

Imagina que tus músicos favoritos de heavy metal se hallan en el punto álgido de su carrera, sea cual fuera el año en que aparecieron. Que los tienes todos juntos y puedes construir con ellos la banda de tus sueños. Que aspiras a conquistar el trono del metal. Esa es la esencia de Metalmanía.

Metalmanía es un juego temático de gestión de cartas con toma de decisiones, control de riesgo e interacción de 2 a 5 jugadores que homenajea a las grandes bandas de heavy metal.

METAL MANIA

COMPONENTES

- 1 - Tablero de Eventos
- 50 - Cartas de Música
- 5 - Cartas de Discográfica
- X - Contadores
- 5 - Fichas de banda
- 6 - Dados de seis caras
- 1 - Libro de reglas

CARTAS DE MÚSICO

Las cartas de música contienen la siguiente información:



Nombre del músico.

Inspiración: Su chispa para elegir palabras y notas memorables.

Personalidad: Su carisma y magnetismo natural.

Marcha: Sus ganas de jugar y vivir la vida a tope.

Reconocimiento: Su valor en el mercado y prensa.

Estilo: Su estilo musical HR / HM / EX

Ejecución: La posición que puede ocupar en tu banda.



CARTAS DE DISCOGRÁFICA

Cartas especiales que se consiguen inmediatamente al llegar a 15 de Fama:

Estilo (HR: hard rock, HM: heavy metal, EX: metal extremo).

Otorgan bonificadores solo a los músicos de tu banda que compartan su estilo musical

FICHA DE BANDA

Muestran el estado e nuestra carrera hacia el éxito y las acciones disponibles.



Nombre de la discográfica.

Bonificadores:
Mejoras directas a
tus tiradas.

PREPARACIÓN

* Cada jugador coge una ficha de banda, coloca un contador en el punto 0 de cada uno de sus equalizadores y otro en el espacio 10 del dinero.

* Cada jugador coge 4 músicos distintos (un cantante, un guitarra, un bajo y un batería) al azar con los que formará su grupo inicial y los coloca delante de él.

* Baraja el resto de músicos, colócalos en un mazo boca abajo al lado del tablero y pon cinco de ellos boca arriba de forma que todos puedan verlos, estos serán los músicos disponibles para audición.



* Coloca el tablero de eventos en el centro de la mesa y coloca un contador cada color en la casilla 0 de Fama.

* Coloca las 5 cartas de discográfica boca arriba al lado del tablero de forma que todos puedan verlas.

* Elige el jugador inicial (el que tenga la jarra de cerveza más vacía encima de la mesa o de cualquier otra forma)



Actuación / Grabación / Publicidad



SECUENCIA DE TURNO




Empezando por el jugador inicial y siguiendo hacia la derecha, los jugadores realizan turnos consecutivos hasta que se cumpla la condición de victoria. (FINAL DE LA PARTIDA)

Los turnos consisten en 4 pasos en el siguiente orden:

A) Colocar por la cara activa los marcadores de nuestros equalizadores.

B) Tiramos dos dados y realizamos el efecto correspondiente del tablero de Eventos. (APÉNDICE)

C) Si tenemos al menos un músico inactivo saltamos este paso y hacemos dos veces el paso “D”, si no tenemos ningún músico inactivo realizamos una acción a elegir entre:

Actuación () , **Grabación** () o **Publicidad** () correspondiente a uno de los tres equalizadores, realizaremos una tirada y si conseguimos al menos 2 éxitos subiremos el contador al siguiente nivel obteniendo así los bonos indicados. (Cuando subimos el equalizador se nos permite usar en cualquier momento acciones dando la vuelta al marcador del equalizador (Añadir o restar X fama a una ganancia o pérdida de fama, volver a tirar X dados, o sumar o restar X a un dado; estas acciones pueden ser en nuestras tiradas o las de los otros jugadores).

Se lanzan tantos dados como músicos o instrumentos y se coloca un dado en cada uno, teniendo en cuenta los cuadros que se ven a la derecha.

D) Elegimos una de las tres acciones siguientes:

Audición () , **Fondos** () o **Birras** ()

ÉXITO: Es todo resultado menor a la característica principal del músico al que se asocia ese dado excepto el 6 que siempre es Fallo. Cada éxito da tantos puntos de fama como nos indiquen los dados con Éxito.

RUTINA: Es aquel resultado igual que la característica pero menor que 6. Representa un uso mediocre de ella (no es un fallo, pero tampoco digno de mérito) y no suma fama.

FALLO: Viene dado por un resultado de 6 o superior a la característica en el dado. El músico lo ha hecho fatal y se volverá conflictivo, o inactivo si ya lo estaba, a menos que el fallo se compense eliminando el dado de éxito más alto por cada fallo.

ACTIVO: Es el estado normal de un músico. En él puede realizar cualquier actividad que determine el jugador que lo maneja y ganar fama. La carta se colocará con el texto visible y hacia arriba.

CONFLICTIVO: Como consecuencia de ciertos avatares del juego un músico puede volverse conflictivo. Esto significa que, por alguna mala actuación, interpretación deficiente o cualquier otro asunto adverso, “se le cruzan los cables” y pierde la ilusión por lo que hace. todas sus características excepto (Birras) cuentan como 0.

INACTIVO: A veces un músico se deprime y se vuelve inoperante. Su estado pasa a inactivo y la banda no podrá realizar ninguna acción excepto ir de birras o hacer una audición y reemplazarlo.

Audición:



Elegimos uno de los 5 músicos disponibles, pagamos tantos millones de \$ cómo su valor de reconocimiento. En caso de ya tener un músico destinado a ese instrumento lo descartamos y ganamos tanta fama como su valor de reconocimiento.

(Si no hay ningún músico correspondiente al instrumento que queremos podemos anunciar un instrumento e ir sacando músicos hasta que aparezca uno que deberemos comprar o cancelar la audición pasando al próximo paso)

Fondos :



Aumenta el marcador de dinero en 6 + una tirada de un dado de 6.

Birras:



Los rockeros son propensos a irse de marcha y vivir noches locas con colegas y groupies, lo necesitan... El jugador debe tirar por cada músico por separado tantos dados como su indique su característica "Marcha", aplicándose lo siguiente:

* Si el músico no saca ningún 6, la juega le sienta bien y pasa de conflictivo a activo O de inactivo a conflictivo.

* Si el músico obtiene un 6, se volverá conflictivo, a menos que ya lo estuviera, en cuyo caso pasa a inactivo. Si estaba inactivo no pasa nada.

* Si obtiene dos 6, ocurre el milagro: el músico se monta una fiesta tan antológica que quedará grabada en los anales del metal. Eufórico, el estado de toda la banda pasa a ser activo, y la banda gana 10 puntos de fama. (no se siguen tirando dados después de un doble 6)

E) Pagamos un millón de \$ por cada uno de nuestros músicos, independientemente de su estado.

Luego pasamos el turno al jugador de la derecha.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida puede acabar de dos formas:

Rock Star: Cuando uno de los jugadores llegue al punto 3 de sus 3 ecualizadores se inicia una última ronda donde el resto de jugadores tienen un turno completo y después contamos puntos de fama, el jugador con más fama será el ganador, en caso de empate ganará el más cercano al jugador inicial.

Morir de Fama: El primer jugador en llegar a X puntos de fama gana. Un número adecuado para una partida estándar es 60 puntos y 90 para una larga. Si se desean jugar partidas más cortas, 40 es una buena elección.

APENDICE

- 2 - Los otros jugadores pierden 2 millones y tu ganas 6.
- 3 - Gana 4 millones.
- 4 - Gana 4 de Fama.
- 5 - Tu y otro jugador ganáis 2 de Fama.
- 6 - Puedes girar 90° hacia la izquierda un Personaje tuyo.
- 7 - Pierde 2 millones.
- 8 - Gira 90° hacia la derecha un Personaje tuyo.
- 9 - Tu y otro jugador perdéis 2 de Fama
- 10 - Pierde 4 de Fama.
- 11 - Tu y otro jugador os "Vais de Birras"
- 12 - Todos os "Vais de Birras"

Puedes incrementar o reducir un dado que hayas tirado tu en esta de uno en uno por cada 2 millones que quieras perder.