



## VARIANTES Y MÓDULOS

¡EXPLORA LAS MÚLTIPLES FORMAS DE JUGAR FEST SEASON!

Lee primero las reglas de Fest Season para aprender a jugar. Después puedes leer las variantes y los módulos para modificar la experiencia de tus partidas.

Este manual incluye variantes familiares y avanzadas, así como el módulo de eventos, Jukebot (agrega un jugador IA a tus partidas en solitario o multijugador), terrenos iniciales alternativos y construcciones VIP.

Puedes personalizar tus partidas agregando los módulos que desees, dependiendo de la experiencia que busques en cada partida.

## TABLA DE CONTENIDO

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| Variantes .....                | 1 |
| Variante familiar .....        | 1 |
| Variante avanzada .....        | 2 |
| Módulos .....                  | 3 |
| Eventos .....                  | 3 |
| Jukebot / modo solitario ..... | 4 |
| Terrenos alternativos .....    | 8 |
| Construcciones VIP .....       | 8 |

## VARIANTES

### Variante familiar

#### SIN PROYECTOS NI MÓDULOS

#### DESCRIPCIÓN

Esta variante se sugiere cuando solo quieres pasar un buen rato armando tu sede y contratando artistas con un menor nivel de estrategia. **No incluyas ningún módulo extra.**

#### PREPARACIÓN PRINCIPAL

Sigue los mismos pasos de la preparación con los siguientes cambios:

**3 FADERS DE ACCIÓN.** No coloques el fader en el track de acción de proyectos.

**8 MERCADO DE PROYECTOS.** Sáltate este paso por completo.

**11 SELECCIÓN DEL JUGADOR INICIAL.** Se sugiere que el jugador que tenga más experiencia sea quien inicie la partida.

**Durante la preparación de jugadores, en lugar de obtener proyectos iniciales, aumenta en 5 tu dinero inicial.**

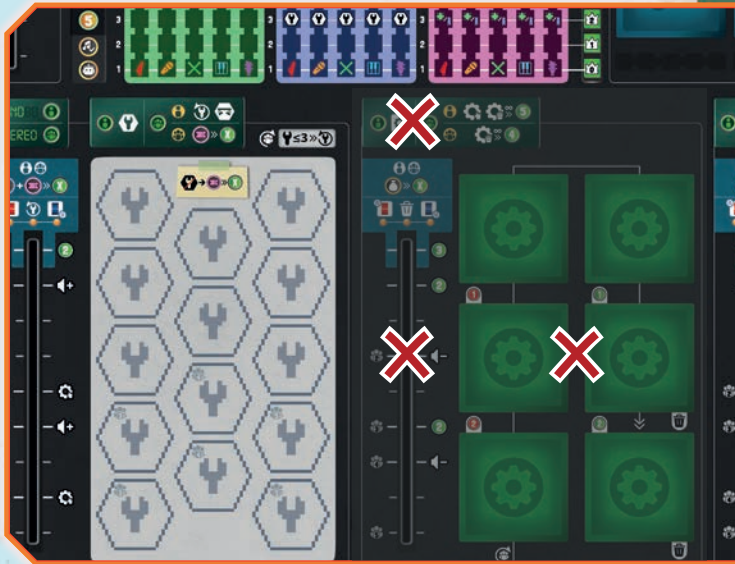
#### REGLAS

Las acciones “Completar un proyecto” y “Vender proyectos” no están disponibles durante la partida.



2

Siempre que obtengas el beneficio de tomar un proyecto, cobra 2 de dinero en su lugar.



# Variante avanzada

## ELECCIÓN DE PROYECTOS INICIALES Y OBJETIVOS PRIVADOS



### DESCRIPCIÓN

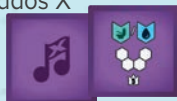
Esta variante se recomienda cuando todos los jugadores están familiarizados con el juego, ya que se empieza con un escenario de 1 estrella y se seleccionan los proyectos iniciales. También se tienen objetivos privados que aumentan la complejidad del juego.

### COMPONENTES

5 cartas de preparación avanzada



10 cartas de objetivos privados X



1 ficha de "selección de objetivos"



10 cartas de objetivos privados Y



### PREPARACIÓN PRINCIPAL

Sigue los mismos pasos de la preparación con los siguientes cambios:

**2 FADER MAESTRO.** Coloca la **A** ficha de selección de objetivos privados a la derecha del fader maestro **B** en la quinta posición de arriba hacia abajo.

### PREPARACIÓN DE JUGADORES

Utiliza las **1** cartas de preparación avanzada, en lugar de las cartas de preparación regulares.

**2 Selecciona los proyectos iniciales.** Toma 4 proyectos y repite tres veces lo siguiente: selecciona un proyecto, ponlo en frente tuyo y pasa el resto al jugador de la izquierda. Pon el último proyecto que recibiste en frente tuyo.

Si la carta de preparación muestra **3**, descarta uno de los proyectos frente a ti, pero, si muestra **4**, conserva los cuatro proyectos.

**3 Selecciona los objetivos privados.** Mezcla los objetivos privados, cada letra por separado (X e Y), y reparte dos cartas de cada letra a cada jugador. Elige un objetivo privado X y otro Y para conservar.

## REGLAS

Los objetivos privados solo pueden ser completados por el jugador que posee la carta.

Para completar **los objetivos de sede (X)** tienes que formar una secuencia de 4 construcciones de cualquiera de las dos categorías mostradas y posicionarla cómo se muestra en la tarjeta, pudiendo rotar la forma y voltearla en espejo.

Para completar **los objetivos de alineación (Y)** tienes que colocar artistas en un mismo escenario que pertenezcan a los géneros indicados en la tarjeta. La misma letra corresponde al mismo género y letras distintas, a diferentes géneros.

**Cuando el fader maestro llegue a la casilla donde está la ficha de selección de objetivos privados,** toma todos los objetivos privados no seleccionados. **Crea tantos pares de objetivos privados (uno X y uno Y), como número de jugadores** y colócalos a la vista de todos los jugadores.

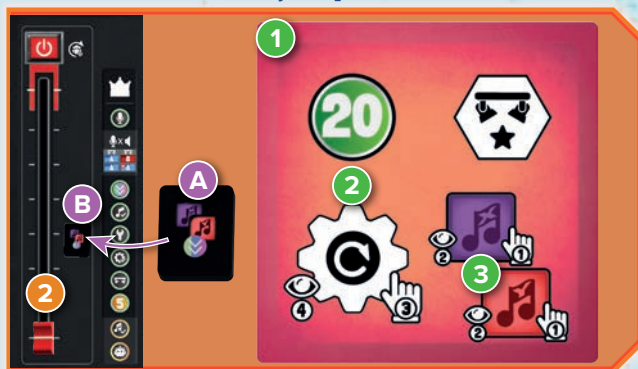
**Cada jugador elegirá uno de los pares para conservar,** empezando por el jugador más bajo en los 3 tracks (haz la misma evaluación que al final de la partida para otorgar PV). En caso de empate, los jugadores empatados seguirán el mismo orden de turnos, empezando por el jugador en turno.

### FIN DEL JUEGO

Al final de la partida, todos los jugadores voltearán sus objetivos privados y obtendrán los PV señalados en la tarjeta, si lograron completar el objetivo. **Solo puedes obtener PV una vez por objetivo y no hay penalización si no los cumples.**

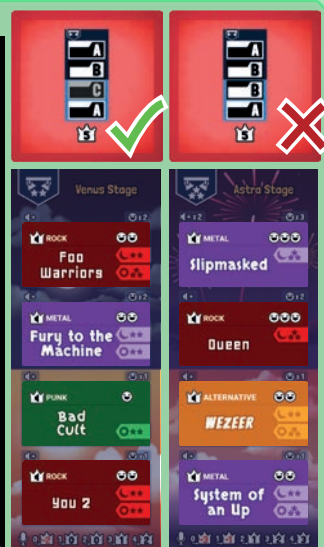
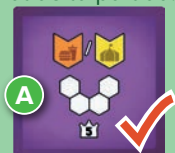


Hay un renglón para sumar los puntos de victoria de este rubro en la hoja de puntuación.



### Ejemplo: objetivos privados

**Janis** ha completado tres de los cuatro objetivos privados, por lo que obtendrá 15 PV al final de la partida.





## Eventos

### MODIFICA LAS CONDICIONES DE LA PARTIDA



### DESCRIPCIÓN

Este módulo modifica las condiciones del juego con eventos que vuelven aún más temáticas las partidas. Se utiliza el área inferior derecha del tablero principal.

### COMPONENTES

30 cartas de eventos

4 fichas de “ejecutar evento”



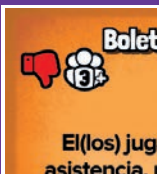
### PREPARACIÓN DE EVENTOS

Añade los siguientes pasos a la preparación:

- 1 **Mezcla las cartas de eventos** y colócalas boca abajo debajo del **A SYNC**. Estos son los **B eventos futuros**.
- 2 **Toma los dos eventos superiores** del mazo y colócalos boca arriba debajo del **C CUE**. Estos son los **D eventos posibles**.
- 3 Deja un espacio vacío debajo del **E PLAY**. Este será el espacio para el **F evento activo**.
- 4 Coloca las **G fichas de “ejecutar evento”** en el tercer espacio de arriba hacia abajo a la derecha de cada fader de acción. La ficha sobrante es para expansiones futuras.



Algunos eventos tienen un número de jugadores mínimo para usarse en la partida.



Los eventos con **pulgar hacia arriba** son positivos, con **pulgar hacia abajo** son negativos y sin pulgar dependerán de las circunstancias. Los jugadores pueden decidir con qué eventos jugar durante la preparación.

## REGLAS

Cuando muevas cualquier fader de acción a una casilla donde está la ficha de “ejecutar evento”, deberás realizar esta acción. La acción, como cualquier otro beneficio, se realiza durante el segundo paso de tu turno, antes de tu acción. Te sugerimos colocar un recordatorio sobre la acción que vas a tomar, para recordar realizarla después de ejecutar el evento.

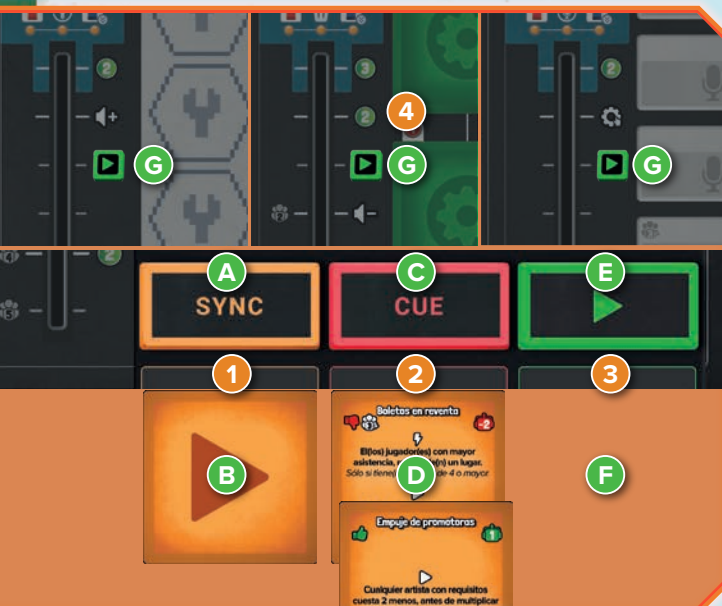
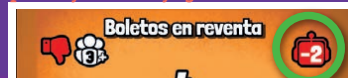
La **acción de “ejecutar evento”** sigue los siguientes pasos:

- 1 El jugador en turno **elige uno de los D dos eventos posibles**, lo mueve al espacio de **F evento activo** y aplica el efecto correspondiente. El evento puede tener **un efecto inmediato**, **una condición** que afectará la partida hasta que se active otro evento o **una condición** que se conservará hasta el final de la partida. **Los efectos inmediatos que aplican para todos, afectan primero al jugador en turno y sigue el orden de turnos.**
- 2 **Toma la carta superior** de los **B eventos futuros** y colócala boca arriba en el espacio vacío de los **D eventos posibles**.

Los efectos de los eventos tienen prioridad sobre las reglas del juego, pudiendo obligar a los jugadores a hacer caso omiso de ciertas condiciones o hasta agregar nuevas reglas a la partida. **Asegúrate de que todos los jugadores lean y estén atentos de los eventos, tanto del evento activo como los eventos posibles.**

### Eventos + Jukebot

Algunos eventos tienen **Puntos de Victoria** que afectan a **Jukebot**. **Al final de la partida**, suma los PV de los eventos que se activaron y agrégalos a su puntaje. **El puntaje de los jugadores no se ve afectado.**





# Jukebot / modo solitario

## COMPITE CONTRA UN BOT / JUGADOR ARTIFICIAL

### DESCRIPCIÓN

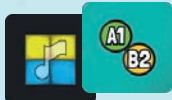
Jukebot es un bot para partidas donde se desea competir con un jugador artificial. Jukebot se considera cómo otro jugador para el conteo de jugadores y puede usarse en partidas con múltiples jugadores. **Por ejemplo, si quieres jugar una partida en solitario contra Jukebot, sigue la misma preparación para dos jugadores.**

### COMPONENTES

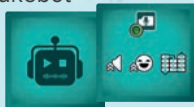
1 tablero de Jukebot



6 fichas de objetivos



16 cartas de acción de Jukebot



### PREPARACIÓN PRINCIPAL

Sigue los mismos pasos de la preparación, **asignando un color a Jukebot**. Considéralo cómo un jugador más, aplicando las siguientes modificaciones:

**4 OBJETIVOS PÚBLICOS.** Selecciona sólo objetivos de velocidad.

**11 SELECCIÓN DEL JUGADOR INICIAL.** Jukebot siempre será el último jugador, por lo que se sugiere que el jugador inicial esté sentado a la izquierda del Jukebot.

### PREPARACIÓN DEL JUKEBOT

Jukebot no recibe carta de preparación y en su lugar sigue los pasos siguientes:

**A COMPONENTES DE JUGADORES.** Coloca el tablero de Jukebot cerca de quien vaya a controlarlo, junto con 9 fichas de su color y las cartas de acción.

**B FICHAS EN EL TABLERO PRINCIPAL.** Coloca tres cubos en los tracks como si fuera otro jugador.

**C ENTUSIASMO.** Coloca el cilindro grande en el primer espacio, hasta la izquierda.

**D DIFICULTAD.** Coloca el cilindro pequeño en la dificultad a usar. Esto afectará algunas acciones durante la partida y la suma de puntajes al final del juego. Se sugieren las siguientes dificultades de acuerdo a tu experiencia:

- A AMATEUR** - Son tus primeras partidas.
- B PRO** - Estás familiarizado con juegos estilo Euro.
- C STAR** - Has jugado Fest Season múltiples veces.
- D LEGEND** - Dominas Fest Season y buscas un reto.

**E MAZO DE ACCIONES.** Mezcla las cartas de acciones y colócalas cerca del tablero. **Estas cartas determinarán las acciones durante su turno.** Algunas cartas tienen un **indicador de dificultad (A B C D)**; **retira las cartas que no correspondan** a la dificultad seleccionada.

**F FICHAS DE OBJETIVOS.** Selecciona las fichas de objetivos con la letra de la dificultad seleccionada en su reverso, tomando en cuenta que el número de fichas cambia de acuerdo a la dificultad: 2 para A o B, 3 para C y 4 para D. Coloca las fichas boca arriba a la derecha del track maestro de arriba para abajo, empezando por el número 1 y consecutivamente en la siguiente línea hacia abajo. **Estas fichas determinarán los objetivos que marcará cómo completados.**

**G PROYECTOS.** Jukebot toma 3 proyectos que mantendrá boca abajo cerca de su tablero.

### Jukebot + variante avanzada

Jukebot también selecciona proyectos. Se le reparten 4 proyectos y, cuando le toque elegir qué proyecto conservar, lo hará de forma aleatoria; después, pasará el resto de los proyectos al siguiente jugador. Conservará boca abajo los 4 proyectos que haya elegido.

Jukebot no utilizará proyectos privados. Sin embargo, cuando el fader maestro llegue a la ficha de selección de objetivos privados, tómallo en cuenta para armar los pares de objetivos. Descarta el par que objetivos que no se haya seleccionado.





## TURNO DEL JUKEBOT

Jukebot toma turnos cómo otro jugador, pero **sin pagar por las acciones** y **tomando la carta superior del mazo de acciones para determinar su acción**. Si se termina el mazo, mezcla todas las cartas y vuelve a armar el mazo.

La carta determina cuál **A fader de acción** avanza, pero **pasando por alto los beneficios** y tomando construcciones, artistas o proyectos del mercado de acuerdo a **B los criterios** de la tarjeta. Los criterios mostrados en la carta determinarán cuál componente se tomará, **evaluándolos de izquierda a derecha**. El criterio intenta determinar un componente a seleccionar. Si hay varios que cumplan con el criterio, se utilizará el siguiente criterio, pero sólo evaluando los que cumplan con los criterios anteriores. Si no hay componentes que cumplan el criterio, simplemente se hace caso omiso del criterio.

Todas las cartas tienen un **C criterio de ubicación**, en caso de que haya más de un componente que haya cumplido los criterios anteriores. En estos casos, sigue la flecha en el sentido de la imagen y toma el primer componente que cumpla con los criterios anteriores.

Algunas cartas tienen un **D indicador de dificultad** y solo se utilizan si corresponden a la dificultad seleccionada.

Algunas cartas tienen el ícono de **E acción STEREO** que otorgará el beneficio STEREO para los demás jugadores. A pesar de que Jukebot sigue realizando la acción similar a la acción MONO, el resto de los jugadores reciben el beneficio de la acción STEREO del fader seleccionado.

Algunas cartas indican que hay que **F rellenar un mercado** antes de que Jukebot realice su acción.

A continuación se detallan las acciones posibles:



## A) Colocar una construcción

Toma una construcción aplicando los siguientes criterios:



La que incremente las amenidades.



La que otorgue más puntos de victoria.



La que tenga mayor ingreso de patrocinador.



La que tenga el mayor costo.

Coloca la construcción en el tablero en el área correspondiente a su categoría o sobre otra de la misma categoría.

**Si Jukebot toma una construcción que incremente amenidades, avanza su ficha en el track de amenidades.**  
No se toman en cuenta las restricciones de adyacencia.

## Jukebot + construcciones VIP

Jukebot considera todas sus construcciones como si fueran adyacentes entre ellas. Es decir, al evaluar el criterio de cuántos PV otorga una construcción VIP, lo hace multiplicando los PV por todas sus construcciones de la categoría indicada.

Al final de la partida, estas construcciones le otorgarán PV multiplicado por todas las construcciones de la categoría indicada.

## Ejemplo: Jukebot coloca una construcción

**Jukebot 1 toma la carta superior del mazo de acciones** y la coloca en su tablero en el espacio reservado.

**2 Avanza el fader de construcciones**, **3 haciendo caso omiso de su beneficio**. Busca la construcción que **4 aumente amenidades** y encuentra cuatro construcciones.

Después busca la que tenga **5 más PV**, encontrando 2 con 1 PV. Por último, **6 sigue el criterio de posición** y **7 toma la primera que encuentra** siguiendo la flecha.

**8 Coloca la construcción** elegida en su tablero, en la posición que le corresponda. **9 Incrementa sus amenidades** y cae en una casilla de beneficio, pero no la toma en cuenta, debido a que se está jugando con **10 dificultad A**. Si su dificultad fuera B, C o D, entonces contrataría un artista.

Ver sección "beneficios en los tracks" (página 7).







## B) Contratar un artista

Toma un artista aplicando los siguientes criterios:

- El que pertenezca al género con mayor volumen.
- El que pertenezca al género con menor volumen.
- El que otorgue más entusiasmo.
- El que otorgue menos entusiasmo.
- El que pertenezca al género con más artistas en el tablero de Jukebot.

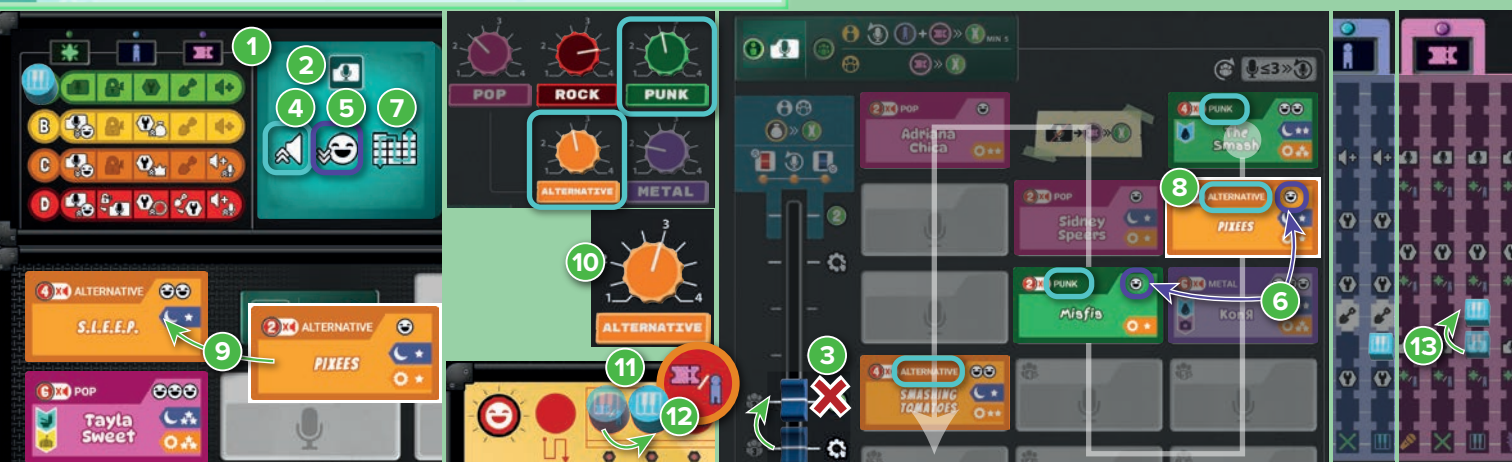
Coloca al artista en el tablero, sobre algún otro artista del mismo género o en un espacio vacío, si aún no hay artistas del género.

**Incrementa el volumen del género del artista y aumenta el entusiasmo indicado en el artista**, obteniendo el beneficio mostrado. Jukebot reinicia su entusiasmo al llegar al último espacio de la derecha (haciendo caso omiso del entusiasmo sobrante), después de obtener el beneficio.

## Ejemplo: Jukebot contrata un artista

**Jukebot** **1** toma la carta superior del mazo de acciones y la coloca en su tablero en el espacio reservado. **2** **Avanza el fader de artistas**, **3** **pasando por alto su beneficio**. Busca el artista que pertenezca al **4** **género con mayor volumen** que, en este caso, son Alternativo y Punk, ambos con el mismo volumen (el Rock tiene mayor volumen, pero no hay artistas disponibles). Hay 4 artistas correspondientes a estos géneros. Después, busca al artista que **5** **otorgue menor entusiasmo** y **6** **2 de ellos tienen 1 cara**. Por último, **7** **sigue el criterio de posición** y **8** **toma el primero que encuentra** siguiendo la flecha.

**9** **Coloca al artista elegido** sobre otro del mismo género. **10** **Aumenta el volumen del género** y **11** **avanza el entusiasmo** el número de caras en el artista, **12** **cayendo en el beneficio que sube el precio del boleto o la asistencia**. Cómo ambas fichas están al mismo nivel, **13** **avanza un espacio en el track de precio del boleto**, por ser la primera opción del beneficio. Ver sección “beneficios en los tracks” (página 7).



## C) Completar un proyecto

Toma un proyecto aplicando el siguiente criterio:

- El que pertenezca a una categoría que no haya completado. Si no hay distintos, el jugador controlando a Jukebot elegirá uno entre los proyectos boca abajo de Jukebot. Si tampoco tiene distintos, elegirá el primero siguiendo el criterio de ubicación.

Coloca el proyecto boca arriba cerca de su tablero, **sin aprovechar los beneficios del proyecto**. En su lugar, **realiza la acción señalada en la sección inferior** de la carta de acción, siguiendo los mismos criterios que en las dos acciones anteriores, pero **sin mover otro fader**. **Unas cartas pueden tener dos acciones y, antes de realizar la derecha, se debe llevar a cabo la izquierda por completo, incluyendo los beneficios que desencadena.**

## Ejemplo: Jukebot completa un proyecto

**Jukebot** **1** toma la carta superior del mazo de acciones y la coloca en su tablero en el espacio reservado. **2** **Avanza el fader de proyectos**, **3** **haciendo caso omiso de su beneficio**. Busca proyectos con **4** **categorías distintas** a las que tiene. Hay 3 proyectos distintos, así que **5** **sigue el criterio de posición** y **6** **toma el primero que encuentra**.

**7** **Coloca el proyecto elegido** boca arriba cerca de su tablero. **8** **Rellena el mercado de construcciones**. Como primera acción, **9** **busca la construcción con mayor ingreso de patrocinador** y **10** **encuentra solo una**. Como segunda acción **11** **busca la construcción con mayor puntos de victoria** y **12** **encuentra solo una**. El fader al llegar al último espacio, **13** **desencadena la acción de refrescar** de manera normal.





## BENEFICIOS EN LOS TRACKS

El tablero de Jukebot indica que beneficios de los tres tracks se deben **pasar por alto, aplicar o cambiar, de acuerdo a la dificultad**.



**Si el beneficio está apagado**, haz caso omiso del beneficio.



**Si el beneficio está encendido**, a su derecha tendrá el criterio a usar. Si se necesita un criterio de ubicación, utiliza el criterio de ubicación genérico ubicado a los costados del track de entusiasmo, dependiendo del color en que se encuentre actualmente su entusiasmo (rojo o azul).



**En la dificultad D**, el “desbloqueo de horario” se sustituye por “contratar un artista” y el “desbloqueo de terreno” por “colocar una construcción”. Utiliza los mismos criterios de su dificultad.



**En la dificultad C y D**, el beneficio de subir el volumen, subirá el del género del cual Jukebot tenga más artistas. En caso de empate, usa el criterio de ubicación genérico, de acuerdo a como estén acomodados los géneros en su tablero.



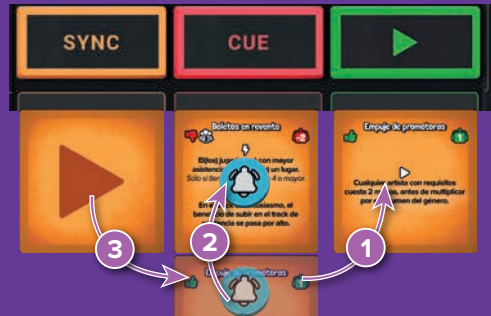
Cuando un beneficio muestre dos tracks a elegir, Jukebot siempre elegirá el que tenga el valor más bajo o, si están empatados, la primera opción.

## Jukebot + eventos

**Jukebot SIEMPRE pasará por alto los eventos.**

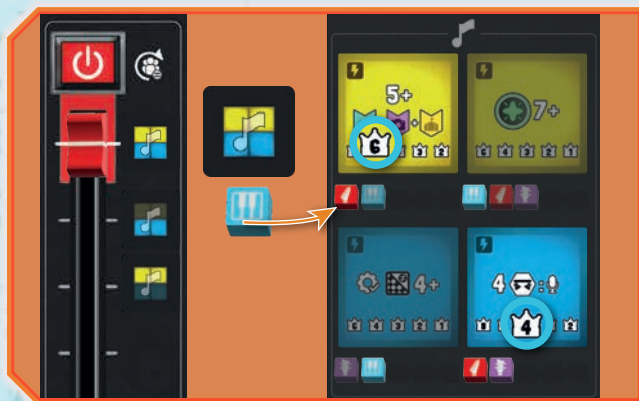
Si Jukebot mueve un fader a la acción de “**ejecutar evento**”, siempre seleccionará el evento más antiguo.

Utiliza un recordatorio de acción para identificar el evento que seleccionará Jukebot. Durante la preparación coloca una ficha de recordatorio en el primer evento posible que selecciones. Cuando se elija el evento con el recordatorio, mueve el recordatorio al evento que no se eligió.



### Ejemplo: Jukebot obteniendo beneficios

**Jukebot** ① avanzó en el track de asistencia y obtiene una construcción. Al tener ② **dificultad C**, buscará la que otorgue ③ **más puntos de victoria**. Encuentra ④ **dos con 2 PV** y ⑤ **utiliza el criterio de ubicación azul** del track de entusiasmo, ⑥ **tomando la primera que encuentra** siguiendo las flechas.



## FIN DE JUEGO Y PUNTOS DE VICTORIA

Cuenten sus puntos de victoria (PV) de la manera acostumbrada, pero **Jukebot cuenta sus PV de forma diferente para las siguientes categorías:**



**ESCENARIOS.** 1 PV por cada 2 de sus artistas.



**DINERO.** 1 PV por cada 2 en ingreso de patrocinios de sus construcciones, redondeado hacia abajo. **Máximo 10 PV.**



**JUKEBOT.** Módulo de eventos. PV de los eventos que se activaron en la partida.



**OBJETIVOS PRIVADOS.** Variante avanzada. PV acorde a su nivel de dificultad según la tabla.

**El ganador es el jugador cuyo festival tenga más puntos de victoria. En caso de empate, Jukebot pierde.**

## ACCIONES DE ACTUALIZACIÓN Y COMPLETAR OBJETIVOS

**Jukebot hace caso omiso del cobro de las acciones de actualización.**

Cuando el fader maestro avanza a una posición donde hay una ficha de objetivo, **Jukebot colocará un marcador de objetivo completado en uno que no haya completado.**

**Las fichas de objetivos** muestran los 4 objetivos (2 amarillos arriba y 2 azules abajo), resaltando los objetivos que se pueden completar ese turno. **Jukebot seleccionará el objetivo que le otorgue más PV de los resaltados.** Si hay varios objetivos que otorguen los mismos puntos, el jugador que controla a Jukebot seleccionará cuál completar.





# Terrenos alternativos

## VARIABILIDAD A TU SEDE CON TERRENOS DISTINTOS

### DESCRIPCIÓN

Los terrenos alternativos ofrecen variedad entre las partidas de Fest Season, reemplazando el terreno inicial de la sede por uno diferente. **Los jugadores pueden jugar con el mismo terreno o elegir diferentes terrenos.**

### COMPONENTES

1 sobre para almacenamiento



10 tableros alternativos (2 por jugador - doble vista)



### PREPARACIÓN DE JUGADORES

Adicional a la preparación de jugadores, **reparte los 2 tableros de terrenos de su color a cada jugador.** Cada jugador debe **seleccionar uno de los cuatro terrenos** y colocarlo sobre su tablero personal reemplazando el impreso. Regresa el resto de los terrenos a la caja.

Los jugadores pueden decidir seleccionar un terreno al azar, sin repetir terrenos, para experimentar una partida más asimétrica.

## REGLAS

Los terrenos siguen las mismas reglas que el terreno base, aunque pueden incluir nuevas configuraciones.

Ahora encontrarás espacios con obstrucciones que se encuentran adyacentes unos a otros. Éstos sólo necesitan rodearse con losetas en los espacios vacíos adyacentes para otorgar el beneficio, cómo lo indican las flechas.



# Construcciones VIP

## CONSTRUCCIONES CON PV VARIABLES

### DESCRIPCIÓN

Las construcciones VIP tienen una nueva forma de obtener puntos de victoria, dependiendo de las construcciones adyacentes a ella. **Las construcciones de este módulo se pueden identificar con el siguiente ícono**

### COMPONENTES

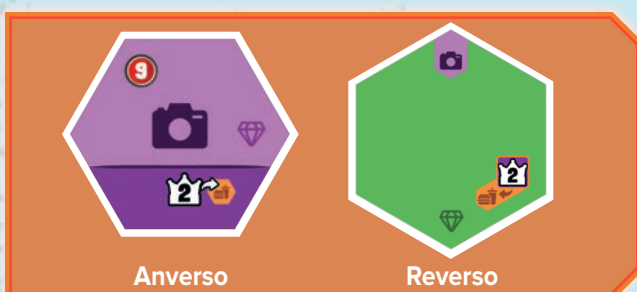
10 construcciones VIP



### PREPARACIÓN

Sigue los mismos pasos de la preparación con los siguientes cambios:

**5 MERCADO DE CONSTRUCCIONES.** Agrega las construcciones VIP a la bolsa de construcciones. **Algunas construcciones tienen restricción de número de jugadores.**



## FIN DEL JUEGO

Las construcciones VIP dan Puntos de Victoria por cada construcción adyacente del tipo indicado. **Suma los puntos de victoria de estas construcciones en el mismo rubro que los PV de construcciones.**

### Ejemplo: Construcción VIP

Al final de la partida, **Simone** tiene 2 construcciones VIP. Su construcción de Baño le otorga **1 PV por cada construcción de Consumible**, por lo que **obtiene 2 PV**. Su construcción de Photo Op le otorga **2 PV por cada construcción de Agua**, por lo que **obtiene 6 PV**. Los 8 PV los suma en el mismo rubro que los PV de construcciones.

