de jeu, qui représente en quelque sorte la « Version Radio » des règles (les versions radio sont souvent plus courtes que les chansons originales).

Si c'est votre première partie, n'oubliez pas de consulter la page 23 pour quelques conseils adressés aux nouveaux joueurs.

MATÉRIEL



1 plateau principal, à placer sur la face correspondant au nombre de joueurs : 2-3 ou 4-5



10 plateaux Personnage



5 Amplis, disposant de 4 boutons chacun, à assembler avant votre première partie



10 pions Personnage



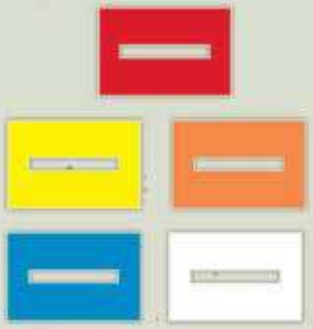
7 jetons Compétence
(3x Doc Sapphire , 1x Shere Darling, 1x Rafael Santiago, 1x Yolanda Delacroix et 1x Eric Fairchild)



1 dé



5 interrupteurs Hypoglycémie



5 socles
(de 5 couleurs)



5 jetons Démo
(de 5 couleurs)



5 jetons Contrat d'Enregistrement
(de 5 couleurs)

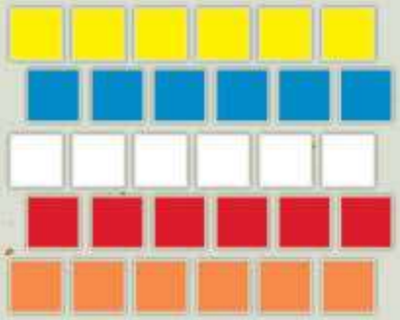
MATÉRIEL



5 jetons Ordre du Tour
(médiators)



5 jetons Popularité



30 cubes en bois
(6 de chaque couleur)



15 jetons Technicien

(2-5 joueurs)



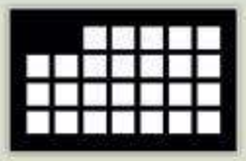
(2-3 joueurs uniquement)



(4-5 joueurs uniquement)



8 jetons Lieu Branché



1 marqueur Manche



25 jetons Bonbon



10 jetons Absence



Argent
(30x 1 $, 10x 5 $, 8x 10 $)



100 cartes Virée Nocturne
(20x Backstage, 20x Hoover's, 20x Bud's, 20x Jax et 20x Slinky's)



12 cartes Souvenir de Jeunesse
(3 de chaque type de Virée Nocturne autre que Slinky's)

MATÉRIEL



10 cartes Personnage



6 cartes Agent



11 cartes Job



18 cartes Concert Improvisé
(6x A, 6x B, 6x C)



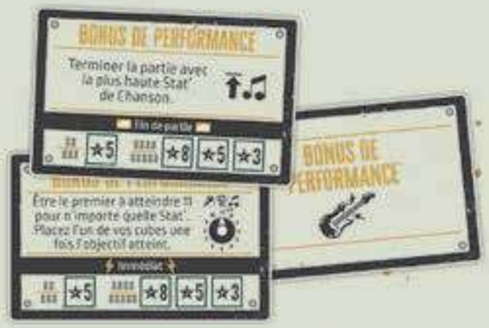
21 cartes Objectif Personnel



5 cartes Aide de jeu



8 cartes Bonus de Production



8 cartes Bonus de Performance



8 cartes Bonus de Publicité



8 cartes Pic Glycémique



1 grande carte Étoile Montante



15 cartes Événement

MISE EN PLACE

L'exemple illustré correspond à une partie à 4 joueurs.

1. Placez le **plateau principal** au centre de la table sur la face correspondant au nombre de joueurs (4-5 ou 2-3).

2. Chaque joueur choisit une couleur et prend le matériel correspondant : 1 **jeton Ordre du Tour** (médiator), 1 **jeton Popularité**, 6 **cubes en bois**, 1 **Socle**, ainsi que **1$** et 1 **jeton Bonbon**. Il place son **jeton Popularité** à côté de la case 1 de la piste Popularité du plateau principal.

3. Chaque joueur prend un **Ampli** et place 1 cube de sa couleur sur la case « 0 » de sa **piste Royalties**. Il règle le **bouton « Addiction »** sur 0 et place un interrupteur **Hypoglycémie** sur l'emplacement adjacent, face OFF visible. Il règle sur 2 les boutons de chacune des Stats (Technique, Réputation et Chanson).

4. Mélangez les paquets Bonus de **Production**, **Performance** et **Publicité** séparément et piochez 1 carte dans chaque paquet. Placez ces cartes, face visible, sur les emplacements correspondants en haut du plateau principal. Rangez les cartes Bonus non utilisées dans la boîte.

5. Séparez les **cartes Concert Improvisé** en trois paquets « A », « B » et « C ». Mélangez chaque paquet séparément et piochez 3 cartes de chaque paquet. Rangez les cartes Concert Improvisé restantes dans la boîte. Créez un paquet avec ces neuf cartes, face cachée, en plaçant les trois cartes « C » en bas, recouvertes par les trois cartes « B » et enfin les trois cartes « A » au sommet. Placez ce paquet sur l'emplacement Concert Improvisé dans la zone Soir (verte) du plateau principal.

6. Triez les cartes restantes en fonction de leur dos et mélangez chaque paquet séparément. Mettez de côté les cartes Personnage, Job, Objectif Personnel et Souvenir de Jeunesse pour l'instant. Placez le paquet **Événement**, le paquet **Pic Glycémique** et les cinq paquets **Virée Nocturne**, face cachée, sur les emplacements correspondants du plateau principal.

7. Mélangez, face cachée, les cinq **jetons Lieu Branché** correspondant au nombre de joueurs et placez-les aléatoirement sur chaque emplacement Virée Nocturne du plateau principal. Retournez-les ensuite face visible.



8. Formez des réserves séparées avec les **jetons Bonbon** et **Absence**, et placez-les à proximité du plateau principal, avec l'**Argent**. Placez les **jetons Démo** et **Contrat d'Enregistrement** correspondant aux couleurs des joueurs à côté de la zone Studio d'Enregistrement du plateau principal. Placez les jetons Technicien sur les emplacements correspondants, dans la zone Jour (jaune) du plateau principal.

9. Utilisez la méthode de votre choix pour désigner le premier joueur (par exemple : qui est le dernier à avoir chanté sous la douche ?). Placez le jeton Ordre du Tour de la couleur de ce joueur sur l'emplacement le plus à gauche de la zone **Ordre du Tour**, dans la partie supérieure gauche du plateau principal. La première manche se déroule dans le sens horaire : placez le jeton Ordre du Tour de chaque joueur de manière à ce que la zone Ordre du Tour reflète l'ordre des joueurs autour de la table.

10. Mélangez, face cachée, les **cartes Personnage**. Dans le sens horaire, en commençant par le premier joueur, chaque joueur pioche 2 cartes Personnage au hasard. Les joueurs choisissent ensuite simultanément 1 carte Personnage qu'ils conservent et placent le **plateau Personnage** correspondant sur leur ampli, de sorte que le personnage soit visible. Rangez les cartes et les plateaux Personnage non utilisés dans la boîte. Prenez le pion de votre personnage et insérez-le dans le socle de votre couleur.

11. Les joueurs jouant avec Doc Sapphire, Shere Darling, Rafael Santiago, Yolanda Delacroix ou Eric Fairchild prennent leurs **jetons Compétence** et les placent sur leur plateau Personnage.

12. Mélangez les **cartes Souvenir de Jeunesse**. Puis, dans l'ordre du tour, chaque joueur pioche 2 cartes. Si un joueur pioche une seconde carte ayant le même symbole que sa première carte, il pioche une nouvelle carte jusqu'à avoir une carte avec un symbole différent, puis mélange les cartes non conservées dans le paquet. Poursuivez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait 2 cartes avec des symboles différents. Celles-ci représentent les moments forts du passé de son personnage. Rangez les cartes non utilisées dans la boîte. Le texte de ces cartes n'est là que pour mettre les joueurs dans l'ambiance. Seul leur symbole a un effet sur la partie.

13. Chaque joueur pioche 3 **cartes Objectif Personnel** : il en choisit secrètement 2 à conserver et défausse, face cachée, la troisième. Rangez dans la boîte les cartes Objectif Personnel non utilisées. Conservez vos 2 cartes Objectif Personnel à proximité de votre ampli, cachées des autres joueurs (à moins que la carte ne vous indique le contraire). Vous pouvez à tout moment consulter vos propres cartes Objectif Personnel.

14. Dans l'ordre du tour, chaque joueur pioche 2 cartes du **paquet Job**. Les joueurs en choisissent simultanément 1 qu'ils conservent. Placez la carte Job choisie, face visible, sur l'emplacement « Musicien Professionnel » de votre plateau Personnage. Rangez dans la boîte les cartes Job non utilisées.

15. Mélangez les **cartes Agent** et révélez-en autant qu'il y a de joueurs. Dans l'ordre inverse des joueurs (c'est-à-dire dans le sens antihoraire en commençant par le joueur à droite du premier joueur), chaque joueur choisit 1 carte Agent parmi celles disponibles et la place sur l'emplacement « Agent » de son plateau Personnage.

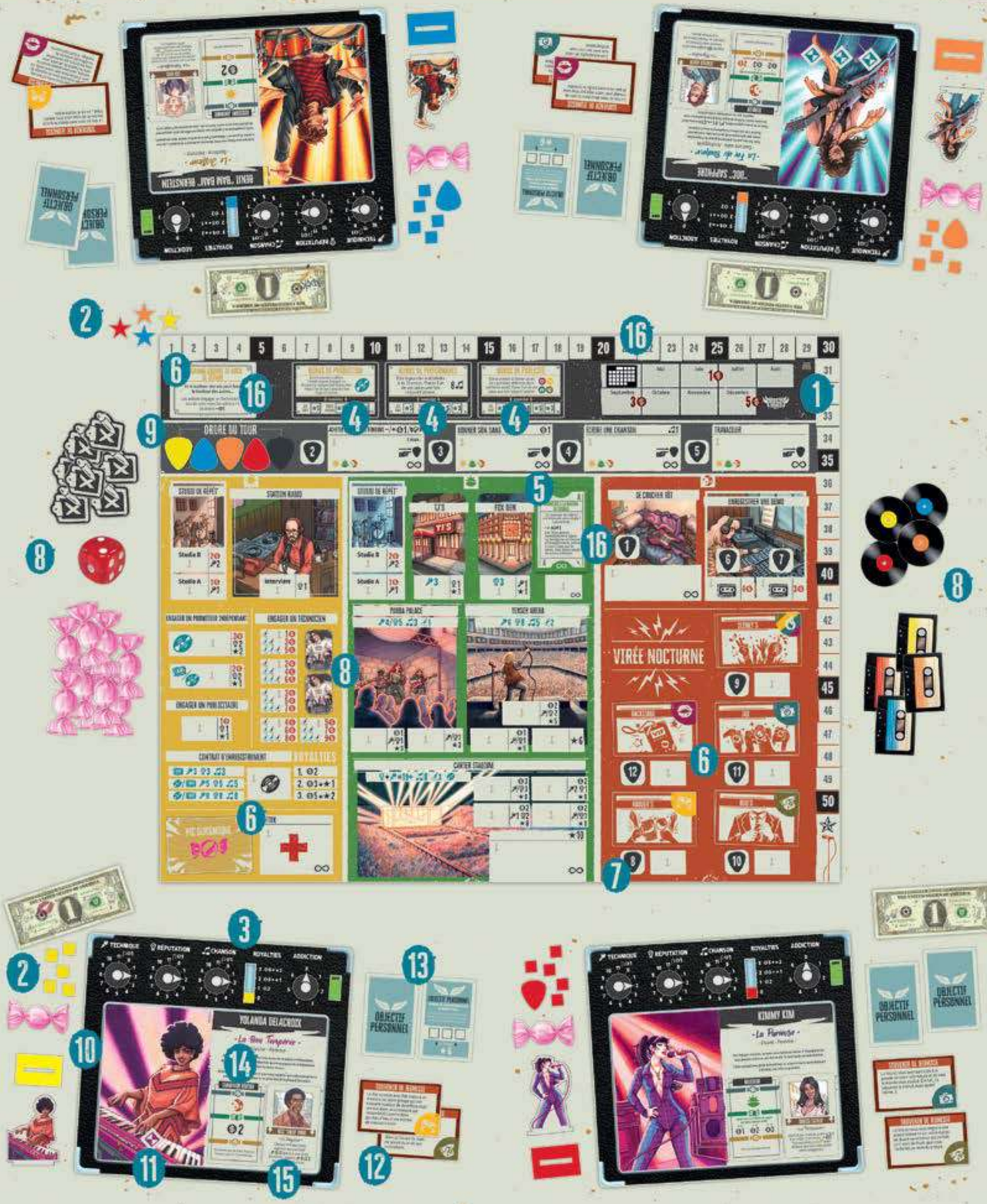
16. Placez le marqueur Manche sur le mois d'avril. Révélez la première carte des paquets **Événement** et **Concert Improvisé**. Maintenant, branchez les guitares : vous êtes prêts à envoyer la sauce !

PARTIE À 2 OU 3 JOUEURS



Pour les parties à 2-3 joueurs, n'oubliez pas d'utiliser la face du plateau principal correspondante, ainsi que les jetons Lieu Branché numérotés de 7 à 11, tel qu'illustré au point 7.

Par ailleurs, pour une partie à 2 joueurs, vous aurez également besoin de consulter la règle « Étoile Montante », page 23. Cette règle peut être utilisée pour une partie à 3 joueurs, mais est facultative.


ORDRE DU TOUR
VIRÉE NOCTURNE
OBJECTIF PERSONNEL
YOLANDA DELACROIX
KIMMY KIM

ÉLÉMENTS DU JEU

AMPLI ET PLATEAU PERSONNAGE

STATS



Votre ampli dispose de boutons permettant de suivre vos Stats de **Technique** 1, de **Réputation** 2, et de **Chanson** 3, ainsi que vos **Royalties** 4 (voir page 15) et votre niveau d'**Addiction** 5 (voir page 13). Il possède également un interrupteur **Hypoglycémie ON/OFF** 6. En dessous de ces indicateurs se trouve votre **plateau Personnage** 7. Votre plateau Personnage indique le nom de votre personnage, ainsi que son instrument de prédilection, son genre et sa compétence spéciale unique. Au dos du plateau, vous découvrirez quelques informations sur la vie du personnage, mais celles-ci n'ont aucune influence sur la partie. N'hésitez pas, si vous le souhaitez, à développer ou inventer la propre histoire de votre personnage.

Au début de la partie, chacun des trois boutons Stat' est réglé sur 2. Chaque fois que vous gagnez des points dans une Stat', tournez simplement le bouton de cette Stat' sur sa nouvelle valeur, jusqu'à un maximum de 11. Les Stats ne peuvent jamais être inférieures à 0 ou supérieures à 11. Si un emplacement Action (par exemple, Concert Improvisé) ou l'effet facultatif d'une carte ont pour conséquence de vous faire descendre en dessous de 0 dans une Stat', vous ne pouvez pas effectuer l'action ou appliquer l'effet. Dans les autres cas où l'effet d'une carte vous ferait descendre en dessous de 0 dans une Stat', réglez simplement celle-ci sur 0.



Si vous êtes parvenu à **pousser une Stat' au max** (c'est-à-dire à 11), chaque fois que vous devriez à nouveau augmenter cette Stat', vous **gagnez à la place $1** pour chaque point de Stat' que vous devriez gagner. Si votre Stat' retombe en dessous de 11, cet effet ne s'applique plus tant qu'elle n'est pas revenue à son maximum.

LES PAQUETS DE CARTES

Rock Hard 1977 contient différents paquets de cartes couvrant plusieurs aspects du jeu, allant des événements aléatoires se produisant au début de chaque manche aux dilemmes nocturnes auxquels vous serez confrontés lors de vos virées festives. Chaque paquet est décrit aux pages suivantes, dans une section dédiée à son nom. Si le texte d'une carte va à l'encontre des règles générales, suivez les indications de la carte. Si les textes de deux cartes se contredisent, donnez la priorité à la carte Événement. Autrement, eh bien... on est là pour faire du rock ! Résolvez les choses telles qu'elles vous semblent le plus logique et dans l'esprit du jeu.

Lorsqu'un paquet de cartes est vide (c'est-à-dire lorsque les cartes défaussées face visible sous le paquet reviennent sur le dessus), mélangez toutes les cartes face visible de ce paquet, replacez-les en une pile face cachée, puis continuez à piocher. En dehors de ce cas, les paquets n'ont pas lieu d'être mélangés, à l'exception du paquet Pic Glycémique, qui est mélangé lors de la phase d'Entretien de chaque manche.

Lorsque vous rencontrez une barre oblique sur une carte (ou n'importe où ailleurs), celle-ci équivaut à un « OU », signifiant que vous devez faire un choix parmi plusieurs options. Par exemple, s'il vous est indiqué de gagner **1 Popularité / 1 Bonbon**, vous choisissez de **gagner 1 point de Popularité ou de prendre 1 Bonbon**, mais pas les deux.

Un symbole accolé à un chiffre **rouge** signifie un coût : vous devez dépenser autant d'unités qu'indiqué. Un symbole accolé à un chiffre **noir** signifie un gain : vous gagnez autant d'unités qu'indiqué. Un symbole accolé à un chiffre **bleu** signifie un prérequis : vous devez posséder au moins autant d'unités qu'indiqué par le symbole pour pouvoir effectuer l'action.





CARTES JOB



Les cartes Job représentent le métier qu'exerce votre personnage pour gagner sa vie avant de devenir musicien professionnel (auquel cas il renonce à son Job). Chaque carte Job indique les informations suivantes :

- La phase (Jour, Soir, Nuit) durant laquelle vous pouvez effectuer l'action Travailler.
- Le montant que vous gagnez lorsque vous Travaillez durant cette phase.
- Les avantages éventuels découlant de votre poste.

Certains Jobs (le Kiné et l'Assistant de Direction) ont des horaires variables. Si votre personnage exerce l'un de ces Jobs, lancez le dé au début de chaque manche pour déterminer la phase durant laquelle vous pourrez effectuer l'action Travailler pour cette manche :

- **Résultat 1 ou 2 : Jour**
- **Résultat 3 ou 4 : Soir**
- **Résultat 5 ou 6 : Nuit**

Après avoir lancé le dé pour définir vos horaires de travail, placez un cube de votre couleur sur votre carte Job à proximité du symbole désigné par le dé pour vous souvenir de la phase lors de laquelle vous pouvez Travailler pour cette manche.

Vous ne pouvez effectuer l'action Travailler qu'une seule fois par manche (si vous disposez d'actions supplémentaires et que vous avez déjà utilisé l'action Travailler, vous ne pouvez pas utiliser ces actions supplémentaires pour de nouveau Travailler). Vous pouvez démissionner à n'importe quel moment durant votre phase de Job. Démissionner ne nécessite pas une action en tant que telle, mais ne peut être effectué que lors de cette phase (soit après avoir effectué l'action Travailler, soit avant de faire votre action lors de cette phase).

Vous recevez la somme d'argent indiquée par votre Salaire lorsque vous placez votre pion Personnage sur l'emplacement Travailler du plateau principal. Certains Jobs rapportent un salaire variable qui nécessite de lancer un dé. Dans ce cas, vous percevez le montant en $ correspondant au résultat de ce dé, en fonction de ce qui est indiqué sur la carte.

Jetons Absence : Avoir un boulot rangé, ce n'est pas très rock 'n' roll... Vous devrez parfois choisir entre vos deux « carrières ». Si vous faites autre chose que l'action Travailler durant vos horaires de travail, vous n'êtes évidemment pas payé, et vous devez en plus prendre un jeton Absence. Si vous devez prendre un **3e jeton Absence, vous êtes viré** : désormais, vous ne pouvez plus effectuer l'action Travailler. En conséquence, défaussez votre carte Job. Il est à présent temps de vous consacrer pleinement à votre carrière de musicien !



CARTES AGENT



Chaque Agent octroie un bénéfice unique permanent. Certains Agents offrent un bénéfice qui ne peut s'appliquer qu'une seule fois par manche. Si c'est le cas de votre Agent, faites pivoter sa carte de 90° lorsque vous l'utilisez pour indiquer que son effet ne peut plus être utilisé durant cette manche. Vous redresserez votre carte Agent lors de la phase d'Entretien.

Vous devez payer votre Agent lors de la phase d'Entretien à la fin de chaque trimestre (ou à la fin de la partie, si elle survient avant décembre).

- **Fin juin : 1$**
- **Fin septembre : 3$**
- **Fin de la partie : 5$**

Si vous n'avez pas suffisamment d'argent pour payer votre Agent, vous perdez tout l'argent qu'il vous reste ainsi que 3 points de Popularité pour chaque 1 $ que vous ne pouvez pas payer, jusqu'à un minimum de 0 (la Popularité et l'argent ne peuvent jamais être en négatif).

Souvenez-vous : votre Agent n'est pas votre ami ! Il peut parfois faire des miracles, mais vous êtes lié à lui par un contrat (son avocat ne manquera pas de vous le rappeler !). Faites au mieux pour vous assurer de pouvoir le payer.

CARTES BONUS DE PRODUCTION, PERFORMANCE, ET PUBLICITÉ



Ces cartes sont révélées en début de partie et restent en place jusqu'à la fin. Elles représentent les objectifs que les magnats de l'industrie veulent que vous atteigniez et elles vous récompenseront par de la Popularité. Tous les joueurs peuvent potentiellement prétendre à ces Bonus. Certains Bonus sont décomptés **immédiatement**, lorsqu'ils sont accomplis, et d'autres **en fin de partie**. Dans tous les cas, ils sont décomptés de la manière suivante :

Dans une partie à 4 ou 5 joueurs

- Être le premier à atteindre le prérequis ou avoir la meilleure performance en fin de partie : +8 points de Popularité
- Être le deuxième à atteindre le prérequis ou avoir la deuxième meilleure performance en fin de partie : +5 points de Popularité
- Être le troisième à atteindre le prérequis ou avoir la troisième meilleure performance en fin de partie : +3 points de Popularité

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs

- Être le premier à atteindre le prérequis ou avoir la meilleure performance en fin de partie : +5 points de Popularité.
  Pas de Popularité pour le deuxième et le troisième.

En cas d'égalité pour une position, tous les joueurs concernés sont considérés comme occupant cette position et la ou les suivantes. Additionnez les points de ces positions et divisez le résultat par le nombre de joueurs concernés, arrondi à l'inférieur.

Exemple : Dans une partie à 4 joueurs, deux joueurs sont à égalité pour la première place. Ajoutez les points de la première et de la deuxième place (8 + 5) et divisez le résultat par 2, en arrondissant à l'inférieur. Les joueurs ex æquo gagnent 6 points de Popularité chacun, tandis que le joueur suivant reçoit 3 points de Popularité. Dans une partie à 3 joueurs, les deux joueurs à égalité se seraient uniquement partagé les 5 points de la première place, et auraient donc gagné 2 points de Popularité chacun.

CARTES OBJECTIF PERSONNEL



Indépendamment de vos aspirations communes à devenir une star, chacun d'entre vous a également ses propres objectifs d'épanouissement. Lors de la mise en place, chaque joueur pioche 3 cartes Objectif Personnel et en choisit 2 qu'il conserve. À l'inverse des cartes Bonus, les Objectifs Personnels ne peuvent être accomplis que par le joueur qui les détient.

Comme pour les cartes Bonus, il existe 2 types d'Objectif Personnel : les Objectifs qui sont **immédiatement** décomptés lorsqu'ils sont accomplis et les Objectifs qui le sont **en fin de partie**.

Immédiat | Fin de partie

Les Objectifs **Immédiats** sont décomptés dès que le joueur en satisfait les prérequis.

La plupart des Objectifs Immédiats nécessitent que vous effectuiez une action 3 fois ou plus. Ces cartes Objectif disposent d'emplacements vous permettant de suivre leur avancement. Vous devez les révéler face visible lorsque vous les choisissez, de sorte que tous les joueurs puissent les voir.



Cette carte vous demande de Donner un Concert au Panda Palace au moins 3 fois. Placez cette carte face visible lorsque vous la choisissez, puis placez l'un de vos cubes sur la première case dès que vous Donnez un Concert pour la première fois au Panda Palace. Déplacez le cube sur la 2e case lorsque vous y jouez pour la 2e fois et décomptez immédiatement la carte lorsque vous y jouez pour la 3e fois.

Les Objectifs de Fin de Partie, quant à eux, nécessitent un seul prérequis qui doit être satisfait à la fin de la partie. *Exemple : Terminer la partie avec une Addiction de 3 ou plus.* Ce type d'Objectif doit être gardé secret des autres joueurs et révélé uniquement en fin de partie, au moment du Décompte Final.

CARTES ÉVÉNEMENT



La vie est pleine de surprises et le milieu de la musique ne fait pas exception à la règle.

Une nouvelle carte Événement est révélée au début de chaque manche. L'un des joueurs en lit le texte à voix haute. L'effet décrit par la carte concerne l'ensemble des joueurs jusqu'à ce qu'une nouvelle carte Événement soit révélée.

Certains événements octroient des bénéfices immédiats. D'autres ont un impact au début de la manche sur les Stats. Certaines cartes Événement donnent un Bonus aux joueurs qui effectuent une action spécifique lors de cette manche. Lorsque vous utilisez un bénéfice applicable une fois par manche ou par action, placez un cube de votre couleur sur la carte Événement pour indiquer que vous l'avez utilisé.

Si une carte Événement rend un emplacement indisponible, recouvrez-le avec la carte jusqu'à la phase d'Entretien.

CARTES CONCERT IMPROVISÉ, SOUVENIR DE JEUNESSE ET VIRÉE NOCTURNE



Une nouvelle **carte Concert Improvisé** est révélée lors de chaque manche. Ces cartes vous permettent de Donner un Concert dans des lieux inhabituels et d'en retirer des bénéfices que vous ne pourriez gagner autrement.

Les **cartes Souvenir de Jeunesse** retracent les moments mémorables ayant façonné la personne que vous êtes aujourd'hui. Les **cartes Virée Nocturne** représentent les expériences et les rencontres qui peuvent vous aider à accomplir votre rêve de devenir une rock star. Les cartes Souvenir de Jeunesse et Virée Nocturne comportent des symboles que vous pouvez combiner pour gagner en Popularité (voir « Former et décompter des sets » à la page 19).

CARTES BONBON

Voir « Bonbon » à la page 13.



DÉROULEMENT

Some play for fun, some for love, some for fame,
Some for a crowd that keeps calling their name,
But I play to win, don't accuse me, don't blame,
I want it all, that's the name of the game.

– Shere Darling, "All"

La partie se déroule en une succession de manches, chacune divisée en plusieurs phases. Chaque manche du jeu représente un mois et ce qu'une future rock star ferait lors d'une journée type de ce mois. Lors de chaque phase, chaque joueur joue à tour de rôle selon l'ordre du tour. Lorsque tous les joueurs ont placé leur pion Personnage sur un nouvel emplacement du plateau principal et terminé leur action à cet endroit, jouez la phase suivante. Toutes les actions disponibles du jeu sont décrites aux pages suivantes.

Les manches sont découpées selon les phases suivantes :

1. **Phase de Préparation :** Les joueurs révèlent de nouvelles informations pour la manche.
2. **Phase de Jour :** Les joueurs placent leur pion Personnage sur un emplacement **Jour** ou **À Toute Heure** disponible du plateau principal, et effectuent les actions indiquées.
3. **Phase de Soir :** Les joueurs placent leur pion Personnage sur un emplacement **Soir** ou **À Toute Heure** disponible du plateau principal, et effectuent les actions indiquées.
4. **Phase de Nuit :** Les joueurs placent leur pion Personnage sur un emplacement **Nuit** ou **À Toute Heure** disponible du plateau principal, et effectuent les actions indiquées. **L'ordre du tour de la prochaine manche** est déterminé par les actions effectuées lors de cette phase.
5. **Phase d'Entretien :** Les joueurs nettoient le plateau et préparent la prochaine manche.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine **à la fin de la neuvième manche (décembre)** ou de n'importe quelle manche lors de laquelle au moins **un joueur a cumulé 50 points de Popularité ou plus** lors de la phase de Nuit. Vous collectez alors vos Royalties et payez votre Agent, mais vous ignorez les étapes de la phase d'Entretien. Procédez ensuite au décompte de Fin de Partie (page 22).

PHASE DE PRÉPARATION

Effectuez les étapes suivantes dans l'ordre :

1. **Révélez une nouvelle carte Événement** du paquet et lisez-la à voix haute. L'effet indiqué prévaut sur toutes les règles du jeu pour le reste de la manche.
2. **Révélez une nouvelle carte Concert Improvisé** pour la phase de Soir. Retirez de la partie la carte Concert Improvisé précédente.
3. Les joueurs ayant un **Job avec des horaires variables** (le Kiné et l'Assistant de Direction) doivent chacun lancer un dé pour déterminer à quel moment ils sont censés travailler lors de cette manche. Ces joueurs peuvent placer sur leur carte Job un cube de leur couleur à proximité du symbole de la phase, pour s'en souvenir.
4. Si l'un des joueurs joue avec **Doc Sapphire**, c'est le moment où il peut donner l'un de ses jetons Compétence Sapphire à un autre joueur de son choix (mais rien ne l'y oblige).

PHASES D'ACTIONS (JOUR, SOIR, NUIT)

Jouez selon l'ordre du tour indiqué par les jetons placés dans la zone Ordre du Tour en haut à gauche du plateau principal. Cet ordre est conservé jusqu'à la phase d'Entretien (page 21).

Lors de chaque phase d'Actions (, ,), chaque joueur, dans l'ordre du tour :

1. peut, avant d'effectuer son action, consommer 1 Bonbon (voir page suivante) ; puis
2. effectue **1 action**, plus toutes les actions supplémentaires acquises grâce à un bonbon, une carte, ou la compétence de son personnage.



Pour effectuer une action, placez votre pion Personnage sur un emplacement disponible du plateau principal et gagnez le bénéfice indiqué, après avoir vérifié que les **prérequis** de l'emplacement sont satisfaits et avoir payé les **coûts** indiqués. Par exemple, pour pouvoir placer votre pion Personnage sur l'emplacement illustré, vous devez avoir une Démo ou un Contrat d'Enregistrement (**prérequis**), et vous devez ensuite payer 2 $ (**coût**) pour gagner 2 points de Réputation et 1 point de Popularité (bénéfice). Un emplacement est disponible s'il est situé dans la zone correspondant à la phase en cours (ou dans la zone À Toute Heure) ET s'il n'est occupé par aucun pion Personnage (ou s'il s'agit d'un Emplacement Ouvert, voir ci-dessous). Si vous ne pouvez pas payer le coût d'un emplacement, ou si vous n'en satisfaites pas les prérequis, vous ne pouvez pas vous placer sur cet emplacement (à moins qu'une carte ou une compétence spéciale ne vous en donne l'autorisation). Les différentes actions possibles sont décrites aux pages suivantes.

Si vous avez des actions supplémentaires grâce à la consommation d'un Bonbon, vous choisissez l'ordre dans lequel vous effectuez vos actions. Lorsque vous quittez un emplacement pour effectuer une action supplémentaire, cet emplacement redevient vide : les autres joueurs pourront utiliser cet emplacement (tant qu'il reste disponible).

Emplacement Limité : Par défaut, les emplacements sont considérés comme Limités. Les Emplacements Limités ne peuvent contenir qu'un seul pion Personnage à la fois, à moins qu'une carte ou une compétence n'indique le contraire.

Emplacement Ouvert : Si une action possède le symbole Infini ∞, elle peut être utilisée par plusieurs joueurs. La plupart des Emplacements Ouverts disposent également d'un symbole Pousser : si vous y placez votre pion Personnage lors de la phase de Nuit, placez-le à gauche et poussez vers la droite les pions déjà présents sur cet emplacement pour indiquer que vous vous êtes placé en dernier (voir « Déterminez le nouvel ordre du tour » à la page 21).

Emplacement À Toute Heure : La plupart des actions doivent être effectuées au cours d'une phase spécifique, mais celles situées dans la zone grise du plateau principal sont des actions À Toute Heure : elles peuvent être effectuées durant le Jour, le Soir ou la Nuit.
Elles sont décrites en détail à la page 20.

Lorsque tous les joueurs ont terminé leurs actions de la phase en cours, la phase suivante commence en utilisant le même ordre du tour. Dès que tous les joueurs ont terminé leurs actions de la phase de Nuit, ils peuvent effectuer la phase d'Entretien.

BONBON

He handed me my coat
And walked me to the door.
I held out a piece of candy
And whispered, "Just one more?".
– Kimmy Kim, "A Little More"

Parfois, les rockers ont besoin d'un petit quelque chose pour les aider à passer le cap d'une journée difficile, même s'ils savent que ce n'est probablement pas bon pour eux à long terme. Dans ces moments, un « Bonbon » est exactement le coup de pouce que votre personnage attend. C'est un excellent moyen d'obtenir des actions supplémentaires lors d'un tour, au risque d'en subir les conséquences plus tard.

Chaque fois que vous consommez un Bonbon (autre qu'un Bonbon sans sucre), votre Addiction en sucre augmente d'un cran. Cela peut entraîner une Hypoglycémie si les Bonbons que vous consommez ne parviennent pas à satisfaire votre Addiction. Plus vous consommez de Bonbons, plus votre Addiction devient importante et plus le risque augmente.

CONSOMMER DES BONBONS

Consommer des Bonbons dans le jeu se fait en trois étapes :

1. Défaussez 1 jeton Bonbon en votre possession et piochez 1 carte **Pic Glycémique**.



2. Si la carte n'est pas un Bonbon sans sucre, augmentez votre Addiction de 1 (la carte vous le rappelle). Lancez ensuite le dé et comparez le résultat à votre Addiction :





- Si le résultat est **inférieur à votre Addiction**, vous n'avez pas satisfait celle-ci. Vous faites une crise et devez retourner votre interrupteur Hypoglycémie sur ON (voir « Hypoglycémie »).
- Si le résultat est **égal ou supérieur à votre Addiction**, il n'y a aucun effet négatif.

Certaines cartes et compétences spéciales, comme celles de Kimmy Kim et de Lisa Boyd, vous permettent de relancer le dé ou de modifier le résultat obtenu.

3. Quel que soit le résultat obtenu, effectuez dans l'ordre de votre choix votre action habituelle et les éventuelles actions supplémentaires octroyées par la carte Pic Glycémique (ou par la compétence spéciale d'Eric Fairchild si vous jouez avec ce personnage). Laissez votre pion Personnage sur le dernier emplacement que vous visitez.

> Vous ne pouvez pas vous replacer sur un emplacement déjà visité lors de cette manche (à l'exception des emplacements À Toute Heure autres que Travailler). De plus, vous ne pouvez jamais donner plus d'un concert par manche (voir page 17).

Ne mélangez pas le paquet Pic Glycémique après avoir consommé un Bonbon (sauf pour le reformer si celui-ci est vide). Le paquet n'est mélangé qu'à la fin de chaque manche.

HYPOGLYCÉMIE

Un personnage dont l'interrupteur Hypoglycémie est sur ON **DEVRA** se rendre sur l'emplacement Détox à la fin de la phase d'Entretien et y rester pour sa prochaine action Jour.
Si l'interrupteur Hypoglycémie est sur ON à la fin de la partie, il perd 5 points de Popularité à la place. Notez que vous n'allez pas immédiatement sur l'emplacement Détox après une Hypoglycémie : vous effectuez bien vos actions et finissez la manche normalement. Les Bonbons sont sans effet tant que l'interrupteur Hypoglycémie est sur ON.



EMPLACEMENT DÉTOX

Lorsque vous êtes sur l'emplacement Détox, vous n'effectuez aucune action Jour. Retournez simplement votre interrupteur Hypoglycémie sur OFF et réduisez de 1 votre Addiction.



Détox Volontaire : Vous pouvez également choisir d'effectuer volontairement l'action Détox pendant la phase de Jour afin de baisser votre Addiction de 1 de manière préventive.

ACTIONS JOUR

Boppity-boo, bippity-bop,
It's a long way to the top.
Bippity-bop, boppity-boo,
When you're stuck at number two.
– Doc Sapphire, "Bippity-Bop"



RÉPÉTER

Répéter est un excellent moyen pour améliorer votre Stat' de Technique (c'est-à-dire vos performances musicales et scéniques).

Selon le nombre de joueurs, il peut y avoir jusqu'à 2 Studios de Répét' disponibles lors de la phase de Jour :

- **Le studio A coûte 1$ et améliore de 1 votre Technique.**
- **Le studio B coûte 2$ et améliore de 2 votre Technique.**

> **!** Vous ne pouvez utiliser qu'un seul Studio de Répét' par phase, même si vous avez des actions supplémentaires.

DONNER UNE INTERVIEW À LA RADIO

Des stars du rock à la télé ? Même pas en rêve ! Tout le monde sait que c'est à la radio qu'on se fait un nom. Donner une Interview à la radio est gratuit et vous permet de gagner 1 point de Réputation.

ENGAGER

Il existe 3 types d'actions Engager et celles-ci sont liées aux effets de plusieurs cartes. Ces actions sont :

- **ENGAGER UN PROMOTEUR INDÉPENDANT**
- **ENGAGER UN PUBLICITAIRE**
- **ENGAGER UN TECHNICIEN**

ENGAGER UN PROMOTEUR INDÉPENDANT

Il est difficile d'être diffusé sur les ondes, et les pots-de-vin sont illégaux. Heureusement, les Promoteurs Indépendants se moquent bien des risques. Deux emplacements vous permettent d'engager un Promoteur Indépendant pour qu'il se salisse les mains à votre place et s'assure que votre musique passe à la radio.

Le premier emplacement Promoteur Indépendant coûte 3$ et nécessite d'avoir un Contrat d'Enregistrement. Il augmente de 2 votre Stat' de Réputation et vous rapporte 2 points de Popularité.

Le deuxième emplacement coûte 2$ et nécessite d'avoir une Démo ou un Contrat d'Enregistrement. Il augmente de 2 votre Stat' de Réputation et vous rapporte 1 point de Popularité.

ENGAGER UN PUBLICITAIRE

Rendez-vous sur cet emplacement pour engager un Publicitaire. Cet emplacement coûte 1$. Il augmente de 1 votre Stat' de Réputation et vous rapporte 1 point de Popularité.

ENGAGER UN TECHNICIEN



Vous aurez besoin de Techniciens pour créer des shows plus spectaculaires que ceux tenus dans les clubs ou lors de Concerts Improvisés.

Pour Engager un Technicien, vous devez payer son coût et prendre 1 jeton Technicien dans la réserve. Gardez vos jetons Technicien devant vous pour que les autres joueurs puissent voir combien vous en avez. Vous ne pouvez avoir que 3 Techniciens au maximum.

> ! Vous ne pouvez engager qu'un seul Technicien par manche, même si vous disposez d'actions supplémentaires.

Il y a plusieurs emplacements disponibles pour cette action, certains moins chers que d'autres, mais chaque emplacement ne peut contenir qu'un seul pion Personnage à la fois. Ainsi, le premier arrivé engage son Technicien au meilleur prix, et comme la réserve de main-d'œuvre diminue, les joueurs qui arrivent plus tard en voient le prix augmenter.



Par ailleurs, le coût des Techniciens augmente au fur et à mesure que vous en engagez, car vos recrues deviennent de plus en plus spécialisées. Ainsi, chaque emplacement indique 3 prix. Lorsque vous engagez votre premier Technicien, vous payez le prix le moins cher indiqué sur l'emplacement utilisé. Lorsque vous engagez votre deuxième Technicien, vous payez le prix du milieu, et si vous engagez votre troisième Technicien, vous payez le prix le plus cher.

Il ne peut jamais y avoir plus d'un pion Personnage sur chaque emplacement Engager un Technicien, même avec la compétence de l'Agent Nigel Hawthorne-Dawe ou l'événement Beau Temps.



SIGNER UN CONTRAT D'ENREGISTREMENT OU RENÉGOCIER SES ROYALTIES



Si vous avez une Démo (que vous pouvez obtenir durant une phase de Nuit) ET que votre personnage dispose des prérequis de Technique, de Réputation et de Chanson indiqués sur l'une des lignes du tableau Royalties, vous pouvez Signer le Contrat d'Enregistrement correspondant. Les joueurs ayant Signé un Contrat d'Enregistrement gagnent de l'argent et éventuellement de la Popularité lors de la phase d'Entretien de chaque manche.



Lorsque vous vous rendez sur la Maison de Disques pour la première fois, échangez votre jeton Démo contre un jeton Contrat d'Enregistrement de votre couleur et conservez-le devant vous, visible par tous les joueurs. Vous pouvez signer n'importe quel contrat tant que vous en avez les prérequis : il n'est pas nécessaire d'avoir signé le contrat de Niveau 1 pour pouvoir signer le contrat de Niveau 2. Si vous avez déjà un Contrat d'Enregistrement, vous pouvez utiliser cet emplacement pour Renégocier votre Contrat et améliorer vos Royalties. Vous pouvez passer directement du Niveau 1 au Niveau 3 si vous remplissez les prérequis.

La Maison de Disques est un Emplacement Limité. Vous ne pouvez pas vous rendre sur cet emplacement simplement pour le bloquer : vous devez avoir les prérequis permettant de Signer un Contrat ou d'améliorer vos Royalties.

Votre niveau de Royalties est basé sur vos Stats au moment où vous Signez ou Renégociez votre Contrat :

CONTRAT D'ENREGISTREMENT	ROYALTIES
3 3 3	1. $2
5 5 5	2. $3+★1
8 8 8	3. $5+★2

Suivez votre Niveau à l'aide du cube sur la piste Royalties de votre ampli. Vous gagnez l'argent et la Popularité relatifs à votre Niveau lors de chaque phase d'Entretien. Tous les joueurs commencent la partie avec un Niveau de Royalties à 0.

DÉTOX

Voir la section « Bonbon », page 13.

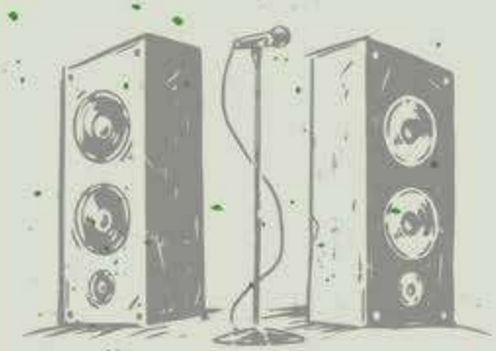
A *Dans une partie à 4 joueurs, Rouge n'a pas encore de Technicien. À son tour, il place son pion Personnage sur le premier emplacement Engager un Technicien et paie 1 $. C'est ensuite au tour de Bleu.*

B *Bleu a déjà un Technicien. Elle place son pion Personnage sur le deuxième emplacement Engager un Technicien et paie 4 $ pour engager son deuxième Technicien.*

ACTIONS SOIR

The bees head back home
after another grueling day
As the beautiful and strange
Leave their lairs to hunt and play.

– Donovan Sterling,
"Nimrods of the Night"



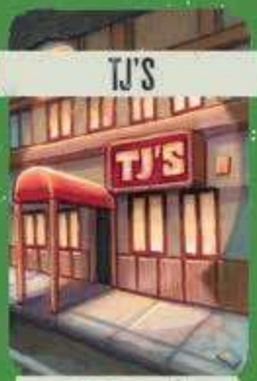
STUDIO DE RÉPÉT'



Studio B — 2$ / 2🎤

Studio A — 1$ / 1🎤

TJ'S



3🎤 — 1🎖 / 1★

FOX DEN



3🎖 — 1🎤 / 1★

CONCERT IMPROVISÉ

∞

PANDA PALACE

4🎤/5🎖 3♫ 1𝄞



1$ / 1🎤/1🎖 / 3★

1🎤/1🎖 / 3★

YENSER ARENA

6🎤 8🎖 5♫ 2𝄞



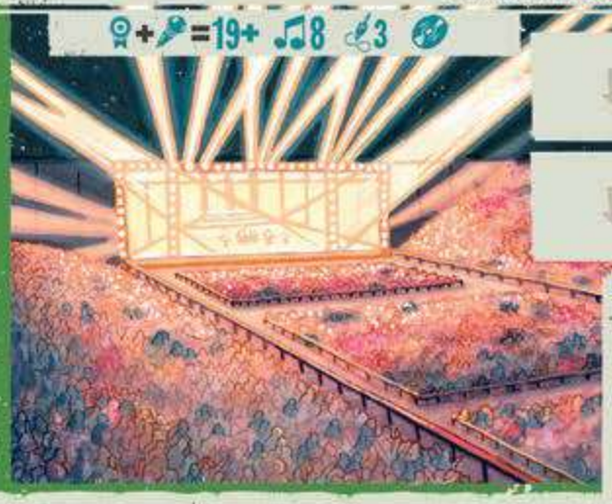
2$ / 2🎤/2🎖 / 5★

1$ / 1🎤/1🎖 / 5★

6★

CARTER STADIUM

19+🎤+🎖 8♫ 3𝄞 🏈



3$ / 3🎤/3🎖 / 8★

2$ / 2🎤 1🎖 / 8★

2$ / 1🎤 2🎖 / 8★

2$ / 1🎤/1🎖 / 8★

10★

∞

RÉPÉTER

Les Studios de Répét' sont ouverts le soir. Les répétitions nocturnes fonctionnent de la même manière que les répétitions en journée (voir page 14).

DONNER UN CONCERT

Après tout, c'est pour ça qu'on est là. C'est pas comme si vous alliez porter ces fringues au boulot, n'est-ce pas ?

Les joueurs qui remplissent les prérequis d'un emplacement (indiqués sous le nom de l'emplacement sur le plateau principal) peuvent y Donner un Concert tant que l'emplacement est disponible (ou s'ils peuvent utiliser un emplacement déjà occupé).





Notez que le Panda Palace, la Yenser Arena et le Carter Stadium nécessitent d'avoir un certain nombre de Techniciens en plus des Stats minimales. Les Agents ne peuvent pas remplacer un Technicien et ne participent pas à un Concert.

Le Carter Stadium exige également d'avoir un Contrat d'Enregistrement.





Vous ne pouvez donner qu'un seul Concert par manche, même si vous disposez d'actions supplémentaires. Vous pouvez utiliser des actions Soir supplémentaires pour Répéter, Travailler ou effectuer une action À Toute Heure avant ou après avoir Donné un Concert.

CONCERTS IMPROVISÉS

Les Concerts Improvisés changent à chaque manche et sont tous considérés comme des Emplacements Ouverts. Ils n'exigent aucun prérequis et n'octroient pas de Popularité (à moins que la Popularité ne soit spécifiquement listée sur la carte comme un bénéfice).

Vous révélerez un nouveau Concert Improvisé lors de la phase de Préparation de chaque manche. Les Concerts Improvisés de niveau A sont disponibles au cours des trois premières manches. Ceux de niveau B sont disponibles lors des trois manches suivantes, et ceux de niveau C sont disponibles lors des trois dernières manches. Une fois la manche terminée, le Concert Improvisé de la manche est retiré de la partie.







ACTIONS NUIT

Le spectacle est terminé. Vous pensez que c'est le moment de se détendre et de se reposer ? Sûrement pas ! La nuit ne fait que commencer ! Quel intérêt d'être une rock star si on ne peut pas s'amuser un peu ? Et puis... on ne sait jamais sur qui on peut tomber !

X

Les pions Personnage placés sur le plateau pendant cette phase définiront l'ordre du tour de la manche suivante. Le numéro indiqué sur l'emplacement occupé par chaque joueur détermine le nouvel ordre du tour : plus votre numéro est bas, plus vous jouerez tôt (voir « Déterminez le nouvel ordre du tour » dans la phase d'Entretien, page 21).



SE COUCHER TÔT

Se coucher tôt est le meilleur moyen de s'assurer une bonne position dans l'ordre du tour pour la prochaine manche. Il s'agit d'un Emplacement Ouvert, ce qui signifie que plusieurs joueurs peuvent l'utiliser, mais il n'y a pas de symbole Pousser sur cet emplacement. Le premier joueur qui l'utilise est assuré d'être le premier à jouer lors de la manche suivante, le deuxième d'être le deuxième, et ainsi de suite.

Vous ne pouvez pas vous Coucher Tôt et effectuer une autre action lors de cette phase, avant ou après (à moins qu'un effet de carte ne le spécifie). Vous ne pouvez donc pas consommer un Bonbon, puis vous Coucher Tôt. Le sucre, ça maintient éveillé !

ENREGISTRER UNE DÉMO

Vous devez obligatoirement Enregistrer une Démo dans un Studio d'Enregistrement pour signer un Contrat d'Enregistrement ou pour utiliser l'emplacement Engager un Promoteur Indépendant le moins coûteux.

Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, il y a un seul Studio d'Enregistrement, et Enregistrer une Démo coûte 3$. Dans une partie à 4 ou 5 joueurs, il y a un deuxième Studio, qui lui coûte 4$.



Lorsque vous Enregistrez une Démo, prenez 1 jeton Démo de votre couleur.



VIRÉE NOCTURNE

Pour faire une Virée Nocturne, déplacez votre pion Personnage sur l'un des cinq emplacements vides Virée Nocturne (Backstage, Hoover's, Bud's, Jax ou Slinky's). Remarquez que chaque emplacement Virée Nocturne contient un jeton Lieu Branché différent, qui change à chaque manche. Ces jetons numérotés permettent de déterminer l'ordre du tour pour la manche suivante.

Chaque emplacement Virée Nocturne offre un type différent de Souvenir (Flirt, Fun, Business, Glamour ou Joker) et un bénéfice correspondant qui est généralement, mais pas toujours, le suivant :

- **Hoover's (Flirt, Réputation ou Chansons)**
- **Hoover's (Fun, Bonbons ou argent)**
- **Bud's (Business, souplesse dans les règles)**
- **Jax (Glamour, Popularité ou Réputation)**
- **Slinky's (Joker, pas de bénéfice particulier, juste du bon temps)**

Lorsque vous faites une Virée Nocturne, vous :

1. **marquez les éventuels points des Lieux Branchés ; puis**
2. **piochez une carte dans le paquet correspondant ; puis**
3. **formez et décomptez un set, si possible.**

Marquer les points des Lieux Branchés



À chaque manche, un jeton Lieu Branché est attribué à chaque emplacement Virée Nocturne pour indiquer quels sont les lieux les plus chauds du mois. Plus un lieu est tendance, plus il vous forcera à vous coucher tard : vous vous réveillerez donc plus tard lors de la manche suivante, et jouerez probablement après les autres joueurs. **Si vous vous rendez dans le lieu le plus branché, vous gagnez immédiatement ★2. Si vous vous rendez dans le deuxième lieu le plus branché, vous gagnez immédiatement ★1.**

Piocher une carte Virée Nocturne



Les cartes Virée Nocturne disposent de symboles Souvenir vous permettant de gagner des points lorsque vous formez des sets, ainsi que des effets spéciaux à leur verso. Lorsque vous placez votre pion Personnage sur un emplacement Virée Nocturne, piochez 1 carte du paquet correspondant.

Lisez la carte que vous avez piochée et suivez ses instructions. Si plusieurs choix s'offrent à vous, choisissez maintenant.

Si la carte propose un bénéfice en échange d'un coût, vous devez le payer en totalité pour en profiter, sauf si la carte indique le contraire. Par exemple, si une carte indique que vous pouvez acheter 2 Bonbons pour 1 $, vous ne pouvez pas gagner de Bonbons si vous n'avez pas l'argent nécessaire.

Vous ne pouvez pas ignorer une carte si vous êtes en mesure d'appliquer son effet, sauf si cet effet est facultatif (c'est-à-dire s'il est indiqué que « vous pouvez » faire quelque chose). Si vous n'êtes pas en mesure d'effectuer une action sur une carte, il ne se passe rien : vous gagnez simplement la carte pour pouvoir former des sets avec elle, quand et si vous le pouvez, comme décrit plus après.

La plupart des cartes ont des effets immédiats, mais certaines (en particulier les cartes Bud's) peuvent modifier une action au cours d'une manche ultérieure. Dans ce cas, gardez la carte face visible pour vous en souvenir et retournez-la face cachée une fois que vous l'avez utilisée ou que son effet ne s'applique plus.

Si vous devez défausser une carte, placez-la face visible sous son paquet. Dans le cas improbable où une carte face visible atteindrait le dessus d'un paquet, mélangez tout le paquet afin de former une nouvelle pioche, face cachée.

Les cartes dont les effets n'ont pas encore été utilisés peuvent toujours être incluses dans un set (voir plus loin). Il suffit de laisser ces cartes avec leur texte visible, mais groupées avec les cartes face cachée utilisées dans le même set, jusqu'à ce que leur effet actif soit appliqué, après quoi elles seront également retournées face cachée. Ne défaussez pas ce set, gardez simplement les cartes groupées avec leurs symboles visibles.

Former et décompter des sets ★5



Si vous avez 4 cartes Virée Nocturne et/ou Souvenir de Jeunesse qui partagent toutes le même symbole, ou qui au contraire ont toutes un symbole différent, **vous devez les regrouper** pour former un set et gagner immédiatement ★5. Ces cartes ne peuvent plus être utilisées pour former un autre set.

Vous ne pouvez pas refuser de former un set lorsque vous le pouvez, et vous ne pouvez utiliser aucun des symboles de ce set pour former d'autres sets. Cependant, les cartes qui font partie d'un set comptent toujours pour remplir les conditions des cartes Bonus ou des cartes Objectif Personnel (par exemple, avoir le plus grand nombre de symboles Souvenir d'un type particulier en fin de partie).

Pour former un set, un Joker du Slinky's peut remplacer un symbole Souvenir de n'importe quel type. Si un Joker permet de former plusieurs sets, vous choisissez le set à former.



Vous avez 3 cartes Business vertes, 2 cartes Fun jaunes et 1 carte Glamour bleue. Vous vous rendez au Slinky's et gagnez 1 carte Joker. Cette carte Joker peut remplacer une carte Business, ce qui vous donne un set de 4 cartes Business (toutes du même type). Elle peut également servir de carte Flirt pour former un set de 4 Souvenirs différents.



Toutefois, pour l'accomplissement des cartes Bonus et Objectif Personnel, les cartes Joker ne sont pas considérées comme des Souvenirs d'un autre type. Par exemple, si un Bonus exige que vous terminiez la partie avec le plus grand nombre de symboles Flirt, les cartes Joker ne comptent pas pour ce Bonus, même si vous les avez utilisées pour remplacer des cartes Flirt afin de former un set.

ACTIONS À TOUTE HEURE



Les quatre actions suivantes sont situées le long du bord supérieur du plateau principal et peuvent être effectuées pendant n'importe quelle phase d'Actions (, ou).

De plus, alors que la majorité des autres actions ne peuvent être effectuées qu'une seule fois au cours d'une phase donnée, les actions À Toute Heure (autres que Travailler) peuvent être effectuées plusieurs fois si vous avez des actions supplémentaires disponibles (on le répète, vous ne pouvez Travailler qu'une seule fois par manche).

Tous ces emplacements sont des Emplacements Ouverts ∞. Chacune de ces actions peut donc être effectuée par plusieurs joueurs. Les joueurs qui placent leur pion Personnage sur un Emplacement Ouvert ∞ pendant la phase de Nuit doivent déplacer tous ceux qui s'y trouvent déjà et placer leur propre pion à leur gauche, tel que rappelé par le symbole .

ACHETER OU VENDRE DES BONBONS

Vous pouvez utiliser cet emplacement pour acheter ou vendre jusqu'à 3 jetons Bonbon au prix de 1 $ chacun.



DONNER SON SANG

Aux États-Unis, Donner son Sang est un moyen de gagner de l'argent supplémentaire. Lorsque vous Donnez votre Sang, gagnez 1 $ de la réserve.



ÉCRIRE UNE CHANSON

Écrire une Chanson vous permet d'augmenter de 1 la valeur de votre Stat' Chanson.

Il serait tentant de penser qu'Écrire une Chanson est une action de dernier recours. Pourtant, ignorer votre travail de composition n'est pas une bonne idée. En effet, vous aurez besoin de chansons originales pour jouer dans les plus grandes salles, pour signer un Contrat d'Enregistrement et pour atteindre certains Objectifs ou Bonus.



TRAVAILLER

Si votre personnage a un Job, vous pouvez effectuer l'action Travailler pendant la phase indiquée sur sa carte Job. Pour Travailler, placez votre personnage sur l'emplacement Travailler de la zone Actions À Toute Heure du plateau principal. Si vous ne Travaillez pas pendant la phase appropriée, quelle qu'en soit la raison, prenez 1 jeton Absence (à moins que votre carte Job ne stipule le contraire). Les cartes Job sont détaillées à la page 9.





! Vous ne pouvez Travailler qu'une seule fois par manche, même si vous disposez d'actions supplémentaires grâce à un Bonbon.

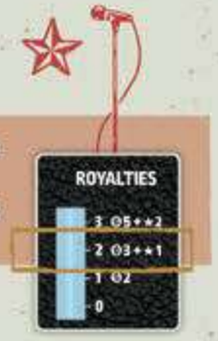


PHASE D'ENTRETIEN

Don't let them kid you
It's all about the fame.
Or maybe it's the money,
And maybe they're the same.
– Leo Love, "Love Machine"

Dès que le dernier joueur a terminé ses actions Nuit, résolvez les étapes suivantes :

> **!** Si vous venez de jouer le mois de décembre ou si l'un des joueurs a atteint ou dépassé 50 points de Popularité, la partie s'achève immédiatement. Tout joueur dont l'interrupteur Hypoglycémie est sur ON perd immédiatement 5 points de Popularité. Ensuite, résolvez les étapes 1 et 2 de la phase d'Entretien ci-dessous et procédez directement à l'évaluation des Bonus et des Objectifs de Fin de Partie (voir page suivante). Sinon, résolvez la phase d'Entretien comme suit :



1. **PERCEVEZ VOS ROYALTIES :** Les joueurs ayant Signé un Contrat d'Enregistrement perçoivent leurs Royalties (argent et, potentiellement, Popularité).

2. **PAYEZ VOS AGENTS :** Si cela est indiqué sur la piste de Manches, les joueurs doivent payer leur Agent : fin juin : 1$; fin septembre : 3$; fin de partie : 5$. Si vous n'avez pas assez d'argent, payez ce que vous pouvez, puis perdez 3 points de Popularité pour chaque 1 $ manquant.



3. **DÉTERMINEZ LE NOUVEL ORDRE DU TOUR :** Avant de reprendre les pions Personnage du plateau principal, vérifiez leur position actuelle sur les zones À Toute Heure et Nuit du plateau principal. Ajustez les jetons Ordre du Tour pour la prochaine manche dans l'ordre croissant des valeurs indiquées à côté de chacun des emplacements occupés : le joueur sur l'emplacement de valeur la plus faible jouera en premier. Si plusieurs pions Personnage occupent un même emplacement (autre que Se Coucher Tôt), le joueur qui y est arrivé en dernier jouera en premier lors de la manche suivante.



4. **REPRENEZ VOS PIONS PERSONNAGE :** Redressez également les cartes Agent. Reprenez vos cubes, si nécessaire. Récupérez éventuellement les jetons Compétence de vos personnages.



> **!** À 2 ou 3 joueurs, si vous utilisez les règles **ÉTOILE MONTANTE**, déplacez également ses cubes sur l'emplacement suivant (voir page 23).

5. **VÉRIFIEZ L'HYPOGLYCÉMIE :** Les personnages dont l'interrupteur Hypoglycémie est sur ON doivent se rendre sur l'emplacement Détox. Placez leurs pions Personnage sur cet emplacement (voir page 13).



6. **MÉLANGEZ LE PAQUET PIC GLYCÉMIQUE :** Si un joueur a consommé un Bonbon ou consulté une carte du paquet Pic Glycémique lors de cette manche, remettez toutes les cartes utilisées dans le paquet et mélangez celui-ci.

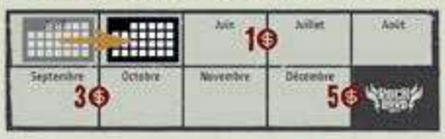


7. **RÉCUPÉREZ LES JETONS LIEU BRANCHÉ** et attribuez-les au hasard aux différents emplacements Virée Nocturne. Retournez-les ensuite face visible.





8. **AVANCEZ LE MARQUEUR MANCHE :** Vous pouvez maintenant commencer la manche suivante par sa phase de Préparation.



DÉCOMPTE DE FIN DE PARTIE

En plus de la Popularité gagnée ou perdue au cours de la partie et de la phase d'Entretien finale, les joueurs gagnent des points de Popularité en fin de partie pour :

- **Tous les Bonus de Production, Performance et Publicité de Fin de Partie qu'ils ont obtenus.**





- **Tous les Objectifs Personnels de Fin de Partie qu'ils ont remplis.**





- **★2 pour chaque Stat' qui est à 11, plus ★2 supplémentaires si les trois Stats sont à 11.**





- **★1 par 3 $ en main, arrondi à l'inférieur.**





Si, à tout moment de la partie, un joueur dépasse 50 points, il lui suffit de faire le tour de la piste de score et d'ajouter 50 à son résultat final. Si deux joueurs ou plus sont à égalité pour un Bonus de Fin de Partie, référez-vous aux explications page 10.

Les Techniciens, les Agents, les Bonbons et autres jetons ne rapportent aucun point de Popularité.

Le joueur qui obtient le plus de points de Popularité remporte la partie et est sacré **meilleur espoir de l'année 1977** !

Les éventuelles égalités sont départagées dans l'ordre suivant par :

1. **La réputation la plus élevée**
2. **Le plus d'argent**
3. **Le niveau de Royalties final le plus élevé**

Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.

L'ÉTOILE MONTANTE - RÈGLES POUR 2 ET 3 JOUEURS

Quels que soient vos efforts, il y a toujours quelqu'un d'autre qui en fait au moins autant. C'est l'Étoile Montante.

À 2 joueurs (ou à 3 joueurs si vous souhaitez rendre la partie plus difficile), vous jouerez avec l'Étoile Montante. En plus de toutes les règles de base détaillées jusqu'ici, vous devrez utiliser 3 cubes d'une couleur non jouée pour représenter l'Étoile Montante. L'Étoile Montante occupera et bloquera un emplacement dans chaque zone du plateau principal, comme indiqué ci-après.



Lors de la mise en place, placez 1 cube de la couleur de l'Étoile Montante sur chacun des trois emplacements du plateau principal correspondant à ceux indiqués en face du numéro 1 (avril) sur la carte Étoile Montante.
Ce sont les emplacements que l'Étoile Montante occupe durant chacune des trois phases : Jour, Soir et Nuit. Ce numéro est rappelé sur chaque emplacement correspondant du plateau principal.

Au cours de la phase d'Entretien, déplacez les cubes de l'Étoile Montante vers les emplacements de chaque zone du plateau principal correspondant au numéro suivant sur la carte Étoile Montante (ce numéro étant toujours celui de la manche concernée).

Par exemple, lors de la phase d'Entretien de la manche 1 (avril), déplacez les trois cubes de l'Étoile Montante vers les emplacements numérotés 2 (mai) sur la carte Étoile Montante. L'Étoile Montante occupera ces emplacements sur le plateau principal pendant la manche 2 (mai). À la fin du mois de mai, déplacez ces cubes vers les emplacements suivants indiqués sur la carte Étoile Montante, et ainsi de suite.

L'Étoile Montante se comporte exactement comme un joueur lorsqu'elle occupe un emplacement, sauf qu'elle n'affecte pas l'ordre du tour comme le ferait tout autre joueur. **Si elle se trouve sur un Emplacement Limité, elle le bloque.**

Pour rappel, les emplacements occupés par l'Étoile Montante à chaque manche sont les suivants :

	MOIS			
1	AVRIL	Interview Radio	Répét' (Studio B)	Backstage
2	MAI	Répét' (Studio A)	TJ's	Hoover's
3	JUIN	Engager un Technicien (emplacement le moins cher)	Fox Den	Bud's
4	JUILLET	Engager un Technicien (2e emplacement le moins cher)	Panda Palace (emplacement de droite)	Jax
5	AOÛT	Contrat d'Enregistrement	Panda Palace (emplacement de gauche)	Backstage
6	SEPTEMBRE	Engager un Publicitaire	Yenser Arena (emplacement de droite)	Hoover's
7	OCTOBRE	Engager un Promoteur Indépendant pour 2 $	Yenser Arena (emplacement de gauche)	Bud's
8	NOVEMBRE	Engager un Promoteur Indépendant pour 3 $	Yenser Arena (emplacement du milieu)	Jax
9	DÉCEMBRE	Engager un Technicien (emplacement le moins cher)	Carter Stadium (emplacement en haut à gauche)	Slinky's

CONSEILS AUX NOUVEAUX JOUEURS

1. **BONUS DE PRODUCTION, PUBLICITÉ ET PERFORMANCE :** De nombreux Bonus sont décomptés dès qu'ils sont atteints. Il est facile d'oublier de les décompter, donc n'hésitez pas à les vérifier régulièrement.
2. **MISE EN PLACE ET ENTRETIEN :** Il n'est pas rare de manquer une étape par inadvertance. Il est recommandé de les passer en revue une à une, même lorsque vous maîtrisez bien le jeu.
3. **SCORES :** Les scores peuvent évoluer rapidement, surtout s'il y a beaucoup de Bonus Immédiats en jeu. Ne vous découragez pas si vous avez l'impression de prendre du retard au début. Concentrez-vous sur vos propres Objectifs et n'oubliez pas les petites sources de points. Les points de Popularité provenant des Royalties, des Concerts et des Virées Nocturnes dans les Lieux Branchés s'accumuleront rapidement.
4. **N'OUBLIEZ PAS : ÊTRE UNE ROCK STAR, C'EST AVANT TOUT POUR LE FUN !** Gardez votre sueur pour la scène et ne cherchez pas à jouer le jeu à la perfection. Il n'y a pas de mal à oublier une règle ici ou là. N'hésitez pas à jouer votre rôle et à étoffer votre histoire autant que vous le souhaitez. Et si votre groupe de joueurs apprécie d'avoir un fond sonore pendant les parties, écoutez donc sur Spotify la playlist évolutive de l'autrice consacrée aux années 70.
5. **BONUS ET OBJECTIFS IMMÉDIATS :** Les Bonus et les Objectifs Immédiats ont tendance à raccourcir la durée de la partie, ce qui vous laisse moins de temps pour atteindre vos propres Objectifs. Ajustez vos actions en conséquence.
6. **SI VOUS VOUS SENTEZ TOUJOURS DÉPASSÉ,** vous pouvez sans problème jouer sans utiliser les compétences uniques des Agents ou des Personnages. Vous pourrez les ajouter une fois que vous serez à l'aise avec le déroulement général du jeu. Vous pouvez également jouer vos premières parties sans les Bonbons. Ignorez simplement la partie des cartes qui fait référence aux Bonbons et, si vous utilisez les compétences des personnages, ne jouez pas avec Eric Fairchild ni Kimmy Kim.
7. **LORSQUE VOUS CONSOMMEZ DES BONBONS :** Rappelez-vous qu'à moins d'être sur un emplacement Action À Toute Heure autre que Travailler, vous ne pouvez pas aller sur le même emplacement plus d'une fois lors de votre tour et vous ne pouvez jamais Travailler, Engager un Technicien ou Donner un Concert plus d'une fois par manche.

JACKIE FOX

Jackie Fox est une autrice basée à Los Angeles dont les jeux comprennent la trilogie d'aventures narratives *The Adventures of the Chubby Slugz*. Joueuse passionnée, elle est régulièrement invitée à participer à de nombreuses émissions consacrées aux jeux de société, notamment à la Boardgamegeek's Game Night (où elle est toujours en quête d'une première victoire) !



Dans les années 1970, Jackie était la bassiste du line-up « Famous Five » du groupe de rock féminin ***The Runaways***. La musique du groupe, y compris leur tube *Cherry Bomb*, a été reprise dans des dizaines de films et d'émissions de télévision, notamment *Les Gardiens de la Galaxie*, *Stranger Things*, *Fear Street*, *Riverdale*, *The Boys*, *True Blood*, *Lucifer*, *Entourage*, *Highlander*, *Mrs. America*, *The Deuce*, *The OC* ou encore *90210*.

Jackie est également quadruple championne du jeu télévisé ***Jeopardy!*** et ancienne avocate spécialisée dans le divertissement. Elle a participé à plusieurs documentaires, dont *Edgeplay : A Film About the Runaways* et *Look Away*, pour *Sky Media*.

Et oui, de nombreux événements de *Rock Hard* s'inspirent de son expérience dans l'industrie du divertissement. Malheureusement, elle ne précise pas lesquels…

« Jackie Fox a connu l'ascension, la chute et la renaissance de la scène musicale des années soixante-dix de Los Angeles et de toutes ses inoubliables icônes. Écrivaine d'excellence et modèle incontournable pour nombre de personnes, Jackie Fox est un trésor intemporel. »

– Cameron Crowe (réalisateur de Presque célèbre, Jerry Maguire, Singles, Un Monde pour nous)

L'autrice tient à remercier les personnes suivantes pour leur implication et leur soutien dans ce projet : Mona Shafer Edwards, Michael O'Connell, Robert Geistlinger, Kevin Carter, Amanda Wong, Jessup Spencer, TJ Garza, Dan Shannon, Andrew Jones, Dan Blanchett, Geoff Engelstein, Rodney Smith, Scott Alden, Lincoln Damerst, Nikki Pontius, Derek Porter, Colby Dauch, Nick Conley, Luke Olson, Patrick Leder, Chris Lawrence, Barry Edwards, Marcelo Figueroa, Arun Ramachandran, Jason Levine, Julie Ahern, Ryan Everly, Rainbow Bar and Grill et « Maman ».

CRÉDITS

Conception : Jackie Fox
Illustrations : Jennifer Giner
Consultant sur les règles : Ferran Renalias
Édition : David Esbrí
Relecture : William Niebling
Mise en page : Meeple Foundry

IELLO pour la version française
Chef de projet : Guillaume Dejonghe
Traduction : MeepleRules.fr
Relecture : Robin Leplumey
Graphisme : Vincent Mougenot

*Texture cuir sur les amplis : Image de nikitabuida sur Freepik

iello
iello.fr

DEVIR
www.devirgames.com