



# МЕДИАТОРИКИ

Стань Рок-Звездой

ПРАВИЛА  
НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ

# ПРИВЕТ! МЫ - МЕДИАТОРИКИ!

ПРОИЗОШЛИ МЫ ОТ ГИТАРНЫХ МЕДИАТОРОВ, КОТОРЫМИ ГИТАРИСТЫ ОБЫЧНО **РУБЯТ\*** РОК НА СВОИХ ГИТАРАХ! А В ЭТОЙ ИГРЕ МЫ САМИ РУБИМ НА ГИТАРАХ, ПИШЕМ ПЕСНИ, РЕПЕТИРУЕМ, ИГРАЕМ КОНЦЕРТЫ, ЕЗДИМ В ТУРЫ, ЗАПИСЫВАЕМ ХИТЫ И МЕЧТАЕМ СТАТЬ НАСТОЯЩИМИ РОК-ЗВЁЗДАМИ. ОТПРАВЛЯЙСЯ С НАМИ В ПУТЕШЕСТВИЕ В ВОЛШЕБНЫЙ МИР РОК-МУЗЫКИ, ЧТОБЫ ВМЕСТЕ ИСПОЛНИТЬ НАШУ МЕЧТУ! НО ЗНАЙ, ЭТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ ТАИТ В СЕБЕ МНОГО ЗАГАДОК И ДАЖЕ ОПАСНОСТЕЙ, ВЕДЬ СТРАШНАЯ ПОПСА НЕ ДРЕМЛЕТ!

\*ЧТОБЫ КРУТО РАЗБИРАТЬСЯ В НАШИХ СЛОВЕЧКАХ СМОТРИ «ГИД ПО РОК-СЛЕНГУ»

## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

НАШЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ - ЭТО КАРЬЕРА МУЗЫКАНТА. НА НЁМ ВСЁ КАК В ЖИЗНИ: СНАЧАЛА МЫ УЧИМСЯ МУЗЫКЕ, ЗАТЕМ ПОКУПАЕМ ГИТАРЫ И СОЧИНАЕМ ПЕСНИ, ИГРАЕМ ГИГ, ЕДЕМ В ГАСТРОЛЬНЫЙ ТУР, ЗАПИСЫВАЕМ ХИТЯРЫ, ЗАКЛЮЧАЕМ КОНТРАКТ С ЛЕЙБЛОМ, ВЫПУСКАЕМ РЕЛИЗ... И БАЦ! - НАШИ ГЕНИАЛЬНЫЕ ТРЕКИ УЖЕ НА ВЕРШИНАХ ХИТ-ПАРАДОВ!

ИГРОВОЕ ПОЛЕ ДЕЛИТСЯ НА ЗОНЫ, КОТОРЫЕ МЫ НАЗЫВАЕМ МЕЖДУ СОБОЙ

**МУЗЗОНЫ** - МЫ ВЕДЬ ИГРАЕМ МУЗОН! ПО МУЗЗОНАМ ИГРОКИ ПЕРЕДВИГАЮТ МЕДИАТОРИКОВ, СОБИРАЯ **ЖЕНОТЫ** ВЕДЬ В КАЖДОЙ НАСТОЛЬНОЙ ИГРЕ ЕСТЬ ЖЕТОНЫ, А У НАС ОНИ НАЗЫВАЮТСЯ ЖЕНОТЫ... ПОТОМУ ЧТО НОТЫ ЖЕ! С ПОМОЩЬЮ ЖЕНОТОВ ТЫ МОЖЕШЬ ЗАПОЛУЧИТЬ ГЛАВНЫЕ СОКРОВИЩА МЕДИАТОРИКОВ -

**РОКТЕФАКТЫ.**

ИМЕННО ОНИ ПРИНОСЯТ ИГРОКАМ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ, И У КОГО ЭТИХ ОЧКОВ БОЛЬШЕ ПО ОКОНЧАНИИ ИГРЫ, ТОТ И ПОБЕДИЛ.

ЦЕЛЬ ИГРЫ



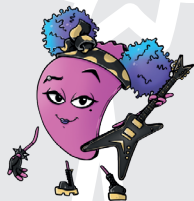
# ГЕРОИ

ДАВАЙ ПОЗНАКОМИМСЯ ПОБЛИЖЕ С ГЛАВНЫМИ ГЕРОЯМИ НАШЕЙ ИГРЫ – МЕДИАТОРИКАМИ! КОГО ИЗ НИХ ТЫ ЗАХОЧЕШЬ ПОВЕСТИ ПО ЗВЁЗДНОМУ ПУТИ?

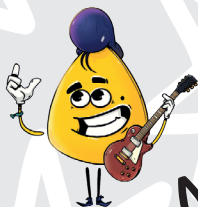
**Станду** – ДУША КОМПАНИИ! ОБОЖАЕТ БРИТ-ПОП, ИНДИ-РОК И МОЖЕТ СОЧИНИТЬ ПЕСНЮ НА ЛЮБУЮ ТЕМУ В РЕКОРДНО СЖАТЫЕ СРОКИ. ПОЛУЧИЛ СВОЕ ИМЯ ОТ САМОЙ РАСПРОСТРАНЕННОЙ В МИРЕ МОДЕЛИ МЕДИАТОРОВ (STANDARD PICK).



**Шакфин** – ПРИНЦЕССА РОКА! ЛЮБИТ, КОГДА ПОГРОМЧЕ И ПОТЯЖЕЛЕЕ! ИСКРОМЕТНЫЙ ХАРД-РОК И НЕУКРОТИМЫЙ ХЕВИ-МЕТАЛ – ЭТО ПРЯМ ЕЁ! МЕДИАТОРЫ ТАКОЙ НЕОБЫЧНОЙ МОДЕЛИ НАЗЫВАЮТ «АКУЛИЙ ПЛАВНИК» (SHARK FIN).



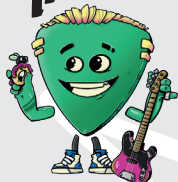
**Дропс** – ЧЕСТЬ И СОВЕСТЬ НАШЕЙ ГРУППЫ! ЦЕНИТ ВО ВСЁМ ПОРЯДОК И ЛОГИКУ, ПОТОМУ ЧТО ОН ОН ФАНАТ САМЫХ ФУНДАМЕНТАЛЬНЫХ ЖАНРОВ МУЗЫКИ – БЛЮЗА, РОКАБИЛЛИ И СЁРФ-РОКА! ТО ЕСТЬ САМЫХ ФУНДАМЕНТАЛЬНЫХ ЖАНРОВ МУЗЫКИ! ДРОПС ПОЛУЧИЛ СВОЁ ИМЯ ОТ МЕДИАТОРОВ В ФОРМЕ КАПЛИ (DROP).



**Джаззи** – НАША ГЛАВНАЯ КОМПОЗИТОРСКАЯ СИЛА И ПРОСТО ОБАЯШКА! ДЖАЗЗИ – НАСТОЯЩИЙ ПАНК, ЧТО ВИДНО ПО ЕГО ШИКАРНОЙ ПРИЧЕСКЕ, НО СВОЁ ИМЯ ОН ПОЛУЧИЛ ОТ НЕБОЛЬШИХ МЕДИАТОРОВ, УДОБНЫХ ДЛЯ ИСПОЛНЕНИЯ ДЖАЗОВОЙ МУЗЫКИ (LITTLE JAZZER).

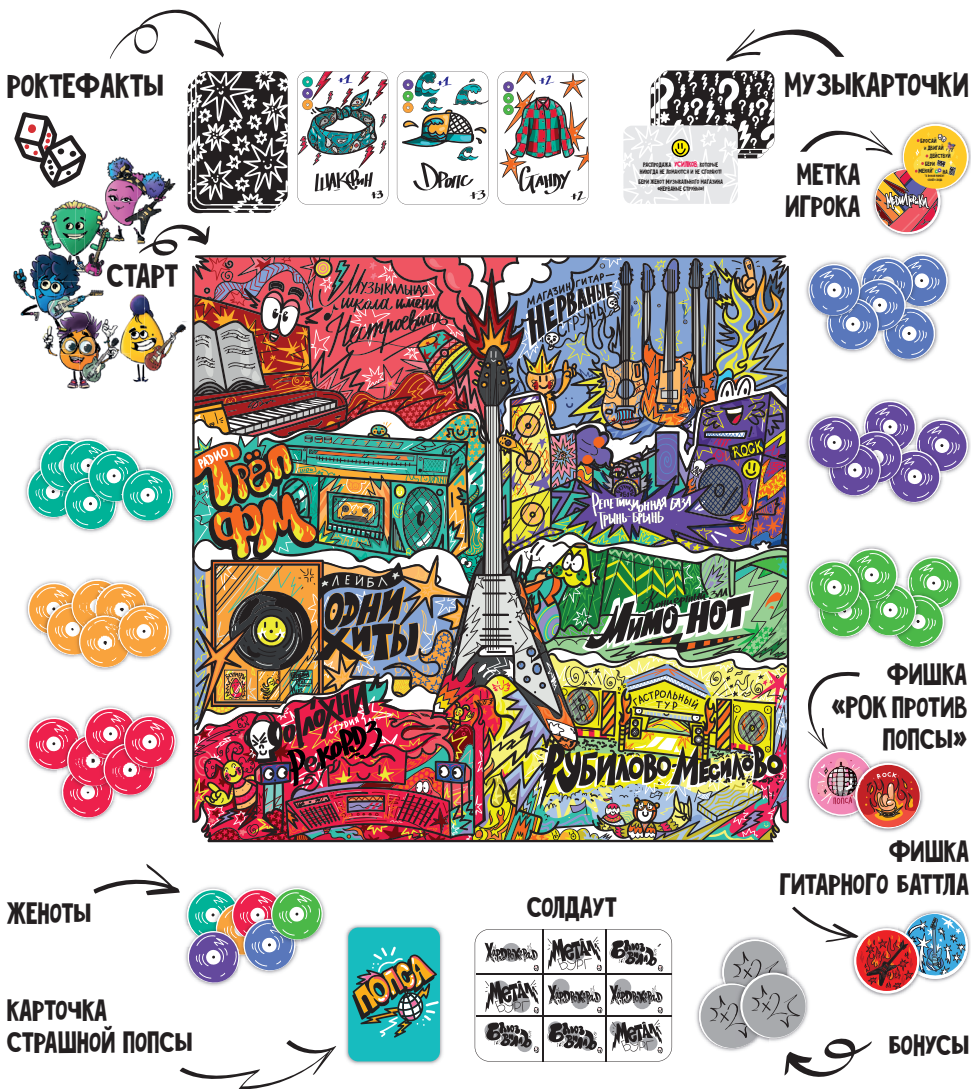


**Тригги** – СИЛАЧ И БАСИСТ! ТРИГГИ ПРОСТО ТА-А-АЩИТСЯ ОТ КАЧОВОГО ГРАНЖА И РАСКАТИСТОГО НЮ МЕТАЛА. А ТАК КАК ДЛЯ БАС-ГИТАРНОГО МАСТЕРСТВА НАДО БЫТЬ БОЛЬШИМ, СИЛЬНЫМ И ВЫНОСЛИВЫМ, ТО ПРОИЗОШЕЛ ОН ОТ МЕДИАТОРОВ ТРЕУГОЛЬНОЙ МОДЕЛИ (TRIANGLE) – ОНИ САМЫЕ БОЛЬШИЕ ПО ФОРМЕ, МОГУТ ИГРАТЬ ВСЕМИ УГЛАМИ И ДОЛГО НЕ СТАЧИВАЮТСЯ.



# МУЗЗОНЫ

ПУТЕШЕСТВУЯ В ИГРЕ ПО МУЗЗОНАМ, МЕДИАТОРИКИ СТРЕМЯТСЯ К ПОПУЛЯРНОСТИ И СЛАВЕ!  
В МУЗЗОНАХ ОНИ НАХОДЯТ ЖЕНОТЫ, КОТОРЫЕ БУДУТ НУЖНЫ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ  
ЗАВЕТНЫХ РОКТЕФАКТОВ.





**МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКОЛА ИМЕНИ НЕСТРОЕВИЧА** – ЗДЕСЬ МЫ НЕУСТАННО ПРОКАЧИВАЕМ ГИТАРНЫЕ **СКИЛЛЫ**. УЧИТЬСЯ НИКОГДА НЕ ПОЗДНО И НИКОМУ НЕ ВРЕДНО!



**МАГАЗИН «НЕРВАННЫЕ СТРУНЫ»** – ВОЛШЕБНОЕ МЕСТО, ГДЕ МОЖНО КУПИТЬ КЛАССНЫЕ ГИТАРЫ, МОЩНЫЕ **УСИЛКИ** И ДЛИННЫЕ **ШНУРКИ**!



**РЕПЕТИЦИОННАЯ БАЗА «ТРЫНЬ БРЫНЬ»** – ТВОРЧЕСКИЕ МУКИ НИКТО НЕ ОТМЕНЯЛ, И МЫ БУДЕМ УПОРНО РЕПЕТИРОВАТЬ ВСЕЙ **БАНДОЙ**, ПОКА НЕ ИЗБАВИМСЯ ОТ **ЛАЖИ**!



**КОНЦЕРТНЫЙ ЗАЛ «МИМОНОТ»** – НАСТАЕТ ТОТ ВОЛШЕБНЫЙ МИГ, КОГДА МЫ ИГРАЕМ **ГИГ**! ДА ОБРУШИТСЯ НАШЕ ТВОРЧЕСТВО СО СЦЕНЫ НА УШИ ФАНАТОВ! КАЖДЫЙ РАЗ УЖАСНО ВОЛНУЕМСЯ, НЕРВНИЧАЕМ, БОИМСЯ, НО ЖИТЬ БЕЗ ЭТОГО НЕ МОЖЕМ!



**ГАСТРОЛЬНЫЙ ТУР «РУБИЛОВО-МЕСИЛОВО»** – СОБИРАЙ КОНЦЕРТНЫЙ **ПРИКИД**, НЕ ЗАБУДЬ ЗУБНУЮ ЩЁТКУ И ЛЕВЫЙ НОСОК – МЫ ГОНИМ НА ГАСТРОЛИ!



**СТУДИЯ ЗВУКОЗАПИСИ «ОГЛОХНИ РЕКОРДЗ»** – ЗДЕСЬ МЫ ЗАПИШЕМ **ДЕМКИ** НАШИХ ШЕДЕВРОВ С ОДНОГО ДУБЛЯ (НО ЭТО НЕ ТОЧНО)!



**МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЛЕЙБЛ «ОДНИ ХИТЫ!»** – ЗДЕСЬ СОСТОИТСЯ ВЫПУСК НАШЕГО ПЕРВОГО **РЕЛИЗА**, И ЭТО БУДЕТ ПОЛНЕЙШИЙ ОТПАД!



**РАДИОСТАНЦИЯ «ТРЁП ФМ»** – МЕСТО, ГДЕ НАШИ **ХИТАРЫ** НЕУСТАННО ПОКОРЯЮТ ВЕРШИНЫ ЧАРТОВ!

## Комплект Игры

- 1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ
- 5 ФИГУРОК МЕДИАТОРИКОВ
- 5 КАРТОЧЕК ГЕРОЕВ
- 1 КАРТОЧКА СТРАШНОЙ ПОПСЫ
- ФИШКА «РОК ПРОТИВ ПОПСЫ»
- ФИШКА ГИТАРНОГО **БАТТЛА**
- МЕТКА ИГРОКА
- 2 КУБИКА
- 60 ЖЕНОТОВ МУЗЗОН
- 60 МУЗЫКАРТОЧЕК
- 15 КАРТОЧЕК РОКТЕФАКТОВ
- МИНИ-ПОЛЕ **СОЛДАТ**
- 6 БОНУСОВ

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- ПОМСТИ ИГРОВОЕ ПОЛЕ В ЦЕНТРЕ СТОЛА.
- РЕШИ, КОГО ТЫ ХОЧЕШЬ СДЕЛАТЬ ВЕЛИЧАЙШЕЙ РОК-ЗВЕЗДОЙ – ПЕРЕД ТОБОЙ ПЯТЬ МЕДИАТОРИКОВ! КАЖДЫЙ ИГРОК ВЫБИРАЕТ СЕБЕ ОДНОГО ГЕРОЯ И ПОЛУЧАЕТ СООТВЕТСТВУЮЩУЮ КАРТОЧКУ С ЕГО ИЗОБРАЖЕНИЕМ.
- КАРТОЧКИ И ФИГУРКИ НЕ УЧАСТВУЮЩИХ В ИГРЕ МЕДИАТОРИКОВ И ИХ ПЕРСОНАЛЬНЫЕ РОКТЕФАКТЫ ВЕРНИ В КОРОБКУ.
- РАСПОЛОЖИ ФИГУРКИ МЕДИАТОРИКОВ В МУЗЫКАЛЬНОЙ ШКОЛЕ ИМЕНИ НЕСТРОЕВИЧА – ЗДЕСЬ БУДЕТ СТАРТ ИГРЫ!
- ФИШКУ «РОК ПРОТИВ ПОПСЫ» РАЗМСТИ В ГАСТРОЛЬНОМ ТУРЕ «РУБИЛОВО-МЕСИЛОВО».
- МИНИ-ПОЛЕ СОЛДАТ И БОНУСЫ РАСПОЛОЖИ РЯДОМ С ИГРОВЫМ ПОЛЕМ ОКОЛО ГАСТРОЛЬНОГО ТУРА.
- КАРТОЧКУ СТРАШНОЙ ПОПСЫ РАЗМСТИ РЯДОМ С ИГРОВЫМ ПОЛЕМ.
- РАСПРЕДЕЛИ ЖЕНОТЫ ПО ЦВЕТАМ И РАЗМСТИ В КАЖДУЮ МУЗЗОНУ ЖЕНОТЫ ЕЁ ЦВЕТА (КРОМЕ МУЗЫКАЛЬНОЙ ШКОЛЫ И ГАСТРОЛЬНОГО ТУРА). КАЖДЫЙ ИГРОК БЕРЕТ ПО ДВА ЖЕНОТА, ИЗОБРАЖЕННЫХ НА КАРТОЧКЕ СВОЕГО МЕДИАТОРИКА. ПОЛОЖИ ПО ОДНОМУ ЖЕНОТУ ИЗ КАЖДОЙ МУЗЗОНЫ ОКОЛО КАРТОЧКИ СТРАШНОЙ ПОПСЫ.
- ТЩАТЕЛЬНО ПЕРЕМЕШАЙ КАРТОЧКИ РОКТЕФАКТОВ, А ЗАТЕМ РАСПОЛОЖИ ИХ РЯДОМ С ИГРОВЫМ ПОЛЕМ, ОТКРЫВ 3 ВЕРХНИЕ КАРТОЧКИ.
- МУЗЫКАРТОЧКИ ПЕРЕМЕШАЙ И РАСПОЛОЖИ ИХ РЯДОМ С ИГРОВЫМ ПОЛЕМ.
- ФИШКУ ГИТАРНОГО БАТТЛА РАСПОЛОЖИ РЯДОМ С ИГРОВЫМ ПОЛЕМ ВМЕСТЕ С КУБИКАМИ.
- МЕТКУ ИГРОКА ПОЛУЧАЕТ САМЫЙ МЛАДШИЙ УЧАСТНИК ИГРЫ.

## ХОД ИГРЫ

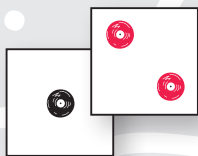
ПЕРВЫМ ХОДИТ ОБЛАДАТЕЛЬ МЕТКИ ИГРОКА. ДАЛЕЕ ХОД ПЕРЕХОДИТ К ИГРОКУ ПО ЧАСОВОЙ СРЕЛКЕ ВМЕСТЕ С



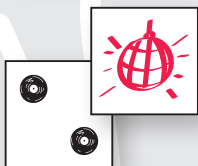
В РАМКАХ СВОЕГО ХОДА КАЖДЫЙ ИГРОК:

1. КИДАЕТ КУБИКИ И ПЕРЕДВИГАЕТ ФИГУРКУ МЕДИАТОРИКА.
2. СМОТРИТ, ЧТО ПОДЖИДАЕТ ЕГО В МУЗЗОНЕ, И ДЕЙСТВУЕТ: БЕРЕТ ЖЕНОТЫ, УСТРАИВАЕТ БАТТЛЫ СО СТРАШНОЙ ПОПСОЙ И ДРУГИМИ ИГРОКАМИ.
3. БЕРЕТ МУЗЫКАРТОЧКУ И ВЫПОЛНЯЕТ ЕЁ ЗАДАНИЕ.
4. ОБМЕНИВАЕТ ЖЕНОТЫ НА РОКТЕФАКТЫ (ЭТО МОЖНО СДЕЛАТЬ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ, НО ТОЛЬКО В РАМКАХ СВОЕГО ХОДА).

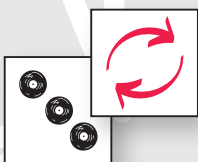
## 1. ИТАК, КИДАЙ КУБИКИ! ЧТО ТЫ ВИДИШЬ?



НА КУБИКАХ ВЫПАДАЕТ ОПРЕДЕЛЕННОЕ ЧИСЛО ТОЧЕК. РЕШИ, НА КАКОЕ КОЛИЧЕСТВО ШАГОВ ТЫ ХОЧЕШЬ ПЕРЕДВИНУТЬ СВОЕГО МЕДИАТОРИКА, ВЫБРАВ ЧИСЛО ЛИБО НА ОДНОМ, ЛИБО НА ВТОРОМ КУБИКЕ, И ПЕРЕДВИНЬ ЕГО ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ.



ЕСЛИ НА КУБИКЕ ВЫПАДАЕТ ЗНАК СТРАШНОЙ ПОПСЫ, ТО ИГРОК ХОДИТ НЕ МЕДИАТОРИКОМ, А ФИШКОЙ «РОК ПРОТИВ ПОПСЫ». В ЭТОМ СЛУЧАЕ СЛЕДУЕТ ПЕРЕДВИНУТЬ ФИШКУ ПРОТИВ ЧАСОВОЙ СТРЕЛКИ НА КОЛИЧЕСТВО ШАГОВ, ВЫПАВШЕЕ НА ВТОРОМ КУБИКЕ.



ЕСЛИ НА КУБИКЕ ТЫ ВИДИШЬ СТРЕЛКИ, ТО ВСЕ ИГРОКИ ПО ОЧЕРЕДИ, НАЧИНАЯ С ТЕБЯ, ХОДЯТ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ НА КОЛИЧЕСТВО ШАГОВ, ВЫПАВШЕЕ НА ВТОРОМ КУБИКЕ.

## 2. ТВОЙ МЕДИАТОРИК ПРИШЕЛ В МУЗЗОНУ!

- ЕСЛИ ЭТО ГИТАРНЫЙ МАГАЗИН, РЕПЕТИЦИОННАЯ БАЗА, КОНЦЕРТНЫЙ ЗАЛ, СТУДИЯ ЗВУКОЗАПИСИ, МУЗЫКАЛЬНЫЙ ЛЕЙБЛ ИЛИ РАДИОСТАНЦИЯ – ТЫ СМЕЛО МОЖЕШЬ ВЗЯТЬ СЕБЕ ЖЕНОТ ЭТОЙ МУЗЗОНЫ;
- ЕСЛИ ЖЕ ЭТО МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКОЛА – МОЖЕШЬ ОБМЕНЯТЬ ОДИН СВОЙ ЖЕНОТ НА ЛЮБОЙ ДРУГОЙ. ДЕЙСТВИЕ НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ И ПРОИСХОДИТ ПО ЖЕЛАНИЮ ИГРОКА;
- А ЕСЛИ ТЫ ПОПАЛ В ГАСТРОЛЬНЫЙ ТУР, ТО ИСПЫТАЙ УДАЧУ И СЫГРАЙ В **СОЛДАТ** – ЭТО ДЕЙСТВИЕ ДАЁТ ВОЗМОЖНОСТЬ УВЕЛИЧИТЬ КОЛИЧЕСТВО ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ.

ЕСЛИ ТВОЙ МЕДИАТОРИК В МУЗЗОНЕ ВСТРЕТИЛ:

- ОДНОГО ИЛИ НЕСКОЛЬКИХ МЕДИАТОРИКОВ, ТО ПРОИСХОДИТ ГИТАРНЫЙ **БАТТЛ**.



- СТРАШНУЮ ПОПСУ



, ТО С НЕЙ ПРИДЕТСЯ СРАЗИТЬСЯ.



# СОЛДАУТ

НАКОНЕЦ-ТО МЫ В ГАСТРОЛЬНОМ ТУРНЕ! А КОГДА МУЗЫКАНТ НА ГАСТРОЛЯХ, ГЛАВНОЕ ЧТО? КОГДА ЗАВТРАК В НОМЕР ПРИНОСЯТ? КОГДА МОЖНО ПОДРЕМАТЬ ПЕРЕД САУНДЧЕКОМ? КОГДА В ДУШЕ ГРИМЁРКИ ЕСТЬ ГОРЯЧАЯ ВОДА? ДА НУ, КОНЕЧНО ЖЕ, ЧТОБЫ КОНЦЕРТЫ ПРОХОДИЛИ ПРИ ПОЛНЫХ ЗАЛАХ! ТАК ВСЕМ ТОЧНО БУДЕТ ПОНЯТНО, ЧТО МЫ - НАСТОЯЩИЕ **РОКСТАРЫ!**



ИТАК, НА МАРШРУТЕ НАШЕГО ГАСТРОЛЬНОГО ТУРА «РУБИЛОВО-МЕСИЛОВО» ТРИ ГОРОДА: МЕТАЛБУРГ, ХАРДРОКГРАД И БЛЮЗВИЛЛЬ! СМОЖЕШЬ ЛИ ТЫ СОБРАТЬ **СОЛДАУТ** В КАЖДОМ ИЗ ГОРODOB? БРОСАЙ КУБИК ТРИ РАЗА И ИСПЫТАЙ УДАЧУ. КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ НА КУБИКЕ ПРИ КАЖДОМ БРОСКЕ ПОКАЗЫВАЕТ, В КАКОМ ГОРОДЕ ТЫ СОБРАЛ **СОЛДАУТ**. ЕСЛИ У ТЕБЯ **СОЛДАУТ** ВО ВСЕХ ТРЕХ ГОРОДАХ, ТОГДА ПОЛУЧИ **БОНУС**. С ПОМОЩЬЮ НЕГО В КОНЦЕ ИГРЫ МОЖНО УДВОИТЬ ОЧКИ НА ОДНОМ ИЗ СВОИХ РОКТЕФАКТОВ ПО ВЫБОРУ.

## ПРИМЕРЫ ВЫИГРЫШНЫХ КОМБИНАЦИЙ

1 БРОСОК	2 БРОСОК	3 БРОСОК

БРОСЬ КУБИК ТРИ РАЗА ПОДРЯД. ЧТО ТЕБЕ ВЫПАЛО? А ВДРУГ ЭТО СОЛДАУТ В ТРЕХ РАЗНЫХ ГОРОДАХ? ДАВАЙ ПРОВЕРИМ!  
В ПЕРВЫЙ РАЗ . ПОТОМ ОПЯТЬ И НАКОНЕЦ . ИЩЕМ ВТОРОЙ ГОРОД В ПЕРВОЙ КОЛОНКЕ, ВТОРОЙ - ВО ВТОРОЙ И ПЕРВЫЙ - В ТРЕТЬЕЙ. УРА, ТРИ РАЗНЫХ ГОРОДА! ЭТО УСПЕХ!

1 БРОСОК	2 БРОСОК	3 БРОСОК

- - ? ТОЖЕ УСПЕХ!

А КАКАЯ ВЫИГРЫШНАЯ КОМБИНАЦИЯ ПОЛУЧИТСЯ У ТЕБЯ? ПОПРОБУЙ!



# СТРАШНАЯ ПОПСА

ЕСЛИ ИГРОК ПОВСТРЕЧАЛ НА СВОЕМ ПУТИ СТРАШНУЮ ПОПСУ

МЕДИАТОРИК ОКАЗАЛСЯ  
В МУЗЗОНЕ ВМЕСТЕ  
С ФИШКОЙ

ИЛИ



ФИШКА ПЕРЕМЕСТИЛАСЬ  
В МУЗЗОНУ, ГДЕ УЖЕ  
НАХОДИТСЯ ГЕРОЙ

- ПРИДЕТСЯ ВСТУПИТЬ В МУЗЫКАЛЬНУЮ БИТВУ И ПРОВЕРИТЬ, НАСКОЛЬКО ТЫ РОКЕР И ЧТО ТЫ МОЖЕШЬ ПРОТИВОПОСТАВИТЬ ДЕШЁВОЙ **ФАНЕРЕ!** ДЛЯ ЭТОГО ВОЗЬМИ ЭТУ ФИШКУ, ЗАЖМИ В ЛАДОШКАХ, ПОТЯСИ И БРОСЬ НА ИГРОВОЕ ПОЛЕ.

ЕСЛИ ВЫПАЛ ЭТОТ ЗНАК,  
ТО СТРАШНАЯ ПОПСА ПОБЕЖДЕНА,  
И ИГРОК МОЖЕТ ЗАБРАТЬ У НЕЕ  
ЛЮБОЙ ЖЕНОТ, РАСПОЛОЖЕННЫЙ  
РЯДОМ С ЕЕ КАРТОЧКОЙ.



ЕСЛИ ЖЕ ВЫПАЛ ЭТОТ ЗНАК,  
ТО ТЫ ПРОИГРАЛ, И ТЕПЕРЬ ДОЛЖЕН  
ОТДАТЬ СТРАШНОЙ ПОПСЕ ЛЮБОЙ  
СВОЙ ЖЕНОТ. ЕГО ИГРОК ДОЛЖЕН  
ПОЛОЖИТЬ РЯДОМ С КАРТОЧКОЙ  
СТРАШНОЙ ПОПСЫ.

ЕСЛИ В МУЗЗОНЕ СТОЯЛО НЕСКОЛЬКО ФИГУРОК ГЕРОЕВ, И ТУДА ЖЕ ПЕРЕМЕСТИЛАСЬ ФИШКА «РОК ПРОТИВ ПОПСЫ», ТО ТОГДА ВСЕ МЕДИАТОРИКИ, НАХОДЯЩИЕСЯ В ЭТОЙ МУЗЗОНЕ, ПО ОЧЕРЕДИ СРЯЖАЮТСЯ СО СТРАШНОЙ ПОПСОЙ.



## ГИТАРНЫЙ БАТТЛ



ЕСЛИ ТВОЙ ГЕРОЙ ПРИШЕЛ  
В МУЗЗОНУ И ВСТРЕТИЛСЯ ТАМ  
С ДРУГИМ МЕДИАТОРИКОМ,  
ТО ИГРОКАМ ПРЕДСТОИТ САМЫЙ  
НАСТОЯЩИЙ **БАТТЛ!** НАСТРОЙТЕ  
ГИТАРЫ И ЗАЖГИТЕ  
КАК СЛЕДУЕТ, А ПУБЛИКА  
ОЦЕНИТ, КТО БЫЛ КРУЧЕ!  
ОПРЕДЕЛИТЬ, КТО ОДЕРЖАЛ  
ПОБЕДУ, ПОМОЖЕТ ФИШКА  
ГИТАРНОГО **БАТТЛА**.



ИГРОК, ПРИШЕДШИЙ В МУЗЗОНУ, БЕРЕТ ФИШКУ И ВЫЗЫВАЕТ  
НА **БАТТЛ** ИГРОКА, КОТОРЫЙ УЖЕ НАХОДИТСЯ  
ТАМ, ПРЕДЛАГАЯ ЕМУ ВЫБРАТЬ ОДНУ ИЗ ДВУХ  
ГИТАР, ИЗОБРАЖЕННЫХ НА ФИШКЕ.



А НА ДРУГОЙ ГИТАРЕ БУДЕТ **РУБИТЬ** ТВОЙ МЕДИАТОРИК. ЗАТЕМ  
ПЕРВЫЙ ИГРОК ПОДКИДЫВАЕТ ФИШКУ ГИТАРНОГО **БАТТЛА** -  
ЧЬЯ ГИТАРА ВЫПАЛА, ТОТ И ОКАЗАЛСЯ КРУЧЕ. ПОБЕДИТЕЛЬ  
ПОЛУЧАЕТ ЛЮБОЙ ЖЕНОТ ПРОИГРАВШЕГО НА СВОЙ ВЫБОР. ЕСЛИ  
У СОПЕРНИКА НЕ ОКАЗАЛОСЬ ЖЕНОТОВ, ТО БЕРИ ЛЮБОЙ ЖЕНОТ  
С ИГРОВОГО ПОЛЯ И СКАЖИ «СПАСИБО» ПОДДЕРЖКЕ ТВОИХ  
ФАНАТОВ. ЕСЛИ МЕДИАТОРИК ПОПАЛ В МУЗЗОНУ, ГДЕ УЖЕ  
НАХОДЯТСЯ НЕСКОЛЬКО ГЕРОЕВ, ТО ОН УСТРАИВАЕТ ГИТАРНЫЙ  
**БАТТЛ** ТОЛЬКО С ОДНИМ ИЗ НИХ НА СВОЙ ВЫБОР.

ТЫ САМ ВЫБИРАЕШЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ В МУЗЗОНЕ:  
НАПРИМЕР, МОЖЕШЬ СНАЧАЛА ПРОВЕСТИ БАТТЛ, А ПОТОМ СОВЕРШИТЬ ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ,  
А МОЖЕШЬ И НАОБОРОТ. ВСЕ ЗАВИСИТ ОТ ТВОЕЙ СТРАТЕГИИ В ИГРЕ.

## ПРИМЕР

ТЫ ПОПАЛ В МУЗЫКАЛЬНУЮ ШКОЛУ И ВСТРЕТИЛ ТАМ  
ДРУГОГО МЕДИАТОРИКА,  
ТЫ МОЖЕШЬ:

• ОБМЕНЯТЬ СВОЙ ЖЕНОТ  
НА ЛЮБОЙ ДРУГОЙ,



• ОБМЕНЯТЬ ЖЕНОТЫ  
НА РОКТЕФАКТ,



• ВЫЗВАТЬ НА БАТТЛ  
ДРУГОГО ИГРОКА.



ИЛИ

• ВЫЗВАТЬ НА БАТТЛ  
ДРУГОГО ИГРОКА,

• ОБМЕНЯТЬ СВОЙ ЖЕНОТ  
НА ЛЮБОЙ ДРУГОЙ,

• ОБМЕНЯТЬ ЖЕНОТЫ  
НА РОКТЕФАКТ.



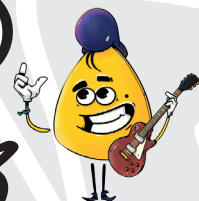
## МУЗЫКАРТОЧКИ

РАЗНЫЕ СОБЫТИЯ ПРОИСХОДЯТ В МИРЕ МЕДИАТОРИКОВ, НО ВСЕ ОНИ СВЯЗАНЫ С ГИТАРАМИ  
И РОКОМ! В РАМКАХ СВОЕГО ХОДА ИГРОК БЕРЁТ МУЗЫКАРТОЧКУ, ЧИТАЕТ ВСЛУХ ЕЕ ТЕКСТ  
И ВЫПОЛНЯЕТ ЗАДАНИЕ, НАПИСАННОЕ В НЕЙ. САМУ МУЗЫКАРТОЧКУ ИГРОК КЛАДЕТ  
В СТОПКУ СБРОСА, ЕСЛИ НЕ СКАЗАНО ОСТАВИТЬ ЕЕ У СЕБЯ.



- А ЕСЛИ МУЗЫКАРТОЧКИ ЗАКОНЧИЛИСЬ?

- ПРОСТО ПЕРЕМЕШАЙ СТОПКУ СБРОСА  
И ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПРОДОЛЖАЮТСЯ!



ТЕБЕ МОГУТ ВСТРЕТИТЬСЯ РАЗНЫЕ ТИПЫ МУЗЫКАРТОЧЕК:



**КРУТЯК** - ПОМОГАЮТ БЫСТРЕЕ ДОСТИЧЬ РОК-ЗВЁЗДНОЙ СЛАВЫ. НАПРИМЕР, КОГДА НА **РЕПУ** ВСЕ ПРИХОДЯТ ВОВРЕМЯ, ТОГДА И ХИТЫ СОЧИНЯЮТСЯ БЫСТРЕЕ! БЛАГОДАРЯ ИМ ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ ЖЕНОТЫ.



**ОТСТОЙ** - ОТДАЛЯЮТ НАС ОТ ЗАВЕТНОЙ ЦЕЛИ: КОГДА БИЛЕТЫ НА КОНЦЕРТЫ НЕ ПРОДАЮТСЯ, СТРУНЫ РВУТСЯ, А **КОМБИКИ** ЛОМАЮТСЯ. ИЗ-ЗА НИХ ТЫ ТЕРЯЕШЬ ЖЕНОТЫ.



**ДВИЖ** - ДЕЛАЮТ ТВОЙ РОКЕРСКИЙ ПУТЬ ГОРАЗДО ВЕСЕЛЕЕ! ВЕДЬ ЖИЗНЬ РОК-МУЗЫКАНТА ЯРКАЯ И НАСЫЩЕННАЯ - КОНЦЕРТЫ, ГАСТРОЛИ, ПРЕССУХИ, СТУДИИ, АВТОГРАФ-СЕССИИ... И ВСЁ ЭТО - ДВИЖЕНИЕ, А ДВИЖЕНИЕ И ЕСТЬ ЖИЗНЬ! НЕ СЛИШКОМ УТОМИЛИ ФИЛОСОФИЕЙ?



**СТОПЭ** - СПАСАЮТ ОТ НЕПРИЯТНОСТЕЙ! ТАКИЕ МУЗЫКАРТОЧКИ ИГРОК ОСТАВЛЯЕТ У СЕБЯ ДО НЕОБХОДИМОСТИ ПРИМЕНИТЬ ЭТУ ЗАЩИТУ, ВЕДЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЕЕ МОЖНО ТОЛЬКО ОДИН РАЗ И ТОЛЬКО В СВОЙ ХОД, ПОСЛЕ ЧЕГО МУЗЫКАРТОЧКА ИДЕТ В СТОПКУ СБРОСА.

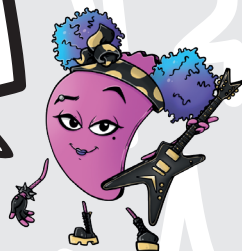
## ПРИМЕР

ЕСЛИ В СВОЙ ХОД ТЕБЕ ВЫПАДАЕТ «КРУГОВОЙ ОБМЕН ЖЕНОТАМИ» И ПРИ ЭТОМ У ТЕБЯ ЕСТЬ МУЗЫКАРТОЧКА СТОПЭ С ОТМЕНОЙ ЛЮБОГО ДЕЙСТВИЯ ТОЛЬКО ДЛЯ СЕБЯ, ТО ТЫ МОЖЕШЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЕЕ И НЕ ОДАВАТЬ ЖЕНОТ ДРУГОМУ ИГРОКУ. А ЕСЛИ В ЭТОМ ЖЕ СЛУЧАЕ ТЫ ИСПОЛЬЗУЕШЬ МУЗЫКАРТОЧКУ СТОПЭ С ОТМЕНОЙ ЛЮБОГО ДЕЙСТВИЯ ДЛЯ ВСЕХ, ТОГДА НИКТО НЕ МЕНЯЕТСЯ ЖЕНОТАМИ.



**ТОПЧИК** - ПРИНОСЯТ ИГРОКУ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОЧКИ - НУ РЕАЛЬНО ЖЕ ТОПЧИК? ЭТИ МУЗЫКАРТОЧКИ СОХРАНЯЮТСЯ ДО КОНЦА ИГРЫ, И ПРИ ПОДСЧЕТЕ ОЧКОВ ИГРОК СУММИРУЕТ ИХ С ОЧКАМИ РОКТЕФАКТОВ.

ЕСЛИ МУЗЫКАРТОЧКА ПРЕДПОЛАГАЕТ КРУГОВОЙ ОБМЕН ЖЕНОТОВ, А У ИГРОКА ИХ НЕТ, ТО ОН НИЧЕГО НЕ ОДАЕТ, НО ЗАТО ПОЛУЧАЕТ ЖЕНОТ ОТ СОСЕДА. ОБМЕН НАЧИНАЕТСЯ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ, НАЧИНАЯ С ИГРОКА, ОТКРЫВШЕГО МУЗЫКАРТОЧКУ.



# ОБМЕН ЖЕНОТОВ НА РОКТЕФАКТЫ

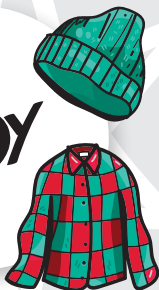
НА КАЖДОЙ КАРТОЧКЕ РОКТЕФАКТА ИЗОБРАЖЕНЫ ЖЕНОТЫ. ЕСЛИ ИГРОК СОБРАЛ ЖЕНОТЫ, ИЗОБРАЖЕННЫЕ НА ОТКРЫТЫХ РОКТЕФАКТАХ, ТО В СВОЙ ХОД ОН МОЖЕТ ОБМЕНЯТЬ ЭТИ ЖЕНОТЫ НА НИХ. ЖЕНОТЫ ВОЗВРАЩАЮТСЯ В СВОИ МУЗЗОНЫ, А РОКТЕФАКТЫ ИГРОК ЗАБИРАЕТ СЕБЕ, ПОСЛЕ ЧЕГО НА ИХ МЕСТА ОТКРЫВАЮТСЯ НОВЫЕ КАРТОЧКИ. КАКИЕ ЖЕ БЫВАЮТ РОКТЕФАКТЫ?

**ПЕРСОНАЛЬНЫЙ РОКТЕФАКТ** - ПРИНОСИТ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ТОЛЬКО ТОМУ МЕДИАТОРИКУ, ЧЬЁ ИМЯ НАПИСАНО НА КАРТОЧКЕ. ЭТИ РОКТЕФАКТЫ ПРО МОДНЫЕ ПРИКИДЫ, ВЕДЬ У КАЖДОГО ГЕРОЯ ОН СВОЙ - СТРОГО ПО МУЗЫКАЛЬНЫМ ИНТЕРЕСАМ. НАПРИМЕР, ИНДИ-РОКЕР СТАНДУ НЕ ВЫЙДЕТ НА СЦЕНУ БЕЗ ОДНОЙ ИЗ СВОИХ КЛЕТЧАТЫХ РУБАШЕЧЕК И ВЯЗАНЫХ ШАПОЧЕК, ШАКФИН ОБОЖАЕТ ДЕРЗКИЕ КОСУХИ В СОЧЕТАНИИ С ЯРКИМИ БАНДАНАМИ, ДРОПС ВСЕГДА НА СТИЛЕ В АНГЛИЙСКОЙ КЕПКЕ И ГАВАЙСКОЙ РУБАШКЕ, ТРИГГИ НЕ БЕРЕТ В РУКИ **БАСУХУ** БЕЗ ОГРОМНОЙ БЕЙСБОЛКИ И СВОБОДНОЙ БАСКЕТБОЛЬНОЙ ДЖЕРСИ. ОДНАКО В МИРЕ МЕДИАТОРИКОВ ЦАРИТ ПОЛНАЯ СВОБОДА САМОВЫРАЖЕНИЯ, И ОНИ МОГУТ НОСИТЬ ЧТО УГОДНО.

## ПРИМЕР

ВОТ У ДЖАЗЗИ ЕСТЬ ЛЮБИМАЯ ШЛЯПА-КОТЕЛОК И ФИРМЕННАЯ ДЖИНСОВКА С ПАНК-НАШИВКАМИ. НО ЕСЛИ ЭТО НАДЕНЕТ НА СЕБЯ ДРОПС, ЕМУ ТОЖЕ ПОЙДЕТ ТАКОЙ ОБРАЗ, ОДНАКО ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ОЧКОВ ЕГО ИГРОК НЕ ПОЛУЧИТ, ХОТЯ И НЕ ДАСТ ЗАРАБОТАТЬ ЭТИ ОЧКИ И ИГРОКУ ДЖАЗЗИ.

Станду



Шакфин



Дропс



Джаззи



Тригги



**ДВОЙНОЙ РОКТЕФАКТ** – ПРИНОСИТ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ СРАЗУ ДВУМ МЕДИАТОРИКАМ. НАПРИМЕР, СТАНДУ И ШАКФИН ПРОСТО ТАЩАТСЯ ОТ СТАРЫХ МИКРОФОНОВ – ЭТО ЖЕ САМЫЙ ШИК! ДРОПСУ И ДЖАЗЗИ, КАК АДЕПТАМ РОКАБИЛЛИ И ПАНКА, ЖИЗНЕННО НЕОБХОДИМ БРИОЛИН ДЛЯ СВОИХ ВЫСОКИХ ПРИЧЕСОК – **КОКА** И **ИРОКЕЗА!** ТРИГГИ С ШАКФИН, КАК ИЗВЕСТНО, ФАНАТЫ ТЯЖЕЛОЙ МУЗЫКИ – ИМ ПОДАВАЙ БОЛЬШИЕ МОЩНЫЕ НАУШНИКИ! СТАНДУ И ДРОПС СЛУШАЮТ НОВЫЕ **РЕЛИЗЫ** ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО НА ВИНИЛЕ! А ДЖАЗЗИ И ТРИГГИ УЗНАЮТ ВСЕ ГЛАВНЫЕ НОВОСТИ ИЗ ГИТАРНОГО ЖУРНАЛА!



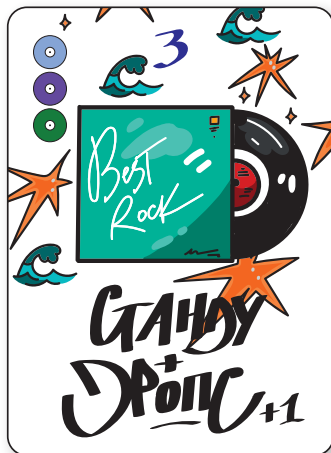
ОБМЕНЯТЬ ЖЕНОТЫ НА РОКТЕФАКТЫ МОЖНО В ЛЮБОЙ МОМЕНТ,  
НО ТОЛЬКО В РАМКАХ СВОЕГО ХОДА.  
НЕ ЗАБУДЬ ВЫЛОЖИТЬ НОВЫЙ РОКТЕФАКТ ВЗАМЕН ПОЛУЧЕННОГО.  
РЯДОМ С ИГРОВЫМ ПОЛЕМ ВСЕГДА ДОЛЖНЫ ЛЕЖАТЬ  
ТРИ ОТКРЫТЫЕ КАРТОЧКИ РОКТЕФАКТОВ.



# ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ В ТОТ МОМЕНТ,  
КОГДА ПОСЛЕДНИЙ РОКТЕФАКТ БУДЕТ ПОЛУЧЕН ОДНИМ ИЗ ИГРОКОВ.  
ТОГДА МЫ ПРИСТУПАЕМ К ПОДСЧЁТУ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ:

СНАЧАЛА СМОТРИМ  
НА СОБРАННЫЕ  
РОКТЕФАКТЫ:  
В ВЕРХНЕМ ЛЕВОМ УГЛУ  
УКАЗАНО КОЛИЧЕСТВО  
ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ, КОТОРЫЕ  
ОНИ ДАЮТ ИГРОКУ.



ЗАТЕМ СЧИТАЕМ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПОБЕДНЫЕ  
ОЧКИ, В ТОМ СЛУЧАЕ, ЕСЛИ  
НА КАРТОЧКЕ РОКТЕФАКТА  
НАПИСАНО ИМЯ ВАШЕГО  
МЕДИАТОРИКА.



ЕСЛИ ТЫ ИГРАЛ В **СОЛДАТ**,  
И УДАЧА ТЕБЕ УЛЫБНУЛАСЬ,  
ТО **БОНУС** УДВОИТ КОЛИЧЕСТВО  
ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ ЛЮБОГО ТВОЕГО  
РОКТЕФАКТА.



## ПРИМЕР

ЕСЛИ ТВОЙ ГЕРОЙ ДРОПС, И У ТЕБЯ ЕСТЬ **БОНУС**,  
ТО ЗА ЭТОТ РОКТЕФАКТ ТЫ ПОЛУЧИШЬ 8 ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ.  
ЕСЛИ ТВОЙ ГЕРОЙ ДЖАЗЗИ, ТО С **БОНУСОМ** ТЫ ПОЛУЧИШЬ 6 ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ.

В ИГРЕ ПОБЕЖДАЕТ ИГРОК, КОТОРЫЙ НАБРАЛ НАИБОЛЬШЕЕ  
КОЛИЧЕСТВО ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ. ЕСЛИ У НЕСКОЛЬКИХ ИГРОКОВ  
РАВНОЕ КОЛИЧЕСТВО ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ, ТО ВЫ МОЖЕТЕ  
УСТРОИТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ГИТАРНЫЙ БАТТЛ,  
ЕСЛИ ВСЁ ЖЕ ЗАХОТИТЕ ВЫЯВИТЬ СИЛЬНЕЙШЕГО.