

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



ROCKBAND MANAGER



RÈGLES DU JEU

UN JEU D'ANTOINE BAUZA

edg

✂ APERÇU DU JEU

Les joueurs interprètent des managers prêts à tout pour mener un groupe de rock jusqu'à la gloire. Ils vont devoir recruter des musiciens, leur trouver des contrats pour des concerts et leur faire enregistrer des albums. La concurrence sera rude, les coups bas probables, et les opportunités trop rares pour être ignorées. Un seul groupe laissera son empreinte dans la légende du Rock !

MATÉRIEL

- ~ 40 cartes Recrutement
- ~ 35 cartes Début de Carrière
- ~ 35 cartes Apogée de Carrière
- ~ 6 marqueurs Manager
- ~ 54 enveloppes de Ca\$h
- ~ 9 tuiles Récompense
- ~ une règle du jeu

APERÇU DU JEU

Une partie de *Rockband Manager* se déroule en trois phases, notées dans ces règles A, B et C.

- A) Phase de **Recrutement** durant laquelle les Managers vont enchérir pour former le groupe le plus talentueux, le plus charismatique, le plus opportuniste... ou peut-être le plus économique ?
- B) Phase de **Début de Carrière** où les Rockbands vont donner leurs premiers concerts, enregistrer leurs premiers albums, dénicher leurs premiers bons plans mais peut-être aussi subir leurs premiers revers....
- C) Phase d'**Apogée de carrière** où les Rockbands vont briller sous les projecteurs des salles les plus prestigieuses, vendre des tonnes d'albums partout sur le globe et goûter aux scandales d'une vie dissolue...

Les cartes Carrières et les Récompenses obtenues rapportent des **Décibels**. À l'issue de ces 3 phases, le Manager qui aura totalisé le plus de Décibels sera sacré Légende du Rock et remportera la partie.

ÉLÉMENTS DE JEU

Voici une présentation des différents éléments de jeu qui interviennent dans une partie de **Rockband Manager**.

MARQUEURS MANAGER (6)

Chaque Manager dispose d'un marqueur de couleur qui lui servira tout au long de la partie à identifier les cartes qu'il convoite.



ENVELOPPES DE CA\$H (54)

Chaque Manager dispose d'un budget pour lancer et faire prospérer son groupe. Ce budget se compose de 9 enveloppes de 1000\$ à 9000\$. Ce Ca\$h sera utilisé pour recruter des Rockstars (phase A) mais également pour négocier des contrats (phase B et C).

De plus, les enveloppes non dépensées à la fin de la partie rapporteront de 1 à 5 Décibels supplémentaires, selon la valeur indiquée dans le coin supérieur droit.



§ ELÉMENTS DE JEU

CARTES RECRUTEMENT (40)

40 Rockstars sont prêtes à offrir leur talent aux Managers (moyennant rémunération bien sûr !).

Elles sont réparties en 5 instruments :

- ~ **vocals** (chant)
- ~ **guitars** (guitare)
- ~ **bass** (basse)
- ~ **drums** (batterie)
- ~ **keyboard** (clavier)



Lors de la phase A, chaque Manager va devoir recruter une Rockstar pour chaque instrument afin de monter son groupe.

Trois caractéristiques définissent une Rockstar : le **Charisme**, le **Talent** et l'**Opportunisme**. Selon les Rockstars, ces caractéristiques sont plus ou moins élevées - entre 1 et 5. Elles sont respectivement associées aux 3 types de cartes disponibles lors des phases B et C : **Concerts**, **Albums**, **Opportunités**.

CARTES DÉBUT DE CARRIÈRE (35)

Lors de la phase B, 35 cartes Début de Carrière vont permettre aux Rockbands de s'illustrer :

- ~ 16 cartes Concert
- ~ 10 cartes Album
- ~ 9 cartes Opportunité



Les cartes **Concert** rapportent des Décibels, les cartes **Album** interviennent dans l'attribution des récompenses des phases B et C, les cartes **Opportunité** ont chacune un effet décrit plus loin dans cette règle. Elles seront acquises par les Managers en fonction des caractéristiques de leurs Rockstars...

CARTES APOGÉE DE CARRIÈRE (35)

Lors de la phase C, 35 cartes Apogée de Carrière vont permettre aux Rockbands de s'illustrer :

- ~ 16 cartes Concert
- ~ 10 cartes Album
- ~ 9 cartes Opportunité

Leur acquisition se fera sur le même principe que celle des cartes Début de Carrière mais leurs valeurs et leurs effets seront plus importants.



Premier Rockband



Meilleur Rockband



Meilleur Espoir

RÉCOMPENSES (9)

Chacune des 3 phases du jeu offre aux Rockbands méritants 3 récompenses :

- ~ **Phase A** : trois labels (*premier Rockband, meilleur Rockband, meilleur Espoir*) récompensent (7, 5, 3 Décibels) les Managers à l'issue de la phase A.
- ~ **Phase B** : trois disques (*Or, Argent, Bronze*) récompensent (16, 12, 8 Décibels) les Managers à l'issue de la phase B.
- ~ **Phase C** : trois disques (*Or, Argent, Bronze*) récompensent (32, 24, 16 Décibels) les Managers à l'issue de la phase C.



PHASE A

RECRUTEMENT

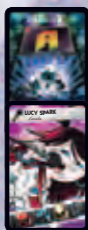
MISE EN PLACE

Les **cartes Recrutement** sont triées par instruments (vocals, drums, guitar, bass, keyboard) ; chaque catégorie est mélangée pour former une pioche face cachée. La première carte de chacune des 5 pioches est retournée face visible. Ceci représente le marché de l'emploi.

Chaque Manager reçoit les **9 enveloppes de CASH** et le **marqueur Manager** de la couleur de son choix.

Le matériel restant est laissé de côté pour le moment.

MISE EN PLACE DE LA PHASE A



Vocals



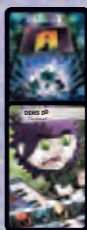
Guitar



Drums



Bass



Keyboard



DÉROULEMENT DE LA PHASE

Le joueur qui dispose de la plus importante collection de CD commence la partie.

Il pose son marqueur Manager sur la carte Rockstar qu'il convoite parmi les 5 proposées sur le marché de l'emploi.

Une enchère pour cette Rockstar débute alors.

En commençant par le Manager à la gauche du propriétaire du marqueur Manager en jeu, et en continuant dans le sens horaire, chaque Manager fait une offre, ou passe.

- ↯ Une offre doit être plus haute que l'offre précédente.
- ↯ Les Managers doivent être en mesure de payer leur offre avec une et une seule enveloppe de Ca\$h en leur possession.

Le tour de table se termine par le propriétaire du marqueur Manager qui peut alors :

- ↯ **recruter la Rockstar** : il défausse l'enveloppe de Ca\$h correspondante à la dernière offre annoncée. S'il ne dispose pas de l'enveloppe CA\$h appropriée, il peut utiliser une enveloppe de montant supérieur (il ne peut en aucun cas s'acquitter de la somme en défaussant plusieurs enveloppes de Ca\$h).

Ou

- ↯ **la laisser au Manager qui a proposé cette dernière enchère** : ce dernier défausse alors l'enveloppe de Ca\$h correspondant à son offre et recrute la Rockstar.

***Exemple** : Al, Ben, Fab et Mimi disputent une partie de **Rockband Manager**. Al a la main, il pose son marqueur manager sur Jacky Bananas, un chanteur (vocals). Ben qui est à sa gauche ouvre les enchères et propose 1000\$. Fab passe et Mimi monte les enchères à 2000\$. Al peut laisser Jacky Bananas à Mimi pour 2000\$ ou l'acquérir lui-même pour 2000\$ (ou plus s'il a déjà dépensé son enveloppe de 2000\$).*

☞ PHASE A

Quand un Manager a recruté une Rockstar, il la pose face visible devant lui et la carte Rockstar suivante de la pioche correspondante est alors retournée. Ainsi, il y a toujours une Rockstar de chaque instrument sur le marché de l'emploi. Le propriétaire du marqueur Manager le récupère et c'est ensuite au Manager assis à sa gauche de proposer une nouvelle Rockstar en plaçant son propre marqueur Manager dessus. Le jeu se poursuit ainsi, jusqu'à ce que tous les Managers aient formé leur groupe de 5 Rockstars.

Remarque : *les Managers qui ont réuni leurs 5 cartes Recrutement ne peuvent plus participer à la fin de la phase. Ils patientent en attendant que leurs adversaires aient terminé de recruter leurs propres groupes (c'est peut-être le bon moment pour aller changer le CD dans le lecteur ou aller chercher des rafraîchissements dans le réfrigérateur...).*

PRÉCISIONS :

1. Un Manager ne peut en aucun cas proposer aux enchères (ou enchérir sur) une carte Rockstar s'il possède déjà une Rockstar du même instrument dans son groupe.
2. Si un Manager propose une Rockstar et qu'aucun autre Manager n'ouvre les enchères pour celle-ci (tous les Managers passent jusqu'à lui), il peut :
 - ↪ soit l'embaucher en dépensant une enveloppe de son choix (généralement la plus petite, les Managers n'ont pas la réputation d'être généreux !)
 - ↪ soit renoncer et la remettre sous la pioche correspondante. Il doit alors obligatoirement défausser l'une de ses enveloppes de Ca\$h restantes (là encore, généralement la plus petite).

Un Manager peut ainsi défausser jusqu'à 3 cartes Recrutement (et donc 3 enveloppes de Ca\$h) durant la phase de recrutement. Cependant, il lui restera d'autant moins d'enveloppes de Ca\$h pour la suite de la partie !

FIN DE LA PHASE

Cette phase s'achève dès que tous les Managers ont composé leur Rockband - 5 Rockstars, une pour chaque instrument.

Les Managers conservent leurs enveloppes de Ca\$h restantes pour la suite de la partie (face cachée). Celles dépensées pendant la phase retournent dans la boîte.

RÉCOMPENSES

Le Manager qui a terminé son Rockband le premier se voit attribuer la récompense **Premier Rockband**. Attention, il ne peut pas prétendre aux récompenses Meilleur Espoir et Meilleur Groupe.

Puis, le Manager qui possède le plus petit total de caractéristiques (la somme des caractéristiques d'une Rockstar est indiquée sur sa carte) sur l'ensemble de son Rockband se voit décerner le label **Meilleur Espoir**.

Le Manager qui possède le plus grand total de caractéristiques sur l'ensemble de son Rockband se voit décerner le label **Meilleur Rockband**.

En cas d'égalité entre deux ou plusieurs Rockbands, ces deux dernières récompenses ne sont pas attribuées.

Les Managers et leur Rockband ont maintenant 2 phases pour atteindre les sommets de la gloire ou être oubliés à jamais dans les profondeurs des charts.

Avant de brancher les amplis, il convient, bien sûr, de nommer son groupe ! (*Atomic Kitten, Take Out The Trash, Hell's Fingers...*)



PHASE B

DEBUT DE CARRIERE

MISE EN PLACE

Les 35 cartes Début de Carrière sont mélangées pour former une pioche, face cachée.

Les 10 premières cartes de la pioche sont tirées une à une et disposées, face visible, pour former 2 lignes de 5 colonnes.

La colonne la plus proche de la pioche est la colonne n°1, la plus éloignée la colonne n°5.



DÉROULEMENT DE LA PHASE

La Phase B comporte 5 tours de jeu durant lesquels chaque Manager va utiliser une et une seule fois chacune de ses Rockstars afin d'obtenir les cartes en jeu.

Le Manager assis à gauche de celui qui a recruté la dernière Rockstar devient le Premier Manager pour le début de cette phase.

Un tour de jeu se déroule comme suit :

0. Premier Manager
 1. Placement
 2. Conflits
 3. Acquisitions
 4. Opportunités
 5. Mise à jour

0. PREMIER MANAGER




À chaque nouveau tour, le Premier Manager à placer son marqueur change dans le sens horaire.

1. PLACEMENT

Chaque Manager, dans le sens horaire, place son marqueur Manager sur la carte qu'il convoite.

Pour pouvoir placer son marqueur Manager sur une carte, un Manager doit sélectionner une Rockstar de son groupe (la carte est "avancée" pour être clairement distinguée des autres Rockstars) qui peut prétendre à la carte ciblée : les cartes que le Manager peut convoiter dépendent des caractéristiques de la Rockstar engagée.

Si on observe la Rockstar avec les caractéristiques suivantes : 3  / 5  / 2 

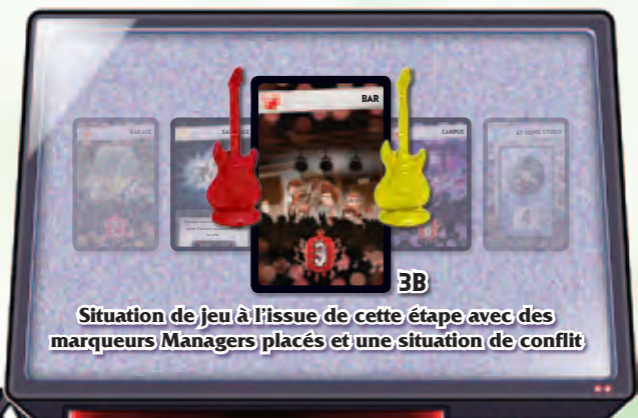
- ↯ elle peut atteindre les cartes **Concert** [] jusqu'à la colonne n°3
- ↯ elle peut atteindre les cartes **Album** [] jusqu'à la colonne n°5
- ↯ elle peut atteindre les cartes **Opportunité** [] jusqu'à la colonne n°2

La valeur de la Caractéristique détermine donc la colonne - de la n°1 à la n°5 - que le Manager peut atteindre avec cette Rockstar ; la ligne n'a elle aucune importance, les Managers peuvent choisir librement celle qui leur convient.

☞ PHASE B

Lorsque tous les Managers ont mis en jeu l'une de leur Rockstar et placé leur marqueur sur une carte, deux cas de figure se présentent :

- 1. Tous les Managers ont choisi des cartes différentes :** chacun récupère alors sa carte (étape 3. Acquisition).
- 2. Certains Managers ont choisi la même carte :** il faut alors résoudre un conflit (étape 2. Conflits).



SITUATION DE CONFLIT



2. CONFLITS

Il y a conflit quand plusieurs Managers convoitent la même carte.

Pour résoudre un conflit, les Managers impliqués doivent procéder à une enchère secrète avec les *enveloppes de Ca\$h* en leur possession. Chaque Manager impliqué peut placer une et une seule enveloppe dans son poing fermé (il est possible de ne rien miser). Suit alors une révélation simultanée : chaque Manager impliqué révèle le montant de son enchère.

Le Manager qui a misé l'enveloppe de plus haute valeur emporte l'enchère : son enveloppe est dépensée et il laisse son marqueur sur la carte du conflit. Les Managers qui perdent un conflit récupèrent toujours l'enveloppe de Ca\$h qu'ils ont jouée. Ils doivent ensuite replacer leur marqueur Manager - dans l'ordre du tour - sur une autre carte libre (*attention : ils ne peuvent pas provoquer un nouveau conflit ce tour-ci*). Ce remplacement est toujours restreint par les caractéristiques de la Rockstar impliquée - il est impossible de changer de carte Rockstar lors d'un conflit. Si le remplacement n'est pas possible (parce que toutes les cartes accessibles sont déjà occupées), le Manager n'obtient pas de carte ce tour-ci.

Si des Managers ont misé des enveloppes de même valeur (ou si aucun n'a misé d'enveloppe), il faut alors comparer les Rockstars impliquées dans le conflit pour les départager. Le Manager dont la Rockstar a la plus haute valeur dans la caractéristique concernée (🎧 pour les cartes Concert, 🎵 pour les cartes Album, 💎 pour les cartes Opportunité) remporte l'enchère. Si les Rockstars ont des caractéristiques identiques, le Manager le plus proche du premier Manager, dans l'ordre du tour, l'emporte. Le Manager qui remporte l'enchère de cette façon défause son enveloppe de Ca\$h.



§ PHASE B

Exemple 1 : Al et Ben convoitent la même carte, un Concert. Ils doivent effectuer une enchère à poing fermé pour déterminer qui va s'emparer de la carte. Ils placent une enveloppe dans leur main et la révèlent simultanément. Al a placé son enveloppe de 5000\$ et Ben son enveloppe de 3000\$. C'est Al qui obtient la carte ; il défaisse son enveloppe. Ben doit replacer son marqueur Manager sur une autre carte à portée de la Rockstar qu'il a engagé sur ce coup. Il conserve son enveloppe de 3000\$.

Exemple 2 : Al et Ben sont de nouveau en conflit, pour une carte Album cette fois. Ils ont enchéri avec la même valeur d'enveloppe. Ils comparent donc la valeur 🎵 de leur Rockstar impliquée : 3 🎵 pour l'un... et 3 🎵 pour l'autre ! Ben est le plus près du premier Manager dans l'ordre du tour, c'est donc lui qui remporte la carte et défaisse son enveloppe. Al quant à lui doit se replacer...

Remarque : le montant des enveloppes de Ca\$h en possession des Managers demeure secret mais pas leur quantité. Si un Manager n'a plus d'enveloppe de Ca\$h, il risque de se retrouver impliqué dans des conflits dont l'issue lui sera toujours défavorable...



3.ACQUISITIONS

Une fois que les éventuels conflits ont été résolus, les Managers obtiennent la carte signalée par leur marqueur Manager et la posent devant eux, à proximité de leur groupe.

Quelques règles sont à respecter pour que la disposition des cartes obtenues soit correcte :

- ↯ les cartes Concert forment une pile dont seule la dernière carte acquise est visible.
- ↯ les cartes Album forment une pile dont seule la dernière carte acquise est visible.
- ↯ les cartes Opportunité sont disposées à la convenance de leur propriétaire, mais doivent rester visibles des autres Managers.

Important : la Rockstar utilisée lors de ce tour est alors retournée face cachée. Chaque Rockstar ne peut être utilisée qu'une seule fois pour toute la phase.



Disposition des cartes d'un Manager en cours de partie

COURS DE PARTIE

§ PHASE B

4. OPPORTUNITÉS

Les cartes **Opportunités** sont détaillées à la fin de cette règle.

Il en existe deux types :

- ↪ celles dont l'effet est appliqué immédiatement.
- ↪ celles qui restent en jeu jusqu'à la fin de la partie.

Ce sont les premières qui nous intéressent à ce moment de la partie, car leurs effets doivent être appliqués lors de cette étape d'un tour de jeu.

Si deux Opportunités à effet immédiat sont acquises durant un même tour, elles sont résolues dans l'ordre du tour.

Une fois son effet appliqué, une carte Opportunité à effet immédiat est défaussée (rangez-la dans la boîte).

5. MISE À JOUR

Les deux lignes de cartes Début de Carrière sont complétées pour former à nouveau 2 lignes de 5 colonnes.

Procédez comme suit : décalez d'abord les cartes encore en jeu vers la pioche, afin de « boucher les trous ». Puis piochez autant de cartes que nécessaire pour compléter les deux lignes.

***Remarque :** à l'issue du cinquième tour de la phase, la mise à jour n'est pas nécessaire, la phase étant terminée.*





1A

2A

3A

4A

5A

A



1B

2B

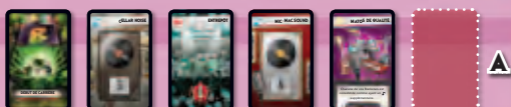
3B

4B

5B

B

“Trou” dans la disposition



1A

2A

3A

4A

5A

A



1B

2B

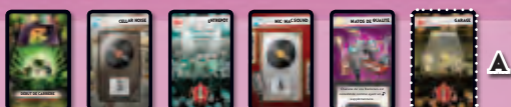
3B

4B

5B

B

Décalage des cartes restantes



1A

2A

3A

4A

5A

A



1B

2B

3B

4B

5B

B

Ajout de nouvelles cartes pour compléter

MISE À JOUR DE LA PHASE B

FIN DE LA PHASE

La phase se termine à l'issue du cinquième tour de jeu.

Chaque Manager a alors utilisé ses 5 Rockstars et a fait l'acquisition de 5 cartes Début de Carrière (à moins qu'un conflit ait vraiment mal tourné, auquel cas un Manager peut avoir obtenu moins de 5 cartes).

Les récompenses de la phase sont alors attribuées : les Managers totalisent les valeurs des cartes Album acquises, et les trois Managers avec les totaux les plus élevés décrochent les précieux disques encadrés : le Manager avec la plus forte somme obtient le disque d'Or, le suivant le Disque d'Argent, le troisième le Disque de Bronze.

Les éventuelles égalités sont départagées en comparant la valeur totale de la caractéristiques 🎵 des groupes impliqués. Si les Managers impliqués ont le même total, ils obtiennent tous l'ensemble des Décibels de la meilleure récompense possible et l'éventuelle récompense suivante n'est pas attribuée.

Exemple : les Managers font les comptes de leurs cartes Album. Fab n'en a aucune (0 point), Mimi totalise 14 points, Al et Ben 7 points chacun. Mimi obtient le Disque d'Or. Al et Ben doivent se départager : ils additionnent les caractéristiques 🎵 de leur groupe respectif. Avec un total de 12 🎵 Ben obtient le Disque d'Argent. Al, qui ne totalise que 9 🎵 doit se contenter du Disque de Bronze.

Si leurs Rockbands avaient la même somme, Al et Ben auraient chacun obtenu un Disque d'Argent et le Disque de Bronze n'aurait pas été attribué...

Remarque : à l'exception des cartes Opportunités dont l'effet est immédiat (et qui ont donc été défaussées durant la phase) les cartes acquises sont conservées pour la phase C.



PHASE C

APOGÉE DE CARRIÈRE

MISE EN PLACE

La mise en place de la phase C est similaire à celle de la phase B.

Toutes les cartes Recrutement sont retournées face visible pour convoiter des cartes Apogée de carrière.

DÉROULEMENT DE LA PHASE

Le déroulement de la phase C est similaire à celui de la phase B.

Les cartes Apogée de Carrière obtenues lors des 5 tours de jeu viennent s'ajouter aux cartes Début de Carrière obtenues lors des 5 tours de jeu de la phase B.

Comme pour les phases précédentes, le premier Manager à se placer change à chaque tour, dans le sens horaire.

FIN DE LA PHASE

À l'issue de cette phase, la seconde série de disques est décernée. Pour calculer leurs totaux, les Managers additionnent toutes leurs cartes Album (phase B + phase C).

L'HEURE DE GLOIRE

Après la phase C, la partie s'achève, il est l'heure de jeter un regard critique sur la carrière des Rockbands présents à la table !

Chaque Manager totalise ses Décibels :

- ~ Décibels des cartes Concerts (phases B et C)
- ~ Décibels des récompenses (phases A, B et C)
- ~ Décibels des enveloppes de Ca\$h restantes



※ LISTE DES CARTES OPPORTUNITES

Enveloppes de Ca\$h :

- ~ 1 Décibel pour chaque enveloppe de 1000\$ et 2000\$
- ~ 2 Décibels pour chaque enveloppe de 3000\$ et 4000\$
- ~ 3 Décibels pour chaque enveloppe de 5000\$ et 6000\$
- ~ 4 Décibels pour chaque enveloppe de 7000\$ et 8000\$
- ~ 5 Décibels pour chaque enveloppe de 9000\$

Le Manager qui totalise le plus de Décibels couronne son Rockband de la carrière la plus Rock'n'Roll !

Celui qui obtient le moins de Décibels est hué par la foule et ferait bien de se faire oublier... jusqu'à la prochaine partie !

LISTE DES CARTES OPPORTUNITES

PHASE B

Opportunités à effet immédiat (cartes défaussées après application de l'effet)

- ~ **Contrôle fiscal** : chaque adversaire doit défausser aléatoirement l'une de ses *enveloppes de Ca\$h* restantes. Les enveloppes défaussées sont remises dans la boîte et ne vaudront aucun Décibel à la fin de la partie. Un Manager qui n'a plus d'enveloppe de Ca\$h en sa possession ignore l'effet de cette carte.
- ~ **Sabotage** : chaque adversaire doit défausser la carte Concert située au sommet de sa pile. Les cartes défaussées sont remises dans la boîte et ne vaudront aucun Décibel à la fin de la partie. Un Manager dont la pile Concert est vide ignore l'effet de cette carte.

Opportunités durables (cartes conservées toute la partie)

- ~ **Contacts** : vos *enveloppes de Ca\$h* sont considérées comme valant 1000\$ de plus que leur valeur normale et vous remportez automatiquement toutes les

égalités dans lesquelles vous êtes impliqués (c'est-à-dire lors des conflits mais aussi lors de l'attribution des récompenses des phases B et C). La majoration de 1000\$ est prise en compte à la fin de la partie, lorsque les enveloppes restantes rapportent des Décibels (exemple : une enveloppe de 2000\$ est considérée comme valant 3000\$ et rapporte donc 2 Décibels et pas seulement 1 Décibel).

- ~ **Matos de qualité** : chacune de vos Rockstars est considérée comme ayant un 🎵 supplémentaire.
- ~ **Look branché** : chacune de vos Rockstars est considérée comme ayant un 🎧 supplémentaire.
- ~ **Fans** : chacune de vos cartes Concert voit sa valeur majorée de 2 Décibels.
- ~ **Pub d'enfer** : chacune de vos cartes Album voit sa valeur majorée de 2 points lors de l'attribution des récompenses des phases B et C.
- ~ **Disque pirate** : lors de la fin des phases B et C, cette carte compte comme un Album de valeur identique à votre meilleur Album (elle vaut 0 point si vous n'avez aucune carte Album).

PHASES B ET C

Opportunités à effet immédiat (cartes défaussées après application de l'effet)

- ~ **Occasion en or** : piochez les 5 premières cartes de la pioche, conservez-en une de votre choix, puis mélangez les 4 autres cartes avec la pioche. Si vous avez choisi une carte Concert ou Album, elle est directement ajoutée à votre pile. Si c'est une carte Opportunité, elle est jouée selon la règle normale.



PHASE C

Opportunités à effet immédiat (cartes défaussées après application de l'effet)

- ~ **Overdose** : remplacez une carte *Rockstar* de chaque adversaire par une nouvelle d'instrument équivalent (c'est-à-dire prise dans les cartes non utilisées à l'issue de la phase A). Les substitutions se font au choix du Manager qui a joué l'Overdose, en commençant par le Manager situé à sa gauche et en continuant dans le sens horaire. La substitution est obligatoire même si dans certains cas le Manager est obligé de remplacer une *Rockstar* par une autre aux caractéristiques supérieures...
- ~ **Piratage** : chaque adversaire doit défausser la carte *Album* située au sommet de sa pile. Les cartes défaussées sont remises dans la boîte et ne vaudront aucun point lors de l'attribution des récompenses de la phase C. Un Manager dont la pile *Album* est vide ignore l'effet de cette carte.

Opportunités durables (cartes conservées toute la partie)

- ~ **Groupies** : chacune de vos cartes *Concert* voit sa valeur majorée de 3 Décibels .
- ~ **Matraquage médiatique** : chacune de vos cartes *Album* voit sa valeur majorée de 3 points lors de l'attribution des récompenses de la phase C.
- ~ **Tournée mondiale** : la valeur totale en 🎧 de votre groupe est ajoutée à votre total de *Concerts* (Décibels).
- ~ **Compilation** : la valeur totale en 🎵 de votre groupe est ajoutée à votre total d'*Albums* lors de l'attribution des récompenses de la phase C.
- ~ **Piston** : la valeur totale en 🎸 de votre groupe est ajoutée à votre total de *Concerts* (Décibels) ET d'*Albums* (lors de l'attribution des récompenses de la phase C).
 - ~ **Concert privé** : à la fin de la partie, cette carte compte comme un *Concert* de valeur identique à votre meilleur *Concert* (elle vaut 0 Décibel si vous n'avez aucune carte *Concert*).

PRÉCISIONS

- ~ **Si un Manager possède les cartes Fans et Groupies, il cumule les effets** : chacune de ses cartes Concert est majorée de $2+3 = 5$ Décibels. La carte Tournée mondiale ne peut pas bénéficier du bonus de ces deux cartes (il s'agit d'une carte Opportunité).
- ~ **Si un Manager possède les cartes Pub d'enfer et Matraquage médiatique, il cumule les effets** : lors de l'attribution des récompenses de la phase C, chacune de ses cartes Album est majorée de $2+3 = 5$ points. La carte Compilation ne peut pas bénéficier du bonus de ces deux cartes (il s'agit d'une carte Opportunité).
- ~ **Si un Manager possède les cartes Matos de qualité et Compilation**, il comptabilise le bonus apporté par la première (5 🎵 au total) dans le calcul de la seconde.
- ~ **Si un Manager possède les cartes Look branché et Tournée mondiale**, il comptabilise le bonus apporté par la première (5 🎧 au total) dans le calcul de la seconde.
- ~ **Si un Manager possède les cartes Disque pirate et Compilation**, le Disque pirate peut prendre la valeur en points de la Compilation si cette dernière est de valeur supérieure à son meilleur Album.
- ~ **Si un Manager possède les cartes Concert privé et Tournée mondiale**, le Concert privé peut prendre la valeur en Décibels de la Tournée mondiale si cette dernière est de valeur supérieure à son meilleur Concert.



23/24

ROCK FESTIVAL



ÉDITÉ PAR

sage

www.EDGEENT.com

TESTEURS PRINCIPAUX

BRUNO GOUBE, MATHIAS GUILLAUD,
PATRICE VERNET, FRED BIZET, MICHAËL BERTRAND

TESTEURS ADDITIONNELS

JENNY GODARD, MATTHIEU HOUSSAIS, JULIEN FINET,
RÉMI PETERMANN, FLORIAN GRENIER, THIBAUT MAZARD,
«FLAMBY», LES MEMBRES DU CLUB «JEUX EN SOCIÉTÉ» DE
GRENOBLE ET LES PARTICIPANTS DES ELP 2006.

RELECTURE DES RÈGLES

OLIVIER REIX, MATTHIEU BONIN, SYLVAIN THOMAS,
CYBERFAB & CYBERMIMI, MARC LAUMONIER, BRUNO GOUBE,
BRUNO CATHALA.

REMERCIEMENTS

L'auteur tient à saluer l'équipe à l'origine du jeu «Rockstar Are My
Hamster» (1988) sans qui Rockband Manager n'existerait certainement
pas [http://en.wikipedia.org/wiki/Rock_Star_Are_My_Hamster].

AUTEUR

ANTOINE BAUZA

ILLUSTRATION

RAÚL CASTELLANOS

UNE PRODUCTION DE

EDGE ENTERTAINMENT

CONCEPTION GRAPHIQUE

DAVID ARDILA

MISE EN PAGE

EDGE STUDIO

ÉDITEUR

GILLES GARNIER

Rockband Manager © Edge Entertainment.
Tous droits réservés. Rockband Manager est
un jeu d'Antoine Bauza. Aucun composant
de ce jeu ne peut être reproduit en partie ou
dans sa totalité sans l'accord par écrit des
propriétaires du copyright. Ne convient
pas à des enfants de moins de 36 mois,
de petits éléments pouvant être inge-
rés. Conservez ces informations pour
des références futures. Fabriqué en
Espagne.

Vous pouvez faire part de vos commentaires et adresser vos questions
sur le jeu à l'adresse suivante : jacky.bananas@gmail.com