ROCK HARD -1977-

REGLAMENTO



Es el año 1977. Eres un músico emergente y sueñas con triunfar con tu banda.

A lo largo de los meses siguientes, te dedicarás a ensayar, hacer bolos, componer canciones y promocionar tu banda. Con una buena planificación y un poco de suerte, te harás más famoso que los demás y te convertirás en el artista revelación del año.

+INFO

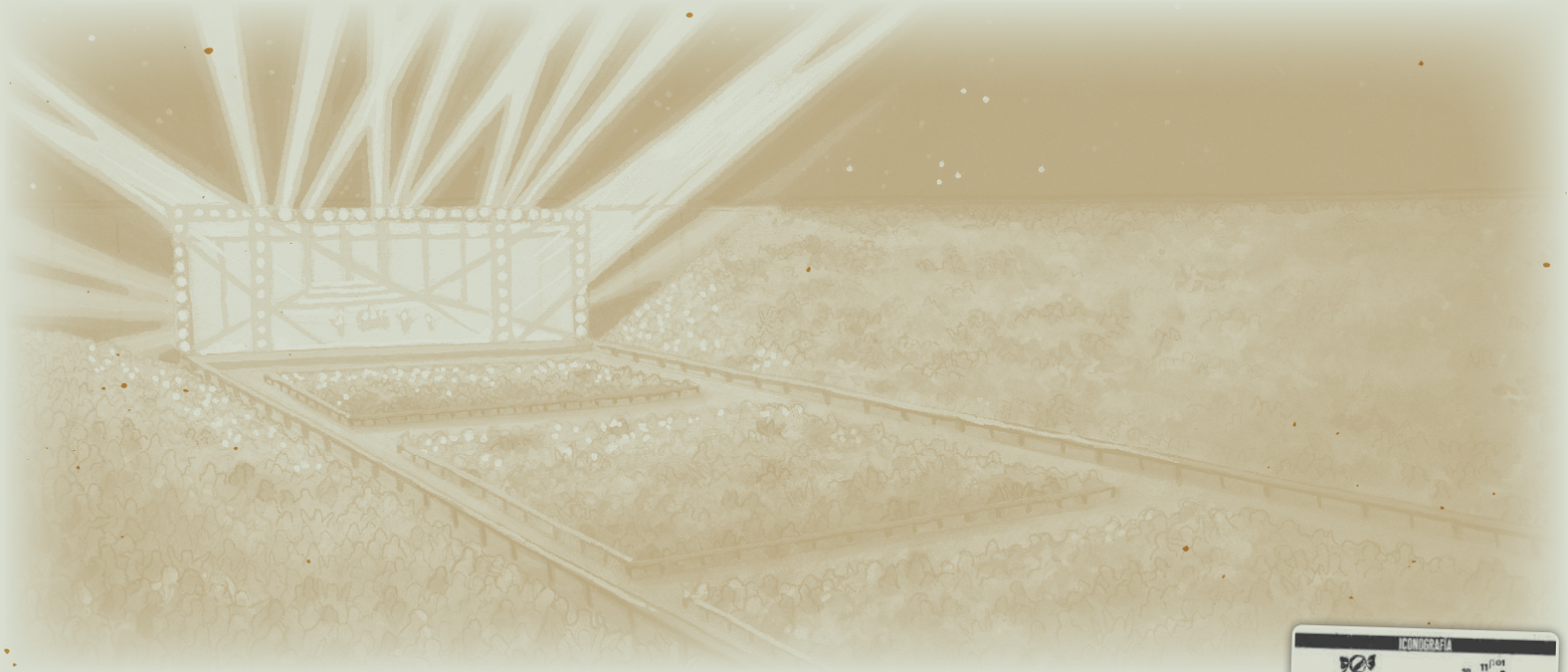
Vídeo de cómo jugar

DESCRIPCIÓN GENERAL

En ***Rock Hard 1977***, te pondrás en la piel de un músico de rock and roll emergente de finales de los años setenta que está intentando triunfar. La partida transcurre a lo largo de un máximo de nueve rondas, cada una de las cuales representa un día típico en un mes distinto de 1977, de abril a diciembre. Ganas la partida consiguiendo más ★ fama que los demás. Consigues fama a lo largo de la partida y al final, haciendo lo siguiente:

- **Aumentar tus características: Talento , Reputación y Canciones**
- **Conseguir bonificaciones de producción, actuación y/o publicidad**
- **Alcanzar uno o más objetivos personales**
- **Conseguir un contrato discográfico y ganar royalties**
- **Hacer bolos (conciertos)**
- **Pasar el rato en los locales de moda**

La partida empieza en **abril** y termina al final de la ronda de **diciembre**, o bien cuando al menos uno de los jugadores alcanza los **50 puntos de ★ fama o más.**





¿POR QUÉ ES TAN LARGO ESTE REGLAMENTO?

En su día, también dijeron que *Hotel California, Stairway to Heaven, Layla* y *Bohemian Rhapsody* eran demasiado largas.

Este reglamento es largo porque no hay nada más molesto (tal vez con la excepción de un solo de bajo que dura demasiado) que tener que parar una partida y buscar en Google la respuesta a una duda de reglas.

Este reglamento detallado te ayudará a evitar la frustración de no saber qué hacer en un momento determinado. Cuando te familiarices con las reglas, puedes pasar a la **ayuda de juego**, y volver a consultar las reglas cuando sea necesario.

Si eres nuevo en el juego, es recomendable consultar la sección *Consejos para nuevos jugadores* (página 23).

COMPONENTES



(2-3 jugadores)

(4-5 jugadores)

1 tablero
Coloca el tablero con el lado correcto hacia arriba para 2-3 jugadores o 4-5 jugadores.



10 tableros de personaje



5 amplificadores
(con 4 potenciómetros cada uno que hay que montar antes de la primera partida).



10 figuras de personaje



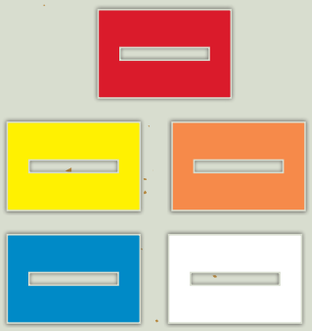
7 fichas de habilidad
(3 x Doc Sapphire y 1 x Shere Darling, Rafael Santiago, Yolanda Delacroix, y Eric Fairchild)



1 dado



5 fichas de azúcar bajo



5 bases para las figuras
(en 5 colores)



5 fichas de maqueta
(en 5 colores)



5 fichas de contrato discográfico
(en 5 colores)

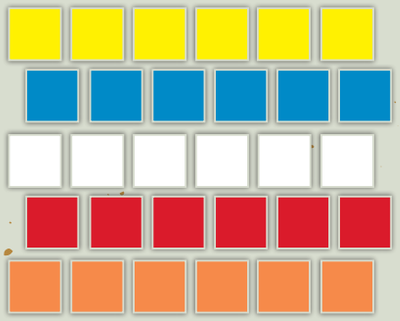
COMPONENTES



5 fichas de orden de turno
(púas)



5 fichas de fama



30 cubos de madera
(6 x de cada color)



15 fichas de miembro del personal

(2-5 jugadores)



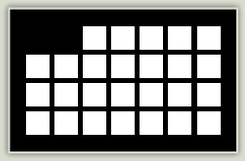
(solo para 2-3 jugadores)



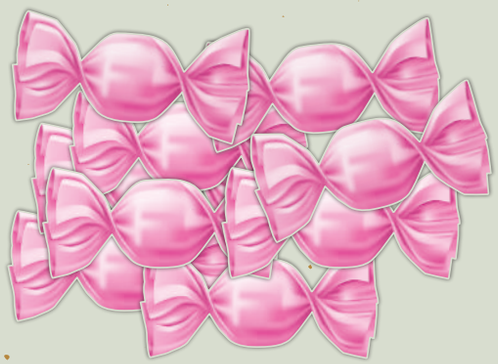
(solo para 4-5 jugadores)



8 fichas de local de moda



1 ficha para el marcador de ronda



25 fichas de caramelo



10 fichas de faltar al trabajo



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



100 cartas de garitos
(20x Backstage, 20x Hoover's, 20x Bud's, 20x Jax, y 20x Slinky's)



12 cartas iniciales de experiencia vital
(3x por cada lugar de Madrugada, exceptuando Slinky's)

COMPONENTES



10 cartas de personaje



6 cartas de mánager



11 cartas de trabajo



18 cartas de bolo random
(6 x A, 6 x B, 6 x C)



21 cartas de objetivo personal



5 versiones para la radio
(ayudas de juego)



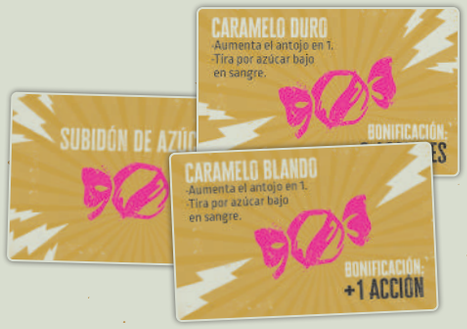
8 cartas de bonificación de producción



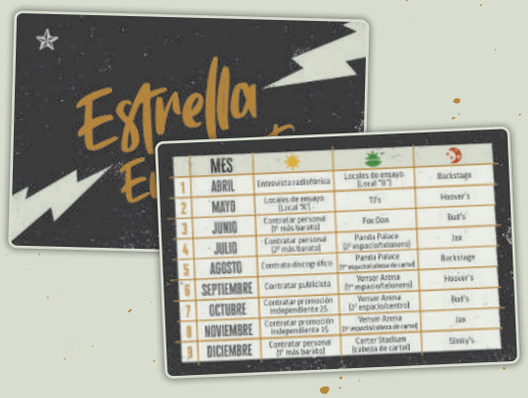
8 cartas de bonificación de actuación



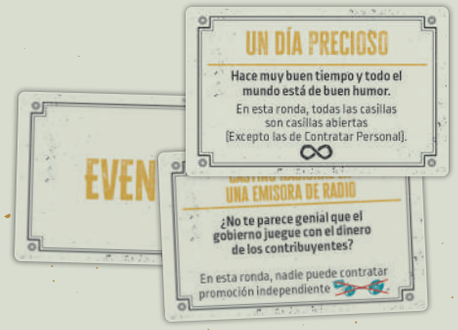
8c artas de bonificación de publicidad



8 cartas de subidón de azúcar



1 carta de estrella emergente



15 cartas de evento

PREPARACIÓN

1 Coloca el **tablero de juego** en el centro de la mesa según el número de jugadores (2-3 o 4-5).

2 Cada jugador elige un color y coge la púa (ficha de **orden de turno**), la **ficha de fama**, cuatro **cubos**, una **base para figura**, **1$** y una **ficha de caramelo**. Coloca la **ficha de fama** de cada jugador al lado de la casilla 1 del marcador de fama.

3 Cada jugador coge un **amplificador**, coloca un cubo de su color en la casilla 0 del **marcador de royalties** y coloca el dial de «Antojo» en 0. Al lado del amplificador, coloca una **ficha de azúcar bajo** con el lado «Off» hacia arriba. Todos los potenciómetros de las características Talento, Reputación y Canciones empiezan en el 2.

4 Baraja por separado los mazos de **bonificación de producción, actuación** y **publicidad**, y elige una carta al azar de cada mazo. Coloca estas cartas boca arriba en el espacio designado a lo alto del tablero de juego. Devuelve a la caja las cartas de bonificación no utilizadas.

5 Separa las **cartas de bolo random** en tres mazos separados: «A», «B» y «C». Baraja cada mazo por separado, y roba tres cartas de cada mazo. Devuelve a la caja las cartas de bolo random restantes. Coloca las nueve cartas seleccionadas en una pila boca abajo con las tres cartas «C» debajo, las tres cartas «B» encima y las tres cartas «A» encima de todo. Coloca este mazo en la casilla Bolos random en la sección de noche del tablero de juego.

6 Separa las cartas restantes en sus mazos respectivos según el reverso de las cartas. Baraja cada mazo por separado. Por ahora, deja a un lado las cartas de trabajo, objetivo personal y cartas iniciales de experiencia vital. Coloca los mazos de **eventos**, **subidón de azúcar** y **garitos** en sus espacios del tablero de juego.

7 Mezcla boca abajo las cinco **fichas de local de moda**, coloca una al azar en cada casilla de garito del tablero de juego y dales la vuelta.



8 Pon las fichas de **caramelo** y de **faltar al trabajo** cerca del tablero de juego, junto con el **dinero**. Pon las fichas de **maqueta** y de **contrato discográfico** cerca de la zona del tablero del estudio de grabación.

9 El último jugador que haya cantado en la ducha será el jugador inicial (si lo preferís, podéis utilizar cualquier otro método para determinarlo). Coloca la púa del color de ese jugador en la casilla más a la izquierda de la **sección de orden de turno** de la parte superior izquierda del tablero de juego. Para la primera ronda, se jugará en el sentido de las agujas del reloj: coloca las púas de los demás jugadores de modo que el orden de turno refleje la colocación de los jugadores en la primera ronda.

10 Baraja las **cartas de personaje** boca abajo. Empezando por el jugador inicial y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador toma dos cartas de personaje al azar. Los jugadores eligen una carta de personaje. La revelan simultáneamente y colocan el **tablero de personaje** correspondiente en sus amplificadores, con el lado de juego hacia arriba. Las demás cartas de personaje y tableros se devuelven a la caja. Cada jugador busca la **figura de su personaje** y la inserta en la base de su color.

11 Los jugadores que lleven a Doc Sapphire, Shere Darling, Rafael Santiago, Yolanda Delacroix o Eric Fairchild cogen sus **fichas de habilidad** y las colocan en su tablero de personaje.

12 Baraja las **cartas iniciales de experiencia vital**. Los jugadores se alternan para robar cartas hasta tener dos cada uno. Si la segunda carta que roba un jugador tiene el mismo icono que la primera carta, descarta la segunda carta y vuelve a robar (este proceso se repite hasta que tenga dos cartas con símbolos diferentes). Las cartas descartadas se reincorporan en el mazo y se baraja el mazo. Se procede así hasta que todos los jugadores tienen dos cartas diferentes, que representan experiencias vitales memorables del pasado de sus personajes. Las cartas no utilizadas se devuelven a la caja.

13 Todos los jugadores roban tres **objetivos personales** y eligen dos para quedárselos. Los objetivos personales sobrantes se devuelven a la caja. Los objetivos personales se dejan al lado del amplificador, boca abajo para que no los vean los demás jugadores (a menos que la carta diga lo contrario). Los jugadores pueden mirar sus propios objetivos personales en cualquier momento.

14 En orden de juego, cada jugador roba dos cartas del **mazo de trabajos**. Simultáneamente, los jugadores eligen uno y se lo quedan. El trabajo elegido se coloca boca arriba sobre el espacio «músico profesional» del tablero de personaje. Las cartas de trabajo sobrantes se devuelven a la caja.

15 Baraja las **cartas de mánager** y roba un número igual al número de jugadores. Coloca esas cartas boca arriba a la vista de todo el mundo. En orden de juego inverso, empezando por el jugador a la derecha del jugador inicial y siguiendo en sentido contrario a las agujas del reloj, cada jugador elige uno de los mánagers y lo coloca en el espacio «mánager» de su tablero de personaje.

16 Revela la carta superior de los mazos de **evento** y de **bolo random** y déjalas sobre los mazos. Todo está listo. ¡Que empiece el espectáculo!

PARA PARTIDAS DE 2 O 3 JUGADORES



Las instrucciones de preparación y la imagen de ejemplo son para una partida de 4 o 5 jugadores. Si jugáis a 2 o 3 jugadores, aseguraos de utilizar el lado correcto del tablero. Además, utilizad las fichas de local de moda del 7 al 11 (mostradas abajo).

Si vais a jugar 2 o 3 jugadores, también tendréis que consultar las reglas de Estrella emergente en la página 23. En el caso de partidas a 3 jugadores, esto es opcional.




ORDEN DE TURNO
DONAR SANGRE
COMPONER CANCIÓN
TRABAJAR
LOCALES DE ENSAYO
EMISORA DE RADIO
TJ'S
FOX DEN
ACOSTARSE TEMPRANO
ESTUDIO DE GRABACIÓN
PANDA PALACE
YENSER ARENA
CARTER STADIUM
GARITOS
CONTRATAR PROMOCIÓN INDEPENDIENTE
CONTRATAR PERSONAL
CONTRATAR PUBLICISTA
CONTRATO DISCOGRÁFICO
ROYALTIES
SUMINISTRO DE AZÚCAR
RECUPERACIÓN
YOLANDA DELACROIX
KIMMY KIM
OBJETIVO PERSONAL
EXPERIENCIA VITAL

ELEMENTOS DEL JUEGO

TU AMPLIFICADOR / TABLERO DE PERSONAJE

CARACTERÍSTICAS



Los diales de tu amplificador permiten llevar el control de tus características: 1 **Talento**, 2 **Reputación**, y 3 **Canciones**, además de tu 4 **nivel de royalties** (ver página 15) y 5 nivel de **Antojo** (ver página 15). También tiene el interruptor de **ON/OFF de azúcar bajo en sangre** 6. La casilla inferior es donde colocas tu **tablero de personaje** 7. Tu tablero de personaje muestra el nombre y apodo de tu personaje, además de su instrumento, su género y su habilidad especial única. Puedes leer sobre su vida en la parte trasera del tablero de personaje, pero esa información no es relevante para la partida (si quieres, puedes inventarte tu propia biografía para el personaje).

Las **características** empiezan en el 2. Cuando aumenta una característica, mueve el dial tantos puntos como haya aumentado, hasta un máximo de 11. Las características nunca bajan de 0 o suben por encima de 11. Si una casilla de acción (como un Bolo random) o una carta opcional requieren que pierdas más puntos de los que tienes en una característica, no puedes realizar esa acción. De lo contrario, si el efecto de alguna carta te va a hacer perder más puntos de los que tienes en una característica, simplemente reduces la característica a 0.



Si subes cualquiera de tus características hasta 11, a partir de ahora, cada vez que tengas que aumentar esa característica **obtienes inmediatamente $1**. Si tu característica baja de 11, no ocurre nada especial hasta que vuelves a subir a 11.

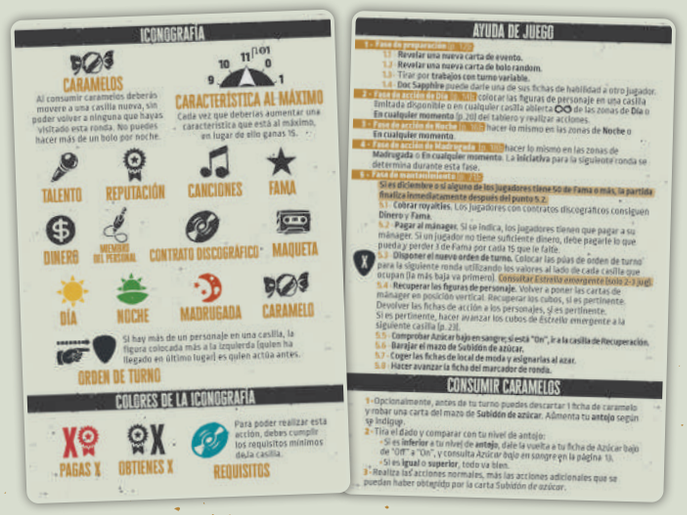
MAZOS DE CARTAS

Los diferentes mazos de cartas cubren diversos aspectos del juego, desde los eventos al azar que se producen al principio de cada ronda hasta las situaciones interesantes en las que te puedes encontrar si sales a altas horas. Cada tipo de carta se explica en su sección correspondiente, más adelante. Si el texto de una carta entra en conflicto con una regla general, tiene prioridad el texto de la carta. Si entra en conflicto el texto de dos cartas, tienen prioridad las cartas de Evento. Y si hay más conflictos, bueno... así es el rock 'n' roll. Resolved el conflicto como mejor os parezca, teniendo en cuenta la lógica y el espíritu del juego.

Si se agotan las cartas de un mazo (es decir, si una carta boca arriba llega a la parte superior del mazo), dadle la vuelta al mazo, barajadlo y seguid robando. Aparte de esto, no hay que barajar los mazos exceptuando el mazo de subidón de azúcar, que se baraja cada ronda durante la fase de mantenimiento.

Cuando encuentres una barra invertida / en una carta (o en cualquier otro lugar del juego), significa «o bien»; es decir, que tendrás dos o más opciones a elegir. Por ejemplo, si te dicen que obtienes **1 de fama / 1 Caramelo**, puedes elegir entre obtener **1 de fama o bien 1 Caramelo**, pero no ambas cosas.

Cuando un icono aparece junto a un número **rojo**, significa que debes gastar o pagar esa cantidad. Cuando un icono aparece con un número **negro** al lado, eso significa que obtienes esa cantidad. Cuando un icono se presenta de color **azul**, significa que eso es un requisito que debes cumplir para poder hacer la acción.



CARTAS DE TRABAJO



Las cartas de trabajo representan lo que hacen tu personaje para ganar dinero hasta convertirse en músico profesional (con lo cual pierde su trabajo). Cada carta de trabajo contiene la información siguiente:

- La fase o fases (Día, Noche o Madrugada) durante la cual puedes realizar la acción de trabajar.
- La cantidad de dinero que ganas al trabajar durante la fase pertinente.
- Cualquier ventaja o particularidad que conlleva el trabajo.

Algunos personajes (p. ej. el *Masajista* y el *Asistente ejecutivo*) trabajan en un turno variable. Si trabajas en un turno variable, tiras el dado al principio de cada ronda para ver en qué fase puedes trabajar en esa ronda:

- **1 o 2:** Día
- **3 o 4:** Noche
- **5 o 6:** Madrugada

Después de tirar por el turno variable, coloca un cubo de tu color junto al nombre de la fase en tu carta de trabajo como recordatorio de que esta es la fase en la que puedes trabajar en esta ronda.

Puedes trabajar un máximo de una vez por ronda, incluso si tienes varias acciones disponibles. Puedes dejar tu trabajo en cualquier momento durante la fase en la que puedes trabajar. Dejar tu trabajo no requiere una acción separada, pero solo se puede hacer durante esa fase (ya sea después de trabajar o antes de realizar una acción en esa fase).

Recibes el dinero indicado en tu paga cuando colocas tu figura de personaje en la casilla *Trabajar* del tablero. Algunos trabajos tienen una paga variable que requiere que tires el dado. En ese caso, recibes tantos $ como indica la carta según el resultado del dado.



Fichas de Faltar al trabajo. En el mundo del rock and roll, no todo se reduce a trabajar de ocho a cinco. A veces tienes que elegir entre tu trabajo alimenticio y tu verdadera carrera. Si haces **cualquier cosa** que no sea trabajar durante tu turno, no te pagan y tienes que coger una ficha de Faltar al trabajo. Si en algún momento tienes que coger tu tercera ficha de Faltar al trabajo, te despiden (o dejas el curro... tú decides) y ya no puedes realizar la acción de trabajar. Es decir, descarta tu carta de trabajo. ¡Es hora de seguir adelante de verdad con tu carrera musical!

CARTAS DE MÁNAGER



Los mánagers te conceden un beneficio especial, que se aplica **de forma continuada**. Algunos mánagers también tienen un beneficio que solo se puede utilizar una vez por ronda; si tu mánager te concede uno de estos beneficios, gira la carta 90 grados para indicar que ya no puede volver a utilizarse en esta ronda. Durante la fase de mantenimiento, volverás a enderezar la carta de mánager.

Tienes que pagar a tu mánager durante la fase de mantenimiento al final de cada trimestre, del siguiente modo:

- **Final de junio: 1$**
- **Final de septiembre: 3$**
- **Final de la partida: 5$**

Si **no tienes suficiente dinero** para pagar a tu mánager, pierdes todo el dinero que te quede y entonces pierdes 3 de fama por cada 1 $ que no hayas podido pagar, hasta un mínimo de cero (la fama y el dinero nunca pueden estar en negativos).

Un recordatorio importante: ¡tu mánager no es tu amigo! Puede hacer cosas muy poderosas por ti, pero tienes que hacer todo lo que puedas para pagarle. No olvides que estáis vinculados por un contrato... ¡y que tiene un abogado muy bueno!

CARTAS DE BONIFICACIÓN DE PRODUCCIÓN, ACTUACIÓN, Y PUBLICIDAD



Estas cartas se revelan al principio de la partida y permanecen reveladas durante toda la partida. Representan los objetivos que los genios de la industria discográfica quieren que alcances. Si los cumples, te recompensarán con fama. Las cartas de bonificación están disponibles para todos los jugadores, y puntúan de la siguiente manera:

Partidas de 4-5 jugadores

- Ser el primero en alcanzar la bonificación o bien cumplir mejor un requisito al final de la partida: 8 de fama
- Alcanzar la bonificación el segundo o ser el segundo al final: 5 de fama
- Alcanzar la bonificación el tercero o ser el tercero al final: 3 de fama

Partidas de 2-3 jugadores

- 5 Fama para el primer jugador en alcanzar la bonificación o que cumpla mejor el requisito al final de la partida. El segundo y el tercero no se llevan fama.

En caso de empate por una posición, todos los jugadores empatados se considera que han conseguido esa posición y la(s)siguiente(s). Sumad los puntos de todas las posiciones empatadas y divididlos entre los jugadores, redondeando hacia abajo.

Ejemplo: dos jugadores empatan en tener más talento. Sumad los puntos de la primera y la segunda posición (8+5) y divididlo entre dos, redondeando hacia abajo. Los jugadores empatados recibirán 6 puntos cada uno. Quien tenga más talento después de ellos, recibirá o compartirá 3 puntos.

Todas las cartas de bonificación excepto las que se activan al «Final de la partida» se puntúan inmediatamente al conseguirlas.

CARTAS DE OBJETIVO PERSONAL



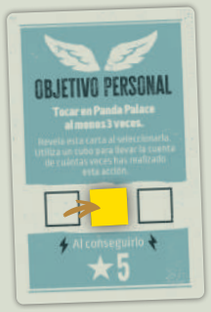
Sean cuales sean tus aspiraciones en el mundo del espectáculo, siempre hay espacio para el crecimiento personal. Durante la preparación de la partida, los jugadores roban tres cartas de objetivo personal y eligen dos para quedárselas. A diferencia de las bonificaciones de producción, actuación y publicidad, los objetivos personales solo los puede obtener el jugador que los ha robado.

Hay dos tipos de objetivos personales: objetivos que puntúan «**Al conseguirlo**» y objetivos que puntúan «**Al final de la partida**».

Al conseguirlo | Final de la partida

Los objetivos del tipo «**Al conseguirlo**» puntúan inmediatamente en cuanto el jugador cumple el requisito.

Muchos de estos objetivos del tipo «**Al conseguirlo**» requieren que realices una acción determinada tres o más veces. Este tipo de objetivo tiene unas casillas para hacer un seguimiento del progreso. Este tipo de cartas se pone boca arriba, a la vista de todos los jugadores.



Tocar en Panda Palace al menos 3 veces. Pon esta carta boca arriba cuando la robes; la primera vez que toques en el Panda Palace, coloca el cubo. Cuando toques en el Panda Palace por segunda vez, mueve el cubo a la casilla 2. Cuando toques por tercera vez, obtienes inmediatamente la recompensa de la carta.

Los objetivos del tipo «**Al final de la partida**», por otro lado, implican una condición sencilla que hay que tratar de alcanzar al final de la partida. ***Ejemplo: Terminar la partida con un antojo de 3 o más***. Este tipo de objetivo siempre debe estar oculto de los demás jugadores y no se revela hasta la puntuación final, al final de la partida.

CARTAS DE EVENTO



La vida está llena de sorpresas, y el mundo de la música no es una excepción.

Al principio de cada ronda se revela una nueva carta de Evento. Uno de los jugadores la lee en voz alta, ya que afectará a todo el mundo hasta que se revele una nueva carta de Evento. Algunos eventos proporcionan beneficios inmediatos, otros eventos afectan al estado del juego al principio de la ronda, y otros otorgan una bonificación a los jugadores cuando realizan una acción determinada o les permiten realizar una acción especial una vez durante esa ronda. Cuando utilices un beneficio que se aplica una vez por ronda, puedes colocar un cubo en la carta de Evento como recordatorio de que lo has utilizado.

Si una carta de Evento hace que una casilla deje de estar disponible, cubre esa casilla con la propia carta hasta la fase de mantenimiento.

CARTAS DE BOLO RANDOM, EXPERIENCIA VITAL Y GARITO

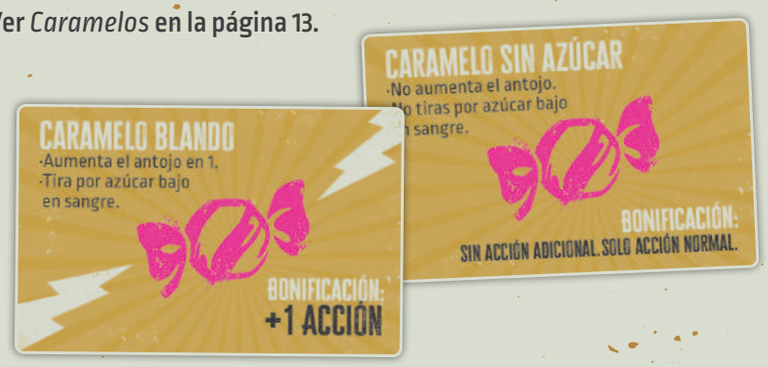


Cada ronda se revela una nueva carta de **Bolo random**, que representa las oportunidades que surgen para tocar en lugares poco convencionales y obtener diversos beneficios.

Las cartas de **Experiencia vital** simulan acontecimientos memorables que modelaron tu personalidad y te convirtieron en quien eres hoy. Las cartas de **garito** representan nuevas experiencias y contactos que pueden ayudarte a cumplir tu sueño de convertirte en una estrella del rock. Estos dos tipos de cartas incluyen iconos que tendrás que unir en conjuntos para conseguir fama (ver *Formar conjuntos y puntuar*, página 19).

CARTAS DE SUBIDÓN DE AZÚCAR

Ver *Caramelos* en la página 13.



CÓMO SE JUEGA

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 partida se juega en rondas, cada una de las cuales se divide en varias fases. Cada ronda de la partida representa aproximadamente un mes de «tiempo real» y lo que hace un aspirante a estrella del rock en un día típico de ese mes. Durante cada fase, el primer jugador realizará un turno, y a continuación lo hará el jugador siguiente, y así sucesivamente hasta que todos los jugadores hayan jugado un turno durante la fase en curso. Cuando todos los jugadores hayan colocado sus figuras en casillas del tablero y hayan realizado sus acciones allí, se pasa a la fase siguiente. A continuación se describen todas las acciones disponibles en el juego.

Las rondas se dividen en las fases siguientes:

1. **Fase de preparación.** Los jugadores revelan información nueva para la ronda.
2. **Fase de acción de Día.** Los jugadores colocan sus figuras de personaje en las casillas disponibles de la zona **Día** o **En cualquier momento** del tablero y realizan acciones allí.
3. **Fase de acción de Noche.** Los jugadores colocan sus figuras de personaje en las casillas disponibles de la zona **Noche** o **En cualquier momento** del tablero y realizan acciones allí.
4. **Fase de acción de Madrugada.** Los jugadores colocan sus figuras de personaje en las casillas disponibles de la zona **Madrugada** o **En cualquier momento** del tablero y realizan acciones allí. La **iniciativa** para la ronda siguiente la determinarán las acciones realizadas por los jugadores durante esta fase.
5. **Fase de mantenimiento.** Los jugadores se preparan para la siguiente ronda.

Si vais a jugar una partida a 2 o 3 jugadores, consultad las reglas de *Estrella emergente* (página 23).

FINAL DE LA PARTIDA

La partida finaliza **al final de la novena ronda (diciembre)** o de cualquier ronda en la que al menos **un jugador tenga 50 o más de fama** al final de la fase de madrugada. Los jugadores cobran royalties y pagan a su mánager, pero se saltan los demás pasos de la fase de mantenimiento y proceden a la Puntuación de final de la partida (página 22).

FASE DE PREPARACIÓN

Realiza los siguientes pasos, en orden:

1. **Revela una nueva carta de Evento** del mazo y léela en voz alta. El efecto indicado prevalece sobre todas las reglas del juego durante el resto de la ronda actual.
2. **Revela una nueva carta de Bolo random** para la fase de noche. Retira de juego la carta de Bolo random anterior.
3. Los jugadores que tengan **trabajos con un turno variable** (p. ej. el *Asistente ejecutivo* o el *Masajista*) deben tirar el dado para ver cuándo tienen que trabajar durante la ronda en curso. Estos jugadores pueden poner un cubo de su color en su carta de trabajo, al lado del nombre de la fase, como recordatorio.
4. Si alguien lleva a **Doc Sapphire**, este es el único momento en el que puede darle una de sus fichas de habilidad de Sapphire a otro jugador de su elección (pero no es obligatorio).

FASES DE ACCIÓN (DÍA, NOCHE, MADRUGADA)

La partida transcurre siguiendo las fichas de orden de turno (púas) colocadas en la sección de orden de turno de la parte superior izquierda del tablero. Durante la fase de mantenimiento, se reorganizan las fichas de orden de turno para la ronda siguiente (ver página 20).

Durante cada fase de acción (, ,), en orden de turno, cada jugador hará lo siguiente:

1. Opcionalmente, antes de su acción o acciones, consumir caramelos una vez (ver *Caramelos* en la página 13);
2. Realizar una acción, además de cualesquiera acciones adicionales que el jugador reciba de caramelos, efectos de cartas o la habilidad especial de su personaje.



Para realizar una acción, coloca tu figura en una casilla disponible del tablero de juego. Después de asegurarte que cumples los **requisitos** de la casilla y de pagar **costes** especificados, recibes el **beneficio indicado**. Una barra invertida / indica que puedes elegir entre uno de los dos elementos. Por ejemplo, para colocar tu figura en esta casilla hace falta que tengas una maqueta o bien un contrato discográfico **(requisito)**. Entonces debes pagar $2 **(coste)** y obtienes 2 de reputación y 1 de fama **(beneficio)**. Una casilla está disponible si está en la sección *En cualquier momento* del tablero o en la sección correspondiente a la fase en curso y no hay ninguna figura en esa casilla o la casilla es una casilla abierta (ver abajo). Si no puedes pagar el coste de una acción o si no cumples los requisitos aplicables (como tener ciertas características mínimas), no puedes utilizar esa casilla.
Las acciones específicas que se pueden realizar durante cada fase se describen abajo.

Si tienes acciones adicionales por efecto de los caramelos, puedes decidir el orden en el que realizar las acciones. Cuando dejas una casilla para realizar una acción adicional, la casilla que has dejado queda desbloqueada. Los demás jugadores pueden utilizar esa casilla en la fase pertinente después de ti (siempre que siga estando disponible).

Casilla abiertas: Si una acción tiene un símbolo de infinito en su casilla, esa casilla puede ser utilizada por cualquier número de jugadores. Los jugadores que coloquen su figura en una casilla abierta con el icono de Empujar deben colocarla a la izquierda de la figura o figuras que ya están en la casilla. ¡Aquí la estrella eres tú!



Casillas limitadas: Si una casilla no es abierta, entonces es limitada. La mayoría de casillas solo pueden contener una figura a la vez, a menos que una carta o habilidad permita lo contrario.

Acciones *En cualquier momento*: La mayoría de acciones deben realizarse durante una fase específica, pero algunas acciones (Donar sangre, Componer canción, Comprar/vender caramelos) pueden realizarse durante el Día, la Noche o la Madrugada.

Estas acciones se conocen colectivamente como acciones En cualquier momento. Se explican en más detalle en la página 20.

Cuando todos los jugadores han terminado sus acciones para la fase en curso, empieza la fase siguiente utilizando el orden de turno actual (que puede ser que haya cambiado). Cuando todo el mundo termina sus acciones de Madrugada, se pasa a la fase de mantenimiento.

CARAMELOS

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»

A veces, los rockeros necesitan una pequeña ayuda para superar un día difícil, aunque saben que probablemente no es bueno para ellos a la larga. Puede ser una cantidad exagerada de café, la adoración de un número cada vez mayor de fans o lo que sea que les acelere el pulso. Los caramelos representan un impulso para el personaje, una forma de conseguir acciones adicionales en un turno, aun con el riesgo de sufrir consecuencias a largo plazo.

Cada vez que consumes caramelos (exceptuando el *Caramelo sin azúcar*), tu antojo de azúcar sube en 1. Esto puede dar lugar a una situación de **azúcar bajo en sangre** si el caramelo que consumes no contiene suficiente azúcar para satisfacer tu antojo. Cuantos más caramelos consumas, mayor será tu antojo y mayor el riesgo.

CONSUMIR CARAMELOS

Consumir caramelos en *Rock Hard* es un proceso en tres pasos:



1. Descarta una ficha de caramelo que tengas y roba una carta del mazo de **subidón de azúcar**.

2. Si la carta que has robado es cualquier carta que no sea *Caramelo sin azúcar*, aumenta tu nivel de antojo en 1 (la carta te lo recordará). A continuación, tira el dado y compara el resultado con tu nivel de antojo:





   - Si el resultado es **inferior que tu nivel de antojo**, no has satisfecho tu antojo y tienes que darle la vuelta a tu ficha de Azúcar bajo en sangre de «Off» a «On» (ver *Azúcar bajo en sangre*, a continuación).
   - Si el resultado **es igual o superior a tu nivel de antojo**, no ocurre nada.

3. Realiza tu acción normal más cualesquiera acciones adicionales que hayas obtenido de la carta *Subidón de azúcar* (o si llevas a Eric Fairchild, de tu habilidad especial, si la estás utilizando). **Realizas estas acciones y juegas tu ronda, aunque tu ficha de azúcar bajo en sangre esté en «On»**.

Ten en cuenta que ciertas cartas y habilidades especiales (como las de Kimmy Kim y Lisa Boyd) pueden permitirte volver a tirar el dado o modificar el resultado del dado si todavía no has utilizado esa habilidad en esta ronda.

A no ser que estés en una casilla de en cualquier momento que no sea trabajar, deberás desplazarte a una nueva casilla, sin volver a ningún espacio que hayas ocupado esta ronda. Sigues estando sujeto a la limitación de un bolo por noche.

No barajes el mazo de subidón de azúcar después de consumir caramelos. El mazo solo debe barajarse al final de cada ronda.

AZÚCAR BAJO EN SANGRE / RECUPERACIÓN

Un personaje cuyo interruptor de azúcar bajo en sangre se ponga en «On» debe ir a la casilla de Recuperación al final de la fase de mantenimiento y quedarse allí durante su siguiente acción de Día (o perder 5 de fama si la partida acaba de terminar). Ten en cuenta que no vas inmediatamente a recuperación cuando tu nivel de azúcar es bajo: realizas tu acción o acciones y terminas la ronda de forma normal, y vas a recuperación (o pierdes fama) durante la fase de mantenimiento.







CASILLA DE RECUPERACIÓN

Cuando vas a la casilla de recuperación, no realizas acciones de Día. En lugar de ello, simplemente le das la vuelta a tu interruptor de azúcar bajo para que esté en «Off» y reduces tu antojo en 1.



Recuperación voluntaria. Puedes realizar voluntariamente la acción de recuperación durante la fase de Día para bajar preventivamente en 1 tu nivel de antojo.

ACCIONES DE DÍA

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»



ENSAYAR

Ensayar es una forma de ser cada vez mejor como músico, y mejorar el «Talento» de tu personaje (que equivale a su habilidad musical y su presencia escénica).

Dependiendo del número de jugadores, puede haber hasta dos locales de ensayo:

- **El Local A cuesta 1$ y añade 1 a tu Talento.**
- **El Local B cuesta 2$ y añade 2 a tu Talento.**

> ! Solo puedes utilizar un local de ensayo por fase, aunque tengas acciones adicionales disponibles.

ENTREVISTA RADIOFÓNICA

¿Estrellas del rock en la tele? Todo el mundo sabe que lo que te ayuda en tu carrera es la radio. Hacer una entrevista radiofónica es gratis y añade 1 a tu reputación.

ACCIONES DE CONTRATACIÓN

Hay tres acciones que se consideran acciones de contratación relacionadas con los efectos de varias cartas. Estas acciones son: Contratar promoción independiente, Contratar publicista y Contratar personal. Se explican a continuación.

- CONTRATAR PROMOCIÓN INDEPENDIENTE
- CONTRATAR PUBLICISTA
- CONTRATAR PERSONAL

CONTRATAR PROMOCIÓN INDEPENDIENTE

Conseguir salir en la radio es difícil, y el soborno conocido como «payola» es ilegal. Pero al agente de promoción independiente le da igual. Hay dos casillas que te permiten contratar un agente de promoción independiente para que tu música suene en la radio sin tener que ensuciarte las manos.



La primera casilla cuesta 3$ y requiere que tengas un contrato discográfico. Aumenta tu reputación en 2 y te hace ganar 2 de fama.



La segunda casilla de *Contratar promoción independiente* cuesta 2$ y requiere que tengas una **maqueta** o un **contrato discográfico**. Aumenta tu reputación en 2 y te hace ganar 1 de fama.

CONTRATAR PUBLICISTA

Visita esta casilla para contratar un publicista por 1$ y aumentar en 1 tu reputación y tu fama.

CONTRATAR PERSONAL

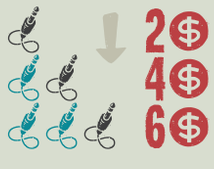


Para tocar en salas más grandes que un club o un bolo random hacen falta miembros del personal (al principio solo roadies, pero más adelante también expertos en sonido y luces).

Para contratar personal, debes pagar el coste y tomar una ficha de miembro del personal de la reserva. Deja tus fichas de miembro del personal delante de ti para que los demás jugadores vean cuántas tienes. Puedes tener un máximo de tres miembros del personal.

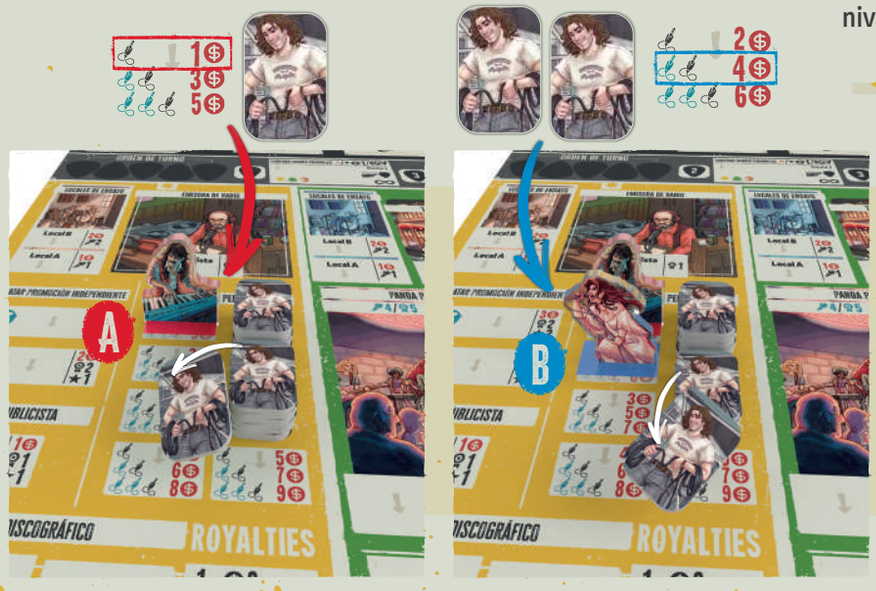
> **Solo puedes contratar a un miembro del personal por ronda**, aunque tengas más acciones adicionales disponibles.

Hay varias casillas disponibles para esta acción, algunas más baratas que otras, y en cada casilla solo puede haber una figura.
El primero en llegar aquí consigue el mejor precio para el miembro del personal, pero a medida que disminuya el personal disponible, los precios subirán.



Además, cuantos más miembros del personal contrates, más caros serán. Cada casilla muestra tres precios. Cuando contratas a tu primer miembro del personal, tienes que pagar el precio más bajo de la casilla que utilizas. Si es el segundo, pagas el precio del centro. Si es el tercero, pagas el precio más caro.

Nunca puede haber más de una figura en una casilla de Contratar personal, ni siquiera con la habilidad del mánager Nigel Hawthorne-Dawe o con el evento *Un día precioso*.



FIRMAR O RENEGOCIAR UN CONTRATO DISCOGRÁFICO - ROYALTIES



Si tienes una **maqueta** (que puede conseguirse de Madrugada) y tu personaje tiene el nivel requerido de Talento, Reputación y Canciones que aparece en una fila de la **tabla de royalties**, tu personaje puede conseguir un **contrato discográfico**. Los personajes que tienen contratos discográficos ganan royalties y posiblemente fama durante la fase de mantenimiento de cada ronda.



La discográfica es una casilla limitada. La primera vez que visitas la discográfica, intercambia tu maqueta por una ficha de contrato discográfico de tu color y colócala delante de ti, visible para todos los jugadores. No tienes porqué empezar con un contrato de nivel 1 si puedes optar directamente a alguno de nivel superior.

También puedes utilizar esta casilla para **renegociar** y mejorar tu nivel de royalties si ya tienes un contrato discográfico.

No puedes visitar esta casilla solo para bloquearla: tienes que reunir las condiciones necesarias para mejorar tu nivel de royalties.Puedes saltar directamente del nivel uno al tres si cumples los requisitos.

Tu nivel de royalties se basa en tus características en *el momento de negociar o renegociar tu contrato*:



El cubo del **marcador de royalties** de tu amplificador sirve para marcar tu nivel. Durante cada de mantenimiento, ganarás el dinero y la fama indicados para tu nivel. Todos los jugadores empiezan la partida en el nivel 0 de royalties.

RECUPERACIÓN

Consulta la descripción de los caramelos en la página 13.

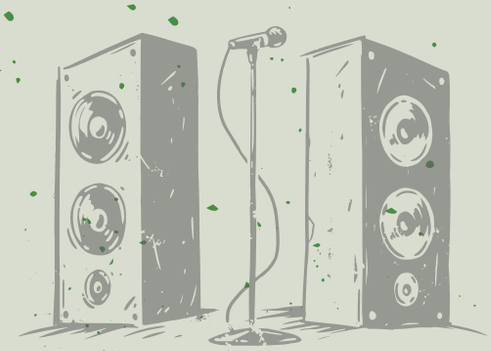
A *El jugador rojo en una partida a 4 jugadores todavía no tiene ningún miembro del personal. En su turno, coloca su figura en la primera casilla de contratar personal y paga 1$. Entonces le toca el turno al jugador azul.*

B *La jugadora azul ya tiene un miembro del personal. Coloca su figura en la segunda casilla de contratar personal y paga 4$ para contratar a su segundo miembro del personal.*

ACCIONES DE NOCHE

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»



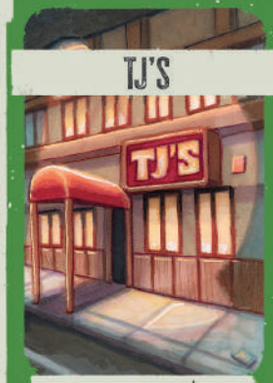
LOCALES DE ENSAYO



Local B — 2$ / 2

Local A — 1$ / 1

TJ'S



3 — 1 / ★1

FOX DEN



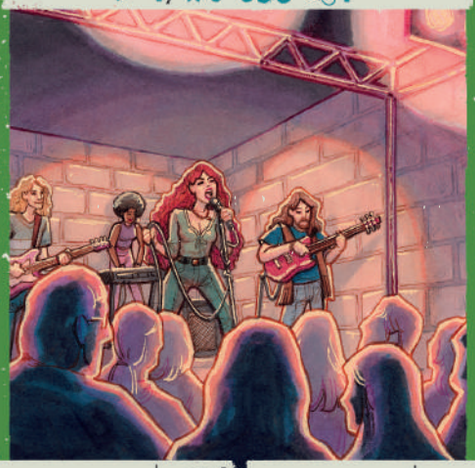
3 — 1 / ★1

BOLO RANDOM

∞

PANDA PALACE

4/5 ♫3 1



$1 / 1/ / ★3

1/ / ★3

YENSER ARENA

6 8 ♫5 2



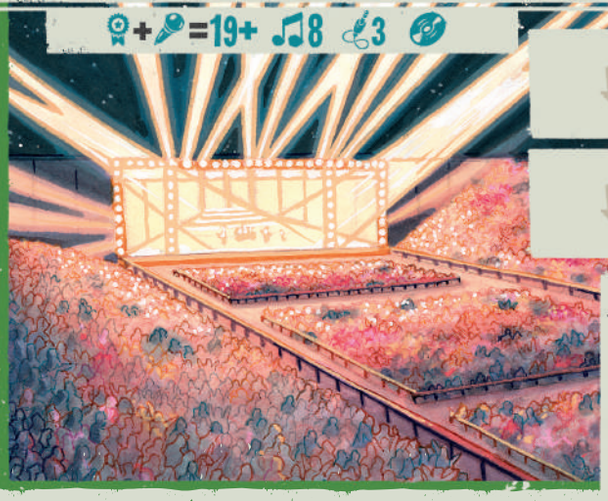
$2 / 2/ / ★5

$1 / 1/ / ★5

★6

CARTER STADIUM

+ =19+ ♫8 3



$3 / 3/ / ★8

$2 / 2 1 / ★8

$2 / 1 2 / ★8

$2 / 1/ / ★8

★10

∞

ENSAYAR

Los locales de ensayo están abiertos por la noche. El funcionamiento y el coste de ensayar de noche es el mismo que de día (ver página 14).

HACER UN BOLO

Al fin y al cabo, estamos aquí por esto. No te has vestido así para ir a trabajar a la oficina, ¿verdad?



Los jugadores que cumplan los requisitos mínimos de una sala (que aparecen debajo del nombre de la sala en el tablero de juego) pueden hacer un bolo allí siempre y cuando haya una casilla disponible (o tengan la habilidad de utilizar una casilla ocupada).



Ten en cuenta que **Panda Palace**, **Yenser Arena** y **Carter Stadium** requieren que tengas un número determinado de miembros del personal además de unas características mínimas. Los mánagers no cuentan como miembros del personal y no trabajan en un bolo.

El Carter Stadium también requiere que tengas un contrato discográfico.



Solo puedes hacer un bolo por ronda, aunque tengas acciones adicionales disponibles. Las acciones adicionales en la noche pueden utilizarse para ensayar, trabajar o realizar una acción *En cualquier momento* antes o después de hacer un bolo.



BOLOS RANDOM

Los **bolos random** cambian cada ronda y se consideran casillas abiertas ∞. No tienen requisitos mínimos ni recompensan con fama (a menos que la carta mencione específicamente la fama como beneficio).

Cada ronda, durante la fase de mantenimiento, se revela un **nuevo bolo random**. Los bolos random de nivel «A» se utilizan durante las tres primeras rondas. Los bolos de nivel «B» se utilizan en las tres rondas siguientes. Los bolos de nivel «C» se utilizan en la ronda 7. Los bolos random utilizados se pueden colocar en la parte inferior del mazo de bolos random o bien retirarse del juego.







ACCIONES DE MADRUGADA

El concierto ha terminado y es hora de relajarse un poco, ¿no? ¡Ni hablar! ¡La noche es joven y tú también! ¿De qué sirve ser una estrella del rock si no te puedes divertir un poco? Además... nunca sabes a quién puedes conocer.

Las figuras de jugador colocadas en el tablero durante esta fase del juego determinarán el orden en el cual se jugarán sus acciones durante la ronda siguiente. El número de la casilla ocupada por cada jugador definirá el nuevo orden de turno: cuando más bajo sea el número, antes jugará (ver *Disponer el nuevo orden de turno* en la sección *Fase de mantenimiento*, en la página 21).



ACOSTARSE TEMPRANO

Acostarse temprano es la mejor forma de asegurarse una buena posición en el orden de turno para la siguiente ronda. Esta es una casilla abierta, de modo que la puede utilizar más de un jugador. Sin embargo, ten en cuenta que en esta casilla no hay icono de «empujar». La primera persona que coloque su figura aquí tendrá garantizado el primer puesto en la ronda siguiente, el segundo irá segundo, etc.

No puedes acostarte temprano y realizar otra acción en esa fase (antes o después), a menos que el efecto de alguna carta especifique lo contrario. Concretamente, no puedes consumir caramelos y entonces acostarte temprano.

GRABAR UNA MAQUETA EN EL ESTUDIO DE GRABACIÓN

Necesitas una **maqueta** para conseguir un contrato discográfico y realizar la acción más barata de contratar promoción independiente.

En partidas de 2-3 jugadores, hay un solo estudio de grabación y grabar una maqueta cuesta 3$. En partidas de 4-5 jugadores, hay un segundo estudio, que cuesta 4$.

Cuando grabas una maqueta, coge una **ficha de maqueta** de tu color.



GARITOS

Para visitar algún **garito**, mueve tu figura a una casilla vacía de una de las cinco ubicaciones donde garito (Backstage, Hoover's, Bud's, Jax o Slinky's). Ten en cuenta que cada ubicación tiene una ficha diferente de local de moda (que cambiará cada ronda), que determina el orden de turno para la siguiente ronda.

Cada ubicación ofrece un tipo distinto de **experiencia vital** (romance, diversión, negocios, glamour o comodín), además de un beneficio, que suele ser como se describe a continuación (aunque no siempre):

- **Backstage (Romance, mejora de reputación o canciones)**
- **Hoover's (Diversión, caramelos o dinero)**
- **Bud's (Negocios, varias ventajas que rompen las reglas)**
- **Jax (Glamour, mejora de fama o reputación)**
- **Slinky's (Comodín, ningún beneficio especial... aparte de pasártelo bien)**

Cuando visitas un **garito**, haces tres cosas:

1. **Puntuar por locales de moda**
2. **Robar una carta del mazo correspondiente**
3. **Formar conjuntos y puntuar (si es posible)**

Puntuar por locales de moda



Durante la fase de preparación de cada ronda, asigna aleatoriamente las fichas de local de moda a cada ubicación. Estas fichas indican los locales de moda en los que hay que dejarse ver en ese mes. Evidentemente, si sales, volverás tarde a casa. Esto significa que tendrás que dormir hasta más tarde el día siguiente. Esto se refleja en un valor de púa más alto (ver *Disponer el nuevo orden de turno* en la página 21). Esto hará que juegues más tarde en la siguiente ronda, pero también recibirás un beneficio adicional: **si visitas el local que está más de moda, recibes inmediatamente ★2. Si vas al segundo local más de moda, recibes inmediatamente ★1.**

Robar una carta del mazo correspondiente



Las cartas de garito tienen iconos de experiencia vital en ambos lados para formar conjuntos y recibir puntos, además de beneficios especiales en el reverso. Cuando colocas tu figura en una ubicación, ***roba una carta del mazo de esa ubicación*** y haz lo siguiente:

Lee la carta que has robado y sigue las instrucciones. Es posible que la carta te haga elegir entre más de un efecto. Si es así, decídelo ahora.

Si la carta te permite obtener un beneficio pagándolo de algún modo, tienes que poder pagar al completo (a menos que la carta especifique lo contario). Por ejemplo, si una carta dice que puedes comprar 2 caramelos por 1 $, no puedes conseguir caramelos si no tienes dinero. Asimismo, si una carta te permite aumentar tu talento en 3 perdiendo 2 de reputación, no puedes aumentar tu talento si no tienes 2 de reputación para perder (es decir, si tu reputación es inferior a 2).

No puedes ignorar una carta si puedes realizar su efecto, a menos que el efecto sea opcional (es decir, si la carta dice que «puedes» hacer algo). Si no puedes realizar el efecto de una carta, no ocurre nada. Simplemente te quedas con la carta y puedes formar conjuntos con ella.

Muchas cartas tienen efectos inmediatos, pero algunos (especialmente las cartas de Bud's) pueden afectar a una acción durante la ronda siguiente o en una ronda posterior. En ese caso, quédate la carta boca arriba como recordatorio y ponla boca abajo cuando la hayas utilizado o cuando su efecto ya no se aplique.

Si se te pide que descartes una carta, colócala boca arriba debajo de su mazo. Aunque es improbable, si en algún momento las cartas boca arriba llegan a la parte superior de un mazo, baraja el mazo entero (exceptuando las cartas que estén en juego) y vuelve a colocar el mazo boca abajo.

Las cartas que tienen efectos que todavía no se han utilizado también se pueden incluir en un conjunto (ver a continuación). Deja esas cartas boca arriba con el texto visible, pero agrupadas con las cartas boca abajo utilizadas en el mismo conjunto. Cuando se haya completado el efecto de una de estas cartas, ponla boca abajo.

Formar conjuntos y puntuar ★5



Si tienes **cuatro** cartas de experiencia vital o de garito, todas del mismo tipo **o bien** todas de tipos distintos (incluyendo tus cartas iniciales de experiencia vital), debes agruparlas para formar un conjunto y así ganar ★5. Estas cartas ya no pueden utilizarse para formar otro conjunto.

Si puedes completar un conjunto, no puedes negarte a completarlo. Además, no puedes utilizar ninguno de los iconos de ese conjunto para formar otros conjuntos. Sin embargo, las cartas de experiencia vital que forman parte de un conjunto siguen contando a efectos de conseguir bonificaciones u objetivos personales, como por ejemplo tener más cartas de experiencia vital de un tipo determinado al final de la partida.

A efectos de completar un conjunto, un comodín de Slinky's puede sustituir a cualquier tipo de experiencia vital. Si un comodín puede completar más de un conjunto, tú eliges qué conjunto completar.



Tienes tres cartas verdes de negocios, dos cartas amarillas de diversión y una carta púrpura de glamour. Entonces visitas Slinky's y consigues un comodín. El comodín puede sustituir a una carta de negocios, consiguiendo así un conjunto de cuatro cartas de negocios (todas del mismo tipo); además, como tienes por lo menos una carta de cada uno de los tres tipos, el comodín también puede sustituir a una carta de romance, consiguiendo así un conjunto de cuatro cartas diferentes.



Los comodines no se consideran cartas de experiencia vital de un tipo diferente de comodín. Por ejemplo, si un bonificador requiere que termines la partida con más iconos de romance que los demás, los comodines no cuentan para ese bonificador, aunque las hayas utilizado como cartas de romance al formar un conjunto.

ACCIONES *EN CUALQUIER MOMENTO*

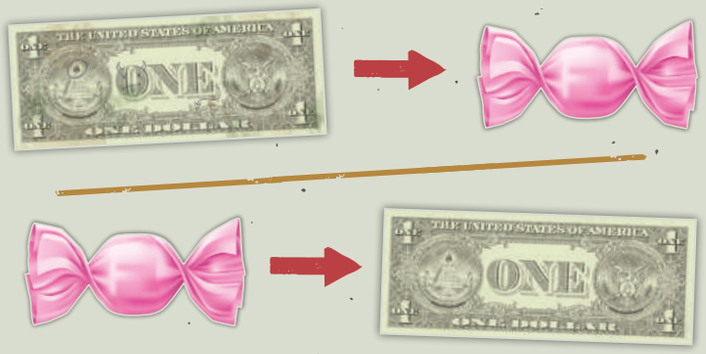


Las siguientes cuatro acciones se realizan en la parte superior del tablero y pueden realizarse durante cualquiera de las fases de acción (, o). Además, si bien las demás acciones solo pueden realizarse una vez durante una fase determinada, las acciones *En cualquier momento (excepto trabajar)* **pueden realizarse múltiples veces** si tienes acciones adicionales disponibles.

Todas estas casillas son casillas abiertas ∞, de modo que estas acciones pueden realizarlas cualquier número de jugadores. Los jugadores que colocan su figura en una casilla abierta ∞ empujan a cualesquiera figuras que ya esté en esa casilla y colocan su figura a la izquierda de las demás figuras que ya estén allí. El icono de «empujar» sirve de recordatorio.

COMPRAR O VENDER CARAMELOS

Puedes utilizar esta casilla para comprar o vender **hasta tres** fichas de Caramelo por 1$ cada una.



DONAR SANGRE

Donar sangre es una forma de ganar dinero adicional si vas corto de dinero o si simplemente quieres más. Cuando donas sangre, recibes 1 $ de la reserva.



COMPONER CANCIÓN

Componer una canción te permite aumentar en 1 el número de tu dial de Canciones.

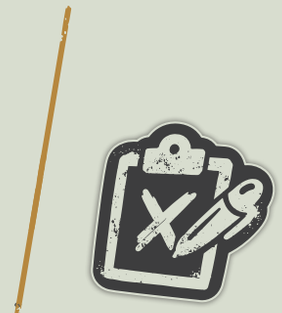
Ten en cuenta que aunque puede resultar tentador pensar en la acción de **componer canción** como un último recurso, ignorar la composición no es muy buena idea. Tener canciones originales es necesario para tocar en las salas más grandes, para conseguir un contrato discográfico y para completar ciertos objetivos y/o bonificaciones.



TRABAJAR

Si tu personaje tiene un trabajo, puedes realizar la acción de trabajar durante la fase que aparece en la carta de trabajo de tu personaje. Para **trabajar**, coloca tu figura en la casilla trabajar de la sección de acciones *En cualquier momento* del tablero. Si no trabajas durante la fase apropiada ***por cualquier motivo***, toma una ficha de Faltar al trabajo. Para más detalles sobre las cartas de trabajo, ver página 9.





Solo puedes trabajar ***una vez por ronda*** aunque tengas acciones adicionales gracias a caramelos.



FASE DE MANTENIMIENTO

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»

Cuando el último jugador ha completado su acción o acciones de Madrugada, haz lo siguiente:



Si es diciembre o si alguno de los jugadores tiene 50 o más de fama, la partida termina inmediatamente. Cualquiera que esté con el azúcar bajo en sangre en «On» pierde inmediatamente 5 de fama. Entonces resuelve los puntos 1 y 2 del mantenimiento (ver a continuación) y pasa a puntuar las bonificaciones y objetivos de final de partida (ver página siguiente). De lo contrario, se sigue con la fase de mantenimiento de la siguiente manera:

1. **COBRAR ROYALTIES.** Los jugadores que tienen contratos discográficos cobran sus royalties (dinero y, si es pertinente, fama).

2. **PAGAR AL MÁNAGER.** Si se indica en el marcador de ronda, los jugadores deben pagar a su mánager del siguiente modo: final de junio: 1$; final de septiembre 3$; final de la partida 5$. Si no tienes suficiente dinero para pagar a tu mánager, pierdes todo el dinero que te quede y entonces pierdes 3 de fama por cada 1 $ que no hayas podido pagar.



3. **DISPONER EL NUEVO ORDEN DE TURNO.** Antes de retirar del tablero las figuras de personaje, comprueba su posición actual en las secciones de Madrugada y de acciones *En cualquier momento*. Coloca las púas de orden de turno para la ronda siguiente utilizando los valores junto a cada una de estas casillas; el valor más bajo es el que va primero. Si hay más de una figura de personaje en una casilla, la figura colocada más a la izquierda (quien ha llegado en último lugar) es quien actúa antes (es decir, ordena sus puas de izquierda a derecha y de arriba a abajo). Si hay más de una figura en una misma casilla de garito, quien haya llegado en último jugar jugará antes en la próxima ronda.



4. **RETIRAR LAS FIGURAS.** Enderezar las cartas de mánager. Recuperar cubos, si hace falta. Devolver fichas de acción a los personajes, si hace falta.



Si se juega a 2 o 3 jugadores y se utilizan las reglas de **ESTRELLA EMERGENTE** se hacen avanzar sus cubos a la siguiente casilla (ver página 23).

5. **COMPROBAR EL AZÚCAR BAJO EN SANGRE.** Los personajes que tengan el azúcar bajo en sangre en «On» deben ir a la casilla de recuperación. Coloca su figura allí (ver página 15).



6. **BARAJAR EL MAZO DE SUBIDÓN DE AZÚCAR.** Si alguien ha consumido caramelos o ha mirado una carta del mazo de subidón de azúcar en esta ronda, devuelve todas las cartas utilizadas al mazo y barájalo.



7. **TOMAR LAS FICHAS DE LOCAL DE MODA** y asignarlas al azar a las diferentes ubicaciones.





8. **AVANZAR EL MARCADOR DE RONDA.** A continuación, empieza la siguiente ronda con la fase de preparación.



PUNTUACIÓN DE FINAL DE PARTIDA

Además de la fama adquirida o perdida durante la partida y la fase de mantenimiento final, los jugadores reciben fama al final de la partida por:

- **Cualquier bonificación de producción, actuación y publicidad de final de partida que hayan conseguido**



- **Cualquier objetivo personal de final de partida que hayan conseguido**



- **★2 por cada característica que esté en 11, más ★2 adicionales si las tres características están en 11**



- **★1 por cada 3$ que tengan (redondeando hacia abajo)**



En cuanto alguien supere los 50 puntos de fama, seguirá contando desde el principio del marcador y al terminar añadirá 50 al valor de su posición final. Como se explica en la página 10, si dos personas empatan en una bonificación de final de partida, ambos consiguen la cantidad siguiente de fama.

No se recibe fama por miembros del personal, mánagers, caramelos u otras fichas.

El jugador con más fama gana la partida. ¡Se ha convertido en el **Mejor Artista Revelación de 1977**!

En caso de empate en fama, se desempata del siguiente modo:

1. **Reputación más alta**
2. **Más dinero**
3. **Mayor nivel final de royalties**

Si se mantiene el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

ESTRELLA EMERGENTE · REGLAS PARA PARTIDAS DE 2 Y 3 JUGADORES

Por mucho que te esfuerces, siempre hay alguien que se esfuerza tanto como tú. Es la Estrella Emergente.

En una partida a 2 jugadores, se juega siguiendo las reglas normales, pero además utilizaréis tres cubos de un color que no sea de ninguno de los jugadores para representar otra estrella emergente. La estrella emergente bloquea u ocupa una casilla en cada zona del tablero de juego, tal y como se describe a continuación.



En una partida a 3 jugadores también podéis utilizar la estrella emergente si queréis hacer que el juego sea más desafiante, pero no es imprescindible (si decidís no hacerlo, ignorad esta sección).

Durante la preparación, se coloca un cubo del color de la estrella emergente en cada una de las tres casillas con el número 1 en la carta de estrella emergente, al lado de los nombres de las tres fases: Día, Noche y Madrugada.

Durante la fase de mantenimiento, los cubos de la estrella emergente se mueven a la casilla de cada zona del tablero de juego que corresponde al siguiente número más alto de la carta de estrella emergente, que siempre coincidirá con el número de ronda en curso.

Por ejemplo, durante la fase de mantenimiento de la ronda 1 (abril), se mueven los tres cubos de la estrella emergente a las casillas con el número «2» de la carta de estrella emergente. La estrella emergente ocupará estas casillas durante la ronda 2 (mayo). Al final de mayo, esos cubos se mueven a las casillas del siguiente número más alto, según se indica en la carta de estrella emergente.

La estrella emergente se comparta exactamente como un jugador al ocupar una casilla, con la excepción que no afecta el orden de juego. **Si está en una casilla limitada, la bloquea.**

Como referencia, las casillas que ocupa la estrella emergente cada ronda son las siguientes:

	MES			
1	ABRIL	Entrevista radiofónica	Locales de ensayo (Local "B")	Backstage
2	MAYO	Locales de ensayo (Local "A")	TJ's	Hoover's
3	JUNIO	Contratar personal (1º más barato)	Fox Den	Bud's
4	JULIO	Contratar personal (2º más barato)	Panda Palace (2º espacio/telonero)	Jax
5	AGOSTO	Contrato discográfico	Panda Palace (1º espacio/cabeza de cartel)	Backstage
6	SEPTIEMBRE	Contratar publicista	Yenser Arena (1º espacio/telonero)	Hoover's
7	OCTUBRE	Contratar promoción independiente 2$	Yenser Arena (2º espacio/centro)	Bud's
8	NOVIEMBRE	Contratar promoción independiente 3$	Yenser Arena (1º espacio/cabeza de cartel)	Jax
9	DICIEMBRE	Contratar personal (1º más barato)	Carter Stadium (cabeza de cartel)	Slinky's

CONSEJOS PARA NUEVOS JUGADORES

1. **BONIFICADORES DE PRODUCCIÓN, ACTUACIÓN Y PUBLICIDAD.** Muchos de estos bonificadores se puntúan en cuanto se consiguen. Es fácil olvidarse de ellos, así que es buena idea consultarlos de vez en cuando.

2. **PREPARACIÓN Y MANTENIMIENTO.** Es bastante fácil saltarse algún paso accidentalmente. Se recomienda que los hagáis uno a uno, aunque ya hayáis jugado varias partidas.

3. **OSCILACIONES EN LA PUNTUACIÓN.** La puntuación puede cambiar de un momento a otro, especialmente si hay muchas bonificaciones del tipo «**Al conseguirlo**» en juego. Si parece que vas a la cola, no te desanimes. Concéntrate en tus bonificaciones y objetivos, y no te olvides de las cosas pequeñas como la fama de los royalties, los bolos y los locales de moda. ¡Todo suma!

4. **Y RECUERDA ESTO: ¡SER UNA ESTRELLA DEL ROCK ES DIVERTIDO!** Deja los sudores para el escenario y no te preocupes por jugar a la perfección. No pasa nada si te olvidas una regla de vez en cuando. Ponte en la piel de tu personaje y completa tu trasfondo tanto como quieras. Y si a tu grupo le gusta escuchar música de fondo mientras jugáis, no os perdáis la lista de reproducción de Spotify de la diseñadora, llena de temazos de los años setenta.

5. **«AL CONSEGUIRLO»** Los bonificadores y objetivos personales tienden a hacer que la partida sea más corta, dejándote menos tiempo para cumplir todos tus objetivos. Realiza tus acciones en consecuencia.

6. **SI ESTÁS ABRUMADO CON TANTAS REGLAS,** puedes jugar tranquilamente sin utilizar las habilidades de tu mánager o de tu personaje. Las puedes incorporar más tarde, cuando te hayas familiarizado con el juego. Además, también puedes jugar las primeras partidas sin caramelos. Basta con ignorar la parte de la carta que hace referencia a los caramelos; y si utilizáis habilidades de personaje, no lleves a Eric Fairchild o Kimmy Kim.

7. **CUANDO CONSUMAS CARAMELOS,** recuerda que, a no ser que estés en una casilla en cualquier momento (salvo la de trabajar), no puedes visitar la misma casilla más de una vez por turno, y que nunca puedes trabajar, contratar personal ni hacer un bolo más de una vez por ronda.

JACKIE FOX



Jackie Fox es una diseñadora de juegos que vive en Los Ángeles. Sus creaciones incluyen la trilogía de aventuras narrativas ***The Adventures of the Chubby Slugz.*** Es una ávida jugadora, y aparece con regularidad en numerosos streams de juegos de mesa, entre ellos Game Night! de Boardgamegeek (donde sigue buscando su primera victoria).

En los años setenta, Jackie fue la bajista de la formación «Famous Five» de la revolucionaria banda de rock femenina **The Runaways**. La música de la banda, que incluye su gran éxito «Cherry Bomb», ha aparecido en numerosas películas y programas de televisión, como *Guardianes de la galaxia, Stranger Things, La calle del terror, Riverdale, The Boys, True Blood, Lucifer, Entourage, Los inmortales, Mrs. America, The Deuce, The OC y Sensación de vivir*.

Además, Jackie es cuatro veces campeona de **Jeopardy!** y exabogada de entretenimiento. Ha aparecido en varios documentales, entre ellos *Edgeplay: a Film About the Runaways* y *Look Away* de Sky Media.

Y sí, muchos de los acontecimientos de *Rock Hard* están inspirados en sus experiencias en el sector del entretenimiento. Solo que no da detalles.

«Jackie Fox ha visto el ascenso y la caída y el nuevo astenso de la escena musical de los setenta de Los Ángeles, con todos sus personajes inolvidables. Es una escritora por excelencia, además de un modelo a seguir para mucha gente. Fox es un tesoro atemporal».

– Cameron Crowe (director de Casi famosos, Jerry Maguire, Solteros, Un gran amor)

La autora quiere dar las gracias a las siguientes personas por su implicación y su apoyo en este proyecto: 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, y a Mamá.

CRÉDITOS

Autora: Jackie Fox
Ilustradora: Jennifer Giner
Consultor de reglas: Ferran Renalias
Editor: David Esbrí
Traductor: Jaume Muñoz
Revisor: Angel F. Bueno
Diseño y Maquetación: Meeple Foundry
*Textura de piel de los amplificadores: imagen de nikitabuida en Freepik

DEVIR
www.devirgames.com
DEVIR CONTENIDOS S.L.
Via Augusta 153-157
Entlo. Local 4
08021 – Barcelona