ROCK HARD -1977-

MANUAL DE REGRAS



Estamos no ano de 1977. É um músico em ascensão, que sonha atingir o estrelato com a sua banda.

Ao longo dos próximos meses, vai ensaiar, fazer shows, escrever novas canções e promover a sua banda. Com um pouco de sorte e planos bem delineados, irá ganhar o máximo de Fama e tornar-se o melhor artista revelação do ano!

+INFO!

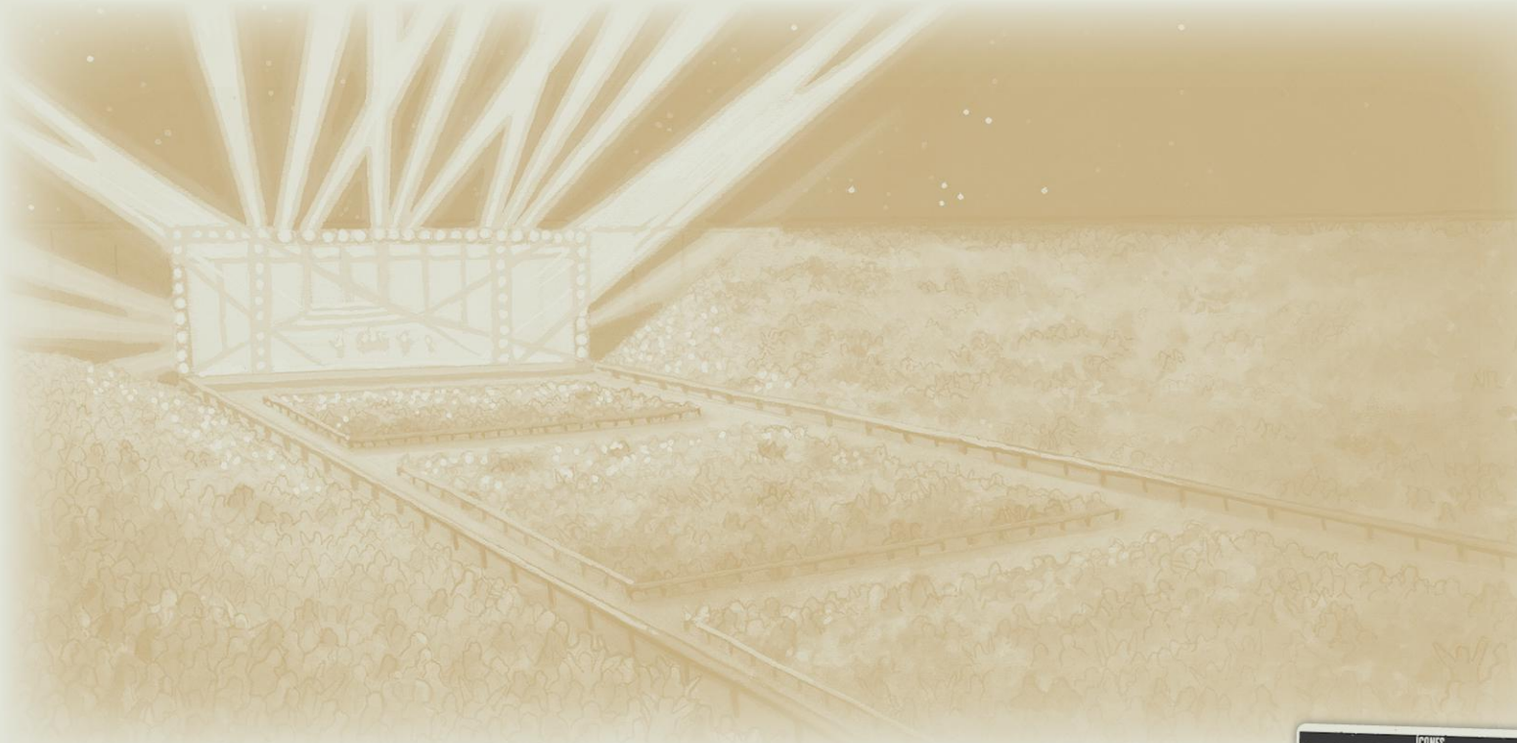
Como jogar

SUMÁRIO

No jogo **Rock Hard 1977**, viverá a vida de um artista de rock and roll em ascensão no final dos anos 70, que almeja tornar-se famoso. Ele é jogado num máximo de nove rondas (rodadas), cada uma representando um dia típico de um mês diferente de 1977. Ganha a partida se obtiver a maior quantidade de Fama. A Fama é obtida tanto durante a partida como no final, ao:

- **Aumentar os seus "Atributos Base": Talento, Reputação e Canções;**
- **Obter bonificações de produção, desempenho e/ou publicidade;**
- **Atingir um ou mais objetivos pessoais;**
- **Conseguir um contrato discográfico e ganhar royalties;**
- **Fazer shows; e**
- **Passar um tempo nos locais mais badalados abertos até Altas horas.**

A partida começa em Abril e termina no final de Dezembro, ou no final de qualquer ronda (rodada) anterior em que um dos jogadores tenha alcançado **50 ou mais ★ Fame.**



PORQUE É QUE ESTE MANUAL DE REGRAS É ASSIM TÃO LONGO?

Demasiado longo. Foi o que disseram de Hotel California; Stairway to Heaven; Layla; Bohemian Rhapsody.

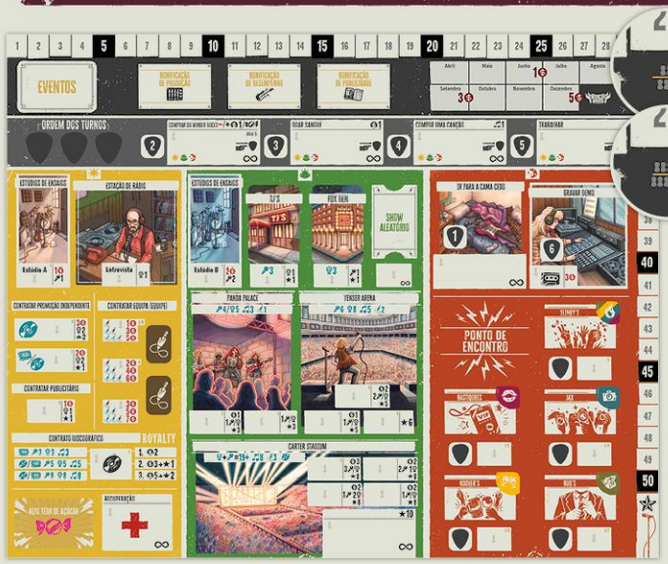
O manual de regras é longo porque nada, com a possível exceção de um longo solo de baixo, é mais irritante do que ter de parar e procurar no Google a resposta a uma pergunta sobre o jogo.

Estas regras detalhadas vão ajudá-lo a evitar a frustração de não saber o que fazer a qualquer ponto da partida. Quando estiver familiarizado com elas, pode passar para a **Versão de Rádio** (carta de ajuda ao jogador) e consultar as regras apenas quando necessário.

Se ainda não conhece o jogo, também pode querer consultar a página 23 para ver as dicas para novos jogadores.



COMPONENTES



(2-3 jogadores)

(4-5 jogadores)

1 tabuleiro
Coloque o tabuleiro com o lado correto para jogos de 2-3 ou 4-5 jogadores



10 tabuleiros de personagem



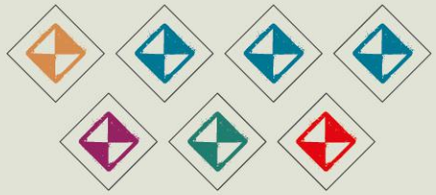
5 amplificadores
(cada um com 4 botões e para montar antes da primeira partida).







10 figuras de personagem



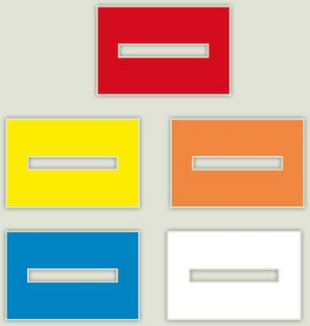
7 fichas de habilidade
(3 para "Doc Sapphire" e 1 para "Shere Darling", "Rafael Santiago", "Yolanda Delacroix" e "Eric Fairchild")



1 dado



5 fichas de Baixo teor de açúcar



5 suportes
(em 5 cores)



5 fichas de Fita Demo
(em 5 cores)



5 fichas de Contrato discográfico
(em 5 cores)

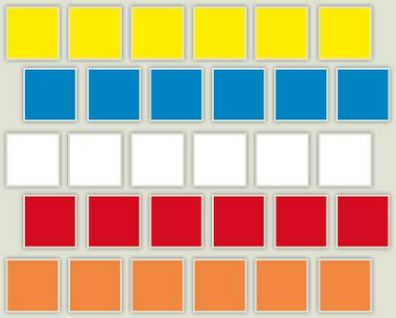
COMPONENTS



5 marcadores de ordem dos turnos
(palhetas de guitarra)



5 fichas de pontuação de Fama



30 cubos de madeira
(6 de cada cor)



15 fichas de Equipa
(equipe)

(2 a 5 jogadores)



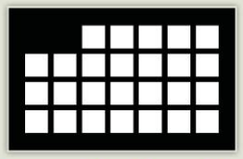
(Somente para 2 ou 3 jogadores)



(Somente para 4 ou 5 jogadores)



8 fichas de Ponto de encontro famoso



1 marcador de rondas
(rodadas)



25 fichas de Doce



10 fichas de Falta ao trabalho



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



100 cartas de Ponto de encontro
(20x Bastidores, 20x Hoover's, 20x Bud's, 20x Jax, and 20x Slinky's)



12 cartas de Experiência de vida inicial
(3x de cada Ponto de encontro até "Altas horas", exceto o "Slinky's")

COMPONENTS



10 cartas de personagem



6 cartas de Empresário



11 cartas de Emprego



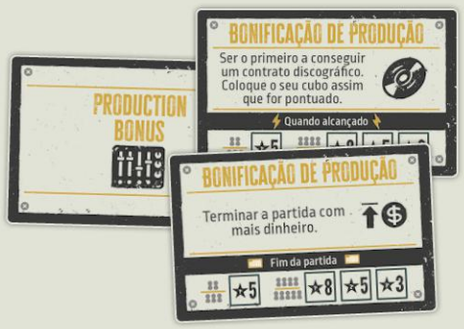
18 cartas de Show aleatório
(6x A, 6x B, 6x C)



21 cartas de Objetivo pessoal



5 cartas de Versão de rádio
(ajuda ao jogador)



8 cartas de Bonificação de produção



8 cartas de Bonificação de desempenho



8 cartas de Bonificação de publicidade



8 cartas de Alto teor de açúcar



1 carta de Estrela em ascensão



15 cartas de Evento

PREPARAÇÃO

1. Coloque o **tabuleiro de jogo** no centro da mesa, conforme o número de jogadores (2-3 ou 4-5).

2. Cada jogador escolhe uma cor e recebe a palheta de guitarra correspondente **(marcador de ordem dos turnos)**, a **ficha de Fama**, quatro **cubos, um suporte para figuras e ainda $1 e uma ficha de Doce**. Coloque a **ficha de Fama** de cada jogador perto da casa "1" do contador de pontos de Fama no tabuleiro.

3. Cada jogador recebe **um amplificador**, colocando um cubo da sua cor na casa "0" do **contador de royalties**. Ajuste o botão marcado como **"Desejo" para "0" e coloque uma ficha de Baixo teor de açúcar** no espaço ao lado, com o lado "OFF" voltado para cima. Ajuste os botões de cada um dos "Atributos Base" (Talento, Reputação e Canções) para 2.

4. Embaralhe separadamente os baralhos de **bonificação de Produção, de Desempenho** e **de Publicidade** e escolha uma carta aleatória de cada um. Coloque as cartas selecionadas viradas para cima nos locais designados no topo do tabuleiro. Guarde na caixa as cartas de bonificação não utilizadas.

5. Separe as **cartas de Show aleatório** em pilhas "A", "B" e "C". Embaralhe cada pilha separadamente e selecione aleatoriamente três cartas de cada. Guarde na caixa as restantes cartas de Show aleatório. Coloque as nove cartas escolhidas numa pilha virada para baixo com as 3 cartas "C" no fundo, seguidas das 3 cartas "B" e, por fim, as 3 cartas "A" no topo. Coloque esta pilha no espaço para shows aleatórios na seção Noite do tabuleiro.

6. Separe as cartas restantes nos respectivos baralhos, conforme o verso das cartas, e embaralhe cada baralho separadamente. Por agora, ponha de lado as cartas de Personagem, Emprego, Objetivo Pessoal e Experiência de vida inicial. Coloque os baralhos de **Eventos, Alto teor de açúcar** e **Ponto de encontro** virados para baixo nos espaços designados do tabuleiro.

7. Embaralhe as **cinco fichas de Ponto de encontro famoso** (numeradas de 8 a 12 numa partida para 4-5 jogadores) viradas para baixo e coloque uma aleatoriamente em cada espaço de Ponto de encontro no tabuleiro. Em seguida, vire-as.



8. Coloque as fichas de **Doce** e **Falta ao trabalho** em pilhas separadas num local conveniente próximo do tabuleiro, juntamente com o **dinheiro**. Coloque as fichas de **Fita Demo** e **Contrato discográfico** perto da área do "Estúdio de gravação" do tabuleiro.

9. O primeiro jogador é quem cantou no chuveiro mais recentemente – ou use qualquer outro método para determinar quem começa. Coloque a palheta de guitarra da cor desse jogador na casa mais à esquerda da seção de **ordem dos turnos** no canto superior esquerdo do tabuleiro. Para a primeira ronda (rodada), a partida seguirá no sentido horário: coloque as palhetas dos jogadores restantes de forma a que a seção da ordem dos turnos reflita corretamente a ordem do jogo no sentido horário para a primeira ronda.

10. Embaralhe as **cartas de personagem** viradas para baixo. Começando com o primeiro jogador e seguindo no sentido dos ponteiros do relógio à volta da mesa, cada jogador tira aleatoriamente duas cartas de personagem. De seguida, os jogadores escolhem simultaneamente uma carta de personagem para guardar e colocam o **tabuleiro de personagem** correspondente nos seus amplificadores, com o lado do jogo para cima. Guarde na caixa as outras cartas e tabuleiros de personagem. Encontre a **figura** da sua personagem e coloque-a no suporte da sua cor.

11. Os jogadores que jogam com Doc Sapphire, Shere Darling, Rafael Santiago, Yolanda Delacroix ou Eric Fairchild pegam nas suas **fichas de habilidade** e colocam-nas no seu tabuleiro de personagem.

12. Embaralhe as cartas de **Experiência de vida inicial** e, à vez, cada jogador tira duas aleatoriamente. Se um jogador tirar uma segunda carta com o mesmo ícone que a primeira carta, tira-se novamente até que um símbolo diferente seja tirado. Depois, volte a embaralhar as cartas anteriores no baralho. Continua-se à volta da mesa até cada jogador ter duas cartas diferentes, representando Experiências de vida memoráveis do passado da sua personagem. Devolva à caixa as cartas não utilizadas. O texto nestas cartas é apenas para entretenimento. Apenas o ícone terá algum efeito na partida.

13. Cada um tira três **objetivos pessoais**, escolhendo dois para manter. Guarde na caixa todos os que não foram escolhidos. Mantenha os seus objetivos pessoais junto do seu amplificador, ocultos dos outros jogadores (a não ser que a carta diga o contrário). Pode, no entanto, olhar para os seus próprios objetivos pessoais a qualquer momento.

14. Em ordem dos turnos, todos tiram duas cartas do **baralho de emprego**. Os jogadores selecionam simultaneamente uma para guardar. Coloque a carta de Emprego escolhida no topo do espaço que diz "Músico profissional" no seu tabuleiro de personagem. Guarde na caixa as cartas de emprego que não foram escolhidas.

15. Embaralhe as **cartas de Empresário** e tire um número igual ao número de jogadores. Vire essas cartas para cima onde todos as possam ver. Em ordem *inversa* dos turnos, começando pelo jogador à direita do primeiro jogador, e seguindo no sentido contrário ao dos ponteiros do relógio à volta da mesa, cada jogador seleciona um dos Empresários virados para cima e coloca-o no espaço de "Empresário" do seu tabuleiro de personagem.

16. Vire para cima a carta do topo de cada um dos baralhos de **Evento** e **Show aleatório**. Agora está pronto para arrasar!

PARTIDAS COM 2 OU 3 JOGADORES



A preparação indicada e a imagem de exemplo são para uma partida com 4 ou 5 jogadores. Se estiver a jogar com 2 ou 3 jogadores, assegure-se de usar o lado correto do tabuleiro. Além disso, utilize as fichas de Ponto de encontro famoso numeradas de 7 a 11 (conforme ilustrado abaixo).



Se estiver a jogar com 2 ou (opcionalmente) 3 jogadores, será necessário consultar as regras de "Estrela em ascensão" na página 23.


BENJI "BAM BAM" BERNSTEIN
- O Benjão -
- Guitarrista - Homem -
"DOC" SAPPHIRE
- O Magro -
- Guitarrista Principal - Andrógino -
OBJETIVO PESSOAL
EXPERIÊNCIA DE VIDA
ORDEM DOS TURNOS
1. COMPRAR ATÉ 3 BOGES
2. DIGAR SANGUE
3. COMPOR UMA CANÇÃO
4. TRABALHAR
ESTÚDIOS DE ENSAIOS
Estúdio B
Estúdio A
ESTAÇÃO DE RÁDIO
Entrevista
TJ'S
FOX DEN
IR PARA A CAMA CEDO
GRAVAR DEMO
CONTRATAR PROMOÇÃO INDEPENDENTE
CONTRATAR EQUIPA (EQUIPE)
CONTRATAR PUBLICITÁRIO
CONTRATO DISCOGRÁFICO
ROYALTY
PANDA PALACE
YENSER ARENA
CARTER STADIUM
PONTO DE ENCONTRO
SLINKY'S
BASTIDORES
JAX
HOOVER'S
BUFF'S
RECUPERAÇÃO
ALTO TEOR DE AÇÚCAR
TALENTO
REPUTAÇÃO
CANÇÕES
ROYALTY
DESEJO
YOLANDA DELACROIX
- A Ponderada -
KIMMY KIM
- A Apostadora -
OBJETIVO PESSOAL
EXPERIÊNCIA DE VIDA

O SEU AMPLIFICADOR E TABULEIRO DE PERSONAGEM

ATRIBUTOS BASE



O seu amplificador contém botões para rastrear os seus **atributos base:** 1 **Talento**, 2 **Reputação**, e 3 **Canções**, bem como o seu 4 **nível de Royalty** (ver página 15) e 5 **nível de Desejo** (ver página 15).Ele também possui um 6 **interruptor ON/OFF para "Baixo teor de açúcar"**. Abaixo desse espaço, encontra-se o local onde coloca o seu 7 **Tabuleiro de personagem**. O tabuleiro de personagem mostra o nome e apelido do seu personagem, juntamente com o instrumento que toca, género e habilidade especial única. A história do personagem está no verso do tabuleiro de personagem, mas essas informações não são relevantes para o jogo, sendo encorajado que o jogador uma própria história para a sua personagem, se assim desejar.



Cada **atributo base** começa no 2. Sempre que ganha um atributo base, basta aumentar o valor no botão correspondente pelo número de pontos obtidos, até um máximo de 11. Os atributos base nunca podem ficar abaixo de 0 nem acima de 11. Se um espaço de ação (como um Show aleatório) ou uma carta opcional exigir a perda de mais pontos do que possui, não pode executar essa ação. Caso o efeito de uma carta o leve a perder mais pontos de um atributo dos que tem, o seu valor simplesmente desce até 0.

Se **maximizar** qualquer um dos seus atributos base até 11, a partir de então, sempre que deveria aumentar esse atributo, **em vez disso ganha $1** por cada aumento desse atributo que teria ganho. Se o atributo voltar a cair abaixo de 11, nada especial acontece até que volte a maximizar o valor.

OS BARALHOS DE CARTAS

Existem diferentes baralhos de cartas que cobrem vários aspectos do jogo, desde eventos aleatórios que ocorrem no início de cada ronda até situações interessantes em que se pode envolver em "Altas horas". Cada um será explicado na sua secção correspondente, mais abaixo. Se o texto de uma carta entrar em conflito com uma regra geral, siga o texto da carta. Se o texto de duas cartas entrarem em conflito, dê preferência à carta de evento. Caso contrário, é tudo rock'n'roll. Resolva a situação de forma lógica e de acordo com o espírito do jogo.

Se algum baralho acabar (ou seja, uma carta virada para cima volta ao topo do baralho), embaralhe as cartas viradas para cima deste baralho, vire-as para baixo e continue a jogar. Fora isso, os baralhos não devem ser embaralhados, com exceção do baralho de "Alto teor de açúcar", que deve ser embaralhado durante a fase de Limpeza de cada ronda.

Quando encontrar uma barra "/" numa carta (ou em qualquer lugar do jogo), ela deve ser lida como "OU", indicando que terá duas ou mais opções à escolha. Por exemplo, se lhe for indicado para ganhar **1 ponto de Fama / 1 ficha de Doce**, pode escolher entre **ganhar Fama ou Doces**, mas não ambos.

Quando um ícone tiver um número **vermelho** ao lado, significa que deve gastar ou pagar essa quantidade de unidades. Quando o ícone tiver um número **preto** ao lado, significa que ganha essa quantidade de unidades. Quando o ícone aparecer em **azul**, é um requisito e significa que precisa ter pelo menos essa quantidade desse ícone para realizar a ação.





CARTAS DE EMPREGO



As cartas de Emprego representam o que o seu personagem faz para ganhar dinheiro até se tornar um músico profissional (isto é, perder o emprego). Cada carta de Emprego contém as seguintes informações:

- A fase (Dia, Noite ou Altas horas) durante a qual pode realizar a ação de "Trabalho";
- O montante de dinheiro ganho ao "Trabalhar" durante a fase correta; e
- Qualquer benefício especial ou desvantagem que acompanha a posição.

Alguns personagens (ex.: Massagista e Assistente Executivo) têm turnos variáveis. Se trabalha num turno variável, deve lançar o dado no início de cada ronda para ver em que fase pode "Trabalhar" nessa ronda:

- **Resultado 1 ou 2:** Dia
- **Resultado 3 ou 4:** Noite
- **Resultado 5 ou 6:** Altas horas

Após lançar o dado para um turno variável, coloque um cubo da sua cor junto ao nome da fase na sua carta de Emprego, como lembrete de que essa é a fase em que pode "Trabalhar" nessa ronda.

Pode "Trabalhar" no máximo uma vez por ronda, mesmo que tenha ações adicionais disponíveis. Pode despedir-se do seu emprego a qualquer momento durante a fase de "Trabalho" atual. Despedir-se não requer uma ação separada, mas só pode ser feito durante essa fase (seja após o "Trabalho" ou antes de tomar outra ação nessa fase).

Recebe dinheiro, conforme indicado na sua "Tabela de salário", ao colocar a sua figura de personagem no espaço de "Trabalho" do tabuleiro. Alguns empregos têm uma "Tabela de salário" variável que requer um lançamento do dado. Nesse caso, recebe o valor de dinheiro que a carta indica de acordo com o número do dado.

Fichas de "Falta ao trabalho". Há mais na vida de uma estrela do rock do que trabalhar para outra pessoa, e, por vezes, terá de escolher entre o seu emprego e a sua "carreira". Se fizer algo além de trabalhar durante o seu turno, não receberá salário e deverá pegar uma ficha de Falta ao trabalho. Se algum dia tiver de pegar uma **terceira ficha de Falta ao trabalho, será despedido** (ou decide demitir-se) e não poderá mais executar a ação de "Trabalho" - descarte a carta de Emprego. É o momento de seguir definitivamente em frente com a sua carreira musical!



CARTAS DE EMPRESÁRIO



Os Empresários oferecem um benefício especial contínuo e único. Alguns Empresários têm um benefício que só pode ser utilizado uma vez por ronda. Se o seu Empresário oferece esse tipo de benefício, vire a carta de lado ao usá-lo para indicar que não pode ser usado novamente nessa ronda. Durante a fase de Limpeza, endireite novamente a carta do Empresário.

Deve pagar ao seu Empresário durante a fase de Limpeza ao final de cada trimestre, conforme se segue (ou no final da partida, se for antes de Dezembro):

- **Fim de Junho: 1$**
- **Fim de Setembro: 3$**
- **Fim da partida: 5$**

Se **não tiver dinheiro suficiente** para pagar ao seu Empresário, perde o que lhe resta e, depois, perde 3 pontos de Fama por cada $1 que não puder pagar, até um mínimo de zero (a Fama e o dinheiro nunca podem ser negativos).

Lembre-se de que o seu Empresário não é seu amigo! Eles podem fazer coisas magníficas, mas têm um contrato com você (e um advogado muito bom!). Faça o possível para garantir que poderá pagá-los.

CARTAS DE BONIFICAÇÃO DE PRODUÇÃO, DESEMPENHO, E PUBLICIDADE



Essas cartas são reveladas no início da partida e permanecem as mesmas até ao final. Representam os objetivos que os magos da indústria querem que alcance, e recompensam-no com Fama quando conseguir atingi-los. Cada bonificação está disponível para todos os jogadores e pontua da seguinte forma:

Em partidas de 4 ou 5 jogadores:

- Alcançar a bonificação primeiro ou melhor cumprir o requisito final: 8 pontos de Fama.
- Alcançar a bonificação em segundo lugar ou segundo melhor jogador: 5 pontos de Fama.
- Alcançar a bonificação em terceiro lugar ou terceiro melhor jogador: 3 pontos de Fama.

Em partidas de 2 ou 3 jogadores:

- 5 pontos de Fama para o jogador que alcançar a bonificação primeiro ou melhor cumprir o requisito final.
  Nenhum ponto de Fama para o segundo ou terceiro lugar.

Se os jogadores empatarem numa posição, considera-se que ocupam essa posição e a posição imediatamente inferior. Some os pontos de cada uma e divida-os igualmente entre os jogadores, arredondando para baixo.

Exemplo: dois jogadores empatam na posição de maior Talento. Some os pontos da primeira e da segunda posição (8+5) e divida por dois, arredondando abaixo. Os jogadores empatados recebem 6 pontos cada. Quem tiver o próximo maior número de Talento recebe ou partilha 3 pontos.

Todas as cartas de bonificação, exceto as que são ativadas no "Fim da partida", pontuam imediatamente ao serem alcançadas.

CARTAS DE OBJETIVO PESSOAL



Independentemente das suas aspirações no mundo do espetáculo, há sempre espaço para o crescimento pessoal. Durante a preparação da partida, os jogadores devem retirar três cartas de "Objetivo pessoal" e escolher duas para ficar. Diferentemente das bonificações de produção, desempenho e publicidade, os objetivos pessoais só podem ser pontuados pelo jogador que os tirou.

Existem dois tipos de objetivos pessoais: os que pontuam "**Quando alcançados**" e os que pontuam **no final da partida**.

Quando alcançado | Final da partida

Objetivos "**Quando alcançados**" pontuam imediatamente assim que o jogador cumpre a condição.

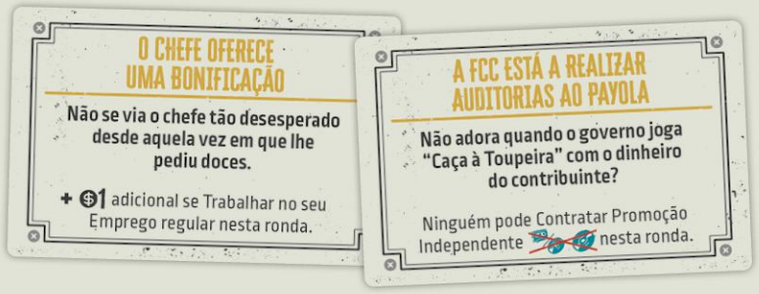
Muitos destes objetivos exigem que se execute uma determinada ação três ou mais vezes. Este tipo de objetivo inclui espaços para acompanhar o progresso. A carta deve ser virada para cima quando é escolhida, para que todos os jogadores a vejam.



Faça um Show no Panda Palace pelo menos três vezes. Vire esta carta para cima ao escolhê-la e coloque o seu primeiro cubo na carta assim que fizer um Show no Panda Palace pela primeira vez. Mova o cubo para o espaço "2" ao fazer um Show pela segunda vez e pontue a carta imediatamente se e quando fizer um Show pela terceira vez.

Objetivos de final da partida, por outro lado, envolvem uma condição simples que pode ou não ser satisfeita no final da partida. *Exemplo: termine a partida com um Desejo de 3 ou superior.* Este tipo de objetivo deve ser mantido escondido dos outros jogadores e revelado apenas durante a pontuação final, no final da partida.

CARTAS DE EVENTO



A vida está cheia de surpresas, e o mundo da música não é diferente.

Uma nova carta de Evento é revelada no início de cada ronda. Um dos jogadores deve ler o seu texto em voz alta, pois a carta irá influenciar o jogo para todos à volta da mesa até que uma nova carta de Evento seja revelada. Alguns eventos oferecem benefícios imediatos, enquanto outros afetam o estado do jogo no início da ronda. Existem também cartas de Evento que dão uma bonificação aos jogadores ao executarem uma determinada ação ou que permitem executar uma ação especial uma vez durante a ronda. Ao utilizar um benefício ou ação limitado/a a uma vez por ronda, pode-se colocar um cubo de lembrete na carta de Evento para indicar que já foi usado.

Se uma carta de Evento tornar um espaço indisponível, deve cobrir esse espaço com a carta até à fase de Limpeza.

CARTAS DE SHOW ALEATÓRIO, DE EXPERIÊNCIA DE VIDA INICIAL E DE PONTO DE ENCONTRO



A cada ronda, revela-se uma nova carta de **Show aleatório**. Estas cartas oferecem oportunidades de atuar em locais pouco convencionais e ganhar algo que, de outra forma, seria difícil de obter.

As cartas de **Experiência de vida inicial** simulam aqueles momentos inesquecíveis que moldaram a sua juventude e contribuíram para quem é hoje. Já as cartas de **Ponto de encontro** representam novas Experiências e contatos que podem ajudar a alcançar o sonho de se tornar uma estrela do Rock 'n Roll. Tanto as cartas de Experiência de vida inicial quanto as de Ponto de encontro incluem ícones que podem ser combinados em conjuntos para obter Fama (ver "Formar conjuntos" na página 19).

CARTAS DE DOCE

Ver "Doces" na página 13.



COMO JOGAR

Alguns jogam por diversão, outros por amor, alguns por Fama,
Alguns por uma multidão que continua a alimentar a sua chama,
Mas eu jogo para ganhar, não me acuse, não me culpe,
Quero tudo, esse é o nome do jogo. Que me desculpe.

– Shere Darling, "All"

A partida é disputada por rondas (rodadas), cada uma dividida em várias fases. Cada ronda representa aproximadamente um mês em "tempo real" e reflete o que um aspirante a estrela do Rock faria num dia típico desse mês. Durante cada fase, o primeiro jogador realiza o seu turno completo, seguido pelo próximo, e assim sucessivamente até que todos tenham jogado durante a fase atual. Após todos colocarem as suas figuras nos espaços disponíveis do tabuleiro e concluírem as respetivas ações, avança-se para a fase seguinte. Todas as ações disponíveis no jogo são explicadas abaixo.

As rondas estão divididas nas seguintes fases:

1. **Fase de preparação:** Os jogadores revelam novas informações para a ronda.
2. **Fase de ação Dia:** Os jogadores colocam as suas figuras nos espaços disponíveis das zonas de **Dia** ou **A qualquer Hora** do tabuleiro e executam ações nesses espaços.
3. **Fase de ação Noite:** Os jogadores colocam as suas figuras nos espaços disponíveis das zonas de **Noite** ou **A qualquer Hora** do tabuleiro e executam ações nesses espaços.
4. **Fase de ação de Altas horas:** Os jogadores colocam as suas figuras nos espaços disponíveis das zonas de **Altas horas** ou **A qualquer Hora** do tabuleiro e executam ações nesses espaços. As ações realizadas nesta fase determinam a **iniciativa** para a próxima ronda.
5. **Fase de Limpeza:** Os jogadores limpam o tabuleiro e preparam-se para a próxima ronda (rodada).

Se estiver a jogar com 2 (ou 3) jogadores, consulte as regras para "Estrela em ascensão" na página 23.

FIM DA PARTIDA

A partida termina no **final da nona ronda (Dezembro)** ou de qualquer ronda em que, pelo menos, **um dos jogadores alcance 50 ou mais pontos de Fama** ao fim da fase de Altas horas. Ainda será necessário recolher Royalties e pagar ao Empresário, mas irá ignorar os outros passos da fase de Limpeza e avançar diretamente para a pontuação final (página 22).

FASE DE PREPARAÇÃO

Siga os passos abaixo pela ordem indicada:

1. **Revele uma nova carta de Evento** do baralho e leia o seu texto em voz alta. O efeito indicado pela carta prevalece sobre todas as regras do jogo pelo resto da ronda atual.
2. **Revele uma nova carta de Show aleatório** para a fase de Noite. Remova da partida a carta de Show aleatório anterior.
3. Jogadores **com Empregos que exigem turnos variáveis** (como assistente executivo ou massagista) devem lançar o dado para determinar quando serão chamados a trabalhar na ronda atual. Estes jogadores podem colocar, como lembrete, um cubo da sua cor ao lado do nome da fase na carta de Emprego.
4. Caso alguém esteja a jogar como **Doc Sapphire**, este é o único momento em que pode (mas não é obrigado a) oferecer uma das suas fichas de habilidade Sapphire a outro jogador à sua escolha.

FASES DE AÇÃO (DIA, NOITE, ALTAS HORAS)

A partida prossegue de acordo com os marcadores da ordem dos turnos (palhetas de guitarra) colocados na seção superior esquerda do tabuleiro e permanecerá igual até à fase de Limpeza (ver página 20).

Durante cada fase de ação (, ,), cada jogador, na ordem dos turnos, irá:

1. Opcionalmente, antes das suas ações, consumir Doces uma vez (ver "Doces" na página 13); em seguida
2. Executar **uma ação**, além de quaisquer ações adicionais que o jogador obtiver através de Doces, efeitos de cartas ou habilidades especiais da sua personagem.



Para executar uma ação, coloca-se a figura num espaço disponível do tabuleiro de jogo e obtém-se o **benefício indicado**, após verificar se são cumpridos os **requisitos** do espaço e depois pagar qualquer **custo** especificado. Um símbolo de barra (/) indica que é possível escolher entre os elementos de cada lado da barra. Por exemplo, para colocar a figura num determinado espaço, é necessário possuir uma demo ou um contrato discográfico (**requisito**). Depois, paga-se $2 (**custo**) para obter 2 de Reputação e 1 de Fama (**benefício**). Um espaço é considerado disponível se estiver na secção de "Qualquer hora" do tabuleiro, ou na secção correspondente à fase atual E o espaço estiver vazio (isto é, sem figuras colocadas nele) ou for um "Espaço aberto" (ver descrição abaixo). Se não for possível pagar o custo de uma ação ou cumprir os requisitos aplicáveis (como possuir atributos mínimos necessários), não se pode utilizar o espaço (salvo se uma carta ou habilidade especial indicar o contrário). As ações específicas disponíveis em cada fase estão descritas abaixo.

No caso de possuir ações adicionais concedidas por um Doce, pode decidir a ordem em que essas ações serão realizadas. Ao sair de um espaço para executar uma ação adicional, o espaço que foi deixado torna-se novamente disponível. Outros jogadores podem utilizá-lo durante a fase apropriada (desde que permaneça disponível).

Espaços abertos: se uma ação tiver o símbolo de infinito no seu espaço, ele pode ser utilizado por qualquer ou por todos os jogadores. Caso contrário, apenas um jogador pode usar cada espaço de ação de cada vez. Ao colocar a figura num "Espaço aberto" com o ícone de "Empurrar", esta deve ser posicionada à esquerda das figuras já presentes nesse espaço. Aqui, você é a estrela! Não hesite em empurrar os outros para fora do seu caminho.



Espaços limitados: Se um espaço não for um "Espaço aberto", é considerado um "Espaço limitado". Nestes espaços, apenas uma figura pode ser colocada de cada vez, salvo se uma carta ou habilidade permitir o contrário.

Ações a qualquer hora: A maioria das ações só pode ser realizada numa fase específica, mas algumas (como "Doar sangue", "Escrever uma canção" e "Comprar/Vender Doces" — conhecidas coletivamente como "Ações a qualquer hora") podem ser executadas durante as fases de Dia, Noite ou Altas horas. Estas ações são explicadas em mais detalhe na página 20.

Assim que todos os jogadores tiverem concluído as suas ações da fase atual, a fase seguinte inicia-se, possivelmente com uma nova ordem dos turnos. Quando todos terminarem as ações da fase Altas horas, os jogadores podem avançar para a fase de Limpeza.

DOCES

Ele entregou-me o casaco
E acompanhou-me até à porta.
Eu estendi-lhe um doce
E sussurrei: "Só mais uma volta?".

– Kimmy Kim, "A Little More"

Às vezes, os roqueiros precisam de algo extra para enfrentar um dia difícil e cheio de compromissos, mesmo sabendo que isso pode não ser benéfico a longo prazo. Seja demasiado café, a adoração crescente dos fãs ou qualquer outra coisa que acelere o ritmo cardíaco, um "Doce" é o impulso que a sua personagem pode precisar; uma forma de obter ações adicionais num turno, correndo o risco de sofrer consequências no futuro.

Sempre que se consome um doce (exceto o dietético), o seu "Desejo" por mais aumenta em um nível. Este desejo crescente pode eventualmente levar a um "Baixo teor de açúcar", caso os doces consumidos não contenham energia suficiente para satisfazer o seu desejo. Quantos mais doces forem consumidos, maior será o desejo e, consequentemente, o risco.

CONSUMIR DOCES

O consumo de Doces no Rock Hard é um processo em três passos:



1. Descarte uma ficha de Doce em sua posse e tire uma carta do baralho de "**Alto teor de açúcar**".

2. Se a carta tirada não for de "Doce sem açúcar", aumente o seu nível de Desejo em 1 (a carta não o vai deixar esquecer-se). Em seguida, lança-se o dado e compara-se o resultado ao nível de Desejo:





- Se o número do dado for **inferior ao nível de Desejo**, não se satisfaz o Desejo e a ficha de Baixo teor de açúcar deve ser virada de "OFF" para "ON" (Ver "Baixo teor de açúcar" abaixo)
- Um lançamento **igual ou superior** ao nível de Desejo é seguro.

3. Execute a ação habitual e quaisquer ações adicionais obtidas com a carta "Alto teor de açúcar" na ordem que quiser (ou, se for Eric Fairchild, com a habilidade especial, se a usar). Estas ações são executadas mesmo que a ficha de baixo teor de açúcar estiver virada para "ON". Deixe a sua figura no último espaço que visitou.

Veja que algumas cartas e habilidades especiais (como as de Kimmy Kim e Lisa Boyd) podem permitir relançar o dado ou modificar o número obtido, desde que essa habilidade ainda não tenha sido utilizada durante a ronda atual.

A menos que esteja num espaço de "Ação a qualquer hora" que não seja de trabalho, tem de se mover para um novo espaço e não pode voltar a um espaço onde já tenha estado nesta ronda. Também continua sujeito à limitação de nunca poder fazer mais do que um Show por noite.

Não embaralhe o baralho de "Alto teor de açúcar" após consumir Doces (a menos que este se esgote). O baralho só deve ser embaralhado no final de cada ronda.

BAIXO TEOR DE AÇÚCAR / RECUPERAÇÃO

Um personagem cujo interruptor de baixo teor de açúcar fique virado para "ON" **DEVE** ir para o espaço de recuperação no final da fase de Limpeza e permanecer ali durante a sua próxima ação de Dia ou perde 5 pontos de Fama se a partida terminar. Veja que não vai imediatamente para a Recuperação após o nível de açúcar no sangue baixar. As ações previstas são executadas normalmente, concluindo a ronda como habitual. A transição para a Recuperação (ou a perda de Fama) ocorre durante a fase de Limpeza.

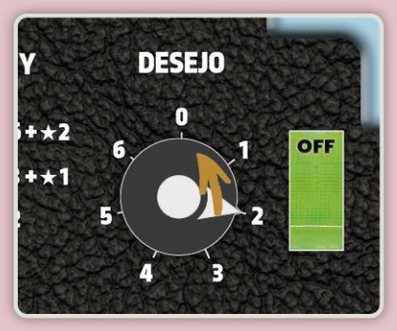






ESPAÇO DE RECUPERAÇÃO

Quando se vai para o espaço de Recuperação, não se executam ações de Dia. Em vez disso, apenas se vira a sua ficha de baixo teor de açúcar para "OFF" e reduz-se o nível de Desejo em 1.



Recuperação voluntária: Se alguém preferir, pode também fazer uma Recuperação voluntária durante a fase de Dia para reduzir preventivamente o nível de Desejo em 1.

AÇÕES DO DIA

Boppity-boo, bippity-bopo,
É um longo caminho até ao topo.
Bippity-bopo, boppity-bar,
Quando se está no segundo lugar.

– Doc Sapphire, "Bippity-Bop"



ENSAIO

Ensaiar é uma forma de se tornar melhor no seu trabalho de sonho e melhorar o Talento do seu personagem (habilidade musical e presença de palco).

Dependendo do número de jogadores, podem estar disponíveis até dois estúdios de ensaio na fase de ação do dia:

- **O estúdio A custa 1$ e adiciona 1 ponto ao seu Talento.**
- **O estúdio B custa 2$ e adiciona 2 pontos ao seu Talento.**

> **!** Só pode usar um estúdio de ensaio por fase, mesmo que tenha ações adicionais disponíveis.

ENTREVISTA NA ESTAÇÃO DE RÁDIO

Estrelas de Rock na TV? Vá sonhando! Todos sabem que a FM é que cria carreiras. Fazer uma entrevista na rádio é gratuito e concede 1 ponto de Reputação.

AÇÕES DE CONTRATAÇÃO

Existem três ações consideradas "Ações de contratação" relacionadas aos efeitos em várias cartas. Estas ações são: Contratar Promoção Independente, Contratar Publicitário e Contratar Equipa (Equipe). A explicação de cada uma encontra-se abaixo.

- **CONTRATAR PROMOÇÃO INDEPENDENTE**
- **CONTRATAR PUBLICITÁRIO**
- **CONTRATAR EQUIPA (EQUIPE)**

CONTRATAR PROMOÇÃO INDEPENDENTE

Conseguir que as músicas sejam tocadas na rádio é difícil, e pagar por isso (payola) é ilegal. Mas o promotor independente não se importa. Existem dois espaços que permitem contratar um promotor independente para colocar a música na rádio, enquanto mantém as suas próprias mãos limpas.



O primeiro espaço custa 3$ e requer um contrato discográfico, aumentando a Reputação em 2 e concedendo 2 pontos de Fama.



O segundo espaço custa 2$ e requer uma fita demo ou contrato discográfico, aumentando a Reputação em 2 e concedendo 1 ponto de Fama.

CONTRATAR PUBLICITÁRIO

Visite este espaço para contratar um publicitário que lhe custará 1$ e aumentará a Reputação e a Fama em 1 ponto cada.

CONTRATAR EQUIPA (EQUIPE)



A equipa (inicialmente apenas roadies, mas eventualmente especialistas em som e iluminação também) é necessária para tocar em locais maiores do que clubes ou shows aleatórios.

Para "Contratar equipa", é necessário pagar o custo e obter uma ficha de equipa da reserva. As fichas de equipa devem ser mantidas visíveis à sua frente para que os outros jogadores possam ver quantas foram contratadas. O número máximo de fichas de equipa que se pode ter é três.

> **Só é possível contratar uma equipa por ronda**, mesmo que se tenham ações adicionais disponíveis.

Existem vários espaços para esta ação, alguns mais baratos que outros, sendo que cada espaço só pode conter uma figura de cada vez. Assim, quem chega primeiro consegue um preço melhor para contratar a sua equipa, enquanto os que chegam mais tarde enfrentarão um aumento no custo devido à diminuição da oferta de mão de obra disponível.



Além disso, o custo da equipa aumenta à medida que se contrata mais vezes, pois eles tornam-se mais especializados. Cada espaço apresenta três preços. Ao contratar a primeira a equipa , paga-se o preço mais baixo do espaço utilizado. Ao contratar a segunda , aplica-se o preço do meio. Para a terceira , é necessário pagar o preço mais elevado.

Nunca pode haver mais de uma figura em qualquer espaço de "Contratar equipa" — nem mesmo com a habilidade de Nigel Hawthorne-Dawe (Empresário) ou com o evento Tempo Maravilhoso.





OBTER OU RENEGOCIAR ROYALTIES DE UM CONTRATO DISCOGRÁFICO



Se possuir uma **Fita Demo** (que pode ser adquirida na fase Altas horas) E a sua personagem tiver, no mínimo, o Talento, a Reputação e as Canções exigidas numa das linhas da Tabela de Royalties, poderá **obter um Contrato discográfico**. Personagens com contratos discográficos ganham royalties e, possivelmente, Fama durante a fase de Limpeza em cada ronda.



A Editora Discográfica é um espaço limitado, e apenas um jogador pode visitá-la por ronda. Na primeira visita à editora discográfica, troca-se a Fita Demo por uma ficha de Contrato discográfico da cor correspondente, que deve ser mantida visível para todos os jogadores. Não é necessário começar no Nível 1, mas pode obter o seu primeiro contrato em qualquer nível para o qual se qualifique.

Este espaço também pode ser usado para **renegociar** e melhorar a taxa de Royalties, caso já tenha um Contrato discográfico.

Não é permitido visitar este espaço apenas para bloqueá-lo; é necessário cumprir os requisitos para melhorar o nível de Royalties. Pode passar diretamente do Nível 1 para o Nível 3, se se qualificar para isso.

O nível de royalties é determinado pelos atributos no *momento da negociação ou renegociação do contrato*:



Mantenha o controlo do seu nível usando o cubo no contador de royalties do seu amplificador. Durante cada fase de Limpeza, ganha o dinheiro e a Fama indicados pelo nível. Todos os jogadores começam o jogo com nível 0 nos royalties.

RECUPERAÇÃO

Ver a secção de Doces na página 13.

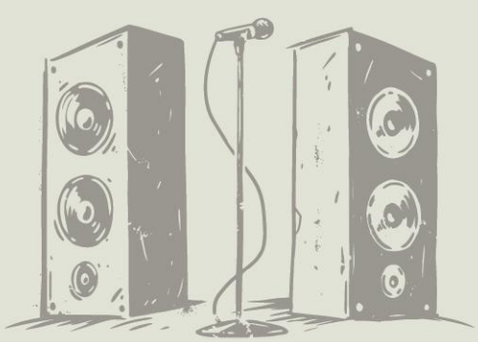
A *No cenário de um jogo com 4 jogadores, o jogador vermelho, que ainda não possui nenhuma equipa, coloca a sua figura no primeiro espaço de "Contratar equipa (equipe)" durante o seu turno e paga $1 para contratar a primeira equipa. A seguir, é o turno do jogador azul.*

B *O jogador azul já possui uma equipa. Ele coloca a sua figura no segundo espaço de "Contratar equipa" e paga $4 para contratar a sua segunda equipa.*

AÇÕES DA NOITE

As abelhas regressam a casa
Após mais um dia a trabalhar,
Enquanto os belos e os estranhos
Saem das tocas para caçar e brincar.

– Donovan Sterling,
"Nimrods of the Night"



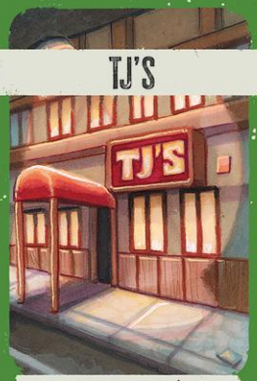
ESTÚDIOS DE ENSAIOS



Estúdio B — 2$ / 2

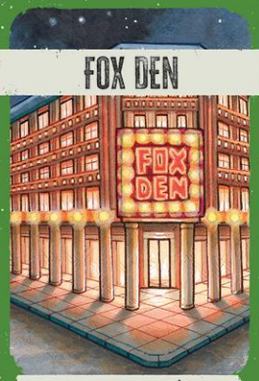
Estúdio A — 1$ / 1

TJ'S



3 — 1 / ★1

FOX DEN



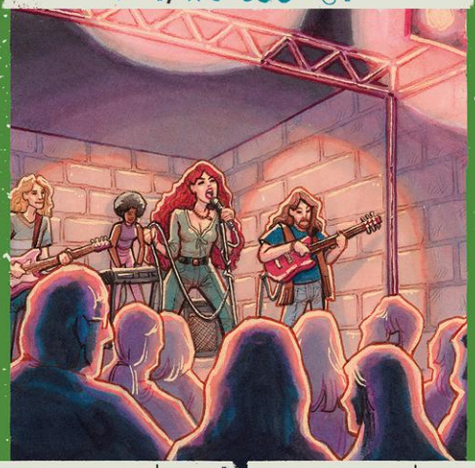
3 — 1 / ★1

SHOW ALEATÓRIO

∞

PANDA PALACE

4/5 3 1



1$ / 1 / ★3

1 / ★3

YENSER ARENA

6 8 5 2



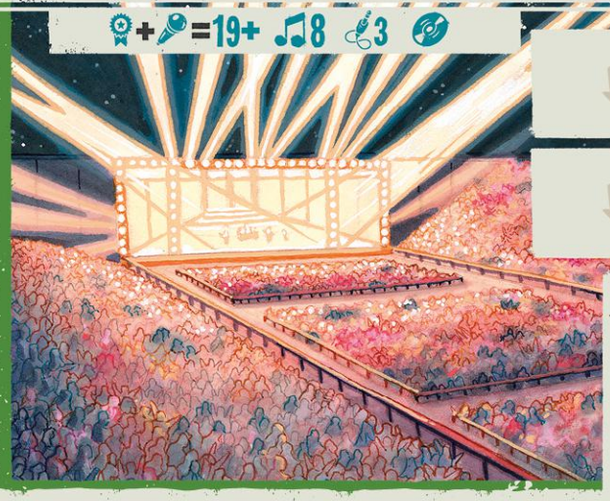
2$ / 2 / ★5

1$ / 1 / ★5

★6

CARTER STADIUM

+ =19+ 8 3



3$ / 3 / ★8

2$ / 2 / 1 / ★8

2$ / 1 / 2 / ★8

2$ / 1 / ★8

★10

∞

ENSAIAR

Os Estúdios de ensaio estão abertos à noite. Ensaiar à noite funciona da mesma forma que durante o dia (ver página 14).

FAZER UM SHOW

Afinal de contas, é para isto que estamos aqui. Não é que tenha vestido essas roupas para ir trabalhar, certo?

Para fazer um Show num espaço, o jogador deve preencher os requisitos mínimos desse espaço para eventos (indicados abaixo do nome do espaço no tabuleiro). É necessário que haja um espaço disponível (ou uma habilidade que permita utilizar um espaço já ocupado).



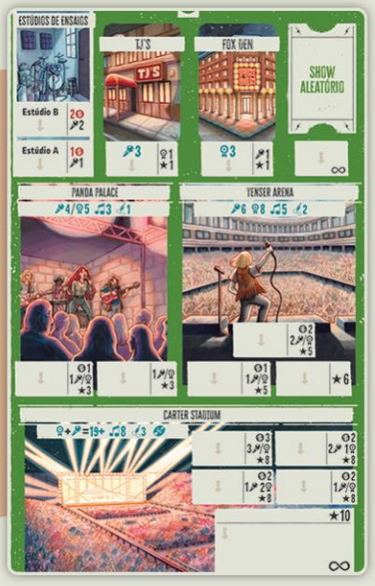


Alguns espaços para eventos, como **Panda Palace, Yenser Arena e Carter Stadium**, exigem que o jogador tenha uma certa quantidade de pessoas na equipa (e), além de um mínimo de atributos base. Os Empresários não são fazem parta da equipa e não irão trabalhar num Show.

Carter Stadium também exige um Contrato discográfico.



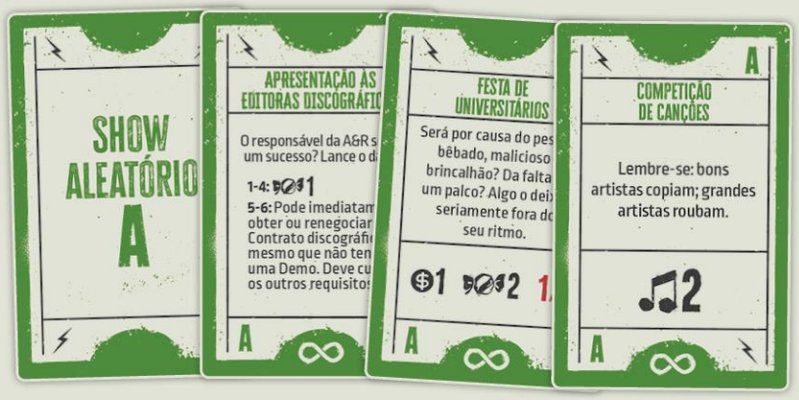
Só é permitido fazer um Show por ronda, mesmo que haja ações adicionais disponíveis.
As ações adicionais durante a noite podem ser usadas para Ensaiar, Trabalhar, ou executar uma "Ação a qualquer hora" antes ou depois de "Fazer um Show".



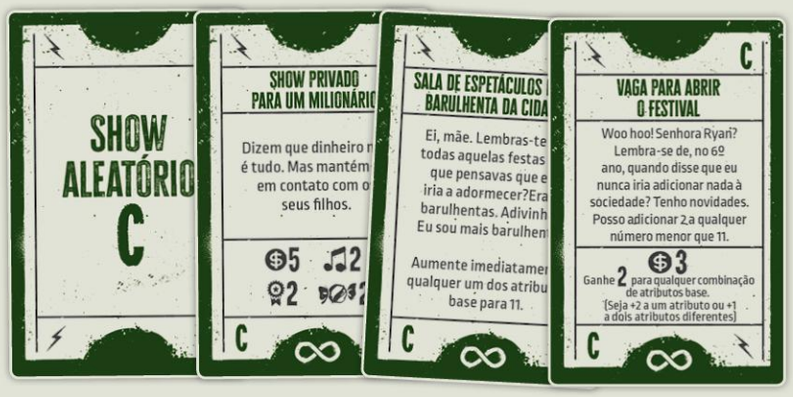
SHOWS ALEATÓRIOS

Os shows aleatórios mudam a cada ronda e são considerados Espaços abertos ∞. Não têm requisitos mínimos e não concedem Fama, a menos que a carta indique o contrário.

Revele um novo Show Aleatório durante a fase de preparação de cada ronda. Os shows de nível "A" ocorrem nas três primeiras rondas, os de nível "B" nas três seguintes, e os de nível "C" a partir da sétima ronda. As cartas de Show aleatório usadas podem ser colocadas no fim do respectivo baralho de cartas ou removidas da partida.







AÇÕES DE ALTAS HORAS

O espetáculo terminou, e agora é hora de relaxar e descansar, certo? Nem pensar! A noite é jovem, assim como você. Qual é o sentido de ser uma estrela do rock se não se pode divertir um pouco? Além disso... nunca se sabe quem se pode encontrar.

As figuras dos jogadores colocadas no tabuleiro durante esta fase da partida determinarão a ordem das ações na ronda seguinte. O número do espaço ocupado por cada jogador definirá a nova ordem dos turnos: quanto menor o número, mais cedo o jogador atuará (ver "Organizar a nova ordem dos turnos" na secção "Fase de Limpeza" da página 21).



IR PARA A CAMA CEDO

"Ir para a cama cedo" é a melhor forma de garantir uma boa posição na ordem dos turnos para a próxima ronda. Este é um espaço aberto, o que permite a mais de um jogador utilizá-lo. Note que, no entanto, não existe nenhum ícone de "empurrar" neste espaço. O primeiro a ocupá-lo será o primeiro a jogar na ronda seguinte, o segundo será o segundo, e assim por diante.

Ir para a cama cedo impede que se tome qualquer outra ação nessa fase (antes ou depois), a menos que uma carta indique o contrário. Especialmente, não pode consumir "Doce" e "Ir para a cama cedo".

GRAVAR DEMO

Gravar uma "Fita Demo" num Estúdio de gravação é essencial para obter um Contrato discográfico e para utilizar a ação mais barata de "Contratar promoção independente".

No caso de partidas para 2-3 jogadores, existe apenas um Estúdio de gravação e "Gravar Demo" custa 3$. Em partidas de 4-5 jogadores, há um segundo estúdio de gravação que custa 4$.

Quando gravar uma demo, tire uma ficha de Fita Demo da sua cor.



PONTO DE ENCONTRO

Para sair num "Ponto de encontro", deve-se mover a figura para um espaço vazio de um dos cinco Pontos de encontro (Bastidores, Hoover's, Bud's, Jax ou Slinky's). Veja que cada "Ponto de encontro" terá uma diferente ficha de "Ponto de encontro famoso", que mudará a cada ronda. Estas fichas ajudam a determinar a ordem dos turnos para a ronda seguinte.

Cada Ponto de encontro oferece um tipo de Experiência de vida diferente (Romance, Diversão, Negócios, Glamour ou Jóquer (Curinga)) e um benefício correspondente que é geralmente, mas nem sempre, o seguinte:

- **Bastidores (Romance, aumento da Reputação ou das canções)**
- **Hoover's (Diversão, concede doces ou dinheiro)**
- **Bud's (Negócio, oferece vantagens que quebram as regras)**
- **Jax (Glamour, aumenta da Fama ou Reputação)**
- **Slinky's (Jóquer (Curinga), diversão sem benefícios especiais)**

Ao sair para um desses locais, deve fazer 3 coisas, como explicadas detalhadamente abaixo:

1. **Pontuar os "Pontos de encontro famosos";**
2. **Tirar uma carta do baralho correspondente ao local;**
3. **Formar e pontuar um conjunto, se possível.**

Pontuar "Pontos de encontro famosos"



Na fase de preparação, é atribuída aleatoriamente uma ficha de "Ponto de encontro famoso" a cada local. Estas fichas indicam quais são os Pontos de encontro mais procurados para serem vistos nesse mês. Naturalmente, permanecer mais tempo nesses locais significa que será necessário dormir um pouco mais no dia seguinte (eles possuem um valor de palheta de guitarra mais elevado — ver "Organizar a nova ordem dos turnos" na página 21). Isso fará com que a personagem jogue mais tarde na ronda seguinte, mas oferece um benefício correspondente: **se visitar o Ponto de encontro mais popular, ganha imediatamente ★2. Se visitar o segundo mais popular, ganha imediatamente ★1.**

Tirar uma carta de "Ponto de encontro"



As cartas de Ponto de encontro possuem ícones de Experiência de vida em ambos os lados para formar conjuntos e acumular pontos, além de benefícios especiais no verso. Ao colocar a sua figura num Ponto de encontro, deve tirar uma carta do baralho correspondente a esse local.

Leia a carta que tirou e siga as instruções. Pode haver escolhas de efeitos, e nesse caso, deve decidir imediatamente.

Se a carta permitir obter um benefício mediante algum custo, será necessário pagar integralmente, a menos que a carta indique o contrário. Por exemplo, se a carta indicar que é possível comprar 2 Doces por $1, não será possível adquirir nenhum Doce caso não tenha dinheiro. Da mesma forma, se a carta permitir aumentar o Talento em 3 ao custo de perder 2 de Reputação, não poderá ganhar o Talento se não tiver pelo menos 2 de Reputação para perder (isto é, se a sua Reputação for inferior a 2).

Não é permitido ignorar uma carta caso seja possível realizar o seu efeito, exceto se esse efeito for opcional (por exemplo, se a carta indicar "pode fazer" seja o que for). Se não for possível executar nenhuma ação indicada pela carta, nada especial acontece: apenas se mantém com a carta, podendo formar conjuntos com ela quando e se for possível, conforme descrito abaixo.

A maioria das cartas tem efeitos imediatos, mas algumas (especialmente as do Bud's) podem afetar uma ação na próxima ronda ou numa ronda posterior. Nesse caso, mantenha a carta virada para cima como lembrete e vire-a para baixo assim que o efeito for utilizado ou quando este não for mais aplicável.

Caso seja necessário descartar uma carta, coloque-a virada para cima sob o respectivo baralho. Na rara eventualidade de cartas viradas para cima chegarem ao topo de um baralho, embaralhe-o todo (exceto as cartas em jogo, se as houver) e coloque-o novamente virado para baixo.

Cartas com efeitos que ainda não foram utilizados podem, mesmo assim, ser incluídas num conjunto (veja abaixo). Basta mantê-las viradas para cima, com o texto visível, mas agrupadas com as cartas viradas para baixo do mesmo conjunto. Assim que o efeito ativo da carta for cumprido, vire-a para baixo também. Não descarte o conjunto, simplesmente mantenha as cartas agrupadas com os símbolos à vista.

Formar e Pontuar Conjuntos

★5



Se o jogador agora tiver cartas de "Ponto de encontro" e/ou "Experiência de vida" que sejam todas do mesmo tipo, ou todas de um tipo diferente, deve **agrupá-las para formar** um conjunto com elas e ganhar imediatamente ★5. Estas cartas não poderão ser usadas para formar outro conjunto.

Não é permitido recusar completar um conjunto quando puder, e não pode usar nenhum dos ícones desse conjunto para fazer outros conjuntos subsequentes. No entanto, as cartas de Experiência de vida que fazem parte de um conjunto continuam a contar para efeitos de pontuação de bonificações ou objectivos pessoais, tais como ter o maior número de cartas de Experiência de vida de um determinado tipo no final da partida.

Para completar um conjunto, uma carta Jóquer (Curinga) obtida no Slinky's pode substituir uma carta de Experiência de vida de qualquer tipo. Se uma carta Jóquer (Curinga) puder completar mais de um conjunto, decida a qual conjunto ela será atribuída.



Exemplo: tem três cartas verdes de Negócios, duas amarelas de Diversão e uma azul de Glamour. Depois, visita o Slinky's e ganha uma carta Jóquer (Curinga). Esta pode tomar o lugar de uma carta de Negócios, formando um conjunto de quatro cartas de Negócios (todas do mesmo tipo). Alternativamente, como já possui pelo menos uma carta de outros três tipos, a carta Jóquer (Curinga) pode atuar como uma carta de Romance, criando um conjunto de quatro Experiências de vida diferentes.





As cartas **Jóquer (Curinga)**, no entanto, não são consideradas Experiências de vida de nenhum tipo específico para além de Jóquer. Por exemplo, se uma Bonificação exigir que termine a partida com o maior número de ícones de Romance, as cartas Jóquer não contam para essa Bonificação, mesmo que tenham sido usadas como substitutas de cartas de Romance ao formar um conjunto.

AÇÕES A QUALQUER HORA



As 4 ações seguintes, que estão dispostas no topo do tabuleiro de jogo, podem ser executadas durante qualquer fase de ação (, ou). Além disso, enquanto outras ações podem ser realizadas apenas uma vez por fase, as "Ações a qualquer hora" (exceto Trabalhar) **podem ser executadas múltiplas vezes**, caso tenha ações adicionais disponíveis (exceto que não pode "Trabalhar" duas vezes na mesma ronda).

Todos estes são "Espaços abertos" ∞, por isso estas ações podem ser executadas por qualquer um ou todos os jogadores. Jogadores que coloquem a sua figura em um Espaço aberto ∞ durante a fase de Altas horas devem empurrar qualquer figura já presente para fora do caminho e posicionar a sua própria figura à esquerda de qualquer outra já colocada nesse espaço. Esse procedimento é indicado pelo símbolo .

COMPRAR OU VENDER "DOCES"

Este espaço permite comprar ou vender até três fichas de Doce por $1 cada.



DOAR SANGUE

Doar sangue é uma maneira de ganhar dinheiro adicional em caso de necessidade ou ganância. Ao executar esta ação, ganha $1 da reserva.



COMPOR UMA CANÇÃO

Escrever uma nova canção aumenta em 1 o número no botão de Canções.

Veja que, embora possa ser tentador pensar em "Compor uma canção" como uma ação de último recurso, ignorar a composição de canções não é uma boa ideia, pois as músicas originais são necessárias para tocar em locais maiores, obter um Contrato discográfico e concluir certos Objetivos e/ou Bonificações.



TRABALHAR

Desde que a personagem tenha um Emprego, pode executar a ação de "Trabalho" durante a fase indicada na sua carta de Emprego. Para trabalhar, coloca-se a figura no espaço de "Trabalho" na secção de "Ações a qualquer hora" do tabuleiro. Caso não Trabalhe durante a fase apropriada, por qualquer razão, recebe uma ficha de "Falta de trabalho" (a menos que a carta de Emprego indique o contrário). Ver página 9 para detalhes sobre as cartas de Emprego.





! Não é permitido Trabalhar mais de **uma vez por ronda**, mesmo que tenha ações adicionais disponíveis provenientes de Doces.



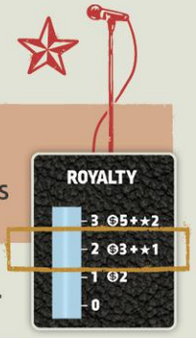
FASE DE LIMPEZA

"Não se deixe enganar,
É tudo pela Fama.
Ou talvez seja pelo dinheiro,
E talvez sejam a mesma chama."

– Leo Love, "Love Machine"

Assim que todos os jogadores tiverem concluído as suas ações de "Altas horas", seguem-se estes passos:

> **Se a ronda de dezembro acabou de ser jogada ou se algum dos jogadores atingiu 50 ou mais Fama, a partida termina imediatamente.** Qualquer jogador com "Baixo teor de açúcar" em "ON" perde imediatamente 5 pontos de Fama. Em seguida, execute os pontos 1 e 2 da fase de Limpeza (ver abaixo) e prossiga para pontuar os objetivos e bonificações de fim da partida (ver a página seguinte). Caso contrário, continue com a fase de Limpeza conforme descrito:



1. **RECEBER ROYALTIES:** jogadores com Contratos discográficos recebem os seus Royalties em dinheiro e, se aplicável, em Fama.

2. **PAGAR AO EMPRESÁRIO:** conforme indicado no contador de Rondas, os jogadores devem pagar ao seu Empresário da seguinte forma: no final de Junho –1$; final de Setembro–3$; e no final da partida –5$. Caso não tenham dinheiro suficiente, perdem 3 pontos de Fama por cada dólar em falta.



3. **ORGANIZAR A NOVA ORDEM DOS TURNOS:** antes de recolher as figuras do tabuleiro, verifica-se a posição atual de cada uma na seção de ações "A qualquer hora" e "Altas horas". Ordene os marcadores de ordem dos turnos (palhetas de guitarra) para a próxima ronda, usando o valor ao lado destes espaços, com o menor valor a jogar primeiro. Se mais do que uma figura de personagem estiver a ocupar o mesmo espaço (exceto o "Ir para a cama cedo"), o que chegou mais tarde é o que joga primeiro na próxima ronda (isto é, ordene as suas palhetas da esquerda para a direita e de cima para baixo). Se mais do que uma figura estiver num Ponto de encontro, quem tiver chegado lá mais tarde é o que joga primeiro na próxima ronda.



4. **RECOLHER AS FIGURAS:** endireitar as cartas de Empresário para a posição vertical. Recolher cubos, caso seja relevante. Devolver as fichas de ação às personagens, se aplicável.



> Se estiver a jogar com 2 ou 3 jogadores e estiver a usar as regras **ESTRELA EM ASCENSÃO**, este é o momento de avançar os cubos dela para o próximo espaço (ver página 23).

5. **VERIFICAR "BAIXO TEOR DE AÇÚCAR":** personagens cuja ficha de Baixo teor de açúcar está "ON" devem ir para o espaço de "Recuperação". Coloque as suas figuras nesse espaço (ver página 15).



6. **EMBARALHAR O BARALHO DE "ALTO TEOR DE AÇÚCAR":** caso alguém tenha consumido Doces ou olhado para uma carta no baralho de Alto teor de açúcar durante a ronda, as cartas usadas são devolvidas ao baralho, que será embaralhado de seguida.



7. **PEGUE NAS FICHAS DE "PONTO DE ENCONTRO FAMOSO" E DISTRIBUA-AS** aleatoriamente pelos diferentes Pontos de encontro e vire-as para cima.





8. **AVANÇAR O MARCADOR DE RONDAS:** agora inicia-se a próxima ronda com a sua fase de preparação.



PONTUAÇÃO FINAL

No final da partida, para além dos pontos de Fama ganhos ou perdidos durante a mesma e na última fase de Limpeza, os jogadores recebem Fama adicional por:

- **Bonificações de Produção, Publicidade e Desempenho conquistadas no final da partida ⌨;**



- **Objetivos pessoais atingidos no final da partida ⌨;**



- **★2 por cada atributo base que esteja no nível 11, mais ★2 pontos adicionais se os três atributos base estiverem no nível 11; e**



- **★1 por cada $3 em dinheiro disponível (arredondado para baixo).**



Se, em algum momento, alguém marcar mais de 50 pontos, basta continuar pelo contador de pontuação e somar o número final a 50. Conforme explicado na página 10, se duas ou mais pessoas empatarem em uma bonificação de final da partida, elas receberão uma quantidade menor de Fama.

Não é concedida nenhuma Fama por Equipa(e), Empresários, Doces ou outras fichas.

O jogador com mais pontos de Fama vence a partida, sendo considerado o **Melhor Novo Artista de 1977!**

Empates em Fama são desempatados na seguinte ordem:

1. **Maior Reputação**
2. **Maior quantidade de dinheiro em mãos**
3. **Maior nível final de Royalties.**

Se o empate persistir, os jogadores partilham a vitória.

ESTRELA EM ASCENSÃO - REGRAS PARA PARTIDAS DE 2 OU 3 JOGADORES

Por muito que nos esforcemos, há sempre outra pessoa a esforçar-se tanto ou mais. Isto é a Estrela em Ascensão.

No caso de uma partida para dois jogadores, usam-se as regras principais descritas até agora, mas também será necessário usar três cubos de uma cor que não pertença a nenhum jogador para representar a Estrela em Ascensão. Ela bloqueia ou ocupa um espaço em cada área do tabuleiro de jogo, conforme descrito abaixo.

Se quiser aumentar o desafio, pode usar a Estrela em Ascensão em partidas para três jogadores, mas isso não é obrigatório. Caso escolha não a usar, basta ignorar esta secção das regras.

Durante a preparação, coloque um cubo da cor da Estrela em Ascensão em cada um dos três espaços no tabuleiro de jogo que correspondam aos listados ao lado do número "1" (Abril), na carta da Estrela em Ascensão. Estes serão os espaços ocupados pela Estrela em Ascensão durante cada uma das três fases: Dia, Noite e Altas horas.



Durante a fase de Limpeza, mova os cubos da Estrela em Ascensão para o espaço em cada área do tabuleiro que corresponda ao próximo número mais alto na carta da Estrela em Ascensão (que sempre coincidirá com o número da ronda atual).

Por exemplo, durante a fase de Limpeza da ronda 1 (Abril), mova os três cubos da Estrela em Ascensão para os espaços numerados "2" (Maio) na carta da Estrela em Ascensão. Ela ocupará os espaços correspondentes no tabuleiro durante a ronda 2 (Maio). No final de Maio, move esses cubos para os espaços com o número mais elevado seguinte, conforme indicado na carta Estrela Nascente, e assim sucessivamente.

A Estrela em Ascensão se comporta como um jogador o faria ao ocupar um espaço, mas não afeta a ordem dos jogadores. **Se ela estiver em um Espaço Limitado, ela bloqueia o espaço.**

Para referência, os espaços que a Estrela em Ascensão ocupa em cada ronda estão descritos abaixo:

	MÊS			
1	ABRIL	Entrevista de rádio	Ensaio (Estúdio "B")	Bastidores
2	MAIO	Ensaio (Estúdio "A")	TJ's	Hoover's
3	JUNHO	Espaço de equipa(e) 1 (mais barato)	Fox Den	Bud's
4	JULHO	Espaço de equipa(e) 2 (segundo mais barato)	Panda Palace (segundo espaço/abertura)	Jax
5	AGOSTO	Contrato discográfico	Panda Palace (primeiro espaço/cabeça de cartaz)	Bastidores
6	SETEMBRO	Contratar publicitário	Yenser Arena (terceiro espaço/abertura)	Hoover's
7	OUTUBRO	Contratar promoção independente $2	Yenser Arena (segundo/ espaço do meio)	Bud's
8	NOVEMBRO	Contratar promoção independente $3	Yenser Arena (primeiro espaço/atração principal)	Jax
9	DEZEMBRO	Espaço de equipa 1 (mais barato)	Estádio Carter (atração principal)	Slinky's

DICAS PARA NOVOS JOGADORES

1. **BONIFICAÇÕES DE PRODUÇÃO, PUBLICIDADE E DESEMPENHO:** muitas destas Bonificações pontuam assim que são obtidas. É fácil esquecer de as pontuar, por isso é recomendado verificá-las ocasionalmente.

2. **PREPARAÇÃO E LIMPEZA:** é fácil saltar um passo acidentalmente. É recomendado que se verifique cada etapa uma a uma, mesmo após várias partidas.

3. **OSCILAÇÕES DE PONTUAÇÃO:** a pontuação pode variar rapidamente, especialmente quando há muitas bonificações "Quando alcançados" em jogo. Não fique desencorajado se começar a ficar para trás em pontos. Concentre-se nos próprios objetivos e bonificações, sem esquecer as pequenas coisas. Fama obtida com royalties, shows e Pontos de encontro famosos vão sempre acumulando.

4. **LEMBRE-SE – É DIVERTIDO SER UMA ESTRELA DE ROCK!** Guarde a sua energia para o palco e não se preocupe em jogar perfeitamente. Não há problema em esquecer uma regra ou outra. Sinta-se livre para interpretar seu papel e elaborar sua história de vida tanto quanto desejar. E se o grupo gostar de música de fundo durante o jogo, experimente ouvir no Spotify a sempre crescente playlist dos anos 70 criada pela autora.

5. Bonificações e Objetivos pessoais **"QUANDO ALCANÇADOS"** tendem a encurtar o jogo, reduzindo o tempo disponível para cumprir todos os seus objetivos. Planeie (planeje) as suas ações de acordo.

6. **SE SENTIR QUE O JOGO É MUITO COMPLEXO,** é possível simplificar a experiência se jogar sem usar as habilidades únicas dos Empresários ou dos personagens. Elas podem ser adicionadas quando o grupo já estiver familiarizado com o fluxo geral do jogo. Como alternativa, ou adicionando, experimente as primeiras partidas sem utilizar os Doces. Basta ignorar a parte de qualquer carta que faça referência a Doce, e se estiver a usar as habilidades das personagens, não jogue com o Eric Fairchild ou a Kimmy Kim.

7. **AO CONSUMIR DOCES:** lembre-se de que, a não ser que esteja num espaço de ação a qualquer hora que não seja o de trabalho, não pode ir ao mesmo espaço mais do que uma vez por turno e nunca pode "Trabalhar", "Contratar equipa(e)" ou fazer um Show mais do que uma vez por ronda.

JACKIE FOX



Jackie Fox é uma criadora de jogos sediada em Los Angeles, conhecida pela trilogia de aventura narrativa "The Adventures of the Chubby Slugz". Além de ser uma ávida jogadora, Jackie participa regularmente de transmissões sobre jogos de tabuleiro, incluindo o "Game Night!" do Boardgamegeek, onde ainda busca a sua primeira vitória.

Nos anos 70, Jackie foi baixista da formação "Famous Five" da inovadora banda adolescente de rock feminino "**The Runaways**". A música da banda — incluindo o hit "Cherry Bomb" — aparece em dezenas de filmes e séries, como "Guardiões da Galáxia", "Stranger Things", "Fear Street", "Riverdale", "The Boys", "True Blood", "Lucifer", "Entourage", "Highlander", "Mrs. America", "The Deuce", "The OC" e "90210".

Além disso, Jackie é campeã de "**Jeopardy!**" por quatro vezes e ex-advogada de entretenimento. Ela também participou de diversos documentários, como "Edgeplay: A Film About the Runaways" e "Look Away" para a Sky Media.

E sim, muitos dos eventos em "Rock Hard" foram inspirados nas Experiências de Jackie na indústria do entretenimento. No entanto, ela não revela quais são!

"Jackie Fox testemunhou a ascensão, queda e renascimento do mundo musical de Los Angeles nos anos 70, com todos os seus personagens inesquecíveis. Uma escritora de primeira classe e um modelo essencial para muitos, Fox é um tesouro eterno."

– Cameron Crowe (diretor de "Quase Famosos", "Jerry Maguire", "Singles" e "Say Anything")

Autora gostaria de agradecer às seguintes pessoas por seu envolvimento e apoio neste projeto: 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 e a sua mãe.

CRÉDITOS

Autora: Jackie Fox
Ilustração: Jennifer Giner
Consultor das regras: Ferran Renalias
Edição: David Esbrí
Tradução: Rui Ferrão
Revisão: Marcelo Fernandes e Ricardo Gomes
Paginação: Meeple Foundry

*Textura de couro nos amplificadores
-Imagem de nikitabuida no Freepik

DEVIR
www.devir.pt
www.devir.br

Distribuído no Brasil por:
DEVIR LIVRARIA LTDA
Rua Chamatu, 197-A
Vila Formosa,
CEP 03359-095
São Paulo – SP
CNPJ 57.883.647/0001-26
sac@devir.com.br
Telefone (11) 2924-6918

Distribuído em Portugal por:
DEVIR PORTUGAL, LDA
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros Armazém 4
Escritório 2, Olhos de Água
2950-554 Quinta do Anjo
Palmela (Portugal)
devir.pt@devir.com
Tel: (351) 212 139 440