

ROCK ROLL MANAGER

LIURO DE REGRAS

LEXANDRA PIREZ



APRESENTAÇÃO

Em **Rock'n Roll Manager** os jogadores representam empresários de bandas de rock tentando conduzi-las ao estrelato. Durante 9 turnos, os jogadores executam diversas tarefas ligadas ao mundo da música, como contratar músicos, participar de shows e festivais, lançar álbuns, dentre outras, sempre almejando ser a banda mais famosa ao fim do jogo.

Uma partida dura nove turnos, divididos em 3 temporadas. Cada turno é composto das seguintes fases: a) Manutenção; b) Planejamento; c) Resolução; d) Pagamentos; e) Festivais (somente no fim dos turnos 3, 6 e 9).

COMPONENTES

- | | |
|---|---|
| 1 Tabuleiro | 135 Fichas de Instrumentos |
| 3 Fichas de Temporadas
(Tabelas de preços) | 13 Fichas de Objetivos |
| 5 Tabuleiros de Bandas | 15 Peões de Agentes |
| 36 Cartas de Shows | 6 Cubos Plásticos |
| 14 Cartas de Festivas | (1 por cor, mais um
Marcador de Turno - cinza) |
| 102 Fichas de Dinheiro | 10 Discos Plásticos |
| 15 Fichas de Empréstimos | (2 por cor) |
| 30 Fichas de Álbuns | 1 Livro de Regras |

1. PREPARAÇÃO

- 1 Coloque o tabuleiro no centro da mesa.
- 2 Cada jogador escolhe um tabuleiro de banda e recebe todos os peões (agentes), cubo, discos e fichas de álbuns da respectiva cor. As fichas de álbuns devem ser colocadas nos locais apropriados do tabuleiro de banda. O cubo deve ser colocado no espaço 5 da Trilha de Talento. Os dois discos serão colocados: no espaço 5 do Marcador de Fama e no Marcador de Ordem de Turno.
- 3 Cada jogador deve pegar duas fichas de instrumento extras e colocá-las ao lado de sua ficha de banda. Estas fichas devem ser escolhidas conforme aquelas já impressas na sua ficha de banda (mesmo tipo e tonalidade), contudo é proibida a escolha de fichas referentes ao instrumento que está impresso duas vezes (nível 2). As fichas de instrumento remanescentes serão embaralhadas e viradas para baixo, para sorteio (você também pode usar um saco para sortear as fichas).
- 4 Coloque as fichas de dinheiro e de empréstimo ao lado do tabuleiro.
- 5 Separe as cartas de shows por temporada, embaralhando cada maço separadamente. Preencha os espaços iniciais da área de shows com cartas de shows da 1ª temporada (de acordo com o número de jogadores).
- 6 Sorteie fichas de instrumento, colocando-as na área 1 “Loja”, até completar todos os espaços vazios, independentemente do número de jogadores na partida.
- 7 Separe as cartas de festival por temporada, embaralhando cada maço separadamente. Então sorteie duas cartas de cada temporada, colocando-as nos locais específicos do tabuleiro, viradas para baixo. As cartas de festival remanescentes são devolvidas para a caixa do jogo. Revele todas as cartas de festival da coluna esquerda (1 carta de cada temporada), mantendo as cartas da coluna direita ocultas. Por fim, revele somente a primeira carta da fileira da direita, referente à 1ª temporada.





8 Embaralhe os objetivos e sorteie 6 deles para serem utilizados na partida. Coloque-os no local específico do tabuleiro, virados para cima. Os objetivos restantes não entrarão em jogo.

9 Coloque a ficha da 1ª temporada (tabela de preços) no espaço demarcado na área da Loja.

10 Coloque o cubo marcador de turno no espaço correspondente ao 1º turno.

11 Sorteie a ordem inicial de turno entre os participantes, organizando os discos no Marcador de Ordem de Turno, de acordo com as posições sorteadas.

12 Conforme a ordem do turno sorteada, cada jogador recebe sua quantidade de dinheiro inicial (1º jogador começará com \$10, 2º jogador com \$12, 3º jogador com \$14, e assim por diante).

Dependendo do número de jogadores, alguns espaços no tabuleiro não estarão disponíveis na partida. Estes espaços contêm um símbolo indicando a quantidade mínima de jogadores para que aquele espaço esteja disponível.



Durante a partida, cada jogador deve manter ocultas apenas suas cartas de shows realizados. Todas as outras informações (dinheiro, fichas e álbuns) são visíveis para todos os jogadores.

TABULEIRO DE BANDA

Os tabuleiros de banda representam a formação de músicos de cada banda no jogo. Nesses, cada fileira representa um músico, e cada coluna representa o nível de habilidade desse músico. Os espaços quadrados são utilizados para a colocação de fichas de instrumento durante o jogo e os espaços circulares contêm as fichas de álbuns ainda não utilizadas pelo jogador.

Cada um dos tabuleiros de banda possui 5 fichas de instrumento pré-impresas, que representam a formação inicial dessas bandas de rock.

Posteriormente, as fichas de instrumento serão utilizadas na evolução das bandas. Essas fichas são obtidas principalmente na ação de loja, mas também podem ser obtidas como bônus em alguns shows específicos.

Exemplo: Na figura ao lado, notamos que o jogador possui quatro músicos em sua banda: um vocalista de nível 3, um guitarrista de nível 2, um baixista de nível 2 e um baterista de nível 1. Notamos, ainda, que há cinco álbuns disponíveis para gravação.



2. MANUTENÇÃO

(ignore esta fase no primeiro turno do jogo)

2.1. INÍCIO DE TEMPORADA

(apenas no início do 4º e do 7º turnos)

No início de uma nova temporada, devem ser observados os seguintes passos:

- Revela-se o segundo festival da atual temporada;
- Substitui-se a tabela de preços da loja pela tabela da atual temporada;
- Renovam-se as cartas de shows e as fichas de instrumento da loja, conforme seções 2.1.1 e 2.1.2 (abaixo).

2.1.1 RENOVAÇÃO DOS SHOWS

Todas as cartas de shows remanescentes do turno anterior devem ser removidas do jogo. Depois, preenchem-se os respectivos espaços com novas cartas de shows. Se houve mudança de temporada, serão utilizadas as cartas de shows da atual temporada.

2.1.2 RENOVAÇÃO DAS FICHAS DA LOJA

No início de cada turno, a loja deve ser reorganizada para a entrada de novas fichas de instrumento e redução de preço das fichas que não foram adquiridas no turno anterior. Isto é feito da seguinte forma:

- Inicialmente, todas as fichas de instrumento restantes na primeira fileira da loja são removidas do jogo;
- As fichas restantes são movidas verticalmente para cima até o primeiro espaço disponível na respectiva coluna;
- Sorteiam-se novas fichas de instrumento, preenchendo todos os espaços vazios até que a loja esteja completa. O preenchimento ocorrerá de coluna em coluna, de cima para baixo.

No quadro a seguir, é demonstrado em detalhes o processo de reorganização da loja.

2.2 PLANEJAMENTO

Durante a fase de planejamento, os jogadores distribuem seus agentes pelas áreas do tabuleiro.



O jogador da vez deve colocar um de seus agentes num dos espaços de ação disponíveis no tabuleiro. Cada espaço de ação só pode ser ocupado por um único agente. Colocado o agente, é a vez do próximo jogador na ordem do turno.

Na hora de alocar um agente, os jogadores podem escolher **qualquer** espaço de ação disponível numa determinada área. *Porém, cabe lembrar que, na fase de resolução, os espaços de ação sempre serão resolvidos de cima para baixo, da esquerda para direita.*

Cada agente permite a realização da ação correspondente uma vez. É permitido que um jogador aloque mais de um agente numa mesma área, realizando mais vezes aquela ação.

Quando nenhum jogador tiver mais agentes disponíveis, passa-se para a fase de Resolução de Ações.

2.3 RESOLUÇÃO DE AÇÕES

Nesta fase, as áreas do tabuleiro serão resolvidas. Cada área é resolvida separadamente, de acordo com a ordem numérica do tabuleiro, em ordem crescente, iniciando-se pela área 1 (Loja) até a área 5 (Shows).

Na resolução, o jogador que possui o agente alocado mais acima (loja e shows) e/ou mais à esquerda (demais áreas) da respectiva área será o primeiro a executar a ação, e assim sucessivamente até que todos os agentes alocados naquela área tenham sido resolvidos. Cada jogador, ao realizar a ação, deve retirar seu agente do tabuleiro e colocá-lo novamente à frente da sua ficha de banda. *Estes agentes só estarão novamente disponíveis no próximo turno.*

Esta fase termina quando todas as áreas do tabuleiro tiverem sido resolvidas.

A seguir, há uma descrição detalhada sobre a resolução de cada uma das áreas do tabuleiro:

RENOVAÇÃO DAS FICHAS DA LOJA



2.3.1 LOJA

Nesta área, os jogadores podem comprar fichas de instrumentos, que servem para evoluir suas bandas de rock.

Esta área possui quatro fileiras e quatro colunas. Do lado direito da loja, há uma tabela indicando o preço dos instrumentos de cada fileira, de acordo com o número de peças adquiridas. Na parte inferior da loja, há ainda um espaço reserva de ação, que permite uma ação de compra depois que todos os outros jogadores tiverem feito suas aquisições (variante).

Na resolução, o dono do agente alocado na fileira mais alta, poderá comprar de 1 a 3 fichas da fileira na qual alocou seu agente. Assim, ele paga o preço correspondente e coloca as fichas adquiridas ao lado do seu tabuleiro de banda.

IMPORTANTE: no momento da compra, as fichas especiais “coringa” e “x2” são consideradas como 2 fichas para efeito de preço e limite de compra, ou seja, caso o jogador compre 1 ficha comum e 1 ficha especial, estas 2 fichas equivalem a 3 fichas na tabela. Logo, não é possível adquirir duas fichas especiais numa única ação.

Exemplo 1: no primeiro turno do jogo, um jogador aloca seu agente na primeira fileira do mercado. Neste caso, ele pagaria \$1 se comprasse 1 ficha, \$2 se quisesse 2 fichas ou \$4 por 3 fichas. Ele decide comprar 3 fichas comuns. Então, após pagar o respectivo valor (\$4), ele coloca as três fichas recém-adquiridas ao lado de seu tabuleiro de banda.



Exemplo 2: no mesmo turno, outro jogador aloca seu agente na segunda fileira do mercado. Neste caso, ele pagaria \$1 se comprasse 1 ficha, \$3 se quisesse 2 fichas ou \$6 por 3 fichas. Como ele decide comprar uma ficha especial (coringa) e mais uma ficha comum, considera-se (para efeitos de preço e quantidade de fichas) que o jogador comprou três fichas. Após pagar o respectivo preço (\$6), ele coloca as duas fichas recém-adquiridas ao lado do seu tabuleiro de banda.



Terminada a compra, o jogador retira seu agente do tabuleiro e é a vez do dono do agente que está na próxima fileira mais alta fazer sua ação de compra.

IMPORTANTE: as fichas adquiridas na loja não podem ser colocadas diretamente no tabuleiro de banda.

2.3.2 ENSAIO

Nesta área, os jogadores podem treinar um de seus atuais músicos ou mesmo contratar um novo músico.

Esta ação permite que um jogador coloque fichas de instrumento (anteriormente obtidas) no seu tabuleiro de banda, melhorando a qualidade de sua banda.

Cada agente dá o direito de colocar até quatro fichas de um **único** tipo de instrumento no tabuleiro de banda. Ao realizar a ação, o jogador declara o tipo de instrumento que pretende evoluir na sua banda e pode distribuir as fichas deste instrumento (ou coringas) entre uma ou mais fileiras de seu tabuleiro de banda, respeitando as regras de alocação descritas abaixo:

a) Cada fileira do tabuleiro de banda só pode conter fichas do mesmo tipo e tonalidade;



b) As novas fichas devem ser colocadas sempre da esquerda para direita, ao lado de uma ficha do mesmo tipo, ou iniciando uma fileira (uma única vez por partida, se a última fileira ainda estiver disponível);



c) Para alcançar os 4º e 5º níveis de uma fileira, a fileira anterior deve ser preenchida com duas fichas (ou uma ficha x2). Estas fichas devem ser colocadas uma sobre a outra. O tabuleiro de banda possui uma marcação diferente na 3ª e 4ª colunas, indicando a necessidade de colocação das duas fichas. Tematicamente, isto representa a dificuldade de um músico continuar se aprimorando depois de certo nível;



d) As fichas “x2” e “coringa” não podem iniciar uma fileira;



e) As fichas “x2” podem ser alocadas em qualquer posição numa fileira daquele tipo de instrumento, independentemente da tonalidade. Contudo, a maior vantagem desta ficha é que, se utilizada no nível inferior da 3ª e 4ª colunas, ela dispensa a colocação da segunda ficha para alcançar o nível posterior. Se colocada em qualquer outra posição, ela funciona como uma ficha comum de instrumento daquele tipo, independentemente da tonalidade.



f) A ficha “coringa” funciona como substituta para qualquer ficha de instrumento comum. Ela pode ser utilizada em qualquer posição da fileira, exceto o primeiro espaço.



Vale ressaltar que uma banda pode conter mais de um músico (fileira), com o mesmo tipo de instrumento, independentemente da tonalidade.

TRILHA DE TALENTO

Na parte inferior do tabuleiro há um marcador que representa o nível de talento de cada banda. Este marcador serve para determinar o valor inicial de venda de um álbum, bem como pode proporcionar pontos de Fama ao final da partida.

Inicialmente, a Trilha de Talento de cada banda estará na posição 5, o que representa a quantidade de talento individual de cada um dos músicos daquela banda (todas as bandas começam com um músico de nível 2 e três músicos de nível 1, logo: $2+1+1+1 = 5$). Durante o jogo, o marcador de cada jogador avançará à medida que houver evolução de seus músicos, ou quando o jogador receber algum bônus de Talento (ação de mídia e shows).

Cada vez que um jogador modificar o nível dos músicos de sua banda, deve ajustar o seu marcador na Trilha de Talento, aumentando o número de espaços respectivos. *Exemplo: o jogador azul possui um guitarrista de nível 3, um baterista de nível 1 e um vocalista de nível 2. Na ação de Ensaio, ele acrescenta três fichas de bateria, aumentando dois níveis no seu baterista existente (nível 1 para nível 3: aumento de 2 níveis), bem como iniciando um novo baterista na banda (aumento de 1 nível). Neste caso, como foram aumentados três novos níveis na banda ($2+1=3$), o jogador deverá subir seu medidor de Talento três posições.*

IMPORTANTE: a segunda ficha que o jogador coloca na 3ª e 4ª fileiras (sobre outra ficha) não gera qualquer acréscimo no nível de Talento.

2.3.3 ESTÚDIO

Esta área do tabuleiro permite a gravação de álbuns, que geram dinheiro e pontos de Fama para os jogadores.

Os álbuns são representados pelas fichas redondas numeradas. Cada jogador possui, no início do jogo, seis fichas numeradas de álbum (1, 1, 2, 2, 3 e 3), indicando a Temporada na qual aquele álbum pode ser gravado. **IMPORTANTE:** os álbuns só podem ser gravados se a atual Temporada for igual àquela indicada no número indicado no centro da ficha.

Na resolução desta área, cada agente permite a gravação de um álbum.

No momento da gravação do álbum, o jogador colocará uma ficha de álbum da atual Temporada na coluna do *Hit Parade* referente ao seu nível atual de Talento. Se um jogador que escolheu esta ação não tiver fichas de álbum da atual temporada disponíveis, ele perde a ação. O *Hit Parade* representa o grau de sucesso de todos os álbuns lançados, bem como a quantidade de dinheiro que estes álbuns proporcionarão às bandas que os lançaram, no final de cada turno.

No momento da gravação, o jogador também receberá ponto(s) de Fama, de acordo com o valor impresso na parte superior da coluna onde a ficha de álbum foi colocada. **IMPORTANTE:** cada álbum só fornece pontos de Fama no momento de sua gravação!

Exemplo: um jogador resolve gravar um álbum no 1º turno do jogo. O jogador possui, naquele momento, 7 pontos de Talento, logo o disco será colocado na “coluna 7-8” do Hit Parade ① e o jogador receberá imediatamente 1 ponto de Fama ②. No final daquele turno, o jogador receberá \$3 em dinheiro pelas vendas daquele álbum ③ (veja o quadro ao lado).

No final de cada turno, todos os álbuns no *Hit Parade* perdem um pouco de seu valor de venda (ver seção 2.4).

2.3.4 MÍDIA

As bandas realizam ações de publicidade (entrevistas, merchandising de produtos etc.) com o intuito de obter benefícios no jogo.

Nesta área, o jogador da vez pode escolher dentre 3 opções possíveis:

① Assumir a primeira posição na ordem do turno seguinte e valorizar um de seus álbuns no *Hit Parade* (movendo uma de suas fichas de álbum uma posição para cima); ② Receber um ponto de Fama e ainda aumentar um nível de Talento da sua banda (movendo seu marcador de Talento um espaço para a direita); ③ Receber uma quantidade de dinheiro, de acordo com a temporada (\$7 na primeira, \$10 na segunda e \$15 na terceira temporada).



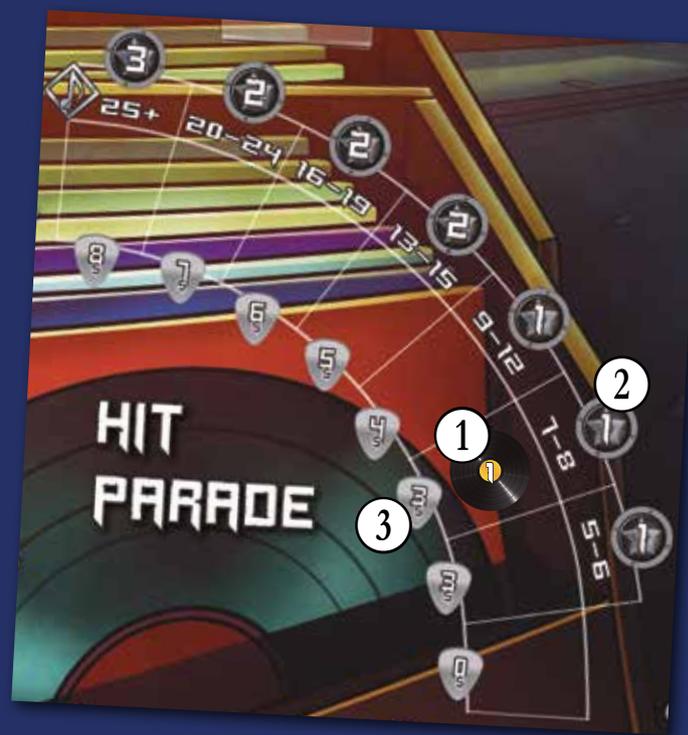
O jogador não precisa declarar sua opção no momento da alocação. Esta escolha só será realizada no momento da resolução do respectivo agente.

O jogador da vez pode escolher qualquer uma das três opções, independentemente de ela já ter sido escolhida anteriormente neste turno.

Quando um jogador valoriza um de seus álbuns, ele não recebe nenhum ponto de Fama ou dinheiro naquele momento. Isto apenas influenciará o valor que a banda receberá por um de seus álbuns durante a fase de pagamentos.

Quando um jogador assume a primeira posição na ordem do turno seguinte, ele deve colocar o disco da sua cor na primeira posição do marcador de ordem do turno e deslocar os discos dos outros jogadores para a direita, ficando mantida a ordem relativa entre eles. Caso mais de um jogador tenha escolhido a opção que oferece a primeira posição na ordem do turno, o último jogador que tiver escolhido esta opção jogará primeiro no próximo turno.

ESTÚDIO



2.3.5 SHOWS

Nesta área as bandas realizam shows, recebendo pontos de Fama ou bônus diversos, como indicado nas cartas.

Cada show que tiver um agente alocado será realizado, começando pelos shows da esquerda. Realizados os shows, as respectivas cartas são entregues aos donos dos agentes, que recebem imediatamente os Pontos de Fama e/ou bônus correspondentes. Os jogadores devem manter estas cartas viradas para baixo.

Cada carta de show possui um símbolo geométrico no seu canto inferior esquerdo, representando o continente onde o show foi realizado. A coleção de símbolos diferentes por um mesmo jogador pode proporcionar pontos de Fama extras (tanto por cartas de objetivo, quanto pelo quesito correspondente no final da partida).



O número de cartas contendo cada símbolo, por temporada, obedece à seguinte proporção: quadrado e estrela, 3 cartas cada; triângulo e losango, 2 cartas cada; esfera e crescente, 1 carta cada um.

2.4 PAGAMENTOS

Na fase de pagamentos, realiza-se o balanço de despesas e receitas de cada banda durante o turno.

As despesas da banda são a soma de seus custos operacionais, mais os juros decorrentes de cada eventual empréstimo tomado (ver seção **Empréstimos**, no final do manual). Os valores dos custos operacionais estão impressos em destaque no tabuleiro, próximos ao marcador de Fama. Os custos operacionais de uma banda são proporcionais à sua Fama. Quanto mais famosa, mais cara a manutenção da banda.



As receitas da banda são provenientes da venda de seus álbuns (soma dos valores correspondentes à atual posição de cada ficha de álbum existente no *Hit Parade*).

Contabilizadas as receitas e despesas, cada jogador deve pagar ou receber a quantia correspondente. Depois disto, todas as fichas de álbum no *Hit Parade* devem ser movidas uma posição para baixo, indicando sua desvalorização. Caso uma ficha de álbum já esteja na coluna "0", ela permanece naquele local. As fichas existentes na coluna "0" podem ser novamente valorizadas, assim como contam como álbuns lançados, para todos os efeitos.

Exemplo: no final de um turno, o jogador vermelho possui 17 pontos de Fama (custos operacionais: -\$3) e dois álbuns lançados na coluna "5-6" do *Hit Parade* (+\$6). Ele não possui empréstimos. Portanto, sua banda receberá \$3. No mesmo exemplo, o jogador amarelo possui 20 pontos de Fama (custos operacionais: -\$4), mas possui um empréstimo (-\$1) e um álbum na coluna "7-8" do *Hit Parade* (+\$3). Neste caso, o jogador amarelo terá que pagar \$2 (-\$4 -\$1 +\$3 = -\$2).

2.5 FESTIVAIS

Na Fase de Festivais, as bandas tentam aumentar sua Fama, agradando aos mais variados fãs.

No último turno de cada temporada (final dos turnos 3, 6 e 9), depois da fase de pagamentos, inicia-se a fase de Festivais. São realizados dois Festivais ao final de cada temporada, nos quais todas as bandas participam, tentando satisfazer o máximo possível os fãs de cada festival, a fim de obter pontos de Fama.

Cada carta de Festival possui uma combinação de dois ou três símbolos de instrumentos, bem como a indicação da quantidade de pontos de Fama que serão distribuídos entre as bandas mais aclamadas daquele evento. **A linha inferior é utilizada para distribuição de pontuação nas partidas com 4 e 5 jogadores. Já a linha superior é utilizada nas partidas com 2 ou 3 jogadores.**

A combinação de instrumentos representa os anseios musicais dos espectadores daquele evento, ou, em termos de jogo, os tipos de instrumento que terão maior relevância para aquele festival.

Cada carta de Festival deve ser pontuada separadamente.

Para cada carta de Festival as bandas contabilizarão todos os seus músicos que preencham os requisitos daquele festival (tipos de instrumento iguais, independentemente da tonalidade) e somarão todos os níveis daqueles músicos. A banda que obtiver a maior soma total recebe a maior quantidade de pontos de Fama do Festival, e assim sucessivamente. Em caso de empate em alguma das posições, os pontos em disputa são somados e divididos pelos jogadores empatados (arredondando-se para baixo). **OBS: se o empate ocorrer na 3ª posição do Festival (em partidas de 4 ou 5 jogadores) ou na 2ª posição (em partidas de 2 ou 3 jogadores), apenas se divide o valor da pontuação daquela colocação entre os jogadores empatados.**

IMPORTANTE: os jogadores devem somar apenas os níveis dos músicos e não a quantidade de fichas alocadas neles. (Ex.: uma banda que tenha um músico (fileira) com duas fichas de instrumento empilhadas na terceira coluna contabilizará aquele músico como nível 3).

Exemplo 1: numa partida com 3 jogadores, está sendo realizado o Festival na Islândia, no qual os instrumentos relevantes são Guitarra e Microfone. No exemplo abaixo, a banda vermelha possui um vocalista de nível 3 e um guitarrista de nível 2: $3+2=5$. A banda azul possui um vocalista de nível 2, um guitarrista de nível 2: $2+2=4$. A banda amarela possui um vocalista de nível 1 e um guitarrista de nível 2: $2+1=3$. Neste cenário, a banda vermelha vence o festival e recebe 5 pontos de Fama. A banda azul fica em segundo lugar e recebe 2 pontos de Fama. A banda amarela fica em 3º lugar e não recebe nenhum ponto de Fama. (OBS: com 4 ou 5 jogadores, é utilizada a linha inferior de distribuição de pontos).

FESTIVAL 2 + 2 = 4 (2º)

2 + 3 = 5 (1º)

1 + 2 = 3 (3º)



Exemplo 2: numa partida com 3 jogadores, está sendo realizado o Festival no Canadá, em que os instrumentos relevantes são Bateria e Microfone. No exemplo abaixo, a banda azul possui um vocalista de nível 3 e um baterista de nível 1: $3+1=4$. A vermelha possui um vocalista de nível 2, um baterista de nível 2 e um vocalista de nível 1: $2+2+1=5$. A banda amarela possui um vocalista de nível 2 e um baterista de nível 3: $2+3=5$. Neste cenário, as bandas amarela e vermelha terminam empatadas em 1º lugar e recebem 5 pontos de fama ($7+4=11+2=5$, valor final já arredondado para baixo). A banda azul fica em 3º lugar e não recebe nenhum ponto de Fama. (OBS: com 4 ou 5 jogadores, é utilizada a linha inferior de distribuição de pontos).

Além dos pontos de Fama, a banda que obtém o primeiro lugar recebe a carta relativa àquele festival. Em caso de empate no primeiro lugar, nenhuma banda recebe a carta. No final da partida, estas cartas podem servir como critério de desempate.

Pontuados os dois festivais, inicia-se uma nova temporada ou, caso seja a última temporada, desencadeia-se o fim da partida.

EMPRÉSTIMOS

A qualquer momento, um jogador pode solicitar um empréstimo (ou pode ser obrigado a fazê-lo, caso não possua dinheiro suficiente para quitar suas despesas ao final do turno).

Ao fazer isto, o jogador recebe \$10 do banco e pega uma ficha de empréstimo. Os empréstimos geram a obrigação de pagamento de juros ao final de cada turno, na fase de pagamentos (-\$1 por empréstimo).

Os empréstimos podem ser quitados a qualquer momento, pagando-se o valor do empréstimo (\$-10) mais os juros do turno corrente (\$-1), ou seja, \$-11. No caso de pagamento do empréstimo no final do turno, após a fase de pagamentos, o empréstimo pode ser quitado pagando-se somente \$-10, visto que os juros daquele turno já foram cobrados na fase de pagamentos. Quitado o empréstimo, a respectiva ficha é devolvida ao banco. É permitido quitar mais de um empréstimo por vez.

No final do jogo, cada empréstimo não quitado ocasionará a perda de 5 pontos de Fama.

OBJETIVOS

Em cada partida, entram em jogo seis fichas de objetivos (as outras fichas de objetivo ficam fora da partida). Esses objetivos, quando cumpridos, proporcionam 5 pontos de Fama imediatamente ao primeiro jogador que preencher um requisito específico, conforme mostrado na parte central da ficha.

Durante o jogo, assim que um jogador preencher a condição específica de um objetivo, ele pode reivindicá-lo e imediatamente receber o número de pontos de Fama indicados. Depois disto, o objetivo é removido do jogo.

Reivindicar um objetivo é uma ação livre e pode ser feita assim que for cumprido o requisito. Caso o jogador não perceba que cumpriu um objetivo, ele pode fazê-lo posteriormente, desde que ainda preencha aquela condição, e o objetivo não tenha sido reivindicado por outro jogador.

O quadro abaixo apresenta todos os objetivos.

Ícone	Requisito	Pontos de Fama
Álbum	Álbum no nível 20 ou maior	20+
Hit Parade	Possuir 4 álbuns no Hit Parade	5
Músicos	Possuir 3 músicos no nível 4	3
Músicos	Possuir 5 músicos no nível 3	5
Músicos	Possuir 2 músicos no nível 5	2
Dinheiro	Possuir \$30 (sem empréstimos)	30
Bateria	Possuir Bateria de nível 5	5
Baseista	Possuir Baixista de nível 5	5
Vocalista	Possuir Vocalista de nível 5	5
Guitarrista	Possuir Guitarrista de nível 5	5
Show	Possuir 4 Shows de diferentes símbolos	5
Show	Possuir 8 Shows quaisquer	8
Talento	Possuir nível 20 na Trilha de Talento	20+



FIM DA PARTIDA

O final da partida é desencadeado após a pontuação da última carta de Festival.

Depois disto, as bandas devem pagar eventuais empréstimos remanescentes (ver seção empréstimos) e, por fim, recebem pontos de Fama por variados quesitos, de acordo com a tabela de pontuação de fim da partida.

Há dois tipos de pontuação nesta fase:

Pontuação Geral - Todas as bandas que cumprem determinado requisito recebem os pontos. Em todos os casos, o arredondamento é para baixo. Exemplo: contabilizando o critério “dinheiro”, verifica-se que a banda verde terminou o jogo com \$10 e a amarela com \$25. Estas bandas receberão, respectivamente, 1 e 2 pontos de Fama.

Pontuação por Excelência - Somente a banda que tiver a maior quantidade daquele quesito recebe a pontuação. No caso de empate, todas as bandas envolvidas recebem a totalidade dos pontos.

Exemplo 1: a banda verde lançou 5 álbuns

durante a partida, enquanto as outras bandas lançaram 4, 3 e 3 álbuns. Somente a banda verde ganhará os 5 pontos de Fama deste quesito.

Exemplo 2: as bandas amarela e vermelha lançaram 4 álbuns durante a partida, enquanto as outras bandas lançaram 3 e 2 álbuns. Neste caso, tanto a banda amarela quanto a vermelha receberão os 5 pontos de Fama deste quesito.

Computados todos os quesitos, o jogador que representa a banda com a maior pontuação final vence a partida. Em caso de empate, o jogador que ganhou o maior número de festivais é o vencedor. Persistindo o empate, a vitória é compartilhada pelos jogadores empatados.

Segue a tabela contendo todos os quesitos que pontuam ao final do jogo:

PONTUAÇÃO GERAL:

- 1 ponto de Fama a cada \$10
- 3 pontos de Fama por cada rockstar (fileira completa)
- 2 pontos de Fama por cada ficha de coringa não utilizada
- 1 ponto de Fama por cada 2 fichas de instrumento não utilizadas

PONTUAÇÃO POR EXCELÊNCIA:

- 5 pontos de Fama para a banda que terminou com mais dinheiro
- 5 pontos de Fama para a banda que terminou com mais shows realizados
- 5 pontos de Fama para a banda que terminou com mais álbuns lançados
- 5 pontos de Fama para a banda que terminou com mais shows com símbolos diferentes
- 5 pontos de Fama para a banda que terminou com mais pontos no marcador de Talento
- 5 pontos de Fama para a banda que terminou com o álbum mais valioso.

VARIANTES

Caso o grupo já esteja familiarizado com o jogo e queira experimentar alguma mudança na forma de jogar, o autor sugere as seguintes variantes:

1. COMPRA DIFERENCIADA NA LOJA

Na área de mercado, abaixo da última fileira, há um espaço de ação extra, que pode ser utilizado para realizar uma ação de compra diferenciada, na qual o jogador não estará sujeito à restrição de compra de fichas provenientes de uma única fileira.

Caso algum jogador aloque um agente naquele espaço, o jogador realizará sua compra depois que todos os outros jogadores tenham terminado suas compras. Este jogador poderá comprar até 3 fichas remanescentes do mercado, de quaisquer fileiras, pagando o preço estabelecido na tabela para a última fileira, independentemente de onde tenha adquirido as fichas. As regras aplicáveis às fichas “x2” e “coringa” permanecem as mesmas. **Exemplo:** um jogador decide comprar 3 fichas, sendo uma da primeira fileira, uma da segunda e uma da terceira fileira. Se a tabela da última fileira indicar o preço de \$10 para 3 fichas, este deverá ser o valor pago pelas fichas escolhidas.

2. FASE DE PAGAMENTOS APÓS A FASE DE FESTIVALS

Nesta variante, nos turnos em que houver a realização de Festivais, a Fase de Pagamentos é postergada para o fim do turno, o que frequentemente deixa os custos operacionais um pouco mais altos, especialmente para as bandas que mais fizeram sucesso na fase dos Festivais.





AGRADECIMENTOS

O autor gostaria de agradecer a todas as pessoas que testaram o jogo ou, de alguma forma, contribuíram para que este projeto se tornasse realidade. Agradecimentos especiais para: Carlota Pires, Daniel Espínola, Thiago Boaventura, Peter Richter, Marcos Bouzada, Filipe Cunha, Carlos Couto, Warny Marçano, Luciana Azevedo, Giancarlo Tani, Renata Palheiros, Victor Zavador, Jack o Explicador, Igor Knop, Felipe Vinha, Aline Costa, Alexander “Shamou”, Nuno Conde, Marcos Levi, Ricardo Santos, Luiz Paulo “Lepe”, Diego Salerno e Alexandre Rivaben.

CRÉDITOS

Game design: Leandro Pires

Ilustrações: Henry Chen e Roe Mesquita

Design Gráfico e Iconografia: Cristiano Cuty

Apoio: Rogério Caetano

Revisão: Kleber Bertazzo, Marcelo Oliveira e Nayana Abreu

Projeto final: Conclave Editora

Stefan Feld

JÓRVÍK



eggertspiele



conclave
come they believe

ROCK ROLL MANAGER

Um jogo de Leandro Pires,
para 2 a 5 jogadores acima de 13 anos
e com duração de 90 minutos.



Rock'n Roll Manager
© 2016 - Todos os Direitos Reservados

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem prévia autorização.

Conclave Editora
Rua Olegário Maciel, 1126 - Paineiras
Juiz de Fora - MG - Brasil

WWW.EDITORA.CONCLAVEWEB.COM.BR