ON THE ROAD

2–4

30

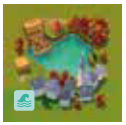
8+

Sunshine è il festival musicale più grande del pianeta. È dal 1968 che attira partecipanti da tutto il mondo, e ci suonano sempre tutti i gruppi più famosi! Rappresentando praticamente tutti i generi, per una settimana all'anno Sunshine diventa l'epicentro musicale del mondo. Il tuo gruppo è stato invitato a suonare alla prossima edizione, e vi sentite all'altezza dell'evento! Avete un anno per fare le prove, costruirvi un seguito di fan e diventare gli headliner di questo evento mondiale.

REGOLAMENTO

Gabriele Bubola - Leo Colovini
Miguel Coimbra

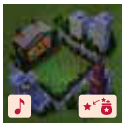
COMPONENTI


27 tessere luogo

50 carte spostamento

1 tessera gabinetto

1 sacchetto di stoffa

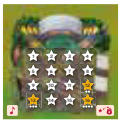

3 tessere città (palco notturno)

1 tessera fienile (tessera iniziale)

80 fan (stelle di legno)

33 segnalini luogo

4 tessere biglietto


1 tessera palco principale

4 pedine furgone

4 carte riassuntive

SCOPO DELLA PARTITA

In *On the Road*, il tuo scopo è andare in tour nel paese e attirare quanti più fan possibile al palco principale del festival per il concerto finale.

PREPARAZIONE

1. Metti sul tavolo la **tessera fienile**. Questa è la tessera iniziale.
2. Mischia le **tessere luogo**. Usa le tessere per creare una strada simile a quella illustrata nella pagina seguente. Partendo dalla tessera fienile, piazza 7 tessere luogo casuali seguite da 1 **tessera città**. Ripeti questo procedimento altre due volte: 7 tessere luogo seguite da 1 tessera città. Dovrebbero rimanerti 6 tessere luogo: posizionale dopo l'ultima tessera città.
3. Metti la **tessera palco principale** alla fine della strada.
4. Posiziona la **tessera gabinetto** e le **tessere biglietto** vicino all'area di gioco. La pila dei biglietti va disposta in ordine crescente, con ♪ in cima e ♪♪♪♪ in fondo.
5. Dividi i **segnalini luogo** per colore e posizionali vicino all'area di gioco. A seconda del numero di giocatori, rimetti nella scatola un certo numero di segnalini rosa: 2 segnalini in una partita tra 3 giocatori e 3 segnalini in una tra 2 giocatori.
6. Metti la tua **pedina furgone** sulla tessera fienile.
7. Prendi tutti i **fan** del tuo colore e mettine 3 nel **sacchetto di stoffa**.
8. Mischia le **carte spostamento** e distribuiscine 3 a ciascun giocatore. Puoi guardare le tue carte. Crea un mazzo di pesca a faccia in giù con le carte rimanenti.
9. L'ultima persona a essere andata a un concerto è il primo giocatore.

3
5
7
4
4
7
8
7
8
8
2
6
1

SVOLCIMENTO

Il gioco si svolge a turni, procedendo in senso orario, finché non c'è un vincitore. Durante il tuo turno devi:

A. Giocare una carta spostamento (se non sei sulla tessera palco principale).
B. Pescare una carta spostamento (se non sei sulla tessera palco principale).
C. Pescare fan dal sacchetto (solo se sei sulla tessera palco principale o su una tessera città).

A. GIOCARE UNA CARTA SPOSTAMENTO

Scarta 1 carta spostamento dalla tua mano e fai avanzare la tua pedina furgone di un numero di tessere pari al valore della carta. Devi sempre spostarti verso la tessera palco principale, a meno che non inizi il tuo movimento su una tessera furgone.

TESSERA FURGONE

Se inizi il tuo movimento su una **tessera furgone** puoi scegliere una delle seguenti:

- Avanzare normalmente, o
- Avanzare raddoppiando il tuo valore di spostamento, o
- Indietreggiare del tuo valore di spostamento.

Esempio: nell'esempio qui sotto inizi il tuo turno su una tessera furgone. Scartando una carta spostamento di valore 2, puoi:

- Avanzare di 2 tessere, o
- Avanzare di 4 tessere, o
- Indietreggiare di 2 tessere.

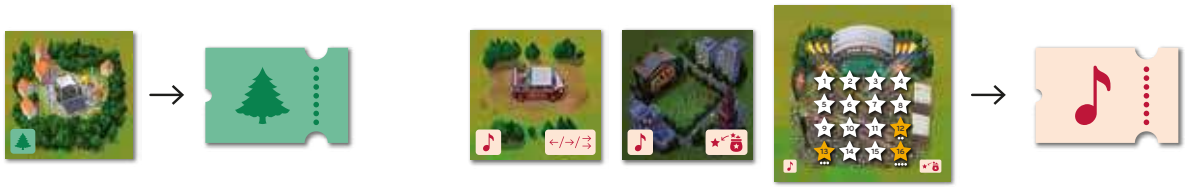
Se la tua pedina furgone termina il suo spostamento su una tessera occupata, avanza (o indietreggia, se ti stavi muovendo all'indietro da una tessera furgone) fino alla successiva tessera libera.

Esempio: nell'esempio qui sotto, scarti una carta di valore 2 e avanzi di 2 tessere. Poiché questa tessera è occupata, devi avanzare fino a quella successiva.

SEGNALINI LUOGO

Dopo il tuo spostamento, prendi un segnalino luogo del colore indicato dalla tessera su cui sei arrivato.

Esempio: se hai terminato il tuo spostamento su una tessera foresta, prendi un segnalino luogo verde (che raffigura inoltre il medesimo simbolo). Se termini il tuo spostamento su una tessera furgone, città o palco principale, prendi un segnalino luogo rosa.



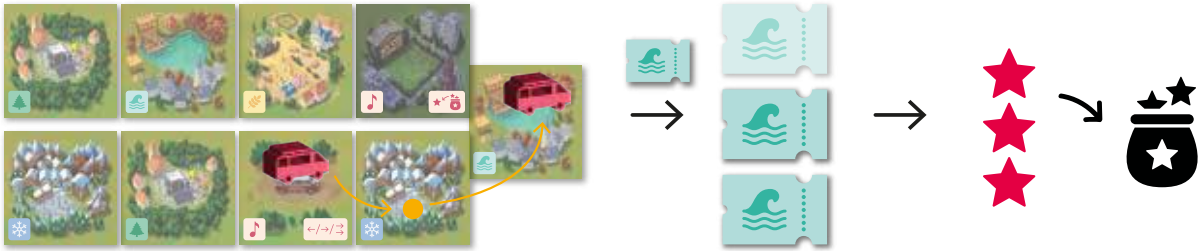
Importante: se non rimangono più segnalini del colore corrispondente, puoi invece, se possibile, prendere 1 tuo fan dalla tessera gabinetto e riporlo nel sacchetto.

CONCERTO

Quando termini il tuo spostamento su una tessera luogo montagna, lago, foresta o campo, organizzi un concerto per promuovere il tuo gruppo e invitare i fan a venirvi a sentire al festival.

Metti nel sacchetto un numero di fan pari a quello dei segnalini luogo di quel tipo che hai già davanti a te. Ciò include il segnalino luogo che hai appena preso.

Esempio: termini il tuo spostamento su un lago e prendi un segnalino luogo blu, che aggiungi ai 2 che hai già. Poiché ora hai 3 segnalini luogo blu, metti nel sacchetto 3 tuoi fan.



B. PESCARE UNA CARTA SPOSTAMENTO

Se non sei sulla tessera palco principale, pesca una carta spostamento riportando la tua mano a tre carte.

C. PESCARE FAN DAL SACCHETTO

Quando termini il tuo spostamento su una tessera città, pesca fan dal sacchetto. Questa azione ti permette di scoprire se i tuoi fan vogliono partecipare al tuo concerto finale al festival.

PESCARE I FAN

Pesca dal sacchetto un numero di fan scelti a caso pari al numero di simboli ♪ che hai davanti a te. Questi simboli compaiono sui segnalini luogo rosa e sulle tessere biglietto. Ci sono 2 possibilità:

- Il fan è del tuo colore: Posizionalo nella prima casella disponibile della tessera palco principale.
- Il fan è di un altro colore: Posizionalo sulla tessera gabinetto.

PALCO PRINCIPALE

Puoi arrivare sul palco principale solo usando una carta spostamento di valore pari o superiore all'entità dello spostamento necessario. Peschi fan dal sacchetto anche quando termini il tuo spostamento sulla tessera palco principale. Prima di farlo, però, devi:

- Scartare tutte le tue carte spostamento, poiché hai completato il tuo tour nazionale
- Prendere la tessera biglietto in cima alla pila (quella con il valore minore). Ciò ti permetterà di pescare ulteriori fan

Da questo momento non potrai più spostarti, e durante il tuo turno pescherai solamente fan dal sacchetto (vedi C. Pescare Fan dal Sacchetto).

Inoltre, all'inizio dei tuoi prossimi turni, se sono ancora disponibili segnalini luogo rosa, prendine 1; se non ce ne sono, prendi invece 1 tuo fan dalla tessera gabinetto e rimettilo nel sacchetto. Poi continua normalmente a pescare fan dal sacchetto.

AZIONI SPECIALI

Ogni volta che qualcuno pesca fan dal sacchetto puoi rimettere nella scatola segnalini luogo di colori diversi che hai davanti a te per compiere 1 delle seguenti azioni. Puoi scartare anche segnalini luogo rosa. I vari effetti sono elencati sulla carta riassuntiva.

Numero di segnalini luogo diversi	Effetto
2	Quando un tuo avversario ha pescato fan, scarta 2 segnalini luogo diversi per fargli riporre immediatamente nel sacchetto TUTTI i fan del tuo colore che ha pescato anziché metterli sulla tessera gabinetto.
2	Quando hai pescato fan, scarta 2 segnalini luogo diversi per rimettere nel sacchetto tutti i fan che hai pescato e poi pescare di nuovo.
3	Prima di pescare fan, scarta 3 segnalini luogo diversi per rimettere nel sacchetto tutti i fan del tuo colore che si trovano sulla tessera gabinetto.
4	Quando un tuo avversario ha pescato fan, scarta 4 segnalini luogo diversi per posizionare sulla tessera palco principale, anziché sulla tessera gabinetto, 1 dei fan del tuo colore che ha pescato.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina se, alla fine del turno di un giocatore, la tessera palco principale è completamente piena di fan: 16 o più fan in una partita tra 4 giocatori, 13 o più in una partita tra 3 giocatori e 12 o più in una partita tra 2 giocatori.

Il gruppo con più fan sulla tessera palco principale è considerato il migliore dell'anno. In caso di pareggio, tutti i giocatori continuano la partita finché non c'è un vincitore incontestato.

Esempio:

1

Partita tra 4 giocatori: ci sono 15 fan

2

È il turno del giocatore blu. Ci sono 2 fan blu tra quelli che ha pescato dal sacchetto. Ora sulla tessera palco principale ci sono 17 fan. Blu e giallo, tuttavia, hanno 5 fan ciascuno.

3

Ora è il tuo turno. Peschi 2 fan rossi, e quindi ci sono 6 tuoi fan sulla tessera palco principale. Hai vinto la partita!