

CREADO Y DISEÑADO POR LUIS VILLEGAS
ARTE POR ASA RECINOS / DISEÑO GRÁFICO POR GONZALO HERNÁNDEZ



FEST SEASON



¡CREA EL MEJOR FESTIVAL DEL MUNDO!

UN JUEGO DE COLECCIÓN DE OBJETOS, COLOCACIÓN DE LOSETAS Y MOVIMIENTO EN TRACKS

Los fans de la música desean ver sus artistas favoritos y vivir un fin de semana inolvidable. Dependerá de ti organizar el festival de música más atractivo de la temporada. Construye tu sede con baños, opciones de comida, estaciones de agua, oportunidades de fotografía y mucho más. Contrata los actos más populares y arma una alineación memorable con los géneros en tendencia. Crea un festival extraordinario completando proyectos únicos.

Las luces están encendidas y los artistas están a punto de brillar. ¡Rock, pop, metal y más, en un solo lugar!

¿Conseguirás armar un festival de música épico?



OBJETIVO DEL JUEGO

¿QUIÉN LOGRARÁ ORGANIZAR EL FESTIVAL MUSICAL MÁS EXITOSO DE LA TEMPORADA?

Fest Season es un juego de mesa de 1 a 5 jugadores. Cada jugador toma el rol de una compañía de entretenimiento responsable de organizar un festival de música. El éxito de tu festival dependerá de los puntos de victoria que obtengas por tu alineación de artistas, las construcciones en tu sede, tus proyectos completados y el equilibrio entre tus amenidades, asistencia y precio de tus boletos.

En tu turno deberás elegir una de las seis acciones diferentes, tomando en cuenta que algunas acciones también otorgarán beneficios a los demás jugadores. Es importante que estés al pendiente del fader maestro, que determinará el momento en que termina la partida.

Al final de la partida, el festival con más puntos de victoria será reconocido cómo el mejor festival de la temporada.

TABLA DE CONTENIDO

Acerca del juego.....	1
Objetivo del juego.....	1
Componentes.....	3
Conceptos importantes.....	4
Tablero principal.....	4
Área del jugador.....	5
Fichas de recordatorios.....	5
Preparación.....	6
Preparación principal.....	6
Preparación del jugador.....	7
Reglas del Juego.....	8
Turno del jugador.....	8
Acciones	9
A) Fader de construcciones.....	9
1) MONO: Colocar una construcción	9
2) STEREO: Colocar un escenario	9
Construcciones.....	10
Escenarios.....	11
B) Fader de artistas.....	12
3) MONO: Contratar un artista	12
4) STEREO: Cobrar dinero	12
Artistas.....	12
Tableros de alineación.....	13
Popularidad / Volumen del género.....	14
C) Fader de proyectos.....	16
5) MONO: Completar un proyecto	16
6) STEREO: Vender proyectos	16
Proyectos.....	16
Requisitos de artistas y proyectos.....	17
Beneficios.....	18
Acciones de actualización.....	18
1) Actualizar construcciones.....	19
2) Actualizar artistas.....	19
3) Actualizar proyectos.....	20
Fader maestro.....	20
Objetivos públicos.....	21
Objetivos de velocidad.....	21
Objetivos de fin de juego.....	21
Revisar mercados.....	21
Fin del juego y puntuación.....	22
Preguntas frecuentes.....	23
Consejos de estrategia.....	23
Referencia rápida.....	24
¿Cómo guardar?.....	24

Créditos

Diseñador del Juego: Luis Villegas

Ilustrador: Asa Recinos

Diseño Gráfico: Gonzalo Hernández & Luis Villegas

Bosquejos: Elías Téllez

Editorial: Green Astra Games

Editor: Luis Villegas

Administrador de proyecto: Luis Villegas

Reglamento: Luis Villegas

Diseño Gráfico - Reglamento: Bianca Gutiérrez & Luis Villegas

Este proyecto no podía haberse realidad sin el apoyo de las siguientes personas:

Luz Vega, Tania Salazar, Jorge Villegas, Jorge Antonio Villegas, Karina Rodríguez, Carlo Villegas, Tonathiu Villegas, Octavio Trejo, Héctor Vega, Luis Banda, Lilian Serrano, Salvador González-Castillo, Marco Villatoro, Leonardo Martínez, Cecilia Núñez, Jorge Peñaloza, Salatiel López, Michelle Renaud, Alan García, Mariana Valle, Erick Valle, Yax Posas, Christine Vavrek, Tanis Wilkinson, Eric Serrano, José Galván.

© 2025 Fest Season.

® Green Astra Games

Todos los derechos reservados.

Calz. Gral. Mariano Escobedo 476, Piso 12

Verónica Anzures, Miguel Hidalgo

C.P. 11590. CDMX, México

greenastragames.com

"Todos los nombres de artistas, escenarios, sedes y otros elementos utilizados en este juego son completamente ficticios. Estos nombres han sido minuciosamente verificados y validados contra múltiples bases de datos públicas para asegurar que no coincidan con nombres reales existentes.

El propósito de estos nombres ficticios es exclusivamente apoyar la narrativa del juego y cualquier semejanza con nombres reales, personas, entidades, lugares o eventos es pura coincidencia y no es intencional. No se pretende ninguna infracción de derechos de propiedad intelectual ni daño a la reputación de ninguna entidad real."

Para una mejor legibilidad, se utilizan pronombres masculinos, pero el texto está dirigido a cualquier persona.



EL REGLAMENTO UTILIZA SECCIONES CON DIFERENTES COLORES Y FORMAS QUE TE AYUDARÁN A ENTENDER MEJOR LAS REGLAS DEL JUEGO.

NARANJA

Imágenes que ayudan a entender mejor las reglas.

MORADO

Información importante que hay que recordar.

VERDE

Ejemplos aplicando las reglas.

COMPONENTES

- 1 reglamento



- 1 tablero principal



- 5 tableros de jugador (1 de cada color)



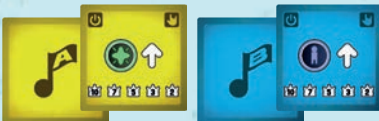
- 1 fader maestro y 3 faders de acción



- 5 tarjetas de preparación



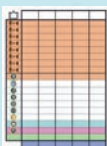
- 24 cartas de objetivos públicos (12 A, 12 B)



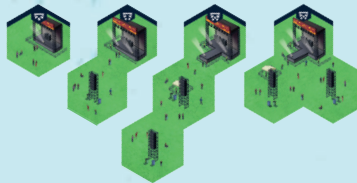
- 100 cartas de proyectos



- 1 bloc de puntaje (25 hojas)



- 20 losetas de escenario (7 de 1 estrella, 7 de 2 estrellas, 6 de 3 estrellas)



- 20 tableros de alineación (7 de 1 estrella, 7 de 2 estrellas, 6 de 3 estrellas)



- 8 etiquetas de género



- 8 perillas de popularidad de género



- 80 losetas de artistas (10 por género)



- 80 losetas de construcción



- 3 bolsas (construcciones, artistas y escenarios)



- 35 cubos de madera (7 de cada color)



- 10 cilindros de madera (2 de cada color / 2 tamaños)



- 20 recordatorios de acción (4 de cada color)



- 5 fichas de suma de patrocinios (1 de cada color)



- 10 fichas de desbloqueo (2 de cada color / 2 formas)



- 5 hojas de ayuda de jugador



- 1 hoja de referencia de objetivos



- 2 cajas para almacenamiento y 8 separadores de cartas



- 1 reglamento (variantes & módulos, con lista de componentes adicionales)



CONCEPTOS IMPORTANTES

Tablero principal

EL TABLERO TIENE DIFERENTES SECCIONES CON LAS QUE DEBERÍAS FAMILIARIZARTE.

A FADER MAESTRO. Muestra los turnos restantes de la partida. El fin de la partida se desencadena cuando el fader llega al último espacio.

B PUNTOS DE VICTORIA. Categorías que te otorgarán puntos de victoria al finalizar la partida.

C TRACK DE AMENIDADES. La cantidad de amenidades y nivel de confort de tu sede.



Si alcanzas el candado, puedes utilizar los horarios bloqueados en tu alineación. Toma la ficha y colócala en su espacio en tu tablero como recordatorio.

D TRACK DE ASISTENCIA. La cantidad de personas que asistirán a tu festival.

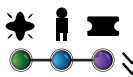


Si alcanzas la pala, puedes utilizar los espacios con lodo en tu sede. Toma la ficha y colócala en su espacio en tu tablero como recordatorio.

Los tracks de **C amenidades**, **D asistencia** y **E precio del boleto** otorgan un **1 beneficio** cuando los jugadores caen o pasan sobre algunos espacios.

2 El valor de cada track se señala a su izquierda.

3 Los puntos de victoria se señalan en la columna de la derecha.



Al final de la partida, obtienes puntos de victoria correspondientes a la posición de tu ficha más baja en los tres tracks.

E TRACK DE PRECIO DEL BOLETO. El precio del boleto de tu festival.

F OBJETIVOS. Los objetivos que puedes completar durante la partida (velocidad) o que deberás evaluar al final de la partida (fin del juego). Los marcadores de objetivos completados se colocan debajo de la tarjeta.

G FADERS DE ACCIÓN. Los tres faders que se pueden seleccionar para tomar acciones. Cada uno tiene dos acciones posibles representadas en la parte superior de su sección. **G1 La acción MONO** (izquierda) solo es realizada por el jugador en turno, mientras que **G2 la acción STEREO** (derecha) también otorga un beneficio a los demás.

H MERCADO DE CONSTRUCCIONES. Las construcciones que pueden ser colocadas en tu sede.

I MERCADO DE ESCENARIOS. Los escenarios que pueden ser colocados en tu sede. Los tableros de alineación son parte del mercado, ya que los escenarios siempre otorgan uno.

J MERCADO DE PROYECTOS. Se compone de **J1 los proyectos disponibles** (boca arriba) y **J2 el mazo de proyectos** (boca abajo). Deja un espacio para **J3 la pila de descarte**.

K POPULARIDAD / VOLUMEN DE GÉNEROS. El volumen de cada género determina el costo de sus artistas y los puntos de victoria que otorgarán al terminar la partida.

L MERCADO DE ARTISTAS. Los artistas que pueden ser contratados.

M EVENTOS. Esta sección está reservada para usarse con el módulo de eventos. Ver reglamento de variantes y módulos.



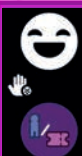
Área del jugador

EL ÁREA DEL JUGADOR CONSISTE DE LAS SIGUIENTES SECCIONES.

A SEDE. Puedes colocar las construcciones y escenarios en esta área. Está compuesto por espacios hexagonales.

B TRACK DE DINERO. Cada vez que cobres o pagues dinero, moverás la ficha para indicar tu dinero actual. Puedes tener una cantidad máxima de 50 de dinero.

C TRACK DE ENTUSIASMO. Lleva el registro del entusiasmo del público por tu festival. La acción principal para aumentar el entusiasmo es contratar artistas. Después de subir tu entusiasmo, recibirás el beneficio de la casilla en la que tu ficha ha caído.



Cuando llegues a la última casilla del track de entusiasmo detente, haz caso omiso del entusiasmo sobrante, recibe el beneficio e inmediatamente mueve tu ficha a la posición inicial.

D TABLEROS DE ALINEACIÓN. Necesitarás estos tableros para contratar artistas. Deberás colocarlos a la derecha y deberán estar alineados uno a un lado de otro, para que puedas ver con facilidad qué artistas tocan al mismo tiempo en los diferentes escenarios.

E PROYECTOS COMPLETADOS. Coloca los proyectos que hayas completado boca arriba cerca de tu tablero. No es necesario que se vea completamente, pero sí lo suficiente para que puedas identificar su categoría. No hay límite para el número de proyectos completados.

F PROYECTOS PENDIENTES (EN MANO). Hay beneficios que te permite tomar proyectos y conservarlos en tu mano. Estos proyectos son privados y solo pueden ser completados por quien los tenga en su mano. Los proyectos te otorgarán sus beneficios hasta que tomes la acción MONO: completar un proyecto (ver página 16). No hay límite para el número de proyectos en mano.

Fichas de recordatorios

CUENTAS CON 3 FICHAS PARA RECORDAR TRES BENEFICIOS PERMANENTES EN LA PARTIDA:



1 TERRENO DESBLOQUEADO.

Cuando desbloquee el terreno de lodo en el track de asistencia, toma la ficha y colócala en tu tablero como recordatorio.



2 HORARIOS DESBLOQUEADOS.

Cuando desbloquee el último horario de los escenarios en el track de amenidades, toma la ficha y colócala en tu tablero como recordatorio.



3 SUMA DE PATROCINIOS.

Utiliza la ficha y el track de dinero para llevar la suma del ingreso de tus patrocinios en tu sede.

PREPARACIÓN

Preparación principal

1 TABLERO PRINCIPAL. Coloca el tablero principal en el centro de la mesa.

2 FADER MAESTRO. Coloca el fader maestro en la posición más baja del track.

3 FADERS DE ACCIÓN. Coloca un fader de acción en cada track, alineado a su izquierda con el número de jugadores.

4 OBJETIVOS PÚBLICOS. Separa por letra (A y B) las cartas de objetivos públicos. Mézclalas por separado y selecciona al azar 2 cartas de cada mazo. Coloca las cartas seleccionadas boca arriba en el área de objetivos. Regresa las cartas sobrantes a la caja.

Para tu primera partida se sugiere usar los 4 objetivos marcados con una mano  arriba a la derecha.

5 MERCADO DE CONSTRUCCIONES. Coloca todas las losetas de construcción en una bolsa. Mézclalas y saca construcciones hasta llenar todos los espacios del mercado que correspondan al número de jugadores.

Las construcciones que tienen el marcador  a la izquierda solo se usan en partidas de 4 o más jugadores. Mantén la bolsa de construcciones cerca del tablero.

6 MERCADO DE ESCENARIOS. Coloca las losetas de escenario cerca del mercado de construcciones, separándolas de acuerdo al tamaño del escenario y su forma (1, 2 o 3 estrellas).

7 TABLEROS DE ALINEACIÓN DE ESCENARIOS. Coloca los tableros de alineación cerca de las losetas de escenario, separadas por tamaño (1, 2 o 3 estrellas).

8 MERCADO DE PROYECTOS. Mezcla el mazo de proyectos y coloca el mazo boca abajo, debajo del mercado y a la izquierda. Toma cartas del mazo hasta llenar los espacios del mercado, colocándolos boca arriba. Deja un espacio libre a la derecha y debajo del mercado, ya que se usará para la pila de descarte.

9 VOLUMEN/POPULARIDAD DE GÉNEROS. Selecciona las etiquetas de los géneros que van a usarse en la partida, junto con la perilla de su color. Dependiendo del número de jugadores, selecciona **4 (2J)**, **5 (3J)**, **7 (4J)** u **8 (5J)** géneros y colócalos en el área de volumen de géneros. Coloca cada perilla sobre una perilla gris y **gírala al valor más bajo (1)**; debajo la etiqueta del género.

Algunos géneros/espacios no se usarán en partidas menores a 5 jugadores.

10 MERCADO DE ARTISTAS. Coloca en una bolsa todas las losetas de los artistas de los géneros seleccionados en el paso 9. Mézclalas y saca artistas hasta llenar todos los espacios del mercado que correspondan al número de jugadores.

Mantén la bolsa de artistas cerca del tablero.

11 SELECCIÓN DEL JUGADOR INICIAL. El último jugador que haya asistido a un festival de música o un concierto será el jugador inicial. Alternativamente, pueden mezclar una ficha de cada jugador y elegir una ficha al azar. El jugador inicial obtendrá la carta de preparación número 1, el jugador a su izquierda la carta 2, y así sucesivamente. La carta de preparación indica el dinero, el escenario y los proyectos en mano con los que inicia.

Las construcciones y artistas tienen un anverso y un reverso. Colócalos en los mercados mostrando el anverso (el lado que muestra el costo).

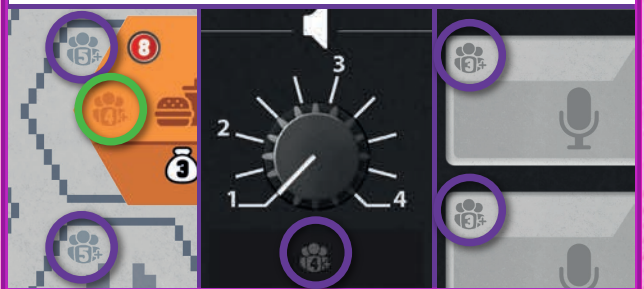


Para reducir el tiempo de preparación, puedes mantener en las bolsas todas las construcciones y artistas y, si sacas una que no corresponda al número de jugadores o los géneros seleccionados, devuélvela a la caja y saca otra.

El mercado de construcciones, el mercado de artistas y el volumen de los géneros tienen espacios que solo deben ser usados si se cuenta con, al menos, el número de jugadores indicado. Algunas construcciones también tienen restricción de número de jugadores.

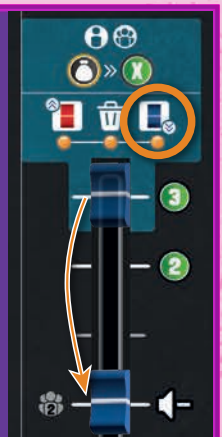


Estos están marcados con este ícono y el número de jugadores mínimos para su uso.



Cuando un fader de acción alcance el último espacio del track, se colocará de vuelta en el mismo espacio en que se colocó durante la preparación, de acuerdo al número de jugadores.

Esto es parte de las acciones de actualización representada con este ícono.



Preparación del jugador

CADA JUGADOR ELIGE UNO DE LOS CINCO INSTRUMENTOS/COLORES DISPONIBLES Y DESPUÉS REALIZA LOS SIGUIENTES PASOS.

A COMPONENTES DE LOS JUGADORES.

Cada jugador recibe:

- Carta de preparación del paso 11.
- 1 tablero de jugador de su color.
- 9 fichas de madera de su color (cubos y cilindros).
- 7 fichas de cartón de su color (1 ficha de suma de patrocinios, 1 ficha de terreno desbloqueado, 1 ficha de horario desbloqueado y 4 recordatorios de acción).
- 1 escenario acorde a la carta de preparación.
- 1 tablero de alineación del tamaño del escenario.
- N proyectos acorde a la carta de preparación.
- 1 hoja de ayuda de jugador (opcional).

B FICHAS EN EL TABLERO PRINCIPAL.

Cada jugador coloca **B1** un cubo hasta abajo en el **track de amenidades**, **B2** la **ficha de horario desbloqueado** sobre su ícono correspondiente, **B3** un cubo hasta abajo en el **track de asistencia**, **B4** la **ficha de terreno desbloqueado** sobre su ícono correspondiente y **B5** un cubo hasta abajo en el **track de precio del boleto**. Colócalos en la columna correspondiente a su instrumento y color.

C ÁREA DE JUGADOR.

Cada jugador coloca su tablero de jugador en frente suyo y coloca **C1** el cilindro grande hasta abajo en el **track de entusiasmo**, **C2** el cilindro pequeño en el **track de dinero** en el valor indicado en su carta de preparación, **C3** la **ficha de suma de patrocinios** apuntando a la posición cero del track de dinero, **C4** la **loseta de escenario** inicial sobre un espacio válido para escenario (ver sección "Escenarios", página 11) y, por último, **C5** el **tablero de alineación** a la derecha de su tablero.

Los jugadores pueden regresar su carta de inicio a la caja, excepto el jugador inicial.

Ejemplo: Preparación para 2 jugadores
Simone fue seleccionada cómo la primera jugadora y **Janis** cómo la segunda.

The diagram illustrates the setup for two players, Simone (green) and Janis (purple), on a game board. The board features several tracks and areas. Numbered callouts indicate the placement of components:

- 1**: Placement of the player board.
- 2**: Placement of the track of amenities.
- 3**: Placement of the track of assistance.
- 4**: Placement of the track of price of the ticket.
- 5**: Placement of the track of enthusiasm.
- 6**: Placement of the track of money.
- 7**: Placement of the track of terrain.
- 8**: Placement of the track of action.
- 9**: Placement of the track of scenario.
- 10**: Placement of the track of alignment.
- 11**: Placement of the player card.

The diagram also shows the placement of various tokens and cards, such as the B1, B2, B3, B4, B5, C1, C2, C3, C4, and C5 tokens, and the A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, A10, A11, A12, A13, A14, A15, A16, A17, A18, A19, A20, A21, A22, A23, A24, A25, A26, A27, A28, A29, A30, A31, A32, A33, A34, A35, A36, A37, A38, A39, A40, A41, A42, A43, A44, A45, A46, A47, A48, A49, A50, A51, A52, A53, A54, A55, A56, A57, A58, A59, A60, A61, A62, A63, A64, A65, A66, A67, A68, A69, A70, A71, A72, A73, A74, A75, A76, A77, A78, A79, A80, A81, A82, A83, A84, A85, A86, A87, A88, A89, A90, A91, A92, A93, A94, A95, A96, A97, A98, A99, A100, A101, A102, A103, A104, A105, A106, A107, A108, A109, A110, A111, A112, A113, A114, A115, A116, A117, A118, A119, A120, A121, A122, A123, A124, A125, A126, A127, A128, A129, A130, A131, A132, A133, A134, A135, A136, A137, A138, A139, A140, A141, A142, A143, A144, A145, A146, A147, A148, A149, A150, A151, A152, A153, A154, A155, A156, A157, A158, A159, A160, A161, A162, A163, A164, A165, A166, A167, A168, A169, A170, A171, A172, A173, A174, A175, A176, A177, A178, A179, A180, A181, A182, A183, A184, A185, A186, A187, A188, A189, A190, A191, A192, A193, A194, A195, A196, A197, A198, A199, A200, A201, A202, A203, A204, A205, A206, A207, A208, A209, A210, A211, A212, A213, A214, A215, A216, A217, A218, A219, A220, A221, A222, A223, A224, A225, A226, A227, A228, A229, A230, A231, A232, A233, A234, A235, A236, A237, A238, A239, A240, A241, A242, A243, A244, A245, A246, A247, A248, A249, A250, A251, A252, A253, A254, A255, A256, A257, A258, A259, A260, A261, A262, A263, A264, A265, A266, A267, A268, A269, A270, A271, A272, A273, A274, A275, A276, A277, A278, A279, A280, A281, A282, A283, A284, A285, A286, A287, A288, A289, A290, A291, A292, A293, A294, A295, A296, A297, A298, A299, A300, A301, A302, A303, A304, A305, A306, A307, A308, A309, A310, A311, A312, A313, A314, A315, A316, A317, A318, A319, A320, A321, A322, A323, A324, A325, A326, A327, A328, A329, A330, A331, A332, A333, A334, A335, A336, A337, A338, A339, A340, A341, A342, A343, A344, A345, A346, A347, A348, A349, A350, A351, A352, A353, A354, A355, A356, A357, A358, A359, A360, A361, A362, A363, A364, A365, A366, A367, A368, A369, A370, A371, A372, A373, A374, A375, A376, A377, A378, A379, A380, A381, A382, A383, A384, A385, A386, A387, A388, A389, A390, A391, A392, A393, A394, A395, A396, A397, A398, A399, A400, A401, A402, A403, A404, A405, A406, A407, A408, A409, A410, A411, A412, A413, A414, A415, A416, A417, A418, A419, A420, A421, A422, A423, A424, A425, A426, A427, A428, A429, A430, A431, A432, A433, A434, A435, A436, A437, A438, A439, A440, A441, A442, A443, A444, A445, A446, A447, A448, A449, A450, A451, A452, A453, A454, A455, A456, A457, A458, A459, A460, A461, A462, A463, A464, A465, A466, A467, A468, A469, A470, A471, A472, A473, A474, A475, A476, A477, A478, A479, A480, A481, A482, A483, A484, A485, A486, A487, A488, A489, A490, A491, A492, A493, A494, A495, A496, A497, A498, A499, A500, A501, A502, A503, A504, A505, A506, A507, A508, A509, A510, A511, A512, A513, A514, A515, A516, A517, A518, A519, A520, A521, A522, A523, A524, A525, A526, A527, A528, A529, A530, A531, A532, A533, A534, A535, A536, A537, A538, A539, A540, A541, A542, A543, A544, A545, A546, A547, A548, A549, A550, A551, A552, A553, A554, A555, A556, A557, A558, A559, A560, A561, A562, A563, A564, A565, A566, A567, A568, A569, A570, A571, A572, A573, A574, A575, A576, A577, A578, A579, A580, A581, A582, A583, A584, A585, A586, A587, A588, A589, A590, A591, A592, A593, A594, A595, A596, A597, A598, A599, A600, A601, A602, A603, A604, A605, A606, A607, A608, A609, A610, A611, A612, A613, A614, A615, A616, A617, A618, A619, A620, A621, A622, A623, A624, A625, A626, A627, A628, A629, A630, A631, A632, A633, A634, A635, A636, A637, A638, A639, A640, A641, A642, A643, A644, A645, A646, A647, A648, A649, A650, A651, A652, A653, A654, A655, A656, A657, A658, A659, A660, A661, A662, A663, A664, A665, A666, A667, A668, A669, A670, A671, A672, A673, A674, A675, A676, A677, A678, A679, A680, A681, A682, A683, A684, A685, A686, A687, A688, A689, A690, A691, A692, A693, A694, A695, A696, A697, A698, A699, A700, A701, A702, A703, A704, A705, A706, A707, A708, A709, A710, A711, A712, A713, A714, A715, A716, A717, A718, A719, A720, A721, A722, A723, A724, A725, A726, A727, A728, A729, A730, A731, A732, A733, A734, A735, A736, A737, A738, A739, A740, A741, A742, A743, A744, A745, A746, A747, A748, A749, A750, A751, A752, A753, A754, A755, A756, A757, A758, A759, A760, A761, A762, A763, A764, A765, A766, A767, A768, A769, A770, A771, A772, A773, A774, A775, A776, A777, A778, A779, A780, A781, A782, A783, A784, A785, A786, A787, A788, A789, A790, A791, A792, A793, A794, A795, A796, A797, A798, A799, A800, A801, A802, A803, A804, A805, A806, A807, A808, A809, A810, A811, A812, A813, A814, A815, A816, A817, A818, A819, A820, A821, A822, A823, A824, A825, A826, A827, A828, A829, A830, A831, A832, A833, A834, A835, A836, A837, A838, A839, A840, A841, A842, A843, A844, A845, A846, A847, A848, A849, A850, A851, A852, A853, A854, A855, A856, A857, A858, A859, A860, A861, A862, A863, A864, A865, A866, A867, A868, A869, A870, A871, A872, A873, A874, A875, A876, A877, A878, A879, A880, A881, A882, A883, A884, A885, A886, A887, A888, A889, A890, A891, A892, A893, A894, A895, A896, A897, A898, A899, A900, A901, A902, A903, A904, A905, A906, A907, A908, A909, A910, A911, A912, A913, A914, A915, A916, A917, A918, A919, A920, A921, A922, A923, A924, A925, A926, A927, A928, A929, A930, A931, A932, A933, A934, A935, A936, A937, A938, A939, A940, A941, A942, A943, A944, A945, A946, A947, A948, A949, A950, A951, A952, A953, A954, A955, A956, A957, A958, A959, A960, A961, A962, A963, A964, A965, A966, A967, A968, A969, A970, A971, A972, A973, A974, A975, A976, A977, A978, A979, A980, A981, A982, A983, A984, A985, A986, A987, A988, A989, A990, A991, A992, A993, A994, A995, A996, A997, A998, A999, A1000.

REGLAS DEL JUEGO

Turno del jugador

COMENZANDO POR EL JUGADOR INICIAL, LOS JUGADORES TOMAN TURNOS EN EL SENTIDO DE LAS MANECILLAS DEL RELOJ.

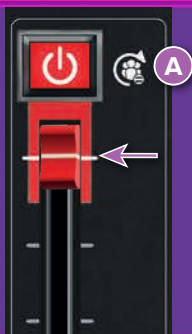
Cada turno consiste de los siguientes pasos:

- 1 SELECCIONAR EL FADER DE ACCIÓN.** Deberás elegir **1 de los 3 faders de acción** y en el paso 3 tomar una de sus acciones. Mueve el fader de acción un espacio hacia arriba en el track seleccionado.
- 2 OBTENER BENEFICIO.** Si el espacio al que moviste el fader de acción muestra algún beneficio a la derecha, obtendrás el beneficio inmediatamente.
Ver sección "Beneficios" (página 18).
- 3 REALIZAR UNA ACCIÓN.** Deberás llevar a cabo una de las dos acciones del fader seleccionado en el paso 1. La acción MONO (izquierda) solo la realizas tú, el jugador en turno. La acción STEREO (derecha) también otorga un beneficio a los demás jugadores y rellena/refresca los espacios en el mercado correspondiente.
Ver sección "Acciones" (página 9).
- 4 DESENCADENAR ACTUALIZACIÓN.** Si el espacio donde has movido el fader es el último espacio disponible del track, se desencadena una acción de actualización. Estas acciones siempre otorgan dinero a todos los jugadores y avanzan el fader maestro.
Ver sección "Acciones de actualización" (página 18).

Fin de la partida

Se desencadena cuando el fader maestro ha llegado a la última posición.

(A) Todos los jugadores tendrán el mismo número de turnos. Se realiza la suma de los puntos de victoria para determinar el ganador.



- 5 REVISAR MERCADOS.** Rellena el mercado de construcciones o bandas si tienen 3 o menos losetas y rellena el mercado de proyectos si tiene espacios vacíos.
Ver sección "Revisar mercados" (página 21).

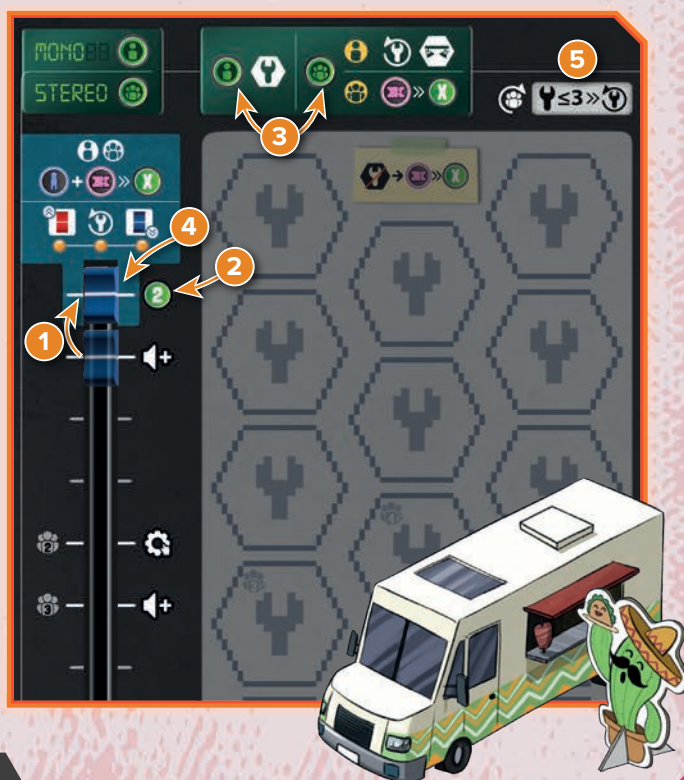
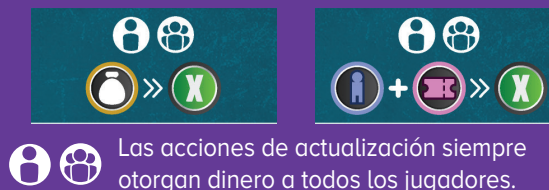
Antes del turno del siguiente jugador (durante tu turno), también puedes:

- + COMPLETAR OBJETIVOS.** Si has completado algún objetivo de velocidad, podrás marcarlo como completado.
Ver sección "Objetivos públicos" (página 21).

La acción **MONO** solo es realizada por el jugador en turno, mientras que la acción **STEREO** también otorga un beneficio a los demás.



- Esta sección en la acción STEREO representa las acciones que realiza el jugador en turno.
- Esta sección en la acción STEREO representa los beneficios que obtienen los demás jugadores.



Acciones

CADA FADER TIENE DOS ACCIONES POSIBLES A ELEGIR.

- A** Fader de construcciones
 - 1 MONO:** Colocar una construcción
 - 2 STEREO:** Colocar un escenario
- B** Fader de artistas
 - 3 MONO:** Contratar un artista
 - 4 STEREO:** Cobrar dinero
- C** Fader de proyectos
 - 5 MONO:** Completar un proyecto
 - 6 STEREO:** Vender proyectos

A) Fader de construcciones



1) MONO Colocar una construcción

ESTA ACCIÓN TE PERMITE COLOCAR UNA CONSTRUCCIÓN EN TU SEDE.

Toma cualquier construcción del mercado de construcciones. Paga el costo que se indica en la parte superior izquierda de la loseta, dale la vuelta y colócala en un espacio vacío en tu sede.

Algunas construcciones tienen restricciones de posición y solo pueden ser colocadas en un espacio válido que cumpla con dicha restricción. Una vez colocada la construcción en la sede, ya no la podrás mover.



2) STEREO Colocar un escenario

ESTA ACCIÓN TE PERMITE COLOCAR UN ESCENARIO EN TU SEDE.

El jugador en turno:



Rellena los espacios vacíos del mercado de construcciones.

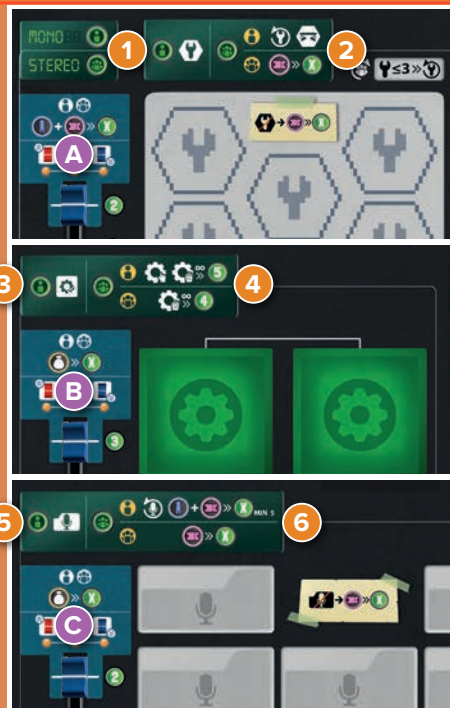


Toma cualquier escenario del mercado de escenarios y colócalo en los espacios vacíos en tu sede, cubriendo al menos un espacio con el indicador de escenario. Los escenarios no tienen costo alguno. Una vez colocado el escenario en la sede, ya no lo podrás mover.

Los demás jugadores:



Cobran dinero equivalente al valor de su precio del boleto.



Las construcciones y escenarios se colocan de inmediato en la sede y, una vez colocadas, no las puedes mover. La sede tiene espacios con dos áreas diferentes: los espacios con **1 pasto** están disponibles desde el inicio del juego, y los espacios con **2 lodo** están disponibles una vez que hayas obtenido la **3 ficha de "terreno desbloqueado"**, tras alcanzar la **pala** en el track de asistencia.

La sede otorga beneficios de dos diferentes formas: si una loseta **4 cubre un beneficio en un círculo de tu color** o si varias losetas **5 rodean por completo un espacio con obstrucciones** que muestra un beneficio. Los espacios con obstrucciones no pueden ser cubiertos y, para otorgar el beneficio, todas sus flechas de adyacencia tienen que apuntar a una construcción o escenario.





Construcciones

Las losetas de construcción otorgan diferentes **beneficios**: **amenidades**, **patrocinios** y **puntos de victoria**. Las construcciones están asociadas a una **categoría** que puede ser utilizada como requisito para contratar artistas o para completar proyectos. Algunas de éstas tienen que ser colocadas adyacentes a los escenarios.

Las construcciones tienen un **anverso** (cuando están en el mercado) y un **reverso** (cuando han sido colocadas en la sede). El anverso es el único que muestra el costo de la construcción.

Las construcciones tienen la siguiente disposición:



A COSTO. Deberás pagarlo para colocar la construcción, al menos que haya sido por medio de un beneficio.

B CATEGORÍA. El símbolo y el color indican la categoría de la construcción, y deberán ser considerados para cumplir los requisitos de los artistas y los proyectos.



Baño



Agua



Consumible



Photo Op



Servicio



C AMENIDAD. Indica que esta construcción es una amenidad. Tienes que avanzar en el track de amenidades inmediatamente después de colocarla en tu sede.



D PATROCINADOR. Indica que esta construcción es un patrocinador. Cobrarás el monto indicado durante algunas acciones de actualización (ver página 18).



Utiliza la ficha de suma de patrocinios para llevar el conteo del monto de patrocinios que tienes actualmente.



E PUNTOS DE VICTORIA. Otorga los puntos de victoria señalados al final de la partida.



F RESTRICCIÓN DE ADYACENCIA. La construcción deberá ser colocada en un espacio adyacente a un **escenario**.



G NÚMERO DE JUGADORES MÍNIMO. El mínimo número de jugadores necesarios para usarse en la partida.



H IMAGEN. Ilustración temática.

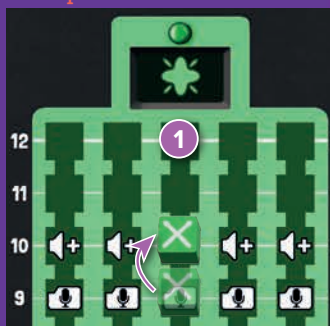
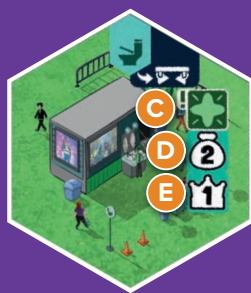


El beneficio de **C amenidad** te hace **avanzar inmediatamente en el 1 track de amenidades**, por este motivo se resalta con un **signo de exclamación**.

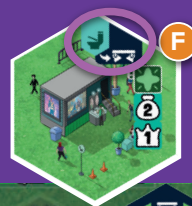
Los **D patrocinadores** otorgan dinero **durante las acciones de actualización**.

Los **E puntos de victoria** se cuentan **al final de la partida**.

Como recordatorio, los beneficios se encuentran en el orden en que se tienen que aplicar: inmediatamente, durante la partida y al final de la partida.



Estos son **lugares válidos** para colocar una construcción con **F restricción de adyacencia**. Estos lugares se consideran adyacentes a escenarios.



Escenarios

Los escenarios siempre te **otorgan un tablero de alineación**, que te servirá para contratar artistas (ver página 12). Los escenarios tienen **tres tamaños diferentes: 1, 2 o 3 estrellas**.

Los escenarios tienen la siguiente disposición:

A TAMAÑO DEL ESCENARIO. Las estrellas indican el tamaño del escenario. Cuando colocas un escenario, debes de tomar un tablero de alineación del mismo número de estrellas.

B DELIMITACIÓN DE ESCENARIO. Las losetas tienen un color de pasto distinto a las construcciones.

Tu sede tiene la siguiente restricción:

C INDICADOR DE ESCENARIO. Solo algunos espacios son válidos para colocar escenarios. Estos tienen que cubrir al menos un espacio con este indicador. Cualquier construcción también puede colocarse en estos espacios.



Ejemplo: colocar una construcción

Janis quiere colocar un Baño y **1** mueve el fader de construcciones, sin obtener ningún beneficio.

Para poder colocar la construcción, debe tener un espacio disponible **2** adyacente a un escenario.

3 Paga 10, toma la loseta, la voltea y la coloca **4** adyacente a un escenario. Al tener indicador de **5** amenidad, **6** avanza de inmediato en el track de amenidades.

Cómo **7** ha rodeado una casilla con obstrucción obtiene el beneficio correspondiente y decide **8** avanzar nuevamente en el track de amenidades.

El beneficio de **9** patrocinador lo obtendrá cuando se cobren patrocinios y los **10** puntos de victoria los sumará al finalizar la partida.

Ejemplo: colocar un escenario

Simone quiere colocar un escenario de 3 estrellas y **1** mueve el fader de construcciones, obteniendo el **2** beneficio de cobrar 2.

3 Rellena el mercado de construcciones. **4** Coloca el escenario sobre un espacio con el **5** indicador de escenario y los espacios vacíos necesarios. Toma un **6** tablero de alineación de 3 estrellas.

7 El resto de las jugadoras cobran dinero equivalente a su precio de boleto. Tarja cobra 3. Stevie cobra 5. El fader llegó a la última posición, desencadenando la acción de actualización.



B) Fader de artistas



3) MONO Contratar un artista

ESTA ACCIÓN TE PERMITE COLOCAR UN ARTISTA EN TU ALINEACIÓN.

Toma cualquier artista del mercado de artistas. Paga el costo multiplicado por el volumen actual del género, dale la vuelta y colócalo en un horario de tus tableros de alineación. Incrementa el volumen de su género y obtén su entusiasmo multiplicado por el multiplicador del horario asignado.

Algunos artistas tienen requisitos y solo podrás contratarlos si cumples con éstos. Todos los artistas tienen restricción de horario y deberás contar con un espacio disponible que corresponda al horario (día o noche) y al tamaño exacto del escenario (1, 2 o 3 estrellas) para poder contratarlos. Una vez colocado el artista en tu alineación, ya no lo podrás mover.



4) STEREO Cobrar dinero

ESTA ACCIÓN TE PERMITE COBRAR DINERO CON BASE EN TU ASISTENCIA Y PRECIO DEL BOLETO.

El jugador en turno:



Rellena los espacios vacíos del mercado de artistas.



Recibe en dinero la suma del valor de su asistencia y precio del boleto.

Si la suma es menor a 5, cobra 5.

Los demás jugadores:



Cobran dinero equivalente al valor de su precio del boleto.



Artistas

Las losetas de artistas otorgan diferentes **beneficios**: **entusiasmo y puntos de victoria**. Cada artista está asociado a un **género**. El volumen del género modifica el costo de los artistas y los puntos de victoria que otorgan al final de la partida. **Los artistas tienen que ser colocados en tableros de alineación** que correspondan al horario y al tamaño exacto del escenario. Su entusiasmo es multiplicado por el multiplicador en el horario asignado.

Los artistas tienen un **anverso** (cuando están en el mercado) y un **reverso** (cuando han sido colocados en la alineación). El anverso es el único que muestra el costo y los requisitos del artista.

Los artistas tienen la siguiente disposición:



A COSTO. El costo se multiplica por el volumen del género.

B GÉNERO DEL ARTISTA. El volumen del género multiplica el costo del artista.



C REQUISITOS. La sede deberá contar con los tipos de construcciones indicados para poder contratar al artista. Ver sección "Requisitos de artistas y proyectos" (página 17).



D ENTUSIASMO. El número de caras determina el número de espacios que se avanzan en el track de entusiasmo. El multiplicador en el horario del tablero de alineación modifica el entusiasmo.



E RESTRICCIÓN DE HORARIO Y ESCENARIO.



Indica el horario (día o noche) y el escenario (1, 2 o 3 estrellas) en el que puede ser asignado el artista en los tableros de alineación. Tiene que coincidir exactamente con el horario y el escenario, al menos que un beneficio permita pasarlo por alto.

F NOMBRE DEL ARTISTA.



G PUNTOS DE VICTORIA. Otorga los puntos de victoria acorde al volumen del género al final de la partida.



Si hay más de un artista del mismo género tocando al mismo tiempo, solo 1 otorga los puntos de victoria.



Anverso



Reverso



Anverso



Reverso



Tableros de alineación

Los tableros de alineación son necesarios para contratar artistas. Los artistas deben colocarse en un horario válido. Un horario se determina tanto por el tamaño del escenario (1, 2 o 3 estrellas) cómo por la hora del día (día o noche).

Después de colocar un artista en un horario, **siempre se aumenta el volumen del género del artista y se avanza en el track de entusiasmo.**



Los tableros de alineación tienen la siguiente disposición:

- A TAMAÑO.** Tamaño del escenario (1, 2 o 3 estrellas).
- B NOMBRE.** Nombre del escenario.
- C PUNTOS DE VICTORIA.** Los escenarios otorgan puntos de acuerdo al número de artistas asignados al terminar la partida.

Los artistas se colocan de inmediato en un tablero de alineación y, una vez colocados, no se pueden mover.

Para contratar un artista, tienes que cumplir con sus requisitos y contar con un horario válido en la alineación.

D2 El horario bloqueado no puede ser usado, a menos de que se haya obtenido la ficha de "horario desbloqueado" al alcanzar el beneficio **D3** en el track de amenidades.

D HORARIO. Cada escenario tiene 4 horarios (2 de día y 2 de noche).

Los festivales de música publican el orden de los artistas de abajo hacia arriba, colocando las cabezas del cartel en la parte superior; por la cual los horarios de día se muestran abajo y los horarios de noche arriba.



D1 HORA DEL DÍA. Los dos espacios inferiores corresponden al día y los dos espacios superiores corresponden a la noche.



D2 HORARIO BLOQUEADO. Todos los escenarios tienen el horario superior bloqueado y solo se puede usar si se desbloquea en el track de amenidades.



D3 AUMENTA EL VOLUMEN DEL GÉNERO. Recordatorio de que el volumen del género del artista debe incrementarse un lugar.

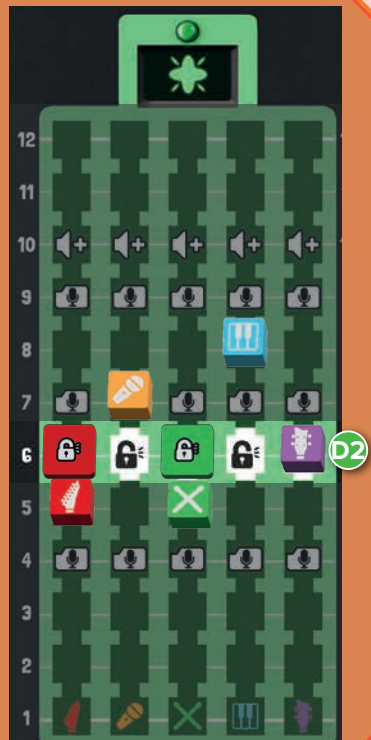
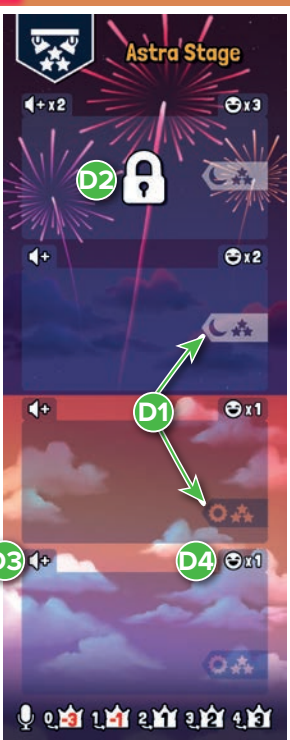
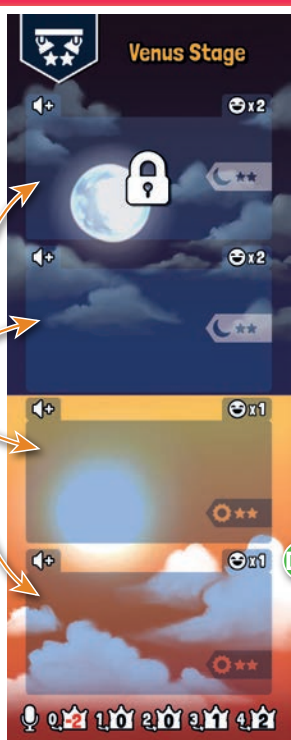
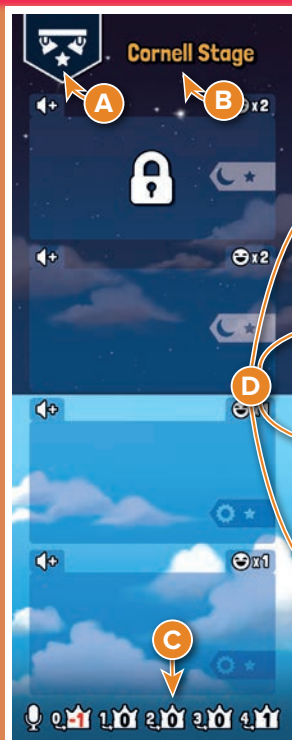


Algunos horarios incrementan dos veces el volumen.



D4 MULTIPLICADOR DE ENTUSIASMO. Multiplica el entusiasmo del artista. Avanza el número de caras por el multiplicador. Tienes que avanzar el número exacto de espacios en el track de entusiasmo, a menos que llegues al final del track.

Evita dejar escenarios vacíos para no perder puntos de victoria al final de la partida.





Popularidad / Volumen del género

La popularidad de cada género se mide utilizando las perillas de volumen en el tablero principal. El volumen determina el costo de los artistas al momento de contratarlos, ya que multiplican su costo por su volumen. El volumen también determina los puntos de victoria que los artistas otorgan al final de la partida.

Cada línea en la perilla indica una posición, por lo que al aumentar el volumen se debe girar la perilla apuntando a la siguiente línea. El valor actual del volumen se determina por el último número alcanzado.

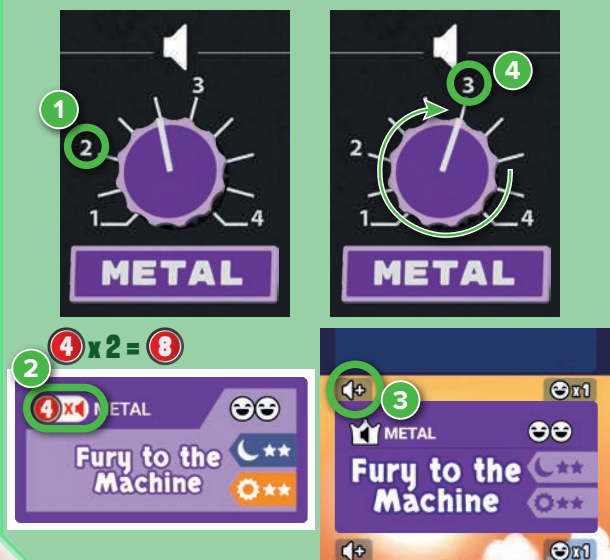


Contratar artistas siempre aumenta el volumen de su género.

Después de contratar a un artista y colocarlo en tu alineación, se incrementará el volumen del género. Esto significa que el **costo del artista corresponde al volumen del género ANTES de contratarlo**.

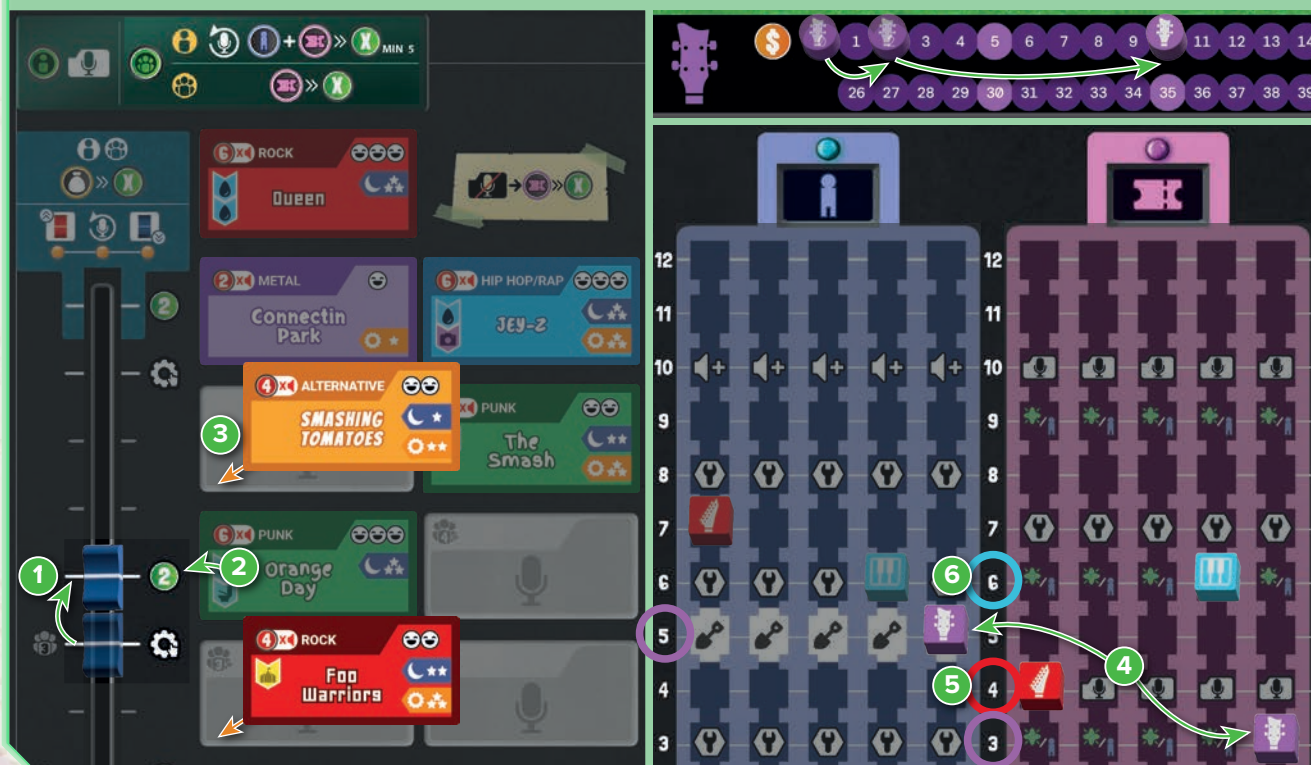
Ejemplo: aumentar volumen

El volumen del género **1 Metal está en nivel 2**. **Tarja** decide contratar un artista de Metal **2 pagando 8** (costo de la artista) x 2 (volumen) = 8. Después de colocar al artista en su alineación, **3 el volumen incrementa** una posición, llegando al **4 nivel 3**.



Ejemplo: cobrar dinero

Janis quiere cobrar dinero y **1 mueve el fader de artistas**, obteniendo el **2 beneficio de cobrar 2**. **3 Rellena el mercado de artistas**. **Janis 4 cobra 5** (valor de asistencia) + **3** (valor de precio del boleto) = 8. El resto de los jugadores cobran dinero equivalente a su precio de boleto. **5 Stevie cobra 6**. **6 Simone cobra 4**.



C) Fader de proyectos



5) MONO Completar un proyecto

ESTA ACCIÓN TE PERMITE COMPLETAR UN PROYECTO QUE TE OTORGA BENEFICIOS ÚNICOS.

Selecciona un proyecto de tu mano o de los que se encuentran boca arriba en el mercado. **Paga el costo**, tomando en cuenta que tendrás que pagar 3 extra por cada proyecto que hayas completado de la misma categoría, y **colócalo boca arriba** cerca de tu tablero.

Obtén sus beneficios en el orden que desees, aunque recomendamos que sea de izquierda a derecha.

Algunos proyectos tienen requisitos y solo podrás completarlos si cumples con ellos.

Se sugiere colocar los proyectos arriba o a la izquierda del tablero para tener una visión clara de los proyectos que ya has completado y su categoría. No es necesario que los veas por completo, sino que puedas identificar su categoría.



6) STEREO Vender proyectos

ESTA ACCIÓN TE PERMITE DESCARTAR PROYECTOS Y RECIBIR DINERO A CAMBIO.

El jugador en turno:



Toma un proyecto del mercado de proyectos.



Descarta cualquier número de proyectos, cobrando 5 por cada proyecto que descartes.



Los demás jugadores:

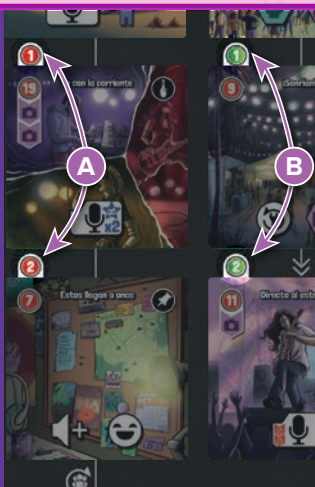


Descartan cualquier número de proyectos, cobrando 4 por cada proyecto que descarten.

Tomar o completar algunos proyectos del mercado tiene **A** un costo o **B** un cobro, de acuerdo a su posición. **Debes de poder cubrir este costo ANTES de tomarlo o completarlo.**



Tendrás que pagar 3 por cada proyecto de la misma categoría que hayas completado previamente.



Proyectos

Los proyectos otorgan **diferentes beneficios** al ser **completados**. Cada uno de ellos **pertenece a una categoría**. Si completas proyectos de diferentes categorías, recibirás más puntos de victoria. Si completas proyectos de una misma categoría, tendrás que pagar un costo extra.

No hay límite para el número de proyectos en mano o completados. Entre más proyectos completes de diferentes categorías, más puntos de victoria obtendrás al final de la partida.

Los proyectos tienen la siguiente disposición:

A TÍTULO. Nombre del proyecto.



B COSTO. Deberás pagarlo para completar el proyecto.



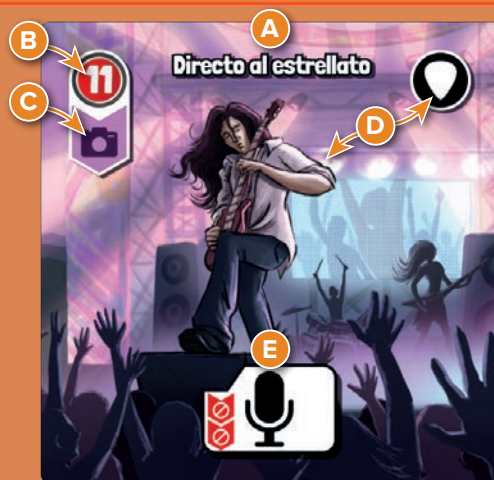
C REQUISITOS. Deberás cumplir con los requisitos para poder completar el proyecto. Ver sección "Requisitos de artistas y proyectos" (página 17).



D CATEGORÍA. Tanto el ícono como la imagen de fondo representan la categoría.

E BENEFICIOS. Los beneficios que obtienes al completar el proyecto. Puedes recibirlos en el orden que desees. Ver sección "Beneficios" (página 18). Solo puedes pasar por alto un beneficio, si no es posible realizarlo.

Los beneficios de los proyectos NUNCA tienen costos extras. Si el proyecto permite contratar artistas o colocar construcciones, estas acciones no tienen costo.



El paso 5 del turno del jugador es "revisar mercados". Si hay espacios vacíos en el mercado de proyectos, las cartas restantes deben deslizarse siguiendo la flecha y después los espacios vacíos deben llenarse con las cartas superiores del mazo. Ver sección "revisar mercados" (página 21).

Ejemplo: completar un proyecto

Stevie quiere completar el proyecto “Terreno de feria” del mercado de proyectos y **1** **mueve el fader de proyectos**, obteniendo el beneficio de **2** **cobrar 2**.

El proyecto tiene un **3** **costo de 14**, su posición en el mercado tiene un **4** **costo extra de 1** y ya tiene otro proyecto completado de la misma categoría que causa un **5** **costo extra de 3**. **6** **Paga 18** y obtiene los beneficios mostrados en la carta.

Stevie **7** **coloca una construcción** del mercado como primer beneficio. La construcción la hace **8** **avanzar en el track de amenidades**. Como segundo beneficio, puede avanzar el entusiasmo de 1 a 2 espacios, así que decide **9** **avanzar el entusiasmo 2 espacios** y esto le otorga el beneficio de **10** **avanzar en el track de asistencia**.

11 **Coloca el proyecto** junto a sus proyectos completados cerca del tablero personal.

Finalmente, se deslizan los proyectos y se llenan los espacios vacíos.



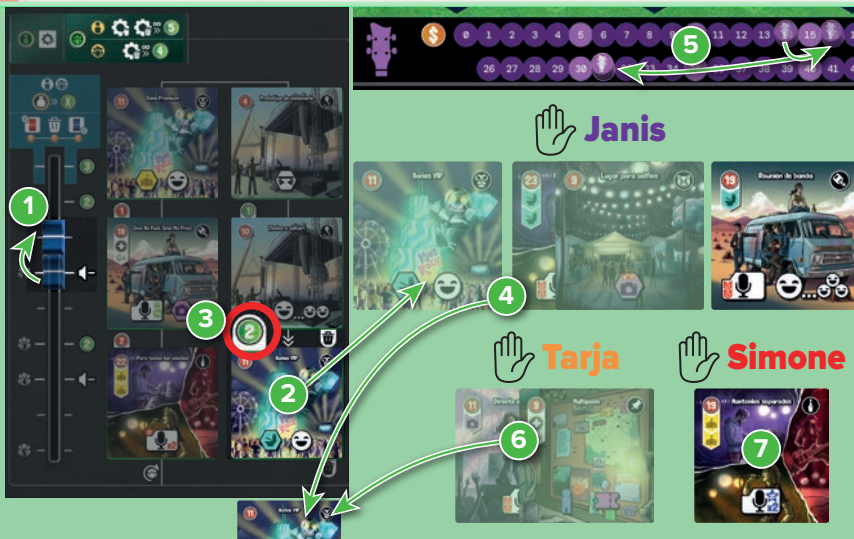
Ejemplo: vender proyectos

Janis quiere vender proyectos y **1** **mueve el fader de proyectos**, sin recibir algún beneficio.

2 **Toma un proyecto** del mercado, **3** **cobrando 2** por su posición. Tiene 4 proyectos en mano y decide **4** **descartar 3 de sus proyectos**, incluyendo el que acaba de tomar del mercado, **5** **cobrando 15** (5 por cada proyecto descartado).

El resto de los jugadores pueden vender proyectos, pero recibiendo 4 por cada proyecto descartado. **6** **Tarja** **descarta 2 proyectos y cobra 8**. **7** **Simone** **decide no descartar proyectos**.

Finalmente, se deslizan los proyectos y se llenan los espacios vacíos.



Requisitos de artistas y proyectos

LOS ARTISTAS Y PROYECTOS TIENEN REQUISITOS QUE DEBES DE CUMPLIR PARA PODER CONTRATARLOS O COMPLETARLOS.

- Tener, al menos, una construcción de tipo Baño.
- Tener, al menos, una construcción de tipo Agua.
- Tener, al menos, una construcción de tipo Consumible.
- Tener, al menos, una construcción de tipo Photo Op.
- Tener, al menos, una construcción de tipo Servicio.



A veces es necesario tener dos construcciones del mismo o diferente tipo, en este caso 2 de Agua.



Tu valor de amenidades debe ser igual o mayor a X.



Tu valor de asistencia debe ser igual o mayor a X.



Tu valor de precio de boleto debe ser igual o mayor a X.

Beneficios

OBTENER BENEFICIOS ES LA MEJOR FORMA DE TENER ACCIONES ADICIONALES EN TU TURNO.

Ningún beneficio tiene costos adicionales, por lo que no tienes que pagar para obtenerlos. Hay diferentes formas de obtener estos beneficios:

Los faders de acción otorgan un beneficio cuando se mueven a **A un espacio con un beneficio a la derecha.**

Los tracks de amenidades, asistencia y precio del boleto otorgan un beneficio cuando las fichas **B caen sobre ellos.** En los tracks hay **C 2 beneficios permanentes**; al alcanzar alguno, toma la ficha de recordatorio y colócala en tu tablero.

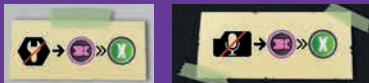
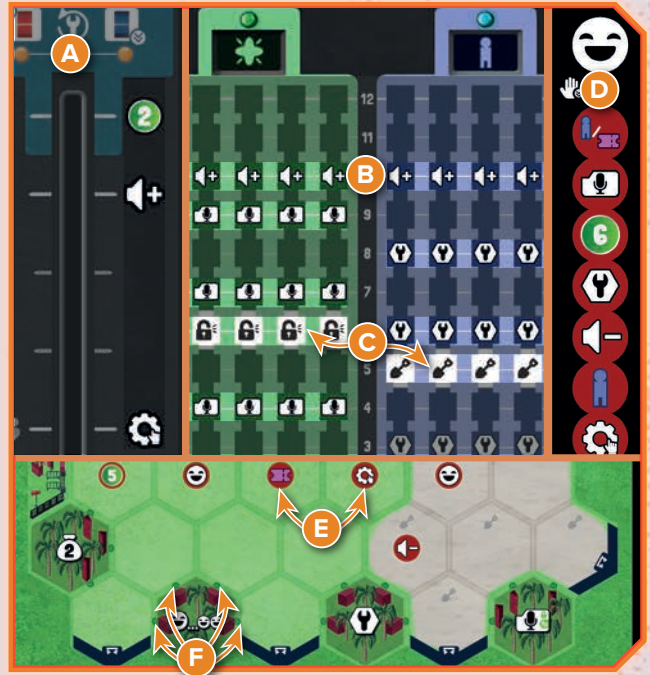
El track de entusiasmo siempre otorga un beneficio. Sin importar el número de espacios que se hayan avanzado, solo otorga el beneficio de **D la casilla donde la ficha haya caído.** Cuando llegues a la última casilla del track de entusiasmo detente, sin tomar en cuenta el entusiasmo sobrante, recibe el beneficio e inmediatamente mueve tu ficha a la posición inicial.

La sede otorga beneficios de dos diferentes formas: si una loseta **E cubre un beneficio** en un círculo del color del jugador o si varias losetas **F rodean por completo un espacio con obstrucciones** y un beneficio. Los espacios con obstrucciones no pueden ser cubiertos y, para recibir su beneficio, todas sus flechas de adyacencia tienen que apuntar a un escenario o construcción.

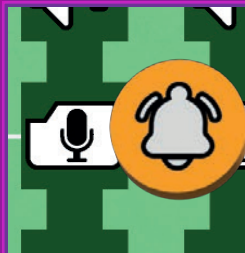
Para la descripción de cada beneficio, revisa la hoja de referencia.

Los beneficios inmediatos son acciones que se realizan de manera adicional a la acción que las desencadenó.

Los beneficios permanentes son privilegios constantes que se obtienen en diferentes momentos de la partida.



No obtengas el beneficio si eres incapaz de hacerlo. Si éste era colocar una construcción o contratar un artista, puedes cobrar el valor de tu precio del boleto.



Recordatorios de acción

Una acción o proyecto puede desencadenar múltiples beneficios. Tienes libertad de obtener estos beneficios en el orden que desees, así que cuentas con **4 recordatorios de acción de tu color** para evitar que se te olvide realizar alguno. Coloca un recordatorio en el tablero principal o en tu área de jugador sobre una acción pendiente por realizar y retírala, una vez realizada.

Al final de tu turno, no debe haber recordatorios colocados. Éstos sólo son de apoyo y no es necesario usarlos.

Acciones de actualización

ESTAS ACCIONES SE REALIZAN CUANDO UN FADER DE ACCIÓN LLEGA AL ÚLTIMO ESPACIO DEL TRACK.

Deberás llevar a cabo las acciones después de haber terminado tu acción. **Te sugerimos colocar un recordatorio de acción sobre la acción de actualización en el momento que el fader de acción se mueve a la última posición.**

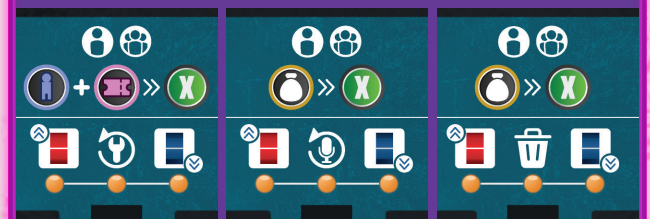
Cada fader tiene una acción de actualización que le corresponde:

- | | |
|----------------------------------|------------------------------------|
| A Fader de construcciones | 1 Actualizar construcciones |
| B Fader de artistas | 2 Actualizar artistas |
| C Fader de proyectos | 3 Actualizar proyectos |

Las acciones de actualización tienen dos secciones:

La sección superior es realizada por todos los jugadores y otorgan un ingreso de dinero.

La sección inferior avanza el fader maestro, rellena / actualiza el mercado correspondiente y regresa el fader de acción a su posición inicial.



1) Actualizar construcciones

ESTA ACCIÓN SE REALIZA CUANDO EL FADER DE CONSTRUCCIONES LLEGA AL FINAL DEL TRACK.



Todos los jugadores:



Cobran la suma de sus valores en los tracks de asistencia y precio del boleto.

Acciones generales:



Avanza el fader maestro.



Rellena los espacios vacíos en el mercado de construcciones con losetas de la bolsa de construcciones.

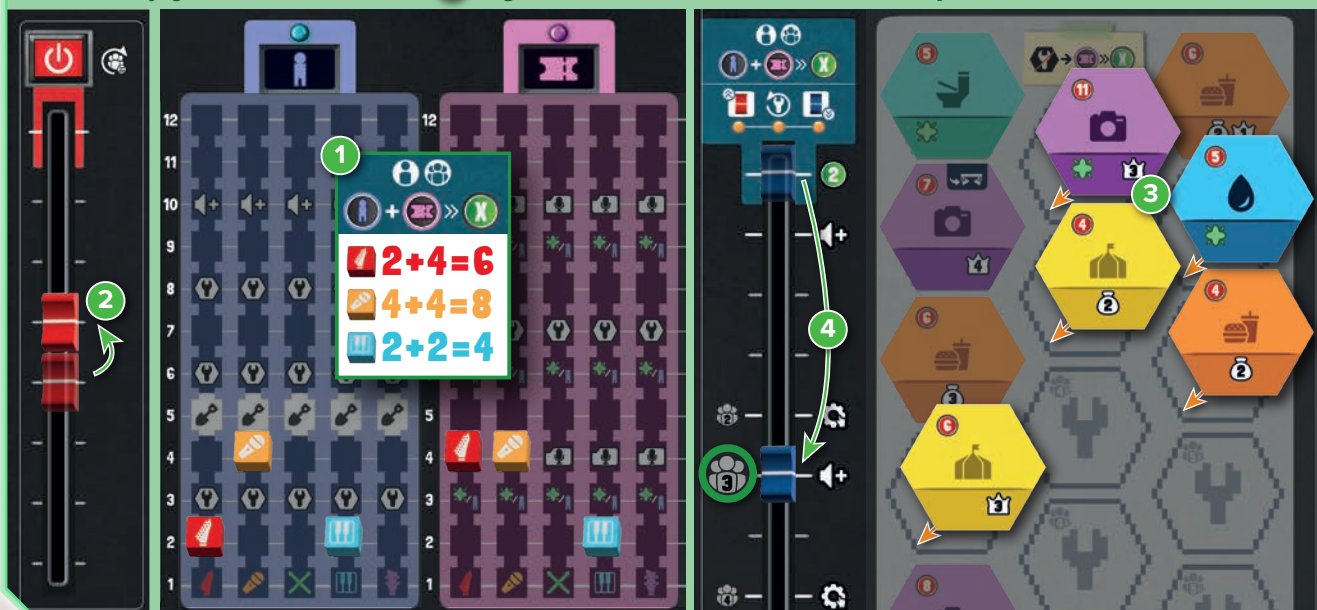


Regresa el fader de construcciones al espacio correspondiente al número de jugadores (el mismo espacio en el que inició).

Ejemplo: Actualizar construcciones

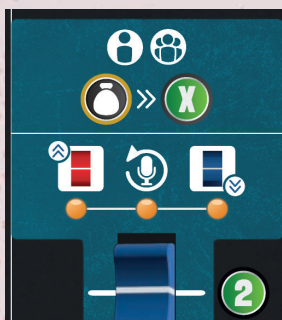
Simone movió el fader de construcciones hasta la última posición. Después de realizar su acción, ocurre lo siguiente:

- 1 **Todas las jugadoras cobran la suma de su asistencia y precio del boleto.** **Simone** cobra 6 (2 + 4). **Tarja** cobra 8 (4 + 4). **Stevie** cobra 4 (2 + 2).
- 2 **Avanzan el fader maestro.**
- 3 **Rellenan los espacios vacíos del mercado de construcciones** de acuerdo al número de jugadoras, en este caso 3.
- 4 **Regresan el fader de construcciones a su posición inicial.**



2) Actualizar artistas

ESTA ACCIÓN SE REALIZA CUANDO EL FADER DE ARTISTAS LLEGA AL FINAL DEL TRACK.



Todos los jugadores:



Cobran la suma de sus valores de patrocinios en su sede, tanto de las construcciones, cómo de los beneficios por haber rodeado espacios con obstrucciones. Puedes usar tu ficha "suma de patrocinios" para llevar la cuenta.

Acciones generales:



Avanza el fader maestro.



Rellena los espacios vacíos en el mercado de artistas con losetas de la bolsa de artistas.



Regresa el fader de artistas al espacio correspondiente al número de jugadores (el mismo espacio en el que inició).

Ejemplo: Actualizar artistas

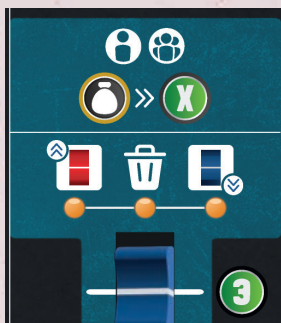
Stevie movió el fader de artistas hasta la última posición. Después de realizar su acción, ocurre lo siguiente:

- 1 **Todas las jugadoras cobran sus patrocinios.** **Stevie** cobra 9 (1 + 3 + 3 por construcciones con patrocinio y 2 más por espacios con beneficio de patrocinio).
- 2 **Avanzan el fader maestro.**
- 3 **Rellenan los espacios vacíos del mercado de acuerdo al número de jugadoras, en este caso 3.**
- 4 **Regresan el fader de artistas a su posición inicial.**



3) Actualizar proyectos

ESTA ACCIÓN SE REALIZA CUANDO EL FADER DE PROYECTOS LLEGA AL FINAL DEL TRACK.



Todos los jugadores:



Cobran la suma de sus valores de patrocinios en su sede, tanto de las construcciones, cómo de los beneficios por haber rodeado espacios con obstrucciones.

Puedes usar tu ficha "suma de patrocinios" para llevar la cuenta.

Acciones generales:



Avanza el fader maestro.



Descarta los proyectos del mercado que tengan este ícono debajo. **Puede no haber proyectos debido a que fueron completados o tomados.**

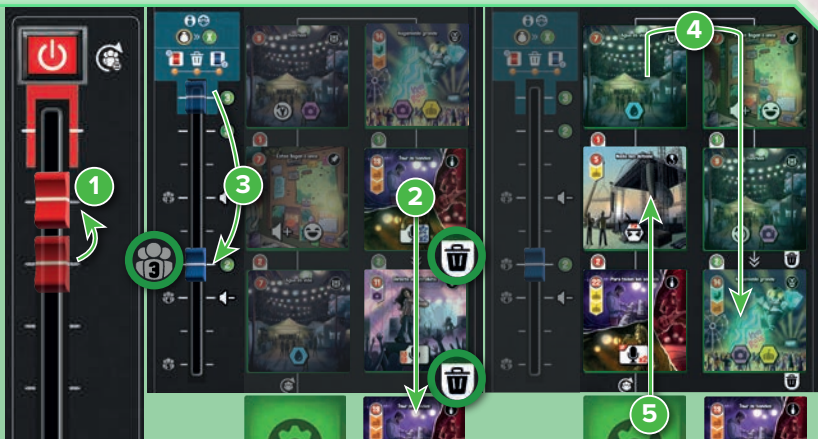


Regresa el fader de proyectos al espacio correspondiente al número de jugadoras (el mismo espacio en el que inició).

Ejemplo: Actualizar proyectos

Tarja movió el fader de artistas hasta la última posición. Después de realizar su acción, ocurre lo siguiente: **Todas las jugadoras cobran sus patrocinios.** Ver ejemplo anterior. 1 **Avanzan el fader del track maestro.** 2 **Descartan los proyectos señalados.** 3 **Regresan el fader de proyectos a su posición inicial.** Después de la acción de actualización, 4 **desplazan los proyectos** y 5 **rellenan los espacios vacíos.**

La próxima vez que el fader maestro avance, se desencadenará el fin de la partida.



Fader maestro

El fader maestro determina los turnos restantes para terminar la partida. **Una vez que el fader llegue a la última posición, se desencadenará el fin de la partida.** Todos los jugadores tendrán el mismo número de turnos.



Cuando el fader maestro llegue hasta arriba, la partida terminará después de que el jugador sentado a la derecha del jugador inicial termine su turno.

Si el jugador a la derecha del jugador inicial llevó el fader maestro a la última posición, ningún otro jugador realizará otro turno.

Objetivos públicos

El juego incluye distintos objetivos públicos identificados como A y B. Se utilizan 2 objetivos de cada letra en cada partida. A su vez, los objetivos públicos están divididos en objetivos de **velocidad** o **fin de juego**. Se sugiere elegir los objetivos al azar, pero se pueden elegir objetivos de un tipo o del otro, dependiendo de la partida que se desee tener.

Los objetivos de velocidad son utilizados para una partida más competitiva.

Los objetivos otorgan los puntos de victoria mostrados en la carta, de acuerdo a la posición del marcador de los jugadores al final de la partida.



Para la descripción de las cartas de objetivos, revisa la hoja de referencia.

Para tu primera partida se recomienda utilizar los objetivos marcados con una mano.



⚡ Objetivos de velocidad

Estos objetivos otorgan más puntos de victoria al jugador que lo complete antes que los demás. Durante tu turno podrás colocar tus marcadores de objetivo, debajo de los objetivos que hayas completado, en el espacio disponible más a la izquierda. **No puedes colocar más de un marcador en el mismo objetivo y puedes completar múltiples objetivos durante tu turno, pero no puedes completarlos durante el turno de otro jugador.**

Ejemplo: Objetivo de velocidad

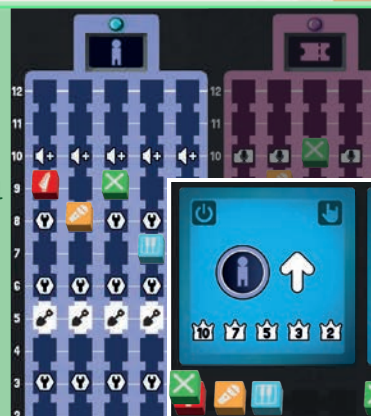
Durante su turno, **Janis completa tanto un objetivo A** (tener cada uno de los cinco tipos de construcciones), **como un objetivo B** (tener 3 géneros en su alineación, cada uno con 2 artistas). **Coloca su marcador debajo de los objetivos** en el espacio más a la izquierda disponible.

🔌 Objetivos de fin de juego

Estos objetivos se revisan al final de la partida y otorgan más puntos de victoria al jugador que mejor haya cumplido el objetivo. Una vez terminada la partida, revisen estos objetivos y coloquen sus marcadores en orden, empezando por quien mejor haya cumplido el objetivo. **En caso de empate, los jugadores empatados colocarán ambos su marcador en el mismo espacio.** Los jugadores que no tengan ningún componente requerido por el objetivo, no colocarán su marcador en ninguna posición.

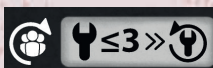
Ejemplo: Objetivo de fin de juego

Al final de la partida, se revisa el objetivo de fin de juego que otorga más puntos de victoria a quien haya avanzado más en el track de asistencia. **Simone y Joan** empatan en primer lugar colocando sus marcadores en la primera posición. **Tarja** coloca su marcador en la siguiente posición, seguida en último lugar por **Stevie**.

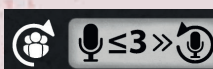


Revisar mercados

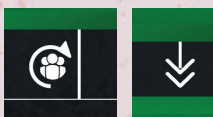
AL FINAL DE TU TURNO, SI ALGUNA DE LAS SIGUIENTES CONDICIONES SE CUMPLEN, REFRESCA EL MERCADO COMO SE INDICA.



Si el mercado de construcciones tiene **3 o menos construcciones**, rellena el mercado.



Si el mercado de artistas tiene **3 o menos artistas**, rellena el mercado.



Si el mercado de proyectos tiene **espacios vacíos**, desliza los proyectos restantes siguiendo la flecha y rellena el mercado.



Fin del juego y puntuación

EL JUEGO TERMINA CUANDO EL FADER MAESTRO LLEGA AL ÚLTIMO ESPACIO Y TODOS HAN REALIZADO EL MISMO NÚMERO DE TURNOS.

EL GANADOR SERÁ EL JUGADOR CON MÁS PUNTOS DE VICTORIA. ¡SU FESTIVAL ES EL MÁS EXITOSO!

Para ayudar a los jugadores a determinar el éxito de su festival, se incluye un bloc que facilitará la suma.

Una vez finalizada la partida, evalúen los objetivos de fin de juego, si los hubiere, y después cuenten los puntos de victoria de cada festival.

En caso de empate, gana el jugador con más artistas en su alineación. Si el empate persiste, gana el jugador con la mayor asistencia. Si aún persiste, gana el jugador con el mayor número de amenidades. Si aún persiste, gana quien tenga más objetivos completados. El último criterio de desempate será quien haya terminado con más dinero.

Si no hay forma de determinar un ganador único, los jugadores empatados compartirán la victoria: ¡Sus festivales fueron los más exitosos!

Ejemplo: Puntuación final

Utiliza cada línea de la parte superior en la hoja de puntuación para sumar los PV de cada género. En este ejemplo se muestra el cálculo de cada renglón en el siguiente orden: Metal, Punk, Alternative, Rock y Hip Hop/Rap.

Simone

🎤	9
🎤	2
🎤	12
🎤	4
🎤	3
🎤	/
🎤	/
🎤	/
🎤	30
🎵	14
🎵	26
🎵	12
🎵	4
🎵	3
🎵	5
🎵	
🎵	
🎵	94

The Smeeths y Dinosaur Sr. del género Alternative tocan al mismo tiempo. Sólo uno de ellos otorga PV.

Suma tus puntos de victoria (PV) en las siguientes categorías:

ALINEACIÓN. Multiplica los PV de cada género, de acuerdo a su volumen final, por el número de artistas de ese género en tu festival.

Cada género está representado por una línea distinta en la hoja de puntuación. Si hay más de un artista del mismo género tocando al mismo tiempo, solo cuenta uno.

TRACKS. Identifica tu ficha más baja en los tres tracks (amenidad, asistencia y precio del boleto) y obtén los PV a su derecha.

OBJETIVOS. Suma los PV mostrados arriba de tus marcadores de objetivos completados.

SEDE. Suma los PV de las construcciones en tu sede.

PROYECTOS. Agrupa los proyectos con diferentes categorías y obtén PV de acuerdo a la tabla en tu tablero personal. Puedes tener múltiples grupos, suma los puntos de cada grupo.

ESCENARIOS. Suma los PV de cada tablero de alineación de acuerdo al número de artistas en cada uno y su tabla inferior.

5 DINERO. Por cada 5 de dinero sobrante (redondeado hacia abajo) obtén 1 PV.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Puedo construir en el área de lodo?

No, tienes que haber alcanzado el ícono de “terreno desbloqueado”  en el track de asistencia u obtener un beneficio que te lo permita.

¿Puedo mover las construcciones, escenario o artistas una vez colocadas en mi sede o alineación?

No, las construcciones, escenarios y artistas se colocan inmediatamente en la sede o los tableros de alineación. Una vez colocados no podrás moverlos.

¿Puedo colocar artistas en horarios bloqueados en los tableros de alineación?

No, tienes que haber alcanzado el ícono de “horarios desbloqueados”  en el track de amenidades u obtener un beneficio que te lo permita.

Obtuve el beneficio de contratar un artista haciendo caso omiso de sus restricciones, ¿puedo colocarlo en cualquier horario?

No, puedes pasar por alto las restricciones de la artista, pero tienes que seguir respetando el tamaño y horario del escenario.

Obtuve el beneficio de contratar un artista haciendo caso omiso de su horario, ¿puedo pasar por alto sus requisitos?

No, puedes colocar al artista en cualquier horario en los tableros de alineación, hasta en los bloqueados, pero aun así tienes que cumplir con los requisitos de la artista.

Al colocar un artista en los tableros de alineación, ¿tengo que respetar el número de estrellas?

Sí, la restricción de horario aplica para el tamaño exacto del escenario (1, 2 o 3 estrellas) y su horario (día o noche).

¿Cada vez que contrato a un artista tengo que aumentar el volumen de su género?

Sí, siempre tienes que subir el volumen del género del artista cuando después de contratarlo, ya sea por la acción de “Contratar artista”, proyectos o algún otro beneficio. Los horarios en los tableros de alineación tienen el ícono correspondiente y el horario superior en el escenario de 3 estrellas aumenta dos veces el volumen.

¿Cada vez que contrato a un artista tengo que aumentar el entusiasmo?

Sí, siempre tienes que avanzar en el track de entusiasmo después de colocar un artista en un tablero de alineación, recordando que los espacios avanzados pueden aumentar por el multiplicador en el horario del tablero de alineación.

Cuando avanzo en el track de entusiasmo, ¿obtengo el beneficio de todas las casillas que avancé?

No, solo obtienes el beneficio de la casilla en la que cae tu ficha. En un mismo turno puede que avances varias veces en tu entusiasmo, pero solo obtendrás el beneficio en las casillas en las que caiga la ficha. Es decir, recibes un beneficio por movimiento, sin importar el número de lugares que hayas avanzado.

Cuando llego a la última posición en el track de entusiasmo, ¿sigo contando desde el inicio?

No, detente en la última casilla ignorando cualquier entusiasmo extra que tuvieras, obtén el beneficio de la última casilla y después reinicia tu entusiasmo. Podrás avanzar tu entusiasmo con futuras acciones o beneficios.

Al completar un proyecto, ¿tengo que pagar por el artista que estoy contratando o la construcción que estoy colocando?

No, los beneficios recibidos no involucran costos extras, por lo que, si obtienes una acción de contratar un artista o colocar una construcción, no necesitas pagar su costo.

Al final de la partida, ¿debemos cobrar dinero antes de que el juego termine si el último jugador es quien llevó el fader maestro a la última posición?

Sí, la acción de cobrar dinero se realiza antes de mover el fader maestro.

¿Hay forma de recordar cuáles son las categorías que dan puntos de victoria al finalizar el juego?

Sí, a la derecha del fader maestro hay un recordatorio de las categorías que otorgan puntos de victoria. También puedes ver el detalle en la hoja de ayuda.

CONSEJOS DE ESTRATEGIA

- No hay una sola estrategia para ganar el juego, pero los objetivos te ayudan a enfocarte en metas y te darán puntos de victoria.
- Aumentar la asistencia, las amenidades y el precio del boleto te ayuda a obtener más puntos de victoria, dado que se otorgan puntos por la ficha más baja. Evita dejar abajo uno de los tres tracks para obtener más puntos de victoria.
- Completar proyectos te ayudará a realizar varias acciones en un mismo turno y te otorgarán puntos de victoria (si pertenecen a una categoría diferente), así que considera pagar un precio mayor.
- Busca obtener ingresos colocando construcciones con patrocínios y avanzando en el track de precio del boleto.

REFERENCIA RÁPIDA

Preparación

FADERS. Coloca el fader maestro en la posición más baja. Coloca los faders de acción de acuerdo al número de jugadores.

OBJETIVOS PÚBLICOS. Selecciona cartas al azar correspondientes a las letras del tablero.

PREPARACIÓN DEL TABLERO. Llena los mercados de construcciones, proyectos y artistas. Selecciona los géneros y coloca su volumen en 1. Deja los escenarios y tableros de alineación cerca del tablero.

PREPARACIÓN DEL JUGADOR. Cada jugador recibe 1 tablero de jugador, 9 fichas de su color y 7 fichas de cartón. Selecciona el jugador inicial y reparte las cartas de preparación empezando con el 1. Realiza la preparación de acuerdo a las cartas. Cada jugador coloca una ficha en los tres tracks principales.

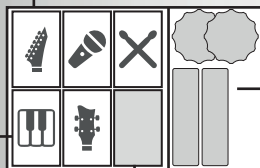
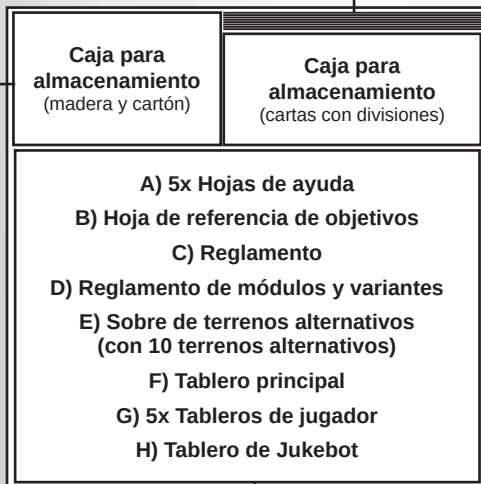
Para referencia del “Turno del jugador”, “Acciones”, “Acciones de Actualización”, “Beneficios” y el “Fin del juego y puntaje”, utiliza las hojas de ayuda. Se incluye una por jugador.



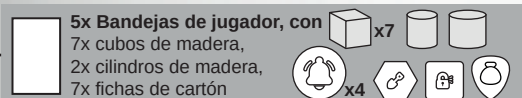
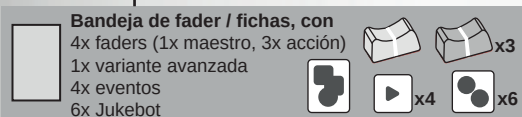
Instrucciones de almacenamiento

Capa inferior

20x tableros de alineación

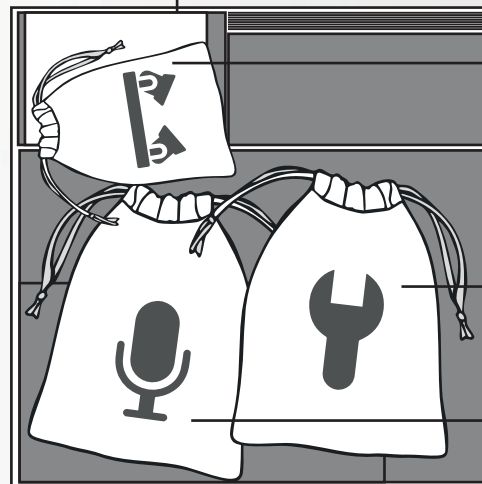


8x Perillas de volumen
8x Etiquetas de géneros



Capa superior

Bloc de puntaje



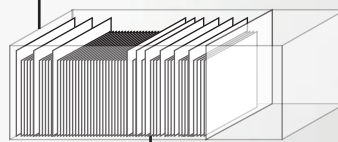
Losetas de escenario



Losetas de construcciones



Losetas de artistas



Cartas

24x objetivos A
24x objetivos B
100x proyectos
5x preparación
5x preparación avanzada
10x objetivos X
10x objetivos Y
30x eventos
16x Jukebot

