

SHOW BUSINESS - INSTRUKCJA GRY

1. WPROWADZENIE

"... Bez znaków STOP i limitów prędkości, nikt nie zdoła mnie spowolnić.
 Jak koło się rozkręci i nikt mnie nie wkurzy.
 Hej Szatanie ! Spłaciłem swój dług, grając w składzie rockowym.
 Hej Mamuśka ! Popatrz na mnie. Jestem w drodze do ziemi obiecanej.
 Jestem na autostradzie do piekła (Nie zatrzymuj mnie) ..." [AC/DC "Highway to hell" - 1979]

Droga. Życiowa partnerka show businessu. Drogowskaz artysty do rajy lub piekła. Nic pomiędzy. Wiedz, że show business nie jest zajęciem dla nieprzygotowanych na jego reguły. Rozważ to, nim na dobre rozpoczniesz z nim przygodę, jako menadżer i znajdziesz się na szlaku bez odwrotu.

Masz przed sobą grę ekonomiczno-towarzyską dla od 2 do 5 graczy w wieku od 16 lat (czas gry 45 min – 2 godziny), w której wcielasz się w rolę menadżera zespołu muzycznego i konkurując z menadżerami innych grup, walczysz o sławę i pieniądze. Zatrudniaj najlepszych artystów i motywuj ich, by pisali popularne przeboje. Przewiduj trendy i wpływaj na media tak, aby piosenki Twojego zespołu zawsze okupowały czołowe miejsca listy przebojów. Wykorzystaj swoje wpływy w branży i wynajmuj dostępnych na rynku profesjonalistów, aby pomóc Twojemu zespołowi, lecz także by utrudnić karierę konkurencji. Kontraktuj najlepiej płatne koncerty i podróżuj z trasami koncertowymi po najlepszych klubach. Dbaj o wysoki poziom satysfakcji zespołu, aby utrzymać go jak najdłużej przy sobie. Masz rok czasu, aby wywindować swój debiutujący zespół na szczyty popularności. Zdobądź sławę i pieniądze większe niż Twoi konkurenci !

2. SKŁADNIKI GRY

3. CEL GRY

Gra kończy się po zakończeniu kolejki, w której pierwszy gracz osiągnie albo przekroczy 30 punktów na TORZE POPULARNOŚCI lub gdy stanie na polu 56 na TORZE CZASU. Wygrywa ten gracz, którego WARTOŚĆ RYNKOWA zespołu (liczba pod lub obok pola na TORZE POPULARNOŚCI, na którym stoi znacznik gracza w momencie końca gry) powiększona o posiadaną gotówkę jest najwyższa. Jeśli jest remis, to wygrywa gracz z większą gotówką.

WARIANT A ZAKOŃCZENIA GRY:
 PRZEKROCZENIE LUB OSIĄGNIĘCIE
 POLA 30 NA TORZE POPULARNOŚCI

29 30
 590 600 — WARTOŚĆ RYNKOWA ZESPOŁU

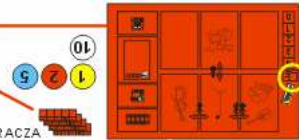
WARIANT B ZAKOŃCZENIA GRY:
 OSIĄGNIĘCIE POLA 56 NA TORZE CZASU.

54 55 56

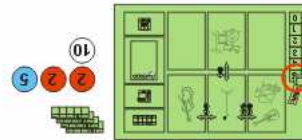
W OBU WARIANTACH ZAKOŃCZENIA, DODAJE SIĘ WARTOŚĆ RYNKOWĄ ZESPOŁU CZYLI LICZBĘ POD / OBOK POLA NA TORZE POPULARNOŚCI, NA KTÓRYM ZNAJDUJE SIĘ ZNACZNIK GRACZA W MOMENCIE ZAKOŃCZENIA GRY ORAZ POSIADANĄ GOTÓWKĘ. ZDOBYWCA NA JWYŻSZEGO WYNIKU WYGRYWA.

4. PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. ROZDAJ KAŻDEMU GRACZOWI PO JEDNEJ PLANSZY ZESPOŁU I 4 TABLICZKI PIOSENEK W JEDNYM KOLORZE.



2. POŁÓŻ ZNACZNIK Z LITERĄ "S" KAŻDEGO GRACZA NA POLU "0" TORU POPULARNOŚCI I OBRÓĆ LITERĄ "S" DO DOŁU.



3. POTASUJ KARTY MUZYKÓW, UFORMUJ TALIE GOTOWĄ DO LOSOWANIA, WYLOSUJ 5 KART I UMIEŚĆ LOSOWO NA 5-CIU POLACH RYNKU MUZYKÓW.

4. POTASUJ KARTY WPŁYWÓW, UFORMUJ TALIE GOTOWĄ DO LOSOWANIA, WYLOSUJ 5 KART I UMIEŚĆ LOSOWO NA 5-CIU POLACH RYNKU WPŁYWÓW.

5. UMIEŚĆ PO JEDNYM SAMOCHODZIE KAŻDEGO GRACZA W WYBRANEJ PRZEZ NIEGO MIEJSCOWOŚCI NA MAPIE. W JEDNEJ MIEJSCOWOŚCI MOŻNA POŁOŻYĆ SAMOCHÓD Y KILKU GRACZY.

6. POŁÓŻ ZNACZNIK ZDARZENIA NA POLU "TANTIEMY" KARUZELI ZDARZEN.

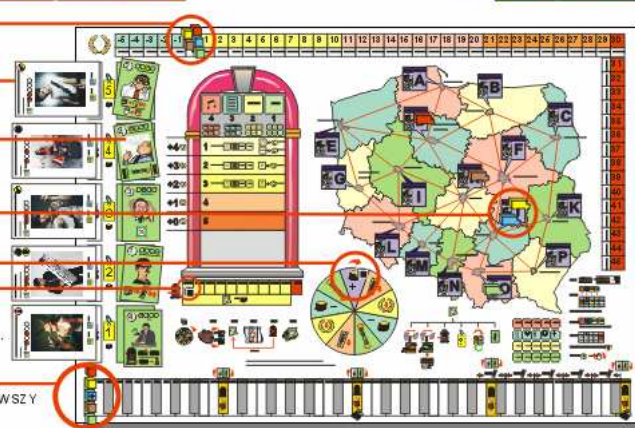
7. POŁÓŻ ZNACZNIK LISTY NA POLU "10" TORU LISTY

8. PRZEMIESZAJ W WORECZKU ŻETONY KONCERTÓW / NAGRAŃ.

9. USTAL DOWOLNĄ METODĄ LOSOWĄ KOLEJNOŚĆ GRACZY I POŁÓŻ PO JEDNYM ZNACZNIKU KAŻDEGO GRACZA NA POLU "START" TORU CZASU. ZNACZNIK GRACZA, KTÓRY BĘDZIE PIERWSZY OBRÓĆ SYMBOLEM GWIAZDKI DO GÓRY. KOLEJNI GRACZE ROZGRYWAĆ BĘDĄ AKCJE ZGODNIE Z RUCHEM WSKAZÓWEK ZEGARA.

10. POŁÓŻ ZNACZNIK W TYM SAMYM KOLORZE CO PLANSZA ZESPOŁU NA POLU "5" TORU SATYSFAKCJI NA PLANSZY ZESPOŁU KAŻDEGO GRACZA.

11. ROZDAJ OSTATNIEMU GRACZOWI W KOLEJNOŚCI 20 FONÓW, GRACZOWI NA PRAWO OD NIEGO 19 FONÓW I KAŻDEMU KOLEJNEMU GRACZOWI PO PRAWEJ O 1 FON MNIJ, AŻ DO PIERWSZEGO GRACZA.



5. ZESPÓŁ

5.1. Zasady ogólne

Po wykonaniu czynności przygotowawczych, opisanych w punkcie poprzednim, a przed rozpoczęciem właściwej gry, wszyscy gracze muszą utworzyć zespół MUZYKÓW, którym będą zarządzać. Zespół jest reprezentowany przez PLANSZĘ ZESPOŁU, a członek tego zespołu przez KARTĘ MUZYKA.

KARTA MUZYKA

PREFERENCJE MUZYCZNE

KREATYWNOŚĆ

DOŚWIADCZENIE

INSTRUMENT(Y) MUZYKA

NIEZALEŻNOŚĆ

TOR SATYSFAKCJI

PLANSZA ZESPOŁU

POLE MUZYKA - TU NALEŻY KŁAŚĆ KARTĘ MUZYKA Z CZERWONĄ IKONĄ INSTRUMENTU, IDENTYCZNĄ JAK SYMBOL W TYM POLU

POLE PIOSENEK - TU NALEŻY ODKŁADAĆ ZAPISANE TABLICZKI PIOSENEK OCZEKUJĄCE NA WPROWADZENIE NA LISTĘ PRZEBOJÓW

POLE KONCERTÓW - TU NALEŻY ODKŁADAĆ ZDOBYTE W GRZE ŻETONY KONCERTÓW

POLE WPŁYWÓW - TU NALEŻY ODKŁADAĆ UŻYTE W GRZE KARTY WPŁYWÓW

POLE NAGRAŃ - TU NALEŻY ODKŁADAĆ UŻYTE W GRZE ŻETONY NAGRAŃ

POLE MUZYKA - TU NALEŻY KŁAŚĆ KARTĘ MUZYKA Z ŻÓŁTĄ IKONĄ DOWOLNEGO INSTRUMENTU MUZYKA

Przyjęcie MUZYKA do zespołu oznacza umieszczenie KARTY MUZYKA na nie zajęтым POLU MUZYKA na PLANSZY ZESPOŁU a zwolnienie na odrzuceniu tej karty z PLANSZY ZESPOŁU na stos kart użytych i zapłaceniu do banku FONÓW w równowartości cechy DOŚWIADCZENIE z odrzucanej KARTY MUZYKA. Poniżej opisano zasady, jakich należy przestrzegać przy wszelkich zmianach składu zespołu (przykład w następnym podpunkcie).

- W prawym górnym rogu każdej KARTY MUZYKA znajduje się jedna lub dwie ikony z instrumentami, które określają na jakich instrumentach gra MUZYK (mikrofon określa wokalistę). PLANSZA ZESPOŁU zawiera 6 PÓL MUZYKA, na których można położyć po 1 KARCIE MUZYKA, co oznacza, że zespół może liczyć maksymalnie 6 MUZYKÓW;



- Na jednym z 4 PÓL MUZYKA z symbolem instrumentu na PLANSZY ZESPOŁU można położyć KARTĘ MUZYKA, która ma w prawym górnym rogu czerwoną ikonę tego instrumentu. Są to tzw. **instrumenty obowiązkowe**, których komplet musi mieć zespół, aby funkcjonować (tj. na wszystkich 4 polach z symbolem instrumentu muszą leżeć KARTY MUZYKA, gdyż tylko wtedy zespół będzie mógł grać KONCERTY i nagrywać PIOSENKI - patrz **AKCJA**). Na polu z symbolem gitary i fortepianu można położyć zamiennie KARTĘ MUZYKA albo z ikoną gitary albo fortepianu.



- Na jednym z 2 PÓL MUZYKA bez symbolu instrumentu na PLANSZY ZESPOŁU można położyć KARTĘ MUZYKA, która ma w prawym górnym rogu żółtą ikonę dowolnego instrumentu. Są to tzw. **instrumenty opcjonalne**, których brak nie ogranicza działalności zespołu, ale obecność zwiększa jego możliwości.



- KARTĘ MUZYKA z czerwono-żółtą ikoną gitary można położyć na polu z symbolem gitary lub na polu pustym.

- Jeśli KARTA MUZYKA posiada 2 ikony instrumentów, to gracz decyduje, gdzie zgodnie z ww. zasadami ją położy. Kartę tę można w dowolnym momencie gry przesunąć na inne wolne pole, stosując ww. zasady do drugiej ikony.
- Jeśli KARTA MUZYKA, posiada w prawym górnym rogu ikonę mikrofonu i drugą czerwoną ikonę innego instrumentu, to można taką kartę położyć na styku dwóch pól na PLANSZY ZESPOŁU, w miejscu strzałki łączącej pole z mikrofonem oraz pole z drugim instrumentem widniejącym na karcie, pod warunkiem, że oba pola są wolne. Oznaczać to będzie, że MUZYK spełnia 2 role, gra na wskazanym instrumencie i śpiewa (patrz przykład poniżej).
- Jeśli na polu, na którym gracz chce położyć KARTĘ MUZYKA znajduje się inna KARTA MUZYKA, to może tę kartę przesunąć na inne wolne pole (pod warunkiem, że karta posiada dwie ikony instrumentów i druga ikona zezwala na przesunięcie do pola docelowego wg ww. opisanych zasad) lub zwolnić tego MUZYKA. Zwolnienie MUZYKA możliwe jest w dowolnym momencie RUNDY gracza i polega na odrzuceniu KARTY MUZYKA z PLANSZY ZESPOŁU na stos kart użytych i zapłaceniu do banku ilości FONÓW określonej przez cechę DOŚWIADCZENIE na odrzucanej karcie. Należy pamiętać, że jeśli którekolwiek z tych działań spowoduje zwolnienie pola z instrumentem obowiązkowym, to zespół traci możliwość grania KONCERTÓW i nagrywania PIOSENEK.

5.2. Pierwszy skład

Przed rozpoczęciem gry każdy gracz, poczynszy od gracza pierwszego i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara, wybiera jedną z 5 KART MUZYKÓW z RYNKU MUZYKÓW na PLANSZY GRY z przynajmniej jedną czerwoną ikoną instrumentu i kładzie ją na POLU MUZYKA na PLANSZY ZESPOŁU z tym samym symbolem instrumentu, o ile pole to jest wolne. Następny w kolejności gracz uzupełnia puste miejsca po zabranej karcie z RYNKU MUZYKÓW przez poprzedniego gracza o KARTĘ MUZYKA z talii i dokonuje swojego wyboru. Czynność tę każdy z graczy powtarza cztery razy.

TU MOŻNA POŁOŻYĆ KAŻDĄ KARTĘ MUZYKA, KTÓRA POSIADA ŻÓLTĄ IKONĘ DOWOLNEGO INSTRUMENTU

TU MOŻNA POŁOŻYĆ KAŻDĄ KARTĘ MUZYKA, KTÓRA POSIADA CZERWONĄ IKONĘ PERKUSJI

W TAKI SPOSÓB MOŻNA POŁOŻYĆ KARTĘ MUZYKA, KTÓRY MA CZERWONĄ IKONĘ MIKROFONU ORAZ CZERWONĄ IKONĘ KONTRABASU. W TEN SPOSÓB MUZYK BĘDZIE OBSŁUGIWAŁ W ZESPOLE DWA ROLE. TĘ SAMĄ KARTĘ MOŻNA RÓWNIEŻ POŁOŻYĆ TYLKO NA POLU Z KONTRABASEM ALBO TYLKO NA POLU Z MIKROFONEM. WTEDY MUZYK BĘDZIE OBSŁUGIWAŁ TYLKO JEDNĄ ROLĘ.

RUCH 1 - WZIĘCIE KARTY MUZYKA Z RYNKU MUZYKÓW
RUCH 2 - UZUPEŁNIENIE RYNKU MUZYKÓW O NOWĄ KARTĘ

Przy doborze artystów należy zwracać uwagę na następujące cechy MUZYKÓW:



- **INSTRUMENTY MUZYKA** - należy zapewnić, aby na wszystkich 4 POLACH MUZYKA z symbolem instrumentu na PLANSZY ZESPOŁU leżały KARTY MUZYKA zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej. W przeciwnym razie zespół nie będzie zdolny do grania KONCERTÓW i NAGRYWANIA PIOSENEK.



- **KREATYWNOŚĆ** - im wyższa tym bardziej przebojowe PIOSENKI tworzy MUZYK, co będzie miało wpływ na pozycje PIOSENEK zespołu na LIŚCIE PRZEBOJÓW – patrz **AKCJA** oraz **LISTA PRZEBOJÓW**



- **PREFERENCJE MUZYCZNE**. Na KARCIE MUZYKA znajduje się 5 kwadratów, z których zawsze 2 są wypełnione jedną z liter oznaczającą styl muzyczny, w którym MUZYK chętnie gra: **R** – Rock, **P** – Pop, **B** – Black (muzyka czarna), **J** – Jazz, **C** – Club (muzyka taneczna, klubowa). Należy dążyć do tego, aby wszyscy członkowie zespołu preferowali przynajmniej jeden wspólny styl. W przeciwnym przypadku zespół będzie narażony na wewnętrzne napięcia i w konsekwencji szybki rozpad – patrz **KONIEC KWARTAŁU -> KONTROLA PREFERENCJI** oraz **KARUZELA ZDARZEŃ -> KONTROLA SATYSFAKCJI**;



- **DOŚWIADCZENIE** - im wyższe, tym większe wynagrodzenie trzeba będzie wypłacać MUZYKOWI – patrz **KARUZELA ZDARZEŃ -> WYPŁATA**;



- **NIEZALEŻNOŚĆ** - im wyższa tym szybciej MUZYK odejdzie z zespołu w sytuacji pogorszenia atmosfery w grupie – patrz **KARUZELA ZDARZEŃ -> KONTROLA SATYSFAKCJI**

Gracz, któremu w jego kolejce nie pasuje żadna z KART MUZYKÓW na RYNKU MUZYKÓW może spasować, opuszczając swoją kolejkę lub usunąć wszystkie 5 kart z RYNKU i dołosować nowe. Tę drugą czynność może jednakże wykonać tylko raz, podczas tworzenia pierwszego składu zespołu. Po wyłożeniu nowych kart, gracz może wybrać jedną kartę do swojego zespołu na zasadach jak wyżej lub ponownie spasować.

Gracze, którym w wyniku czterech kolejek nie udało się zebrać kompletu KART MUZYKÓW na polach z symbolami instrumentów i posiadają mniej niż 4 KARTY MUZYKÓW, zagrywają dodatkowe kolejki. Każdy gracz losuje w swojej kolejce tak długo po jednej karcie z talii KART MUZYKÓW, aż pojawi się pierwsza karta z MUZYKIEM grającym na brakującym instrumencie. Gracz ma obowiązek położyć tę KARTĘ na odpowiednim polu z symbolem instrumentu na PLANSZY ZESPOŁU, po czym kolejka przechodzi do następnego gracza. Wszystkie wylosowane, a nie wybrane karty są zawsze odrzucane tekstem do góry na stos kart użytych. Po zakończeniu tej procedury każdy z graczy może mieć maksymalnie 4 KARTY MUZYKÓW na PLANSZY ZESPOŁU. Jeśli w tym momencie zespół gracza nie posiada kompletu instrumentów obowiązkowych, to gracz po rozpoczęciu gry musi rekrutować MUZYKA poprzez czynność ZAKUP w swojej AKCJI (patrz **AKCJA -> ZAKUP**). Jeśli talia się skończy należy ją przetasować i uformować nową.

Po stworzeniu zespołów należy wykonać jeszcze poniższe czynności, po czym można rozpocząć grę:

1. Każdy gracz nagrywa za darmo 1 PIOSENKĘ (tj. wypełnia jedną TABLICZKĘ PIOSENKI według zasad opisanych w rozdziale **AKCJA -> NAGRANIE**, bez konieczności zdobycia **ŻETONU NAGRANIA** i kładzie ją na POLU PIOSENEK na PLANSZY ZESPOŁU).
2. Jeden z graczy rzuca 4 KOSTKAMI TRENDU i kładzie je wylosowanymi ściankami do góry na polach w SEKCJI TRENDU, odpowiednio do koloru kostki. Pokazują one aktualny TREND MUZYCZNY na rynku, tj. wartości 4 cech idealnej PIOSENKI: STYL MUZYCZNY – czerwona kostka, TEKST – niebieska, TEMPO – żółta i GŁOŚNOŚĆ – zielona, dających PIOSENCE największe szanse na wygraną LIŚTY PRZEBOJÓW: (patrz **AKCJA -> NAGRANIE** oraz **LISTA PRZEBOJÓW**);



3. Każdy z graczy ciągnie tyle KART WPŁYWU z talii KART WPŁYWU ile wynosi liczba MUZYKÓW w jego zespole (tj. liczba KART MUZYKÓW położona na PLANSZY ZESPOŁU). Od tego momentu można rozpocząć grę.

6. ROZPOCZĘCIE I PRZEBIEG GRY

6.1. Informacje ogólne

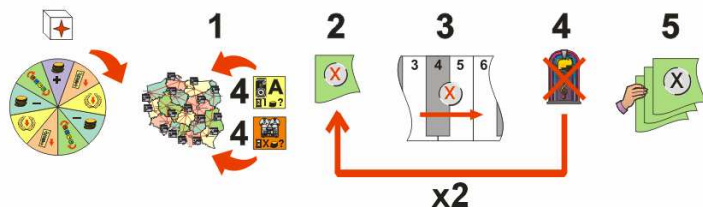
Umownym czasem gry jest rok kalendarzowy, który reprezentowany jest przez TOR CZASU przypominający klawiaturę fortepianową u dołu planszy. Zawiera on 56 pól, podzielonych na 4 kwartały, rozdzielone pomarańczowymi polami. Pojedyncze pole reprezentuje jeden tydzień czasu rzeczywistego.



W każdym kwartale znajduje się 13 tygodni, w których manager jak i jego zespół mogą realizować działania. 14-te pole (pomarańczowe) reprezentuje koniec kwartału, w którym wykonywana jest procedura ZAKOŃCZENIA KWARTAŁU (patrz **KONIEC KWARTAŁU**). Gracze rozgrywają na przemian swoje RUNDY, począwszy od gracza pierwszego (reprezentowanego na TORZE CZASU przez znacznik obrócony symbolem gwiazdki do góry) i dalej

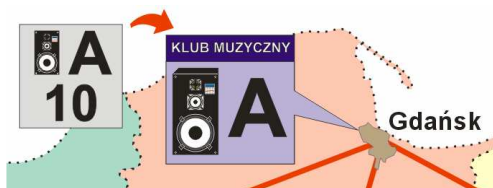
zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wykonanie AKCJI skutkuje UPŁYWEM CZASU, co rejestrowane jest na TORZE CZASU poprzez przesunięcie znacznika gracza, który wykonał AKCJĘ o określoną ilość pól do przodu (patrz **RUNDA GRACZA**). W momencie, gdy znacznik któregoś z graczy dotrze na pole 56 lub gdy któryś z graczy osiągnie lub przekroczy 30 pkt na TORZE POPULARNOŚCI, to po zakończeniu KOLEJKI, w której to nastąpiło, gra się kończy i następuje podliczenie punktów (patrz **ZAKOŃCZENIE GRY**).

6.2. RUNDA GRACZA



Pojedyncza RUNDA gracza rozgrywającego składa się z czynności, zobrazowanych ww. ikonami na PLANSZY GRY:

0. **KARUZELA ZDARZEŃ** – Jeśli graczem rozgrywającym jest gracz pierwszy (znacznik gracza obrócony gwiazdką do góry na TORZE CZASU), to przed wykonaniem AKCJI (za wyjątkiem pierwszej RUNDY rozpoczynającej grę) musi on przesunąć ZNACZNIK ZDARZENIA na KARUZELI ZDARZEŃ o jedno pole do przodu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Wszyscy gracze wprowadzają w życie postanowienia zdarzenia, na którym zatrzymał się znacznik (patrz **KARUZELA ZDARZEŃ**) zanim gracz pierwszy przejdzie do kroku 1 – FAZA RYNKU.
1. **FAZA RYNKU** – Gracz rozgrywający losuje ŻETONY KONCERTÓW / NAGRAŃ i kładzie je w odpowiednich miejscowościach na mapie, określonych przez litery na żetonach. Przykładowo żeton z literą A należy położyć na polu A na mapie. Ponieważ żetony są dwustronne i reprezentują zarówno KONCERYTY jak i NAGRANIA, należy rozpocząć rozmieszczanie żetonów stronami KONCERTÓW, a w drugiej kolejności stronami NAGRAN. Do losowania należy taką ilość, aby po tej czynności na mapie znajdowały się 4 ŻETONY KONCERTÓW (symbol głośnika) i 4 ŻETONY NAGRANIA (symbol magnetofonu). UWAGA: Dopuszczalna jest sytuacja, w której w jednej miejscowości, w wyniku losowania, znajdują się dwa lub więcej żetony w dowolnej kombinacji.

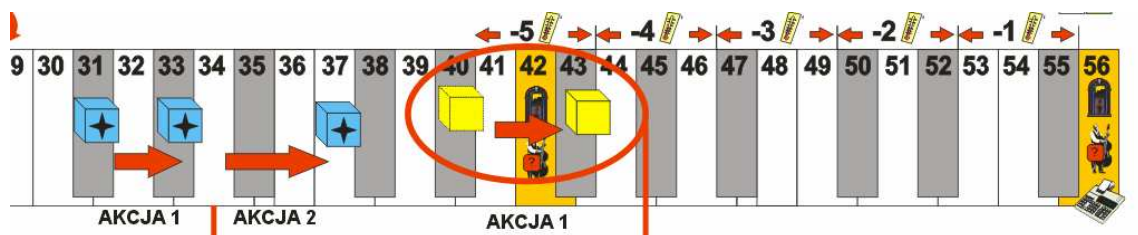


ROZMIESZCZENIE ŻETONU KONCERTU



ROZMIESZCZENIE ŻETONU NAGRANIA

2. **AKCJA** – Gracz rozgrywający zagrywa jedną KARTĘ WPŁYWU i wykonuje 1 AKCJĘ (Patrz **AKCJA**);
3. **UPŁYW CZASU** – Gracz rozgrywający przesuw swój znacznik na TORZE CZASU o WARTOŚĆ OPERACYJNĄ zagranej KARTY WPŁYWU (Patrz **AKCJA**). Jeśli w wyniku tego przesunięcia jako pierwszy stanie na którymkolwiek pomarańczowym polu ZAKOŃCZENIA KWARTAŁU lub je przekroczy, to automatycznie kończy swoją RUNDĘ. Musi niezwłocznie przejść do punktu 4 – WPŁYWY. W przeciwnym przypadku gracz może wykonać drugą AKCJĘ i zarejestrować UPŁYW CZASU (tj. powtórzyć kroki 2 i 3). Po wykonaniu drugiej AKCJI (jeśli mógł ją wykonać), gracz przechodzi do punktu 4 – WPŁYWY. UWAGA: UPŁYW CZASU przesuwający znacznik gracza na lub powyżej pola 56 oznacza zakończenie gry po dograniu kolejki.



PO WYKONANIU AKCJI 1, GRACZ NIEBIESKI STWIERDZA, ŻE NIE PRZEKROCZYŁ ANI NIE OSIĄGNĄŁ JAKO PIERWSZY NAJBLIŻSZEGO POLA KOŃCA KWARTAŁU (42). MOŻE ZATEM WYKONAĆ AKCJĘ 2. DOPÓKI PRZED NIM ZNAJDUJE SIĘ GRACZ ŻÓŁTY, DOPÓTY GRACZ NIEBIESKI NIGDY NIE SPEŁNI WARUNKU PIERWSZEŃSTWA W OSIĄGNIĘCIU LUB PRZEKROCZENIU POLA KOŃCA KWARTAŁU.

W WYNIKU WYKONANIA AKCJI 1, GRACZ ŻÓŁTY PRZEKROCZYŁ JAKO PIERWSZY POLA KOŃCA KWARTAŁU (42), T.J. NA TORZE CZASU NA POLACH 42 - 56 NIE ZNAJDUJE SIĘ PO JEGO RUCHU ŻADEN ZNACZNIK INNEGO GRACZA. RUNDA GRACZA ŻÓŁTEGO SIĘ KOŃCZY I NIE MOŻE ON WYKONAĆ AKCJI 2. NALEŻY PRZEPROWADZIĆ PROCEDURĘ ZAKOŃCZENIA KWARTAŁU.

4. **WPŁYWY** – Gracz rozgrywający dobiera z talii KART WPŁYWÓW tyle KART WPŁYWÓW, aby uzupełnić ilość trzymanych kart na ręce do dopuszczalnej ilości. Dopuszczalna ilość, to tyle ilu MUZYKÓW liczy zespół gracza (tj. tyle ile KART MUZYKÓW leży na jego PLANSZY ZESPOŁU), lecz nie mniej niż 3 (gdy zespół gracza liczy mniej osób). W przypadku, gdy w trakcie gry zespół traci MUZYKÓW, gracz nie musi odrzucać nadmiarowych kart, ale nie może dobierać nowych, dopóki nie „zwolni” mu się na ręce miejsce poniżej dozwolonej ilości. Jeśli gracz posiada maksymalną dopuszczalną ilość kart, to nie może dobierać nowych.

5. **KONIEC KWARTAŁU** – Zawsze, gdy w fazie UPŁYW CZASU, gracz rozgrywający przekroczy jako pierwszy pole KOŃCA KWARTAŁU (po pierwszej lub po drugiej AKCJI) należy zrealizować zdarzenia KONCA KWARTAŁU (patrz **KONIEC KWARTAŁU**) zanim następny gracz rozpocznie swoją RUNDĘ.

7. **AKCJA**

Zrealizowanie pojedynczej AKCJI (gracz w swojej RUNDZIE może wykonać ich 2) polega na odłożeniu jednej wybranej KARTY WPŁYWU z ręki na POLE WPŁYWÓW na PLANSZY ZESPOŁU, przesunięciu swojego znacznika na TORZE CZASU o WARTOŚĆ OPERACYJNĄ zagranej karty (UPŁYW CZASU) i wykonanie wybranej CZYNNOŚCI spośród opisanych poniżej.

ZREALIZOWANIE JEDNEJ AKCJI POLEGA NA ODŁOŻENIU JEDNEJ KARTY WPŁYWU Z REKI NA POLE WPŁYWÓW NA PLANSZY ZESPOŁU (A), PRZESUNIĘCIU SWOJEGO ZNACZNIKA NA TORZE CZASU O WARTOŚĆ OPERACYJNĄ KARTY (B) I WYKONANIU WYBRANEJ CZYNNOŚCI (C).

GRACZ W SWOJEJ AKCJI MA DO WYBORU CZYNNOŚCI: TOURNEE, NAGRANIE, LISTA, ZAKUP, TREND I PROFESJONALISTA.

DO WYKONANIA CZYNNOŚCI: TOURNEE, NAGRANIE, LISTA ORAZ ZAKUP WYKORZYSTUJE SIĘ JEDYNE WARTOŚĆ OPERACYJNĄ KARTY.

DO WYKONANIA CZYNNOŚCI TREND WYKORZYSTUJE SIĘ WPŁYW NA TREND Z KARTY.

DO WYKONANIA CZYNNOŚCI PROFESJONALISTA WYKORZYSTUJE SIĘ UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALISTY Z KARTY.

KARTA WPŁYWU

- 4 WPŁYW NA TREND
- WARTOŚĆ OPERACYJNA
- PROFESJONALISTA
- UMIEJĘTNOŚCI PROFESJONALISTY



6.1. **TOURNEE.** Umożliwia przemieszczenie się pomiędzy miejscowościami na mapie o maksymalnie tyle ODCINKÓW DROGI (bezpośrednich połączeń pomiędzy dwoma miejscowościami na mapie) ile wynosi WARTOŚĆ OPERACYJNA zagranej karty. Jeśli w miejscowości leżącej na trasie przejazdu znajduje się ŻETON KONCERTU, to można, wydając 1 punkt WARTOŚCI OPERACYJNEJ zagranej karty, ten ŻETON zabrać i położyć na POLU KONCERTÓW na PLANSZY ZESPOŁU. Zabranie ŻETONU KONCERTU symbolizuje przychód honorarium, w kwocie wskazanej na żetonie, z KONCERTU, jaki zespół zagrał na trasie. **UWAGA: Nie może grać KONCERTÓW (zabierać z mapy ŻETONÓW KONCERTÓW) zespół gracza, który nie posiada pełnego składu obowiązkowego, tj. przynajmniej jedno pole z symbolem instrumentu na PLANSZY ZESPOŁU nie jest zajęte przez KARTĘ MUZYKA.**



ZESPÓŁ GRACZA ŻÓLTEGO PRZEBYWA W KIELCACH (MIEJSCOWOŚĆ "J") I CHCE JAK NA JAK KORZYŚNIEJ WYKONAĆ WCZASIE SWOJEJ RUNDY AKCJĘ "TOURNEE". MA DO WYBORU NASTĘPUJĄCE MOŻLIWOŚCI:

- ZAGRAĆ Z REKI KARTĘ WPŁYWU O WARTOŚCI 1 ORAZ ZABRAĆ ŻETON "J" O WARTOŚCI 10 ZA 1 PUNKT KARTY. TO ROZMĄŻANIE NIE WYMAGA PRZEMIESZCZENIA SIĘ ZESPOŁU, GDYŻ STOI ON JUŻ W MIEJSCOWOŚCI, GDZIE PLANOWANY JEST KONCERT. TO ROZMĄŻANIE DAŁOBY GRACZOWI PRZYCHÓD 10 FONOŃ, KOSZT 1 FON (1 PUNKT OPERACYJNY ZAGRANEJ KARTY), CZYLI DOCHÓD 10 - 1 = 9 FONOŃ.
- ZAGRAĆ Z REKI KARTĘ WPŁYWU O WARTOŚCI 3, ZABRAĆ ŻETON "J" O WARTOŚCI 10 ZA 1 PUNKT KARTY, PRZEMIESZCZIĆ SIĘ Z KIELC DO WARSZAWY ZA 1 PUNKT KARTY I ZABRAĆ ŻETON "F" O WARTOŚCI 14 ZA OSTATNI TRZECI PUNKT KARTY. TO ROZMĄŻANIE DAŁOBY GRACZOWI PRZYCHÓD 24 FONOŃ, KOSZT 3 FONY (3 UŻYTE PUNKTY OPERACYJNE ZAGRANEJ KARTY), CZYLI DOCHÓD 24 - 3 = 21 FONOŃ. JEST TO WYNIK DUŻO LEPSZY NIŻ W PRZYPADKU 1.
- ZAGRAĆ Z REKI KARTĘ WPŁYWU O WARTOŚCI 4, NIE BIORĄC ŻETONU "J", PRZEMIESZCZIĆ SIĘ OD RAZU Z KIELC DO WARSZAWY ZA 1 PUNKT KARTY, ZABRAĆ ŻETON "F" O WARTOŚCI 14 ZA 1 PUNKT KARTY, PRZEMIESZCZIĆ SIĘ Z WARSZAWY DO OLSZTYNA ZA 1 PUNKT KARTY I ZABRAĆ ŻETON "B" O WARTOŚCI 16 ZA OSTATNI 4 PUNKT KARTY. TO ROZMĄŻANIE DAŁOBY GRACZOWI PRZYCHÓD 30 FONOŃ, KOSZT 4 FONY (4 UŻYTE PUNKTY OPERACYJNE ZAGRANEJ KARTY), CZYLI DOCHÓD 30 - 4 = 26 FONOŃ. JEST TO WYNIK NAJLEPSZY I GRACZ DECYDUJE SIĘ NA TĘ OPCJĘ. PO WYKONANIU AKCJI, JEGO SAMOCHÓD BĘDZIE STAŁ W OLSZTYNIE (MIEJSCOWOŚĆ "B"), A OBA ZDOBYTE ŻETONY KONCERTÓW GRACZ POŁOŻY NA POLU KONCERTÓW NA SWOJEJ PLANSZY ZESPOŁU.

6.2. **NAGRANIE.** Akcja umożliwia napisanie i nagranie jednej PIOSENKI. Nagranie można zrealizować tylko w tej miejscowości na mapie, gdzie aktualnie znajduje się ŻETON NAGRANIA. Jeśli samochód zespołu nie stoi w takiej miejscowości, to należy go do niej przemieścić, zabrać leżący tam ŻETON NAGRANIA i położyć go na POLU

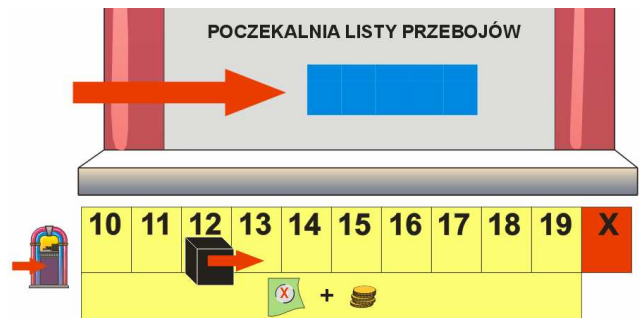
NAGRAŃ na PLANSZY ZESPOŁU. Zasada przemieszczania zespołu po mapie, jak i zabierania ŻETONU NAGRANIA jest identyczna, jak w przypadku AKCJI TOURNEE. Można zresztą te dwie AKCJE połączyć w jedną, tj. podczas przemieszczenia zabrać i ŻETON NAGRANIA i ŻETON KONCERTU jeśli pozwala na to ich lokalizacja. Zabranie ŻETONU NAGRANIA z mapy, oznacza, że zespół gracza nagrywa PIOSENKĘ - gracz bierze pustą TABLICZKĘ PIOSENKI i wypełnia dowolnie, według własnego, uznania, jej pola wartościami według zestawienia w tabelce poniżej. Wpisywane wartości opisują, jaką PIOSENKĘ nagrywa zespół pod kątem STYLU muzycznego, wymowy TEKSTU, TEMPA, GŁOŚNOŚCI i PRZEBOJOWOŚCI. Im bardziej zbliżone będą 4 pierwsze cechy nagranej PIOSENKI (za wyjątkiem cechy PRZEBOJOWOŚĆ) do poszczególnych 4 elementów aktualnego TRENDU (czyli do wartości poszczególnych KOSTEK TRENDU znajdujących się w SEKCJI TRENDU), tym większe szanse ma PIOSENKA na wygranie LISTY PRZEBOJÓW. Cecha PRZEBOJOWOŚĆ nie jest częścią TRENDU, ale pomaga zdobyć lepsze miejsce na LIŚCIE w sytuacji, gdy kilka PIOSENEK remisuje (patrz LISTA PRZEBOJÓW). **UWAGA: Nie może nagrać PIOSENKI zespół, który nie posiada pełnego składu obowiązkowego, tj. przynajmniej jedno pole z symbolem instrumentu na PLANSZY ZESPOŁU nie jest zajęte przez KARTĘ MUZYKA.**

Cecha	Nazwa	Możliwe wartości
	Styl	R – ROCK, P – POP, B – BLACK, J – JAZZ, C – CLUB.
	Tekst	§ – POLITYKA, ♥ – MIŁOŚĆ, 😊 – ZABAWA, 👤 – ŻYCIE, ✝ – RELIGIA
BPM	Tempo	60 –wolne; 90 –średnie; 120 –standard; 150 –szybkie; 180 –bardzo szybkie
dB	Głośność	70 – cicho; 80 – średnio; 90 – standard; 100 –głośno; 110 – bardzo głośno
!!!	Przebojowość	Suma aktualnego poziomu SATYSFAKCJI zespołu (numer pola, na którym stoi znacznik na TORZE SATYSFAKCJI na PLANSZY ZESPOŁU) oraz cechy KREATYWNOŚĆ wszystkich MUZYKÓW w zespole, u których w POLACH PREFERENCJI występuje czerwona kostka z literą, identyczną, jak ta wpisana w pole STYL (patrz przykład w rozdziale PRZYKŁADY).

		BPM	dB	!!!
R	♥	120	80	18
1	2	3	4	5

Przykładowo wypełniona TABLICZKA PIOSENKI mogłaby wyglądać następująco, co oznaczałoby, że zespół nagrał w studiu PIOSENKĘ w stylu rockowym (R), o miłości (♥), w tempie 120 i o dynamice 80 dB. Przebojowość tej PIOSENKI to 18.

6.3. LISTA. Akcja umożliwia wprowadzenie jednej nagranej PIOSENKI na LISTĘ PRZEBOJÓW, tj. położenie jednej zapisanej TABLICZKI PIOSENKI (patrz **NAGRANIE**) tekstem w dół w POCZEKALNI LISTY PRZEBOJÓW. W tym celu gracz musi zapłacić w FONACH cenę wskazaną przez aktualne położenie ZNACZNIKA LISTY, pomniejszoną o WARTOŚĆ OPERACYJNĄ zagranej karty. Po wykonaniu tej AKCJI znacznik na TORZE LISTY przesuwa się o 1 w górę. Nie można wykonać tej AKCJI, jeśli znacznik LISTY leży na pozycji X.



CENA WPROWADZENIA PIOSENKI W TYM MOMENCIE WYNOŚI 12. GRACZ MOŻE ZAGRAĆ NP. KARTĄ WPŁYWU O WARTOŚCI 3 I DOPLACIĆ 9 FONÓW. PO WPROWADZENIU PIOSENKI CENA WZROSTA O 1 A ZNACZNIK LISTY PRZESUWA SIĘ NA POLE 13.

6.4. ZAKUP. Akcja umożliwia zabranie dowolnej KARTY WPŁYWU z RYNKU WPŁYWÓW (pozyskanie wpływu) lub dowolnej KARTY MUZYKA z RYNKU MUZYKÓW (rekrutacja MUZYKA) za cenę wskazaną przy polu z wybraną kartą. Przy czym WARTOŚĆ OPERACYJNA zagranej karty pomniejsza ilość FONÓW do zapłacenia, jaka wynika z tej ceny. Można zagrać KARTĄ WPŁYWÓW o wartości wyższej niż cena, jednak nadmiarowe punkty są traczone.



W przypadku zakupu KARTY MUZYKA, gracz musi przyjąć zakupionego MUZYKA do zespołu, tj. положить jego kartę na puste POLE MUZYKA na PLANSZY ZESPOŁU, według zasad opisanych w rozdziale **ZESPOŁ -> Zasady ogólne**. W przeciwnym razie kartę musi odrzucić. **Za każdego przyjętego MUZYKA należy przesunąć o 1 w górę znacznik na TORZE SATYSFAKCJI (max do pola 5).** W przypadku zakupu KARTY WPŁYWU, gracz może od razu nią zagrać w ramach tej samej AKCJI (już bez rejestracji UPŁYWU CZASU z tej karty) i положить ją na POLU WPŁYWÓW na swojej PLANSZY ZESPOŁU lub zostawić na ręce do późniejszego wykorzystania.

Po zakończeniu RUNDY, w której gracz wykorzystał jedną lub obie swoje AKCJE do zakupów na dowolnym z RYNKÓW, karty przesuwają się na zwolnione pola pod nimi, o tyle o ile mogą w dół, a w miejsce wolnych pól dobiera się nowe karty, aby uzupełnić ich ilość do 5. **Raz podczas swojej RUNDY, w dowolnym momencie, gracz może**

jednorazowo usunąć dowolną ilość kart z dowolnego jednego RYNKU i uzupełnić losowo nowymi kartami. Jednak za każdą usuwaną kartę musi zapłacić w FONACH cenę, która przy niej widnieje. Po tej czynności może prowadzić zakup.

6.5. TREND. Akcja umożliwia obrócenie tej KOSTKI TRENDU, która wskazana jest w sekcji WPLYW NA TREND w górnej części zagranej KARTY WPŁYWÓW, poprzez ustawienie jej wskazaną na KARCIE wartością do góry.

6.6. PROFESJONALISTA. Akcja umożliwia wykorzystanie umiejętności PROFESJONALISTY widniejącego na zagranej karcie (patrz rozdział **UŻYCIĘ PROFESJONALISTÓW**).

8. UŻYCIĘ PROFESJONALISTÓW

KARTA WPŁYWU zagrana w ramach pojedynczej AKCJI gracza, może być użyta do wykorzystania umiejętności widniejącego na niej PROFESJONALISTY, zgodnie z opisami w zestawieniu poniżej. Szczególnym typem umiejętności PROFESJONALISTY są DZIAŁANIA WROGIE, które wywołują negatywne skutki w zespołach konkurentów. Umiejętności te oznaczone są poniżej klauzulą DZIAŁANIE WROGIE. Zawsze gry zagrywana jest KARTA WPŁYWU do DZIAŁANIA WROGIEGO wykonuje się następującą procedurę:

- Gracz wykonujący DZIAŁANIE WROGIE, wskazuje kogo i czego ono dotyczy i zagrywa KARTĘ WPŁYWU.
- Każdy gracz będący celem tego działania może się przed nim obronić, anulując je, poprzez niezwłoczne zagranie karty tego samego PROFESJONALISTY z równą lub wyższą WARTOŚCIĄ OPERACYJNĄ w stosunku do karty zagranej lub dowolnej karty BODYGUARD. Jeśli gracz nie zdoła się obronić, to atak uznaje się za UDANY i rezultat wprowadza w życie zgodnie z opisami poniżej.
- Każdy gracz, który podjął obronę (zagrał KARTĘ WPŁYWU), podobnie jak i gracz atakujący, kładzie użytą w tej akcji KARTĘ WPŁYWU na POLU WPŁYWÓW na swojej PLANSZY ZESPOŁU.
- Każdy gracz, który zgrał KARTĘ WPŁYWU w obronie dobiera 1 KARTĘ WPŁYWU z talii.



TREND EXPERT – zagranie tą kartą umożliwia wykonanie JEDNEJ z poniższych akcji:

- **BLOKADA TRENDU** – Gracz zagrywający tę kartę kładzie ją pomiędzy KOSTKAMI TRENDU. Od tej chwili nikt nie może wykonać AKCJI TREND do najbliższego ZAKOŃCZENIA KWARTAŁU lub do zdarzenia ZMIANA TRENDU (patrz **KARUZELA ZDARZEŃ**). Oba te zdarzenia automatycznie odblokowują TREND, tj. kartę TREND EXPERTA należy usunąć spośród KOSTEK TRENDU i oddać graczowi, który ją tam umieścił. Gracz ten kładzie tę kartę na POLU WPŁYWÓW na swojej PLANSZY ZESPOŁU.
- **ZWOLNIENIE TRENDU** – Gracz zagrywający tę kartę może zdjąć spośród kostek TRENDU inną kartę TREND EXPERTA i oddać graczowi, który ją tam umieścił. Oba gracze kładą karty TREND EXPERTA na POLACH WPŁYWÓW swoich PLANSZ ZESPOŁU.



PAPARAZZI – zagranie tą kartą umożliwia wykonanie JEDNEJ z poniższych akcji:

- **SKANDAL (DZIAŁANIE WROGIE)** – Jeśli gracz wskazany przez zagrywającego tę kartę nie obronił się przed tym zagranie, to losuje jedną KARTĘ WPŁYWU. Jej WARTOŚĆ OPERACYJNA wskazuje, o ile pól na TORZE POPULARNOŚCI musi przesunąć w dół swój znacznik. Ponadto znacznik ten obraca się literą S do góry. Tej AKCJI nie można wykonać na graczu, którego znacznik POPULARNOŚCI jest odwrócony literą S do góry.
- **AUTOSKANDAL** – gracz zagrywający tę kartę losuje KARTĘ WPŁYWU, przesuwa swój znacznik na TORZE POPULARNOŚCI w górę o WARTOŚĆ OPERACYJNĄ wylosowanej KARTY i obraca znacznik POPULARNOŚCI literą S do góry. UWAGA: Tej AKCJI nie może wykonać gracz, którego znacznik POPULARNOŚCI jest odwrócony literą S do góry.
- **RETUSZ** – gracz zagrywający tę kartę obraca dowolny znacznik na TORZE POPULARNOŚCI literą S do dołu.



HEAD HUNTER – zagranie tą kartą umożliwia wykonanie JEDNEJ z poniższych akcji:

- **TRANSFER (DZIAŁANIE WROGIE)** – Jeśli gracz wskazany przez zagrywającego tę kartę nie obronił się przed tym zagranie, to gracz atakujący może zabrać dowolną KARTĘ MUZYKA od gracza atakowanego i położyć ją na swojej PLANSZY ZESPOŁU, o ile jest na nią miejsce. W przeciwnym razie traci tę kartę i musi zapłacić równowartość cechy DOŚWIADCZENIE.
- **REORGANIZACJA** – gracz zagrywający tę kartę może bezpłatnie zabrać dowolne KARTY MUZYKÓW z RYNKU MUZYKÓW i położyć je na swojej PLANSZY ZESPOŁU, a także bezpłatnie usunąć ze swojej PLANSZY ZESPOŁU dowolną ilość MUZYKÓW na stos kart użytych.



BARMAN (WBREW POZOROM DZIAŁANIE WROGIE) – zagranie tą kartą umożliwia wykonanie akcji IMPREZA.

- **IMPREZA** - Gracz zagrywający tę kartę zaprasza zespoły wszystkich pozostałych graczy na imprezę z drinkami. Każdy gracz, który nie obronił się przed tym zagranie wykonuje w najbliższej RUNDZIE tylko 1 AKCJĘ.



FEMME FATALE – zagranie tą kartą umożliwia wykonanie JEDNEJ z poniższych akcji:

- **FERMENT (DZIAŁANIE WROGIE)** – Jeśli gracz wskazany przez zagrywającego tę kartę nie obronił się przed tym zagranie, to losuje jedną KARTĘ WPŁYWU. Jej WARTOŚĆ OPERACYJNA wskazuje, o ile musi przesunąć w dół znacznik na TORZE SATYSFAKCJI na swojej PLANSZY ZESPOŁU (do min. 0).
- **INTEGRACJA** - Gracz zagrywający tę kartę losuje jedną KARTĘ WPŁYWU. Jej WARTOŚĆ OPERACYJNA wskazuje, o ile pól w górę przesuną znacznik na TORZE SATYSFAKCJI na swojej PLANSZY ZESPOŁU (do max. 5).



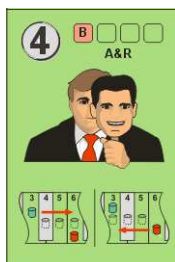
DJ – zagranie tą kartą umożliwia wykonanie JEDNEJ z poniższych akcji:

- **BLOKADA ANTENY (DZIAŁANIE WROGIE)** - Jeśli gracz wskazany przez zagrywającego tę kartę nie obronił się przed tym zagranie, to gracz atakujący usuwa jedną TABLICZKĘ PIOSENKI gracza atakowanego z POCZEKALNI LISTY PRZEBOJÓW, oddaje mu ją i przesuną znacznik LISTY o jedno pole w dół na TORZE LISTY. Usunięta PIOSENKA może być ponownie wprowadzona przez gracza atakowanego do POCZEKALNI LISTY PRZEBOJÓW podczas jego najbliższej AKCJI.
- **INTERWENCJA** – Należy zagrać tę umiejętność w fazie INTERWENCJA DJ-a podczas notowania LISTY PRZEBOJÓW (patrz LISTA PRZEBOJÓW).



PROMOTOR – zagranie tą kartą umożliwia wykonanie AKCJI MANIPULACJA

- **MANIPULACJA (DZIAŁANIE WROGIE)** - Jeśli gracz wskazany przez zagrywającego tę kartę nie obronił się przed tym zagranie, to gracz atakujący może wymienić dowolną ilość swoich KART WPŁYWU na taką samą ilość losowo wybranych od gracza atakowanego.



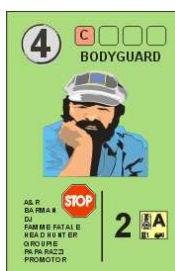
A&R – Umożliwia wykonanie JEDNEJ z poniższych AKCJI:

- **BENCHMARKING (DZIAŁANIE WROGIE)** – Należy przesunąć znacznik swojego zespołu na TORZE CZASU wpród lub w tył, według uznania, do pozycji zajmowanej przez innego gracza (graczy), jeśli gracz na docelowym polu (a jeśli jest ich więcej, to wszyscy) nie obronił (li) się przed tym zagranie. Nie stosuje się już przesunięcia o WARTOŚĆ OPERACYJNĄ zagranej karty w związku z UPŁYWEM CZASU.
- **REPOZYCJONOWANIE (DZIAŁANIE WROGIE)** - Wszyscy gracze, którzy nie obronili się przed tym zagranie (nie dotyczy zagrywającego) cofają swoje znaczniki na TORZE CZASU do pozycji zajmowanej przez ostatniego gracza (na polu o najniższym numerze). Pozycję ostatniego gracza ustala się zawsze przed zagranie tej karty. Cofnięcie znacznika któregoś z graczy, przed polem KOŃCA KWARTAŁU, jeśli jako jedyny stał on za tym polem może spowodować ponowne zajście zdarzenia KONIEC KWARTAŁU na tym polu.



GROUPE – zagranie tą kartą umożliwia wykonanie AKCJI ROSZADA TOWARZYSKA.

- **ROSZADA TOWARZYSKA (DZIAŁANIE WROGIE)** - Jeśli gracz pierwszy w kolejności nie obronił się przed tym zagranie, to po zakończeniu bieżącej kolejki odwraca się jego znacznik na TORZE CZASU gwiazdką do dołu (traci on pierwszeństwo) i obraca gwiazdką do góry znacznik gracza, który pierwszeństwo ma otrzymać, według wskazań zagrywającego tę kartę (pierwszeństwo może otrzymać gracz inny niż zagrywający). Nową kolejkę zaczyna gracz, który właśnie otrzymał pierwszeństwo, a po nim grają po kolei gracze siedzący na lewo od niego. Jeśli którykolwiek z graczy, którego dotyczy to zagranie (gracz oddający pierwszeństwo lub gracz mający je przyjąć, jeśli nie jest nim zagrywający tę kartę) skutecznie się obroni, to AKCJA nie zachodzi. Ponadto należy zwrócić uwagę na specjalne zdolności karty GROUPE (patrz KARUZELA ZDARZEŃ).



BODYGUARD – zagranie tą kartą umożliwia wykonanie JEDNEJ z poniższych akcji:

- **AWIONETKA** – Gracz zagrywający zabiera dwa dowolne ŻETONY KONCERTÓW z MAPY (bez względu na to, gdzie stoi samochód jego zespołu), kładzie je na POLU KONCERTÓW swojej PLANSZY ZESPOŁU i umieszcza swój samochód w jednej z miejscowości, z której zostały zabrane ŻETONY.
- **OCHRONA** – Posiadacz tej karty może nią zagrać natychmiast, gdy inny gracz wykonuje WROGIE DZIAŁANIE przeciw niemu. Efekt tego DZIAŁANIA uznany jest za NIEUDANY i nie zachodzi. użytą kartę należy położyć na POLE WPŁYWÓW na swojej PLANSZY ZESPOŁU. Zagranie tą kartą w obronie nie powoduje przesunięcia znacznika na TORZE CZASU. Po zrealizowaniu obrony należy dociągnąć nową KARTĘ WPŁYWU.

9. KARUZELA ZDARZEŃ

Zawsze na początku każdej nowej KOLEJKI (za wyjątkiem pierwszej kolejki rozpoczynającej grę), zanim gracz pierwszy przystąpi do wykonywania swojej RUNDY, KARUZELA ZDARZEŃ generuje jedno zdarzenie. Gracz

pierwszy, przed swoim ruchem, przesuwa ZNACZNIK ZDARZENIA o jedno pole, zgodnie z ruchem wskazówek zegara i wprowadzane jest w życie zdarzenie z pola, na którym stanął znacznik, zgodnie z poniższymi opisami.

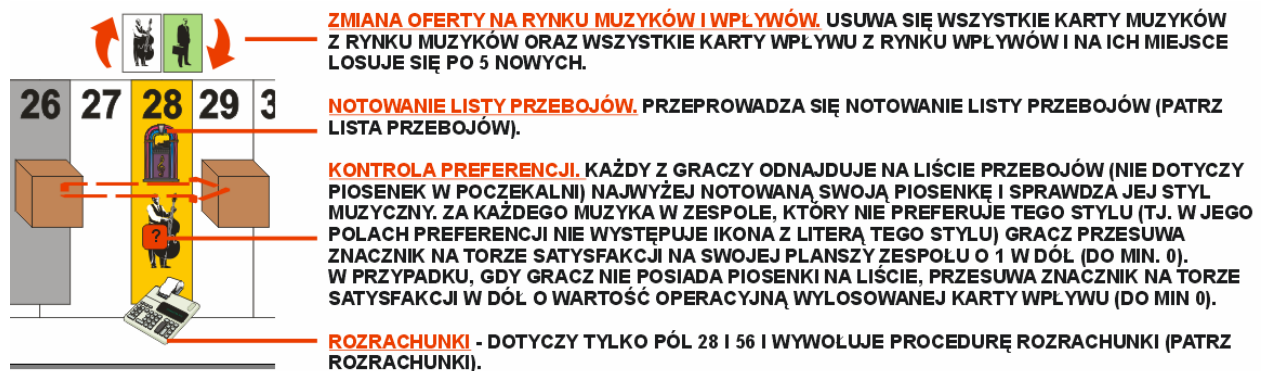
Zdarzenie	Efekt
	WYPŁATA. Każdy gracz, według KOLEJNOŚCI, wypłaca do banku wynagrodzenie dla swoich MUZYKÓW. Za każdego MUZYKA należy wypłacić kwotę równą cesze DOŚWIADCZENIE na jego karcie. W sytuacji, w której gracz nie jest w stanie wypłacić w całości wynagrodzenia któremukolwiek ze swoich MUZYKÓW, to za każdego MUZYKA, dla którego zabrakło wynagrodzenia w całości, obniża o 1 POZIOM SATYSFAKCJI w zespole, przy czym wynagrodzenie jest wypłacane w takiej kwocie, jaką gracz aktualnie posiada. Jeśli wszyscy MUZYCY otrzymali wynagrodzenie, to gracz przesuwa znacznik na TORZE SATYSFAKCJI na swojej PLANSZY ZESPOŁU o 1 w górę (do max. 5).
	ZMIANA TRENDU. Należy rzucić wszystkimi 4 kostkami TRENDU i ustawić je wylosowanymi ściankami do góry w SEKCJI TRENDU na polach odpowiednich do koloru kostek. Zdarzenie to niweluje działanie karty TREND EXPERT, jeśli została użyta do zablokowania TRENDU (patrz UŻYCIE PROFESJONALISTÓW). Kartę TREND EXPERTA blokującą TREND należy zwrócić graczowi, który ją zagrał. Kładzie on ją na POLU WPŁYWÓW na swojej PLANSZY ZESPOŁU.
	TANTIEMY. Każdy gracz otrzymuje FONY w wysokości 10% WARTOŚCI RYNKOWEJ zespołu (10% wskaźnika pod polem na TORZE POPULARNOŚCI, na którym stoi znacznik zespołu w momencie zajścia tego zdarzenia). Jeśli żeton gracza stoi na polu ujemnym, to gracz musi wpłacić do banku pełną wskazaną pod polem liczbę FONÓW. Jeśli nie ma pieniędzy, to automatycznie kończy grę.
	KONTROLA SATYSFAKCJI. Każdy z graczy, według KOLEJNOŚCI, odczytuje położenie znacznika na TORZE SATYSFAKCJI swojej PLANSZY ZESPOŁU i porównuje z cechą NIEZALEŻNOŚĆ każdego MUZYKA. Jeśli NIEZALEŻNOŚĆ sprawdzanego MUZYKA jest wyższa od poziomu SATYSFAKCJI, to KARTĘ MUZYKA należy natychmiast odrzucić na stos użytych KART MUZYKÓW (MUZYK odchodzi z grupy).
	KONTROLA POPULARNOŚCI. Każdy z graczy, którego znacznik na TORZE POPULARNOŚCI leży symbolem S do góry lub gdy w chwili zajścia tego zdarzenia nie posiada PIOSENKI na żadnym z miejsc 1 do 5 na LIŚCIE PRZEBOJÓW, losuje według obowiązującej KOLEJNOŚCI jedną KARTĘ WPŁYWU z talii i odrzuca na stos kart użytych. WARTOŚĆ OPERACYJNA wylosowanej karty wskazuje o ile pól w dół gracz musi przesunąć swój znacznik na TORZE POPULARNOŚCI (do min. 0).

Specjalne znaczenie dla KARUZELI ZDARZEŃ ma każda KARTA GROUPIE, która pojawi się w grze. Jeśli karta taka pojawi się na jeden z niżej wymienionych sposobów, to ZNACZNIK ZDARZENIA na KARUZELI ZDARZEŃ przesuwa się o tyle pól zgodnie z ruchem wskazówek zegara, ile wynosi WARTOŚĆ OPERACYJNA karty (zdarzenie z pola na którym stanie znacznik nie zachodzi).

- Zagranie karty GROUPIE przez gracza w ramach jego AKCJI w dowolnym celu;
- Wylosowanie karty GROUPIE w AKCJI wywoływanej przez karty FEMME FATALE lub PAPARAZZI;
- Pojawienie się karty GROUPIE na RYNKU WPŁYWÓW (także w wyniku przygotowania gry);
- Wylosowanie karty GROUPIE w zdarzeniu KONTROLA POPULARNOŚCI na KARUZELI ZDARZEŃ

10. KONIEC KWARTAŁU

Jeśli UPŁYW CZASU, czyli przesunięcie znacznika gracza na TORZE CZASU spowoduje, że znacznik ten zatrzyma się lub przekroczy jako pierwszy którekolwiek z 4 pól KOŃCA KWARTAŁU, to należy zrealizować poniższe czynności, zanim następny gracz rozpocznie swoją RUNDĘ:



ZMIANA OFERTY NA RYNKU MUZYKÓW I WPŁYWÓW. USUWA SIĘ WSZYSTKIE KARTY MUZYKÓW Z RYNKU MUZYKÓW ORAZ WSZYSTKIE KARTY WPŁYWU Z RYNKU WPŁYWÓW I NA ICH MIEJSCE LOSUJE SIĘ PO 5 NOWYCH.

NOTOWANIE LISTY PRZEBOJÓW. PRZEPROWADZA SIĘ NOTOWANIE LISTY PRZEBOJÓW (PATRZ LISTA PRZEBOJÓW).

KONTROLA PREFERENCJI. KAŻDY Z GRACZY ODNAJDUJE NA LIŚCIE PRZEBOJÓW (NIE DOTYCZY PIOSENEK W POCZEKALNI) NAJWIŻEJ NOTOWANĄ SWOJĄ PIOSENKĘ I SPRAWDZA JEJ STYL MUZYCZNY. ZA KAŻDEGO MUZYKA W ZESPOLE, KTÓRY NIE PREFERUJE TEGO STYLU (T.J. W JEGO POLACH PREFERENCJI NIE WYSTĘPUJE IKONA Z LITERĄ TEGO STYLU) GRACZ PRZESUWA ZNACZNIK NA TORZE SATYSFAKCJI NA SWOJEJ PLANSZY ZESPOŁU O 1 W DÓŁ (DO MIN. 0). W PRZYPADKU, GDY GRACZ NIE POSIADA PIOSENKI NA LIŚCIE, PRZESUWA ZNACZNIK NA TORZE SATYSFAKCJI W DÓŁ O WARTOŚĆ OPERACYJNĄ WYLOSOWANEJ KARTY WPŁYWU (DO MIN 0).

ROZRACHUNKI - DOTYCZY TYLKO PÓL 28 I 56 I WYWOŁUJE PROCEDURĘ ROZRACHUNKI (PATRZ ROZRACHUNKI).

11. LISTA PRZEBOJÓW

Notowanie LISTY PRZEBOJÓW przebiega w następujących fazach (patrz PRZYKŁADY):

- a) **UJAWNIEŃ PIOSENEK** – Należy odwrócić wszystkie PIOSENKI, które leżą w POCZEKALNI.
- b) **KONTROLA AUTOPLAGIATÓW** - Jeśli zostaną znalezione na LIŚCIE i w POCZEKALNI identyczne PIOSENKI tego samego zespołu, tj. o identycznych wartościach w polach STYL, TEKST, TEMPO i GŁOŚNOŚĆ, to są one na tyle nierozróżnialne, że może pozostać tylko jedna. Gracz-autor decyduje, która PIOSENKA pozostaje. Resztę jego podobnych PIOSENEK usuwa się na stałe z gry bez możliwości wprowadzenia ich na LISTĘ.
- c) **RANKING POCZĄTKOWY** - Wszystkie PIOSENKI z POCZEKALNI oraz z miejsc LISTY PRZEBOJÓW od 1 do 5 umieszcza się na miejscach od 1 do 5 w sposób następujący:
 - **I miejsce** - PIOSENKA, która jest zgodna z TRENDEM w co najmniej 3 elementach
 - **II miejsce** – PIOSENKA, która jest zgodna z TRENDEM w co najmniej 2 elementach
 - **III miejsce** – PIOSENKA, która jest zgodna z TRENDEM w co najmniej 1 elemencie
 - **IV miejsce** – PIOSENKA, która nie trafiła w żaden element TRENDU

Zgodność z TRENDEM oznacza, że wartość określonej cechy: STYL, TEKST, TEMPO, GŁOŚNOŚĆ wpisanej przez gracza na TABLICZCE PIOSENKI podczas AKCJI NAGRANIE jest identyczna z wartością na odpowiedniej KOSTCE TRENDU w momencie notowania LISTY PRZEBOJÓW. Jeśli dany element TRENDU jest pusty (pusta ścianka KOSTKI TRENDU) to, każda PIOSENKA jest zgodna z tym elementem.

Jeśli po tej fazie, na którymkolwiek z miejsc LISTY znajduje się więcej niż jedna TABLICZKA PIOSENKI, to idąc od miejsca 1 w dół, dla każdej takiej sytuacji powtarza się następujące czynności:

- d) **INTERWENCJA DJ-a** – Gracz, który swoją AKCJĄ wywołał notowanie LISTY PRZEBOJÓW (jego znacznik osiągnął lub przekroczył jako pierwszy pole KOŃCA KWARTAŁU na TORZE CZASU) może zagrać w tej fazie kartę DJ, aby wskazać jedną PIOSENKĘ, spośród tych, które remisują na aktualnie rozpatrywanym miejscu. Jeśli żadna z remisujących PIOSENEK nie należy do gracza inicjatora LISTY, to prawo zagrania karty DJ przechodzi na pierwszego gracza po lewej, którego PIOSENKA jest przedmiotem remisu. Wskazana PIOSENKA automatycznie zajmuje miejsce, na którym stoi, a reszta PIOSENEK spada o miejsce niżej, „spychając” PIOSENKI tam przebywające na ich miejsce niższe. Każdy z graczy, którego PIOSENKA spada w wyniku zagrania przez przeciwnika karty DJ-a, może anulować efekt tej akcji zagrywając kartą DJ o WARTOŚCI OPERACYJNEJ większej lub równej. Ponadto, jeśli w obronie jeden lub kilku graczy zagrało kartą DJ o wartości wyższej, to ten gracz, który zagrał kartą o najwyższej wartości przejmuje inicjatywę i ustala według swojego uznania PIOSENKĘ, która pokona pozostałe remisujące i utrzyma się na swojej pozycji (jeśli kilku graczy zagrało kartą DJ z tą samą wyższą WARTOŚCIĄ OPERACYJNĄ, to nikt nie przejmuje inicjatywy). Po zakończeniu wszyscy gracze odkładają swoje karty DJ na POLA WPŁYWÓW na swoich PLANSZACH ZESPOŁU, a ponadto gracze, którzy zegrali karty DJ w obronie dołosowują po jednej KARCIE WPŁYWU na rękę. UWAGA: Zagranie kartą DJ w dowolnym celu w tej fazie nie skutkuje przesunięciem znacznika na TORZE CZASU.
- e) **SIŁA TRAFIENIA** – Jeśli na rozpatrywanym miejscu nadal remisuje kilka PIOSENEK, to oblicza się siłę trafienia w TREND każdej PIOSENKI, według następujących zasad:
 - 4 pkt, jeśli STYL PIOSENKI jest identyczny ze STYLEM w TRENDZIE (czerwona kostka);
 - 3 pkt, jeśli TEKST PIOSENKI jest identyczny z TEKSTEM w TRENDZIE (niebieska kostka);
 - 2 pkt, jeśli TEMPO PIOSENKI jest identyczne z TEMPEM w TRENDZIE (żółta kostka);
 - 1 pkt, jeśli GŁOŚNOŚĆ PIOSENKI jest identyczna z GŁOŚNOŚCIĄ w TRENDZIE (zielonej kostka);
 PIOSENKA, z najwyższą sumą siły trafienia w TREND, zajmuje miejsce, o które walczyła, spychając pozostałe PIOSENKI na miejsca niższe.
- f) **PRZEBOJOWOŚĆ** – Jeśli po fazie SIŁA TRAFIENIA, kilka PIOSENEK nadal remisuje, to wygrywa ta PIOSENKA, której wartość w polu !!! jest wyższa. W przypadku remisu wszystkie remisujące PIOSENKI zostają na tym samym miejscu.

We wszystkich przypadkach, w których w wyniku rozstrzygnięcia pojedynku ex equo, jakieś PIOSENKI spadają na niższe miejsce, niż to, do którego kandydowały, zajmują one automatycznie miejsce o 1 niższe, powodując przesunięcie wszystkich niżej umieszczonych PIOSENEK na miejsca o 1 niższe. PIOSENKI, które w wyniku wszystkich rozstrzygnięć spadną poniżej 5 miejsca są zabierane przez ich graczy-autorów do siebie i nie mogą być na LISTĘ ponownie wprowadzone. Za każdą PIOSENKĘ, która wypadła z LISTY należy przesunąć w dół o 1 pole znacznik na TORZE LISTY. UWAGA: Dopuszczalna jest sytuacja, w której miejsca wyższe mogą być nieobsadzone.

Po rozpatrzeniu wszystkich remisów i ustaleniu kolejności PIOSENEK na liście, zespoły-autorzy otrzymują następujące ilości punktów POPULARNOŚCI za każdą swoją PIOSENKĘ na miejscu od 1 do 4, co skutkuje przesunięciem znacznika na torze POPULARNOŚCI o przyznaną liczbę punktów.

- I miejsce – 4 pkt (+ dodatkowo 1 punkt, jeśli PIOSENKA jest zgodna w stylu z TRENDEM lub dodatkowo + 2 punkty, jeśli PIOSENKA trafiła we wszystkie 4 elementy TRENDU)
- II miejsce – 3 pkt (+ dodatkowo 1 punkt, jeśli PIOSENKA jest zgodna w stylu z TRENDEM)
- III miejsce – 2 pkt (+ dodatkowo 1 punkt, jeśli PIOSENKA jest zgodna w stylu z TRENDEM)
- IV miejsce – 1 pkt

Jeśli na LIŚCIE notowane są przynajmniej 2 PIOSENKI, to dodatkową specjalną premię 2 pkt otrzymuje PIOSENKA, która w polu !!! ma największą wartość spośród wszystkich PIOSENEK znajdujących się na miejscach od 1 do 5. W przypadku remisu premii tej nikt nie dostaje.

- g) **NOBILITACJA** – Jeśli w wyniku notowania LISTY, na pierwszym miejscu znajdzie się PIOSENKA gracza obciążonego skandalem (znacznik gracza obrócony literą „S” do góry na TORZE POPULARNOŚCI), to znacznik tego gracza należy obrócić literą „S” w dół (sukces na LIŚCIE przyćmiewa poprzednie skandale).

12. ROZRACHUNKI

Zdarzenie ROZRACHUNKI zachodzi w grze co najmniej 2 razy: po zakończeniu kolejki, w której znacznik pierwszego z graczy dociera lub przekracza najpierw pole 28 a później pole 56 na TORZE CZASU. Ponadto zdarzenie ROZRACHUNKI może zajść, gdy po zakończeniu RUNDY któregoś z graczy zostanie do losowania 5 lub mniej kart w talii KART WPŁYWU albo 5 lub mniej ŻETONÓW KONCERTÓW / NAGRAŃ w woreczku. ROZRACHUNKI przeprowadzają wszyscy gracze według obowiązującej kolejności podliczając FONY w następujący sposób:

- o **minus 1 FON za każdy 1 punkt WARTOŚCI OPERACYJNEJ** każdej użytej KARTY WPŁYWÓW, która leży na POLU WPŁYWÓW na PLANSZY ZESPOŁU (patrz **AKCJA**);
- o **minus 1 FON za każdy 1 punkt ceny każdego użytego ŻETONU NAGRANIA**, który leży na POLU NAGRAŃ na PLANSZY ZESPOŁU (patrz **AKCJA**);
- o **plus 1 FON za każdy 1 punkt HONORARIUM** każdego uzyskanego ŻETONU KONCERTU, który leży na POLU KONCERTÓW na PLANSZY ZESPOŁU (patrz **AKCJA**).



Jeśli uzyskany wynik jest dodatni, to gracz wypłaca sobie jego równowartość z banku. Natomiast, jeśli wynik jest ujemny, to gracz musi do banku wpłacić jego równowartość. W tym drugim przypadku, jeśli nie posiada wystarczającej gotówki, to może ją pozyskać poprzez obniżenie położenia swojego znacznika na TORZE POPULARNOŚCI o dowolną ilość pól (nie dalej niż do pola. -5). Za każde obniżone pole gracz może pobrać z banku 5 FONÓW. Gracz, który nie może w ten sposób pozyskać wystarczającej gotówki, kończy grę jako bankrut. Po zrealizowaniu rozliczenia, wszystkie ŻETONY oraz KARTY WPŁYWU zgromadzone na PLANSZACH ZESPOŁÓW należy odrzucić do puli / talii zużytych. W momencie, gdy skończą się elementy do losowania w puli / talii należy wszystko przemieszać / przetasować i utworzyć nowe pule / talie do losowania.

13. ZAKOŃCZENIE GRY I PODLICZENIE PUNKTÓW

Gra kończy się po zakończeniu KOLEJKI, w której pierwszy z graczy dotrze na pole 56 lub gdy osiągnie albo przekroczy na TORZE POPULARNOŚCI 30 punktów. UWAGA: Od tego momentu nie można zagrywać WROGICH DZIAŁAŃ przy użyciu PROFESJONALISTÓW. W pierwszej kolejności należy zrealizować procedurę ROZRACHUNKI (jeśli nie wynika z ZAKOŃCZENIA KWARTAŁU na polu 56), a następnie przed podliczeniem punktów każdy z graczy, którego:

- Znacznik na TORZE CZASU znajduje się poniżej pola 56 przesuwa znacznik na TORZE SATYSFAKCJI swojej PLANSZY ZESPOŁU o MODYFIKATOR nad polem na TORZE CZASU, na którym znajduje się znacznik gracza;
- Poziom SATYSFAKCJI w zespole jest niższy od 5, przesuwa swój znacznik na TORZE POPULARNOŚCI o 1 pole w dół za każdy punkt poziomu SATYSFAKCJI jego zespołu poniżej 5 (do min. 0).
- Znacznik na TORZE POPULARNOŚCI leży literą S do góry ciągnie jedną KARTĘ WPŁYWU i obniża położenie tego znacznika o WARTOŚĆ OPERACYJNĄ wylosowanej karty (do min. 0).

Po skorygowaniu POPULARNOŚCI każdy gracz podlicza swoje punkty, dodając WARTOŚĆ RYNKOWĄ zespołu (tj. liczbę pod polem na TORZE POPULARNOŚCI, na którym stoi znacznik gracza po modyfikacjach) oraz posiadaną gotówkę. Gracz z najwyższym wynikiem wygrywa grę. Jeśli jest remis to wygrywa gracz z większą gotówką.

14. PRZYKŁADY

14.1. Nagranie PIOSENKI

Przykład: Poziom satysfakcji w zespole wynosi 5 i zespół składa się z następujących MUZYKÓW:

Pseudonim	Obsługiwany instrument	KREATYWNOŚĆ	POLA PREFERENCJI			
Jumpin' Jack Flash	Gitara	3	R	P		
Lord Mortenssen	Bas	2	R		B	
Mack The Knife	Wokal	1	R			J
Dr Wtewete	Perkusja	3		P		C
Billie Jean	Harfa	5			B	C

Gracz może nakłonić ten zespół do nagrania PIOSENKI w dowolnym stylu, ale musi się liczyć z tym, że im mniej MUZYKÓW preferuje ten styl, tym słabsza będzie PIOSENKA i tym większe będzie niezadowolenie MUZYKÓW. Oto

przykład, jaka będzie PRZEBOJOWOŚĆ PIOSENKI, czyli wartość wpisana w pole !!! na TABLICZCE PIOSENKI (kolumna D) w każdym stylu muzycznym oraz jaki efekt na wewnętrzną atmosferę w zespole podczas KONTROLI PREFERENCJI będzie miało wybranie każdego z tych stylów do nagrania (kolumna E).. W zespole gracza żaden styl nie jest preferowany wspólnie przez wszystkich MUZYKÓW. Gracz musi się liczyć z tym, że bez względu na wybrany styl zawsze ktoś będzie niezadowolony i obniży satysfakcję w zespole podczas KONTROLI PREFERENCJI (patrz **ZAKOŃCZENIE KWARTAŁU -> KONTROLA PREFERENCJI**). W tej sytuacji najbardziej opłaca się nagrać PIOSENKĘ w stylu klubowym (C), bo przynajmniej jej PRZEBOJOWOŚĆ będzie największa, a potencjalny spadek SATYSFAKCJI najmniejszy.

A. Styl piosenki	B. Kreatywność muzyków preferujących styl	C. Poziom satysfakcji w zespole	D. Wartość Hit (!!!) PIOSENKI = B + C	E. Ilość muzyków nie preferujących stylu piosenki = Obniżenie SATYSFAKCJI
R	3+2+1 = 6	5	11	-2 (dwóch MUZYKÓW nie preferuje stylu)
P	3+3 = 6	5	11	-3 (trzech MUZYKÓW nie preferuje stylu)
B	2+5 = 7	5	12	-3 (trzech MUZYKÓW nie preferuje stylu)
J	1	5	6	-4 (czterech MUZYKÓW nie preferuje stylu)
C	3+5 = 8	5	13	-2 (dwóch MUZYKÓW nie preferuje stylu)

14.2. Notowanie LISTY PRZEBOJÓW

Rysunek A - W fazie RANKING POCZĄTKOWY wszystkie PIOSENKI z POCZEKALNI oraz z punktowanych miejsc LISTY PRZEBOJÓW zostały poukładane na właściwych miejscach LISTY, zgodnie z ilością trafień w TREND. PIOSENKI, które trafiły w dowolne 3 elementy TRENDU zostały umieszczone na pierwszym miejscu listy, PIOSENKI, które trafiły w dowolne 2 elementy TRENDU – na drugim, PIOSENKI, które trafiły w dowolny 1 element TRENDU – na trzecim, a PIOSENKI, które w ogóle nie trafiły – na miejscu czwartym. Elementy trafione w TREND pokazano na TABLICZKACH na białym tle.

Faza RANKING POCZĄTKOWY nie rozstrzygnęła jednoznacznie kolejności PIOSENEK, ponieważ na miejscu 1 oraz 2 remisuje kilka PIOSENEK. Rozpoczyna się zatem rozpatrywanie remisów idąc od miejsca 1. Na miejscu 1 jest remis trzech PIOSENEK. Gdyby przejść od razu do fazy SIŁA TRAFIENIA to na miejscu 1 zostałaby PIOSENKA czerwona, jako że trafiła we wszystkie elementy TRENDU i miałaby siłę trafienia $4+3+2+1 = 10$. Niestety w fazie DJ, która zachodzi przed fazą SIŁA TRAFIENIA, gracz niebieski, który wywołał notowanie LISTY PRZEBOJÓW, zagrywa kartę DJ o wartości 2 i wskazuje swoją PIOSENKĘ, do pozostawienia na miejscu 1. Gracz zielony mógłby zagrać kartą DJ o wartości 2 i wtedy zneutralizowałby dla siebie działanie DJ-a zagrane przez gracza niebieskiego, ale nie uratowałoby to gracza czerwonego przed spadkiem jego PIOSENKI na niższe miejsce. Gracz czerwony również musiałby się obronić swoją kartą DJ, co najmniej równą 2. Jednak w obronie, gracz zielony zagrywa wyższą kartą DJ o wartości 3 i przejmuje inicjatywę, wskazując swoją PIOSENKĘ do pozostawienia na miejscu 1. Gracz czerwony jako, że posiada najmocniejszą PIOSENKĘ nie musiałby przejmować inicjatywy zagrywając kartą DJ wyższą o wartości 4, aby obronić miejsce 1 dla swojej PIOSENKI. Wystarczyłoby, żeby zagrać kartą DJ o wartości 3, neutralizując kartę DJ-a 3 gracza zielonego. Gracz czerwony nie posiada jednak żadnej karty DJ i w wyniku tego na miejscu 1 pozostaje PIOSENKA gracza zielonego, a na miejsce 2 spadają PIOSENKI graczy czerwonego i niebieskiego. Ruch ten powoduje „zepchnięcie” piosenek dotychczas okupujących miejsce 2 na miejsce 3, a to z kolei spycha PIOSENKI z miejsca 3 na miejsce 4 i z miejsca 4 na miejsce 5. W tym momencie miejsce 1 zostało rozstrzygnięte i rozpatrywanie przechodzi do miejsca 2, jako że tam też jest remis.

Rysunek B – Rozpatrywanie remisu na miejscu 2 ponownie zaczyna się od fazy INTERWENCJA DJ-a, ale gracz niebieski, jako jedyny uprawniony do ataku kartą DJ (on wywołał notowanie LISTY PRZEBOJÓW) nie ma na rękę następną kartę DJ, więc jej nie zagrywa. Rozpoczyna się zatem faza SIŁA TRAFIENIA, gdzie nareszcie zasłużenie wygrywa PIOSENKA gracza czerwonego, której siła trafienia wynosi 10, a siła trafienia PIOSENKI gracza niebieskiego wynosi tylko $4+2+1 = 7$. W wyniku tego PIOSENKA niebieska spada na 3 miejsce spychając wszystkie PIOSENKI pod nią o 1 miejsce w dół. PIOSENKA gracza fioletowego opuszcza listę i jest usuwana na stałe z gry. Miejsce 2 zostało rozstrzygnięte, ale nadal na miejscu 4 jest remis, więc rozpatrywanie przechodzi do tego miejsca.

Rysunek C - Rozpatrywanie remisu na miejscu 4 ponownie zaczyna się od fazy INTERWENCJA DJ-a. Tym razem PIOSENKA gracza niebieskiego (tego, który wywołał LISTĘ PRZEBOJÓW) nie znajduje się na tym miejscu. Prawo zagrania DJ-a przechodzi na gracza pierwszego po lewej, czyli żółtego. Gracz żółty nie ma karty DJ na rękę, więc rozpatrywanie remisu przechodzi do fazy SIŁA TRAFIENIA. Okazuje się, że obie PIOSENKI trafiły w identyczne elementy TRENDU i w obu przypadkach ich SIŁA TRAFIENIA wynosi $3+1 = 4$. Skoro tak, to analiza przechodzi do fazy PRZEBOJOWOŚĆ. PIOSENKA gracza zielonego ma PRZEBOJOWOŚĆ 23, a żółtego 18. Piosenka zielona zostaje na miejscu 4, a piosenka żółta spada na miejsce 5, jednocześnie wypychając inną piosenkę żółtą poza listę przebojów. Gracz żółty musi na stałe usunąć tę PIOSENKĘ z gry (**rysunek D**).

Punktacja po tak zakończonej liście wygląda następująco: Gracz zielony = 5 punktów (4 punkty za miejsce 1 plus 1 punkt za miejsce 4), Gracz czerwony = 4 punkty (3 punkty za miejsce 2 plus 1 punkt za trafienie w styl R), Gracz niebieski = 3 punkty (2 punkty za miejsce 3 plus 1 punkt za trafienie w styl R), Gracz żółty = 0 punktów (ale w dalszym ciągu jego PIOSENKA jest w grze). Na sam koniec notowania LISTY gracz zielony otrzyma jeszcze 2 dodatkowe punkty premii za fakt, iż jego PIOSENKA ma największą PRZEBOJOWOŚĆ (wartość 23 w polu !!!) spośród wszystkich PIOSENEK na LIŚCIE.

A

4 R 3 smiley 2 \$150 1 \$70

R P B J C B S heart up down left right left right

+4 R (150, 70, 9) R (150, 70, 18) B (150, 70, 15)

+3 C (180, 70, 23) J (120, 70, 18)

+2 3 min 1 R (\$60, 80, 11) → +1

+1 4 J (180, 110, 13)

+0 5

B

4 R 3 smiley 2 \$150 1 \$70

R P B J C B S heart up down left right left right

+4 1 min 3 B (150, 70, 15) → +1 → +2

+3 R (150, 70, 9) R (150, 70, 18)

+2 C (180, 70, 23) J (120, 70, 18)

+1 4 R (\$60, 80, 11)

+0 5 J (180, 110, 13)

C

4 R 3 smiley 2 \$150 1 \$70

R P B J C B S heart up down left right left right

+4 1 min 3 B (150, 70, 15) → +1 → +2

+3 2 min 2 R (150, 70, 9) → +1

+2 3 min 1 R (150, 70, 18) → +1

+1 C (180, 70, 23) J (120, 70, 18)

+0 5 R (\$60, 80, 11)

D

4 R 3 smiley 2 \$150 1 \$70

R P B J C B S heart up down left right left right

+4 1 min 3 B (150, 70, 15) → +1 → +2

+3 2 min 2 R (150, 70, 9) → +1

+2 3 min 1 R (150, 70, 18) → +1

+1 4 C (180, 70, 23)

+0 5 J (120, 70, 18)