



МЕДИАТОРИКИ

Стань Рок-Звездой

ПРАВИЛА
НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ

ПРИВЕТ! МЫ - МЕДИАТОРИКИ!

ПРОИЗОШЛИ МЫ ОТ ГИТАРНЫХ МЕДИАТОРОВ, КОТОРЫМИ ГИТАРИСТЫ ОБЫЧНО **РУБЯТ*** РОК НА СВОИХ ГИТАРАХ! А В ЭТОЙ ИГРЕ МЫ САМИ РУБИМ НА ГИТАРАХ, ПИШЕМ ПЕСНИ, РЕПЕТИРУЕМ, ИГРАЕМ КОНЦЕРТЫ, ЕЗДИМ В ТУРЫ, ЗАПИСЫВАЕМ ХИТЫ И МЕЧТАЕМ СТАТЬ НАСТОЯЩИМИ РОК-ЗВЁЗДАМИ. ОТПРАВЛЯЙСЯ С НАМИ В ПУТЕШЕСТВИЕ В ВОЛШЕБНЫЙ МИР РОК-МУЗЫКИ, ЧТОБЫ ВМЕСТЕ ИСПОЛНИТЬ НАШУ МЕЧТУ! НО ЗНАЙ, ЭТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ ТАИТ В СЕБЕ МНОГО ЗАГАДОК И ДАЖЕ ОПАСНОСТЕЙ, ВЕДЬ СТРАШНАЯ ПОПСА НЕ ДРЕМЛЕТ!

*ЧТОБЫ КРУТО РАЗБИРАТЬСЯ В НАШИХ СЛОВЕЧКАХ СМОТРИ «ГИД ПО РОК-СЛЕНГУ»

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

НАШЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ - ЭТО КАРЬЕРА МУЗЫКАНТА. НА НЁМ ВСЁ КАК В ЖИЗНИ: СНАЧАЛА МЫ УЧИМСЯ МУЗЫКЕ, ЗАТЕМ ПОКУПАЕМ ГИТАРЫ И СОЧИНАЕМ ПЕСНИ, ИГРАЕМ ГИГ, ЕДЕМ В ГАСТРОЛЬНЫЙ ТУР, ЗАПИСЫВАЕМ ХИТЯРЫ, ЗАКЛЮЧАЕМ КОНТРАКТ С ЛЕЙБЛОМ, ВЫПУСКАЕМ РЕЛИЗ... И БАЦ! - НАШИ ГЕНИАЛЬНЫЕ ТРЕКИ УЖЕ НА ВЕРШИНАХ ХИТ-ПАРАДОВ!

ИГРОВОЕ ПОЛЕ ДЕЛИТСЯ НА ЗОНЫ, КОТОРЫЕ МЫ НАЗЫВАЕМ МЕЖДУ СОБОЙ

МУЗЗОНЫ - МЫ ВЕДЬ ИГРАЕМ МУЗОН! ПО МУЗЗОНАМ ИГРОКИ ПЕРЕДВИГАЮТ МЕДИАТОРИКОВ, СОБИРАЯ **ЖЕНОТЫ**. ВЕДЬ В КАЖДОЙ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЕ ЕСТЬ ЖЕТОНЫ, А У НАС ОНИ НАЗЫВАЮТСЯ ЖЕНОТЫ... ПОТОМУ ЧТО НОТЫ ЖЕ! С ПОМОЩЬЮ ЖЕНОТОВ ТЫ МОЖЕШЬ ЗАПОЛУЧИТЬ ГЛАВНЫЕ СОКРОВИЩА МЕДИАТОРИКОВ -

РОКТЕФАКТЫ.

ИМЕННО ОНИ ПРИНОСЯТ ИГРОКАМ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ, И У КОГО ЭТИХ ОЧКОВ БОЛЬШЕ ПО ОКОНЧАНИИ ИГРЫ, ТОТ И ПОБЕДИЛ.

ЦЕЛЬ ИГРЫ



ГЕРОИ

ДАВАЙ ПОЗНАКОМИМСЯ ПОБЛИЖЕ С ГЛАВНЫМИ ГЕРОЯМИ НАШЕЙ ИГРЫ – МЕДИАТОРИКАМИ! КОГО ИЗ НИХ ТЫ ЗАХОЧЕШЬ ПОВЕСТИ ПО ЗВЁЗДНОМУ ПУТИ?

Станду

- ДУША КОМПАНИИ! ОБОЖАЕТ БРИТ-ПОП, ИНДИ-РОК И МОЖЕТ СОЧИНИТЬ ПЕСНЮ НА ЛЮБУЮ ТЕМУ В РЕКОРДНО СЖАТЫЕ СРОКИ. ПОЛУЧИЛ СВОЕ ИМЯ ОТ САМОЙ РАСПРОСТРАНЕННОЙ В МИРЕ МОДЕЛИ МЕДИАТОРОВ (STANDARD PICK).



Шакфин

- ПРИНЦЕССА РОКА! ЛЮБИТ, КОГДА ПОГРОМЧЕ И ПОТЯЖЕЛЕЕ! ИСКРОМЕТНЫЙ ХАРД-РОК И НЕУКРОТИМЫЙ ХЕВИ-МЕТАЛ – ЭТО ПРЯМ ЕЁ! МЕДИАТОРЫ ТАКОЙ НЕОБЫЧНОЙ МОДЕЛИ НАЗЫВАЮТ «АКУЛИЙ ПЛАВНИК» (SHARK FIN).



Дропс

- ЧЕСТЬ И СОВЕСТЬ НАШЕЙ ГРУППЫ! ЦЕНИТ ВО ВСЁМ ПОРЯДОК И ЛОГИКУ, ПОТОМУ ЧТО ОН ОН ФАНАТ САМЫХ ФУНДАМЕНТАЛЬНЫХ ЖАНРОВ МУЗЫКИ – БЛЮЗА, РОКАБИЛЛИ И СЁРФ-РОКА! ТО ЕСТЬ САМЫХ ФУНДАМЕНТАЛЬНЫХ ЖАНРОВ МУЗЫКИ! ДРОПС ПОЛУЧИЛ СВОЁ ИМЯ ОТ МЕДИАТОРОВ В ФОРМЕ КАПЛИ (DROP).



Джаззи

- НАША ГЛАВНАЯ КОМПОЗИТОРСКАЯ СИЛА И ПРОСТО ОБАЯШКА! ДЖАЗЗИ - НАСТОЯЩИЙ ПАНК, ЧТО ВИДНО ПО ЕГО ШИКАРНОЙ ПРИЧЕСКЕ, НО СВОЁ ИМЯ ОН ПОЛУЧИЛ ОТ НЕБОЛЬШИХ МЕДИАТОРОВ, УДОБНЫХ ДЛЯ ИСПОЛНЕНИЯ ДЖАЗОВОЙ МУЗЫКИ (LITTLE JAZZER).



Тригги

- СИЛАЧ И БАСИСТ! ТРИГГИ ПРОСТО ТА-А-АЩИТСЯ ОТ КАЧОВОГО ГРАНЖА И РАСКАТИСТОГО НЮ МЕТАЛА. А ТАК КАК ДЛЯ БАС-ГИТАРНОГО МАСТЕРСТВА НАДО БЫТЬ БОЛЬШИМ, СИЛЬНЫМ И ВЫНОСЛИВЫМ, ТО ПРОИЗОШЕЛ ОН ОТ МЕДИАТОРОВ ТРЕУГОЛЬНОЙ МОДЕЛИ (TRIANGLE) – ОНИ САМЫЕ БОЛЬШИЕ ПО ФОРМЕ, МОГУТ ИГРАТЬ ВСЕМИ УГЛАМИ И ДОЛГО НЕ СТАЧИВАЮТСЯ.



МУЗЗОНЫ

ПУТЕШЕСТВУЯ В ИГРЕ ПО МУЗЗОНАМ, МЕДИАТОРИКИ СТРЕМЯТСЯ К ПОПУЛЯРНОСТИ И СЛАВЕ!
В МУЗЗОНАХ ОНИ НАХОДЯТ ЖЕНОТЫ, КОТОРЫЕ БУДУТ НУЖНЫ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ
ЗАВЕТНЫХ РОКТЕФАКТОВ.

РОКТЕФАКТЫ



МУЗЫКАРТОЧКИ

МЕТКА ИГРОКА



СТАРТ



ФИШКА «РОК ПРОТИВ ПОПСЫ»



ФИШКА ГИТАРНОГО БАТТЛА

ГИТАРНОГО БАТТЛА



БОНУСЫ

ЖЕНОТЫ



КАРТОЧКА СТРАШНОЙ ПОПСЫ



СОЛДАТ





МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКОЛА ИМЕНИ НЕСТРОЕВИЧА – ЗДЕСЬ МЫ НЕУСТАННО ПРОКАЧИВАЕМ ГИТАРНЫЕ **СКИЛЛЫ**. УЧИТЬСЯ НИКОГДА НЕ ПОЗДНО И НИКОМУ НЕ ВРЕДНО!



МАГАЗИН «НЕРВАННЫЕ СТРУНЫ» – ВОЛШЕБНОЕ МЕСТО, ГДЕ МОЖНО КУПИТЬ КЛАССНЫЕ ГИТАРЫ, МОЩНЫЕ **УСИЛКИ** И ДЛИННЫЕ **ШНУРКИ**!



РЕПЕТИЦИОННАЯ БАЗА «ТРЫНЬ БРЫНЬ» – ТВОРЧЕСКИЕ МУКИ НИКТО НЕ ОТМЕНЯЛ, И МЫ БУДЕМ УПОРНО РЕПЕТИРОВАТЬ ВСЕЙ **БАНДОЙ**, ПОКА НЕ ИЗБАВИМСЯ ОТ **ЛАЖИ**!



КОНЦЕРТНЫЙ ЗАЛ «МИМОНОТ» – НАСТАЕТ ТОТ ВОЛШЕБНЫЙ МИГ, КОГДА МЫ ИГРАЕМ **ГИГ**! ДА ОБРУШИТСЯ НАШЕ ТВОРЧЕСТВО СО СЦЕНЫ НА УШИ ФАНАТОВ! КАЖДЫЙ РАЗ УЖАСНО ВОЛНУЕМСЯ, НЕРВНИЧАЕМ, БОИМСЯ, НО ЖИТЬ БЕЗ ЭТОГО НЕ МОЖЕМ!



ГАСТРОЛЬНЫЙ ТУР «РУБИЛОВО-МЕСИЛОВО» – СОБИРАЙ КОНЦЕРТНЫЙ **ПРИКИД**, НЕ ЗАБУДЬ ЗУБНУЮ ЩЁТКУ И ЛЕВЫЙ НОСОК – МЫ ГОНИМ НА ГАСТРОЛИ!



СТУДИЯ ЗВУКОЗАПИСИ «ОГЛОХНИ РЕКОРДЗ» – ЗДЕСЬ МЫ ЗАПИШЕМ **ДЕМКИ** НАШИХ ШЕДЕВРОВ С ОДНОГО ДУБЛЯ (НО ЭТО НЕ ТОЧНО)!



МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЛЕЙБЛ «ОДНИ ХИТЫ!» – ЗДЕСЬ СОСТОИТСЯ ВЫПУСК НАШЕГО ПЕРВОГО **РЕЛИЗА**, И ЭТО БУДЕТ ПОЛНЕЙШИЙ ОТПАД!



РАДИОСТАНЦИЯ «ТРЁП ФМ» – МЕСТО, ГДЕ НАШИ **ХИТАРЫ** НЕУСТАННО ПОКОРЯЮТ ВЕРШИНЫ ЧАРТОВ!

Комплект Игры

- 1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ
- 5 ФИГУРОК МЕДИАТОРИКОВ
- 5 КАРТОЧЕК ГЕРОЕВ
- 1 КАРТОЧКА СТРАШНОЙ ПОПСЫ
- ФИШКА «РОК ПРОТИВ ПОПСЫ»
- ФИШКА ГИТАРНОГО **БАТТЛА**
- МЕТКА ИГРОКА
- 2 КУБИКА
- 60 ЖЕНОТОВ МУЗЗОН
- 60 МУЗЫКАРТОЧЕК
- 15 КАРТОЧЕК РОКТЕФАКТОВ
- МИНИ-ПОЛЕ **СОЛДАТ**
- 6 БОНУСОВ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- ПОМСТИ ИГРОВОЕ ПОЛЕ В ЦЕНТРЕ СТОЛА.
- РЕШИ, КОГО ТЫ ХОЧЕШЬ СДЕЛАТЬ ВЕЛИЧАЙШЕЙ РОК-ЗВЕЗДОЙ – ПЕРЕД ТОБОЙ ПЯТЬ МЕДИАТОРИКОВ! КАЖДЫЙ ИГРОК ВЫБИРАЕТ СЕБЕ ОДНОГО ГЕРОЯ И ПОЛУЧАЕТ СООТВЕТСТВУЮЩУЮ КАРТОЧКУ С ЕГО ИЗОБРАЖЕНИЕМ.
- КАРТОЧКИ И ФИГУРКИ НЕ УЧАСТВУЮЩИХ В ИГРЕ МЕДИАТОРИКОВ И ИХ ПЕРСОНАЛЬНЫЕ РОКТЕФАКТЫ ВЕРНИ В КОРОБКУ.
- РАСПОЛОЖИ ФИГУРКИ МЕДИАТОРИКОВ В МУЗЫКАЛЬНОЙ ШКОЛЕ ИМЕНИ НЕСТРОЕВИЧА – ЗДЕСЬ БУДЕТ СТАРТ ИГРЫ!
- ФИШКУ «РОК ПРОТИВ ПОПСЫ» РАЗМСТИ В ГАСТРОЛЬНОМ ТУРЕ «РУБИЛОВО-МЕСИЛОВО».
- МИНИ-ПОЛЕ СОЛДАТ И БОНУСЫ РАСПОЛОЖИ РЯДОМ С ИГРОВЫМ ПОЛЕМ ОКОЛО ГАСТРОЛЬНОГО ТУРА.
- КАРТОЧКУ СТРАШНОЙ ПОПСЫ РАЗМСТИ РЯДОМ С ИГРОВЫМ ПОЛЕМ.
- РАСПРЕДЕЛИ ЖЕНОТЫ ПО ЦВЕТАМ И РАЗМСТИ В КАЖДУЮ МУЗЗОНУ ЖЕНОТЫ ЕЁ ЦВЕТА (КРОМЕ МУЗЫКАЛЬНОЙ ШКОЛЫ И ГАСТРОЛЬНОГО ТУРА). КАЖДЫЙ ИГРОК БЕРЕТ ПО ДВА ЖЕНОТА, ИЗОБРАЖЕННЫХ НА КАРТОЧКЕ СВОЕГО МЕДИАТОРИКА. ПОЛОЖИ ПО ОДНОМУ ЖЕНОТУ ИЗ КАЖДОЙ МУЗЗОНЫ ОКОЛО КАРТОЧКИ СТРАШНОЙ ПОПСЫ.
- ТЩАТЕЛЬНО ПЕРЕМЕШАЙ КАРТОЧКИ РОКТЕФАКТОВ, А ЗАТЕМ РАСПОЛОЖИ ИХ РЯДОМ С ИГРОВЫМ ПОЛЕМ, ОТКРЫВ 3 ВЕРХНИЕ КАРТОЧКИ.
- МУЗЫКАРТОЧКИ ПЕРЕМЕШАЙ И РАСПОЛОЖИ ИХ РЯДОМ С ИГРОВЫМ ПОЛЕМ.
- ФИШКУ ГИТАРНОГО БАТТЛА РАСПОЛОЖИ РЯДОМ С ИГРОВЫМ ПОЛЕМ ВМЕСТЕ С КУБИКАМИ.
- МЕТКУ ИГРОКА ПОЛУЧАЕТ САМЫЙ МЛАДШИЙ УЧАСТНИК ИГРЫ.



ХОД ИГРЫ

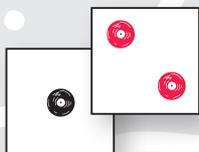
ПЕРВЫМ ХОДИТ ОБЛАДАТЕЛЬ МЕТКИ ИГРОКА. ДАЛЕЕ ХОД ПЕРЕХОДИТ К ИГРОКУ ПО ЧАСОВОЙ СРЕЛКЕ ВМЕСТЕ С



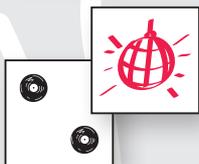
В РАМКАХ СВОЕГО ХОДА КАЖДЫЙ ИГРОК:

1. КИДАЕТ КУБИКИ И ПЕРЕДВИГАЕТ ФИГУРКУ МЕДИАТОРИКА.
2. СМОТРИТ, ЧТО ПОДЖИДАЕТ ЕГО В МУЗЗОНЕ, И ДЕЙСТВУЕТ: БЕРЕТ ЖЕНОТЫ, УСТРАИВАЕТ БАТТЛЫ СО СТРАШНОЙ ПОПСОЙ И ДРУГИМИ ИГРОКАМИ.
3. БЕРЕТ МУЗЫКАРТОЧКУ И ВЫПОЛНЯЕТ ЕЁ ЗАДАНИЕ.
4. ОБМЕНИВАЕТ ЖЕНОТЫ НА РОКТЕФАКТЫ (ЭТО МОЖНО СДЕЛАТЬ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ, НО ТОЛЬКО В РАМКАХ СВОЕГО ХОДА).

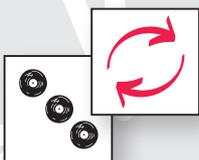
1. ИТАК, КИДАЙ КУБИКИ! ЧТО ТЫ ВИДИШЬ?



НА КУБИКАХ ВЫПАДАЕТ ОПРЕДЕЛЕННОЕ ЧИСЛО ТОЧЕК. РЕШИ, НА КАКОЕ КОЛИЧЕСТВО ШАГОВ ТЫ ХОЧЕШЬ ПЕРЕДВИНУТЬ СВОЕГО МЕДИАТОРИКА, ВЫБРАВ ЧИСЛО ЛИБО НА ОДНОМ, ЛИБО НА ВТОРОМ КУБИКЕ, И ПЕРЕДВИНЬ ЕГО ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ.



ЕСЛИ НА КУБИКЕ ВЫПАДАЕТ ЗНАК СТРАШНОЙ ПОПСЫ, ТО ИГРОК ХОДИТ НЕ МЕДИАТОРИКОМ, А ФИШКОЙ «РОК ПРОТИВ ПОПСЫ». В ЭТОМ СЛУЧАЕ СЛЕДУЕТ ПЕРЕДВИНУТЬ ФИШКУ ПРОТИВ ЧАСОВОЙ СТРЕЛКИ НА КОЛИЧЕСТВО ШАГОВ, ВЫПАВШЕЕ НА ВТОРОМ КУБИКЕ.



ЕСЛИ НА КУБИКЕ ТЫ ВИДИШЬ СТРЕЛКИ, ТО ВСЕ ИГРОКИ ПО ОЧЕРЕДИ, НАЧИНАЯ С ТЕБЯ, ХОДЯТ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ НА КОЛИЧЕСТВО ШАГОВ, ВЫПАВШЕЕ НА ВТОРОМ КУБИКЕ.

2. ТВОЙ МЕДИАТОРИК ПРИШЕЛ В МУЗЗОНУ!

- ЕСЛИ ЭТО ГИТАРНЫЙ МАГАЗИН, РЕПЕТИЦИОННАЯ БАЗА, КОНЦЕРТНЫЙ ЗАЛ, СТУДИЯ ЗВУКОЗАПИСИ, МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЛЕЙБЛ ИЛИ РАДИОСТАНЦИЯ – ТЫ СМЕЛО МОЖЕШЬ ВЗЯТЬ СЕБЕ ЖЕНОТ ЭТОЙ МУЗЗОНЫ;
- ЕСЛИ ЖЕ ЭТО МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКОЛА – МОЖЕШЬ ОБМЕНЯТЬ ОДИН СВОЙ ЖЕНОТ НА ЛЮБОЙ ДРУГОЙ. ДЕЙСТВИЕ НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ И ПРОИСХОДИТ ПО ЖЕЛАНИЮ ИГРОКА;
- А ЕСЛИ ТЫ ПОПАЛ В ГАСТРОЛЬНЫЙ ТУР, ТО ИСПЫТАЙ УДАЧУ И СЫГРАЙ В **СОЛДАТ** – ЭТО ДЕЙСТВИЕ ДАЁТ ВОЗМОЖНОСТЬ УВЕЛИЧИТЬ КОЛИЧЕСТВО ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ.

ЕСЛИ ТВОЙ МЕДИАТОРИК В МУЗЗОНЕ ВСТРЕТИЛ:

- ОДНОГО ИЛИ НЕСКОЛЬКИХ МЕДИАТОРИКОВ, ТО ПРОИСХОДИТ ГИТАРНЫЙ **БАТТЛ**.



- СТРАШНУЮ ПОПСУ



, ТО С НЕЙ ПРИДЕТСЯ СРАЗИТЬСЯ.



СОЛДАУТ

НАКОНЕЦ-ТО МЫ В ГАСТРОЛЬНОМ ТУРНЕ! А КОГДА МУЗЫКАНТ НА ГАСТРОЛЯХ, ГЛАВНОЕ ЧТО? КОГДА ЗАВТРАК В НОМЕР ПРИНОСЯТ? КОГДА МОЖНО ПОДРЕМАТЬ ПЕРЕД САУНДЧЕКОМ? КОГДА В ДУШЕ ГРИМЁРКИ ЕСТЬ ГОРЯЧАЯ ВОДА? ДА НУ, КОНЕЧНО ЖЕ, ЧТОБЫ КОНЦЕРТЫ ПРОХОДИЛИ ПРИ ПОЛНЫХ ЗАЛАХ! ТАК ВСЕМ ТОЧНО БУДЕТ ПОНЯТНО, ЧТО МЫ - НАСТОЯЩИЕ **РОКСТАРЫ!**



ИТАК, НА МАРШРУТЕ НАШЕГО ГАСТРОЛЬНОГО ТУРА «РУБИЛОВО-МЕСИЛОВО» ТРИ ГОРОДА: МЕТАЛБУРГ, ХАРДРОКГРАД И БЛЮЗВИЛЛЬ! СМОЖЕШЬ ЛИ ТЫ СОБРАТЬ **СОЛДАУТ** В КАЖДОМ ИЗ ГОРODOB? БРОСАЙ КУБИК ТРИ РАЗА И ИСПЫТАЙ УДАЧУ. КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ НА КУБИКЕ ПРИ КАЖДОМ БРОСКЕ ПОКАЗЫВАЕТ, В КАКОМ ГОРОДЕ ТЫ СОБРАЛ **СОЛДАУТ**. ЕСЛИ У ТЕБЯ **СОЛДАУТ** ВО ВСЕХ ТРЕХ ГОРОДАХ, ТОГДА ПОЛУЧИ **БОНУС**. С ПОМОЩЬЮ НЕГО В КОНЦЕ ИГРЫ МОЖНО УДВОИТЬ ОЧКИ НА ОДНОМ ИЗ СВОИХ РОКТЕФАКТОВ ПО ВЫБОРУ.

ПРИМЕРЫ ВЫИГРЫШНЫХ КОМБИНАЦИЙ

1 БРОСОК	2 БРОСОК	3 БРОСОК

БРОСЬ КУБИК ТРИ РАЗА ПОДРЯД. ЧТО ТЕБЕ ВЫПАЛО? А ВДРУГ ЭТО СОЛДАУТ В ТРЕХ РАЗНЫХ ГОРОДАХ? ДАВАЙ ПРОВЕРИМ!
 В ПЕРВЫЙ РАЗ . ПОТОМ ОПЯТЬ И НАКОНЕЦ . ИЩЕМ ВТОРОЙ ГОРОД В ПЕРВОЙ КОЛОНКЕ, ВТОРОЙ - ВО ВТОРОЙ И ПЕРВЫЙ - В ТРЕТЬЕЙ. УРА, ТРИ РАЗНЫХ ГОРОДА! ЭТО УСПЕХ!

1 БРОСОК	2 БРОСОК	3 БРОСОК

- - ? ТОЖЕ УСПЕХ!

А КАКАЯ ВЫИГРЫШНАЯ КОМБИНАЦИЯ ПОЛУЧИТСЯ У ТЕБЯ? ПОПРОБУЙ!

СТРАШНАЯ ПОПСА

ЕСЛИ ИГРОК ПОВСТРЕЧАЛ НА СВОЕМ ПУТИ СТРАШНУЮ ПОПСУ

МЕДИАТОРИК ОКАЗАЛСЯ
В МУЗЗОНЕ ВМЕСТЕ
С ФИШКОЙ

ИЛИ



ФИШКА ПЕРЕМЕСТИЛАСЬ
В МУЗЗОНУ, ГДЕ УЖЕ
НАХОДИТСЯ ГЕРОЙ

- ПРИДЕТСЯ ВСТУПИТЬ В МУЗЫКАЛЬНУЮ БИТВУ И ПРОВЕРИТЬ, НАСКОЛЬКО ТЫ РОКЕР И ЧТО ТЫ МОЖЕШЬ ПРОТИВОПОСТАВИТЬ ДЕШЁВОЙ **ФАНЕРЕ!** ДЛЯ ЭТОГО ВОЗЬМИ ЭТУ ФИШКУ, ЗАЖМИ В ЛАДОШКАХ, ПОТЯСИ И БРОСЬ НА ИГРОВОЕ ПОЛЕ.

ЕСЛИ ВЫПАЛ ЭТОТ ЗНАК,
ТО СТРАШНАЯ ПОПСА ПОБЕЖДЕНА,
И ИГРОК МОЖЕТ ЗАБРАТЬ У НЕЕ
ЛЮБОЙ ЖЕНОТ, РАСПОЛОЖЕННЫЙ
РЯДОМ С ЕЕ КАРТОЧКОЙ.



ЕСЛИ ЖЕ ВЫПАЛ ЭТОТ ЗНАК,
ТО ТЫ ПРОИГРАЛ, И ТЕПЕРЬ ДОЛЖЕН
ОТДАТЬ СТРАШНОЙ ПОПСЕ ЛЮБОЙ
СВОЙ ЖЕНОТ. ЕГО ИГРОК ДОЛЖЕН
ПОЛОЖИТЬ РЯДОМ С КАРТОЧКОЙ
СТРАШНОЙ ПОПСЫ.

ЕСЛИ В МУЗЗОНЕ СТОЯЛО НЕСКОЛЬКО ФИГУРОК ГЕРОЕВ, И ТУДА ЖЕ ПЕРЕМЕСТИЛАСЬ ФИШКА «РОК ПРОТИВ ПОПСЫ», ТО ТОГДА ВСЕ МЕДИАТОРИКИ, НАХОДЯЩИЕСЯ В ЭТОЙ МУЗЗОНЕ, ПО ОЧЕРЕДИ СРЯЖАЮТСЯ СО СТРАШНОЙ ПОПСОЙ.



ГИТАРНЫЙ БАТТЛ



ЕСЛИ ТВОЙ ГЕРОЙ ПРИШЕЛ
В МУЗЗОНУ И ВСТРЕТИЛСЯ ТАМ
С ДРУГИМ МЕДИАТОРИКОМ,
ТО ИГРОКАМ ПРЕДСТОИТ САМЫЙ
НАСТОЯЩИЙ **БАТТЛ!** НАСТРОЙТЕ
ГИТАРЫ И ЗАЖГИТЕ
КАК СЛЕДУЕТ, А ПУБЛИКА
ОЦЕНИТ, КТО БЫЛ КРУЧЕ!
ОПРЕДЕЛИТЬ, КТО ОДЕРЖАЛ
ПОБЕДУ, ПОМОЖЕТ ФИШКА
ГИТАРНОГО **БАТТЛА**.



ИГРОК, ПРИШЕДШИЙ В МУЗЗОНУ, БЕРЕТ ФИШКУ И ВЫЗЫВАЕТ
НА **БАТТЛ** ИГРОКА, КОТОРЫЙ УЖЕ НАХОДИТСЯ
ТАМ, ПРЕДЛАГАЯ ЕМУ ВЫБРАТЬ ОДНУ ИЗ ДВУХ
ГИТАР, ИЗОБРАЖЕННЫХ НА ФИШКЕ. →



А НА ДРУГОЙ ГИТАРЕ БУДЕТ **РУБИТЬ** ТВОЙ МЕДИАТОРИК. ЗАТЕМ
ПЕРВЫЙ ИГРОК ПОДКИДЫВАЕТ ФИШКУ ГИТАРНОГО **БАТТЛА** -
ЧЬЯ ГИТАРА ВЫПАЛА, ТОТ И ОКАЗАЛСЯ КРУЧЕ. ПОБЕДИТЕЛЬ
ПОЛУЧАЕТ ЛЮБОЙ ЖЕНОТ ПРОИГРАВШЕГО НА СВОЙ ВЫБОР. ЕСЛИ
У СОПЕРНИКА НЕ ОКАЗАЛОСЬ ЖЕНОТОВ, ТО БЕРИ ЛЮБОЙ ЖЕНОТ
С ИГРОВОГО ПОЛЯ И СКАЖИ «СПАСИБО» ПОДДЕРЖКЕ ТВОИХ
ФАНАТОВ. ЕСЛИ МЕДИАТОРИК ПОПАЛ В МУЗЗОНУ, ГДЕ УЖЕ
НАХОДЯТСЯ НЕСКОЛЬКО ГЕРОЕВ, ТО ОН УСТРАИВАЕТ ГИТАРНЫЙ
БАТТЛ ТОЛЬКО С ОДНИМ ИЗ НИХ НА СВОЙ ВЫБОР.

ТЫ САМ ВЫБИРАЕШЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ В МУЗЗОНЕ:
НАПРИМЕР, МОЖЕШЬ СНАЧАЛА ПРОВЕСТИ БАТТЛ, А ПОТОМ СОВЕРШИТЬ ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ,
А МОЖЕШЬ И НАОБОРОТ. ВСЕ ЗАВИСИТ ОТ ТВОЕЙ СТРАТЕГИИ В ИГРЕ.

ПРИМЕР

ТЫ ПОПАЛ В МУЗЫКАЛЬНУЮ ШКОЛУ И ВСТРЕТИЛ ТАМ
ДРУГОГО МЕДИАТОРИКА,
ТЫ МОЖЕШЬ:

• ОБМЕНЯТЬ СВОЙ ЖЕНОТ
НА ЛЮБОЙ ДРУГОЙ,



• ОБМЕНЯТЬ ЖЕНОТЫ
НА РОКТЕФАКТ,



• ВЫЗВАТЬ НА БАТТЛ
ДРУГОГО ИГРОКА.



ИЛИ

• ВЫЗВАТЬ НА БАТТЛ
ДРУГОГО ИГРОКА,

• ОБМЕНЯТЬ СВОЙ ЖЕНОТ
НА ЛЮБОЙ ДРУГОЙ,

• ОБМЕНЯТЬ ЖЕНОТЫ
НА РОКТЕФАКТ.



МУЗЫКАРТОЧКИ

РАЗНЫЕ СОБЫТИЯ ПРОИСХОДЯТ В МИРЕ МЕДИАТОРИКОВ, НО ВСЕ ОНИ СВЯЗАНЫ С ГИТАРАМИ
И РОКОМ! В РАМКАХ СВОЕГО ХОДА ИГРОК БЕРЁТ МУЗЫКАРТОЧКУ, ЧИТАЕТ ВСЛУХ ЕЕ ТЕКСТ
И ВЫПОЛНЯЕТ ЗАДАНИЕ, НАПИСАННОЕ В НЕЙ. САМУ МУЗЫКАРТОЧКУ ИГРОК КЛАДЕТ
В СТОПКУ СБРОСА, ЕСЛИ НЕ СКАЗАНО ОСТАВИТЬ ЕЕ У СЕБЯ.



- А ЕСЛИ МУЗЫКАРТОЧКИ ЗАКОНЧИЛИСЬ?

- ПРОСТО ПЕРЕМЕШАЙ СТОПКУ СБРОСА
И ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПРОДОЛЖАЮТСЯ!



ТЕБЕ МОГУТ ВСТРЕТИТЬСЯ РАЗНЫЕ ТИПЫ МУЗЫКАРТОЧЕК:



КРУТЯК - ПОМОГАЮТ БЫСТРЕЕ ДОСТИЧЬ РОК-ЗВЁЗДНОЙ СЛАВЫ. НАПРИМЕР, КОГДА НА **РЕПУ** ВСЕ ПРИХОДЯТ ВОВРЕМЯ, ТОГДА И ХИТЫ СОЧИНЯЮТСЯ БЫСТРЕЕ! БЛАГОДАРЯ ИМ ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ ЖЕНОТЫ.



ОТСТОЙ - ОТДАЛЯЮТ НАС ОТ ЗАВЕТНОЙ ЦЕЛИ: КОГДА БИЛЕТЫ НА КОНЦЕРТЫ НЕ ПРОДАЮТСЯ, СТРУНЫ РВУТСЯ, А **КОМБИКИ** ЛОМАЮТСЯ. ИЗ-ЗА НИХ ТЫ ТЕРЯЕШЬ ЖЕНОТЫ.



ДВИЖ - ДЕЛАЮТ ТВОЙ РОКЕРСКИЙ ПУТЬ ГОРАЗДО ВЕСЕЛЕЕ! ВЕДЬ ЖИЗНЬ РОК-МУЗЫКАНТА ЯРКАЯ И НАСЫЩЕННАЯ - КОНЦЕРТЫ, ГАСТРОЛИ, ПРЕССУХИ, СТУДИИ, АВТОГРАФ-СЕССИИ... И ВСЁ ЭТО - ДВИЖЕНИЕ, А ДВИЖЕНИЕ И ЕСТЬ ЖИЗНЬ! НЕ СЛИШКОМ УТОМИЛИ ФИЛОСОФИЕЙ?



СТОПЭ - СПАСАЮТ ОТ НЕПРИЯТНОСТЕЙ! ТАКИЕ МУЗЫКАРТОЧКИ ИГРОК ОСТАВЛЯЕТ У СЕБЯ ДО НЕОБХОДИМОСТИ ПРИМЕНИТЬ ЭТУ ЗАЩИТУ, ВЕДЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЕЕ МОЖНО ТОЛЬКО ОДИН РАЗ И ТОЛЬКО В СВОЙ ХОД, ПОСЛЕ ЧЕГО МУЗЫКАРТОЧКА ИДЕТ В СТОПКУ СБРОСА.

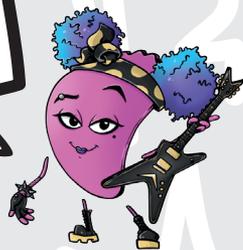
ПРИМЕР

ЕСЛИ В СВОЙ ХОД ТЕБЕ ВЫПАДАЕТ «КРУГОВОЙ ОБМЕН ЖЕНОТАМИ» И ПРИ ЭТОМ У ТЕБЯ ЕСТЬ МУЗЫКАРТОЧКА СТОПЭ С ОТМЕНОЙ ЛЮБОГО ДЕЙСТВИЯ ТОЛЬКО ДЛЯ СЕБЯ, ТО ТЫ МОЖЕШЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЕЕ И НЕ ОДАВАТЬ ЖЕНОТ ДРУГОМУ ИГРОКУ. А ЕСЛИ В ЭТОМ ЖЕ СЛУЧАЕ ТЫ ИСПОЛЬЗУЕШЬ МУЗЫКАРТОЧКУ СТОПЭ С ОТМЕНОЙ ЛЮБОГО ДЕЙСТВИЯ ДЛЯ ВСЕХ, ТОГДА НИКТО НЕ МЕНЯЕТСЯ ЖЕНОТАМИ.



ТОПЧИК - ПРИНОСЯТ ИГРОКУ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОЧКИ - НУ РЕАЛЬНО ЖЕ ТОПЧИК? ЭТИ МУЗЫКАРТОЧКИ СОХРАНЯЮТСЯ ДО КОНЦА ИГРЫ, И ПРИ ПОДСЧЕТЕ ОЧКОВ ИГРОК СУММИРУЕТ ИХ С ОЧКАМИ РОКТЕФАКТОВ.

ЕСЛИ МУЗЫКАРТОЧКА ПРЕДПОЛАГАЕТ КРУГОВОЙ ОБМЕН ЖЕНОТОВ, А У ИГРОКА ИХ НЕТ, ТО ОН НИЧЕГО НЕ ОДАЕТ, НО ЗАТО ПОЛУЧАЕТ ЖЕНОТ ОТ СОСЕДА. ОБМЕН НАЧИНАЕТСЯ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ, НАЧИНАЯ С ИГРОКА, ОТКРЫВШЕГО МУЗЫКАРТОЧКУ.



ОБМЕН ЖЕНОТОВ НА РОКТЕФАКТЫ

НА КАЖДОЙ КАРТОЧКЕ РОКТЕФАКТА ИЗОБРАЖЕНЫ ЖЕНОТЫ. ЕСЛИ ИГРОК СОБРАЛ ЖЕНОТЫ, ИЗОБРАЖЕННЫЕ НА ОТКРЫТЫХ РОКТЕФАКТАХ, ТО В СВОЙ ХОД ОН МОЖЕТ ОБМЕНЯТЬ ЭТИ ЖЕНОТЫ НА НИХ. ЖЕНОТЫ ВОЗВРАЩАЮТСЯ В СВОИ МУЗЗОНЫ, А РОКТЕФАКТЫ ИГРОК ЗАБИРАЕТ СЕБЕ, ПОСЛЕ ЧЕГО НА ИХ МЕСТА ОТКРЫВАЮТСЯ НОВЫЕ КАРТОЧКИ. КАКИЕ ЖЕ БЫВАЮТ РОКТЕФАКТЫ?

ПЕРСОНАЛЬНЫЙ РОКТЕФАКТ - ПРИНОСИТ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ТОЛЬКО ТОМУ МЕДИАТОРИКУ, ЧЬЁ ИМЯ НАПИСАНО НА КАРТОЧКЕ. ЭТИ РОКТЕФАКТЫ ПРО МОДНЫЕ ПРИКИДЫ, ВЕДЬ У КАЖДОГО ГЕРОЯ ОН СВОЙ - СТРОГО ПО МУЗЫКАЛЬНЫМ ИНТЕРЕСАМ. НАПРИМЕР, ИНДИ-РОКЕР СТАНДУ НЕ ВЫЙДЕТ НА СЦЕНУ БЕЗ ОДНОЙ ИЗ СВОИХ КЛЕТЧАТЫХ РУБАШЕЧЕК И ВЯЗАНЫХ ШАПОЧЕК, ШАКФИН ОБОЖАЕТ ДЕРЗКИЕ КОСУХИ В СОЧЕТАНИИ С ЯРКИМИ БАНДАНАМИ, ДРОПС ВСЕГДА НА СТИЛЕ В АНГЛИЙСКОЙ КЕПКЕ И ГАВАЙСКОЙ РУБАШКЕ, ТРИГГИ НЕ БЕРЕТ В РУКИ **БАСУХУ** БЕЗ ОГРОМНОЙ БЕЙСБОЛКИ И СВОБОДНОЙ БАСКЕТБОЛЬНОЙ ДЖЕРСИ. ОДНАКО В МИРЕ МЕДИАТОРИКОВ ЦАРИТ ПОЛНАЯ СВОБОДА САМОВЫРАЖЕНИЯ, И ОНИ МОГУТ НОСИТЬ ЧТО УГОДНО.

ПРИМЕР

ВОТ У ДЖАЗЗИ ЕСТЬ ЛЮБИМАЯ ШЛЯПА-КОТЕЛОК И ФИРМЕННАЯ ДЖИНСОВКА С ПАНК-НАШИВКАМИ. НО ЕСЛИ ЭТО НАДЕНЕТ НА СЕБЯ ДРОПС, ЕМУ ТОЖЕ ПОЙДЕТ ТАКОЙ ОБРАЗ, ОДНАКО ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ОЧКОВ ЕГО ИГРОК НЕ ПОЛУЧИТ, ХОТЯ И НЕ ДАСТ ЗАРАБОТАТЬ ЭТИ ОЧКИ И ИГРОКУ ДЖАЗЗИ.

Станду



Шакфин



Дропс



Джаззи



Тригги



ДВОЙНОЙ РОКТЕФАКТ – ПРИНОСИТ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ СРАЗУ ДВУМ МЕДИАТОРИКАМ. НАПРИМЕР, СТАНДУ И ШАКФИН ПРОСТО ТАЩАТСЯ ОТ СТАРЫХ МИКРОФОНОВ – ЭТО ЖЕ САМЫЙ ШИК! ДРОПСУ И ДЖАЗЗИ, КАК АДЕПТАМ РОКАБИЛЛИ И ПАНКА, ЖИЗНЕННО НЕОБХОДИМ БРИОЛИН ДЛЯ СВОИХ ВЫСОКИХ ПРИЧЕСОК – **КОКА** И **ИРОКЕЗА!** ТРИГГИ С ШАКФИН, КАК ИЗВЕСТНО, ФАНАТЫ ТЯЖЕЛОЙ МУЗЫКИ – ИМ ПОДАВАЙ БОЛЬШИЕ МОЩНЫЕ НАУШНИКИ! СТАНДУ И ДРОПС СЛУШАЮТ НОВЫЕ **РЕЛИЗЫ** ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО НА ВИНИЛЕ! А ДЖАЗЗИ И ТРИГГИ УЗНАЮТ ВСЕ ГЛАВНЫЕ НОВОСТИ ИЗ ГИТАРНОГО ЖУРНАЛА!



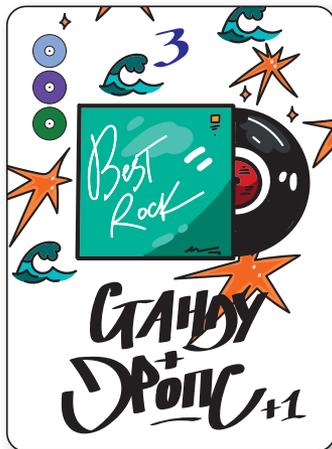
ОБМЕНЯТЬ ЖЕНОТЫ НА РОКТЕФАКТЫ МОЖНО В ЛЮБОЙ МОМЕНТ,
НО ТОЛЬКО В РАМКАХ СВОЕГО ХОДА.
НЕ ЗАБУДЬ ВЫЛОЖИТЬ НОВЫЙ РОКТЕФАКТ ВЗАМЕН ПОЛУЧЕННОГО.
РЯДОМ С ИГРОВЫМ ПОЛЕМ ВСЕГДА ДОЛЖНЫ ЛЕЖАТЬ
ТРИ ОТКРЫТЫЕ КАРТОЧКИ РОКТЕФАКТОВ.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ В ТОТ МОМЕНТ,
КОГДА ПОСЛЕДНИЙ РОКТЕФАКТ БУДЕТ ПОЛУЧЕН ОДНИМ ИЗ ИГРОКОВ.
ТОГДА МЫ ПРИСТУПАЕМ К ПОДСЧЁТУ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ:

СНАЧАЛА СМОТРИМ
НА СОБРАННЫЕ
РОКТЕФАКТЫ:
В ВЕРХНЕМ ЛЕВОМ УГЛУ
УКАЗАНО КОЛИЧЕСТВО
ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ, КОТОРЫЕ
ОНИ ДАЮТ ИГРОКУ.



ЗАТЕМ СЧИТАЕМ
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОБЕДНЫЕ
ОЧКИ, В ТОМ СЛУЧАЕ, ЕСЛИ
НА КАРТОЧКЕ РОКТЕФАКТА
НАПИСАНО ИМЯ ВАШЕГО
МЕДИАТОРИКА.



ЕСЛИ ТЫ ИГРАЛ В **СОЛДАТ**,
И УДАЧА ТЕБЕ УЛЫБНУЛАСЬ,
ТО **БОНУС** УДВОИТ КОЛИЧЕСТВО
ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ ЛЮБОГО ТВОЕГО
РОКТЕФАКТА.



ПРИМЕР

ЕСЛИ ТВОЙ ГЕРОЙ ДРОПС, И У ТЕБЯ ЕСТЬ **БОНУС**,
ТО ЗА ЭТОТ РОКТЕФАКТ ТЫ ПОЛУЧИШЬ 8 ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ.
ЕСЛИ ТВОЙ ГЕРОЙ ДЖАЗЗИ, ТО С **БОНУСОМ** ТЫ ПОЛУЧИШЬ 6 ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ.

В ИГРЕ ПОБЕЖДАЕТ ИГРОК, КОТОРЫЙ НАБРАЛ НАИБОЛЬШЕЕ
КОЛИЧЕСТВО ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ. ЕСЛИ У НЕСКОЛЬКИХ ИГРОКОВ
РАВНОЕ КОЛИЧЕСТВО ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ, ТО ВЫ МОЖЕТЕ
УСТРОИТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ГИТАРНЫЙ БАТТЛ,
ЕСЛИ ВСЁ ЖЕ ЗАХОТИТЕ ВЫЯВИТЬ СИЛЬНЕЙШЕГО.