



Imaginez: vos musiciens préférés de Heavy Metal sont au sommet de leur carrière, quelle que soit l'année où ils sont apparus. Ils sont là, tous ensemble et vous pouvez monter avec eux le groupe de vos rêves. Vous aspirez à conquérir le trône du Metal. Telle est l'essence de Metalmania.

Metalmania est un jeu de cartes thématique, de gestion de main, avec prise de décision, contrôle du risque et interaction, pour 2 à 5 joueurs, qui rend hommage aux grands groupes de Heavy Metal.

METAL MANIA

CARTES MUSICIEN

Les cartes musicien contiennent les informations suivantes:



Nom du musicien.

Inspiration: Sa capacité à choisir des mots et des notes inoubliables.

Charisme: Sa personnalité et son magnétisme naturel.

Énergie: Ses envies de bringue et de vivre à 100 à l'heure.

Réputation: Sa valeur sur le marché et dans les médias.

Genre: Son genre musical (**HR:** Hard Rock, **HM:** Heavy Metal, **EX:** Metal Extrême)

Exécution: Les instruments qu'il maîtrise et à quel degré.

MATÉRIEL

- 1 - Plateau de jeu - Événements
- 50 - Cartes Musiciens
- 5 - Cartes Labels
- 35 - Jetons
- 5 - Fiches de Groupe
- 5 - Dés à six faces
- 1 - Livret de règles





CARTES LABELS

Cartes spéciales obtenues lorsqu'on atteint 15 points de renommée:

Genre (HR: Hard Rock, HM: Heavy Metal, EX: Metal Extrême).

FICHE DE GROUPE

Indique où en est votre course vers le succès et les actions disponibles.




Concert / Enregistrement / Promo




Nom du Label.

Modificateurs des caractéristiques de vos musiciens jouant le même genre musical.

PRÉPARATION

A Chaque joueur prend une fiche de groupe, place un  sur le point 0 de chacun des faders et indique 13\$. **B**

Chaque joueur prend les musiciens indiqués sur sa fiche de groupe et les place devant lui pour former son premier groupe. **C**

Mélangez le reste des musiciens, placez le talon face cachée à côté du plateau de jeu et retournez-en neuf. Ces musiciens seront disponibles pour les futures auditions .

Placez le plateau de jeu / événements au centre de la table et placez le jeton de couleur de chaque joueur sur la case 0 de la piste de renommée.

Placez les 5 cartes Label face visible à côté du plateau de jeu afin que chacun puisse les voir.

Choisissez le premier joueur (celui dont la chope de bière est la plus vide).



FERNANDO LAFUENTE



ALBA ARAGÓN

SÉQUENCE DU TOUR




En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, les joueurs jouent consécutivement jusqu'à ce que la condition de victoire soit remplie.

Un tour se compose des 5 étapes suivantes à réaliser dans l'ordre:




1.- Placez vos  sur leur face active.




2.- Lancez deux dés et appliquez l'effet correspondant du tableau Événements du plateau de jeu. Si vous le souhaitez, vous pouvez modifier le résultat des dés en payant 2\$ pour ajouter ou retrancher 1 au résultat, autant de fois que vous le souhaitez.

3.- Si vous avez au moins un musicien inactif sautez cette étape et faites deux fois la 4ème. Si vous n'avez aucun musicien inactif, effectuez une des actions suivantes :

Concert , **Enregistrement**  ou **Promo** , correspondant à chacun des trois faders.

Lancez autant de dés que vous possédez de musiciens ou d'instruments puis placez un dé sur chacun d'eux. Choisissez en fonctions des informations en encart.

Si vous obtenez au moins 2 succès, montez le  au niveau suivant, et bénéficiez des bonus indiqués. Une fois que vous aurez augmenté un fader, tant que celui-ci sera actif, vous pourrez à tout moment utiliser l'action associée en le retournant, ce qui le désactivera jusqu'au début de votre prochain tour.  → 

Bonus : $\pm X$  Ajouter ou retrancher X points de renommée à un gain ou à une perte de renommée, $\times X$  relancer jusqu'à X dés ou $\pm X$  ajouter ou retrancher X à un dé ; ces actions peuvent affecter vos propres jets ou ceux des autres joueurs.


4.- Choisissez une des trois actions suivantes:


Audition , **Financement**  ou **Bringue** 


Échec: sur un jet de 6, ou bien supérieur à la caractéristique utilisée, le musicien rate complètement son coup et entre en conflit, ou devient inactif s'il était déjà en conflit.

Routine: sur un jet égal à la caractéristique utilisée, sauf 6, qui est toujours un échec, la performance est médiocre et ne rapporte aucun point de renommée.


Succès: chaque jet inférieur à la caractéristique utilisée (sauf 6, qui est toujours un échec) rapporte autant de points de renommée que la valeur indiquée par le dé.

Actif:
C'est l'état normal d'un musicien. Dans cet état, il peut effectuer n'importe quelle activité choisie par le joueur qui le possède, et rapporter des points de renommée. Placez la carte à l'endroit pour indiquer cet état. 

En conflit: En raison de certains événements en cours de partie, un musicien peut entrer en conflit. Il « pète un plomb » et fait le job, sans enthousiasme. Placez la carte horizontalement pour indiquer cet état. 

Inactif: Parfois, un musicien est déprimé et devient incapable de quoi que ce soit. Son état passe alors à inactif et le groupe ne pourra réaliser aucune action lors de l'étape 3. Placez la carte à l'envers pour indiquer cet état. 



Audition: 

Choisissez l'un des 9 musiciens disponibles, payez autant de \$ que sa réputation. Si vous avez déjà un musicien utilisant le même instrument, vous pouvez le défausser et gagner autant de points de renommée que sa réputation.

Outre les quatre postes de base:



vous pouvez en rajouter un cinquième avec un



ou un



Financement: 



Lancez un dé, ajoutez 6 au résultat et augmentez votre trésorerie d'autant.

Bringue: 

Les rockers ont souvent tendance à aller faire la bringue toute la nuit avec des potes et des groupies, c'est vital pour eux... Pour chaque musicien, lancez autant de dés que sa valeur d' « Énergie » et appliquez les effets suivants :

* Si le musicien n'obtient aucun 6, la bringue lui fait du bien son état s'améliore et passe, le cas échéant, d'inactif à en conflit ou d'en conflit à actif.

* Si le musicien obtient un seul 6, son état se dégrade et passe, le cas échéant, d'actif à en conflit ou d'en conflit à inactif.

* S'il obtient deux ou trois 6, le miracle se produit : le musicien monte une fête d'anthologie qui restera dans les annales du Metal. Euphoriques, tous les membres du groupe récupèrent l'état actif, vous gagnez 5 points de renommée pour  et 10 pour , et vous terminez immédiatement votre tour sans avoir à payer à l'étape 5.

5.- Payez 1 \$ pour chacun de vos musiciens, quel que soit leur état. Si un musicien ne reçoit pas son dû, il entre en conflit, ou devient inactif s'il était déjà en conflit.

Le tour passe ensuite, au joueur de gauche.

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur à atteindre 66 points de renommée remporte la victoire.

ANNEXE

- 2.- **Félicitations:** Les autres joueurs perdent 2\$ et vous gagnez 6\$.
- 3.- **Vente de T-shirts:** Vous gagnez 4\$.
- 4.- **Scandale!:** Un joueur à votre choix perd 4 points de renommée.
- 5.- **Fan Party:** Gagnez 2 points de renommée.
- 6.- **Scoumoune:** Faites entrer un musicien d'un autre joueur en conflit.
- 7.- **J'veux jouer avec vous!:** Vous pouvez faire une audition supplémentaire.
- 8.- **La vie est belle:** Passez l'un de vos musiciens à l'état actif.
- 9.- **Dettes de jeu:** Un joueur à votre choix perd 4\$.
- 10.- **Nuit de poker:** Gagnez 2\$.
- 11.- **Duel de bières:** Vous et un autre joueur montez une "Brigue".
- 12.- **Grosse teuf:** Tout le monde part en "Bringue".

