

# HORNS UP



Lacuna Coil  
OFFICIAL CARD GAME



3 - 9



8+



40'

## INTRODUCCIÓN

**Horns Up** es un juego de cartas ambientado en un concierto de los Lacuna Coil. El objetivo de los jugadores, los *Rockers*, es llegar al escenario empezando desde la zona de la mesa de mezclas. El primero en llegar al escenario ganará dando cinco a la band.

## CONTENUTO



9 meeples  
de colores diferentes



24 "Ballad"  
tokens



9 Cartas de leyenda



9 Cartas Entrance



1 Carta Vip Pass



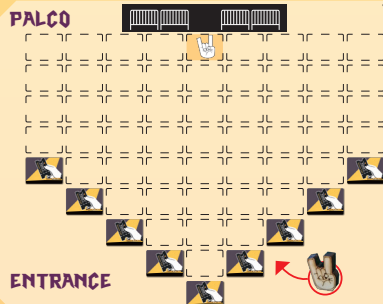
12 Cartas Palco



137 cartas Audience, divididas en:  
46 cartas Ticket (TICKET)  
82 cartas Path (🧠)  
9 cartas Wall (🧱)

## PREPARACIÓN DEL PARTIDO

Empezamos mezclando las cartas *Entrance* con las cartas *VIP Pass* y repartiendolas hasta que un *Rocker* reciba el *VIP Pass*. Este *Rocker* será el primer jugador. Ordenar las cartas *Entrance* como se muestra en la imagen del lado. El escenario, o sea, la llegada, está a ocho cartas de todas las cartas *Entrance*. Mezclamos las cartas *Stage* y las ponemos sobre el escenario. Mezclamos las cartas *Audience*, que incluyen las cartas *Path*, *Ticket* y *Wall*, y las ponemos detrás de las cartas *Entrance*. Después de que cada jugador haya robado cuatro cartas del montón *Audience*, cada *Rocker* elige la carta *Entrance* donde comenzará su juego. Para hacer eso, pone su meeples encima de la carta.



## TURNOS DEL JUEGO

En cada turno, el *Rocker* roba una carta del montón y puede elegir entre dos acciones y mover libremente a su meeple. Hacer una acción significa que el *Rocker* utiliza una carta suya o descarta un *Ballad token*. Fuera de su propio turno el jugador no puede jugar cartas, descartar tokens, ni mover su meeple. No hay límite en el número de cartas que un *Rocker* puede tener en la mano.

**Los Ballad Tokens:** Un *Rocker* que, por efecto de una carta, tenga *Ballad Tokens* en su mano. De ahora en adelante, como prioridad, descartará un token a costa de una acción por token. Es una penalización acumulativa, pero el *Rocker* puede acumular un máximo de 3 tokens a la vez y no puede ser objetivo de otras cartas que aumenten el nivel si ha alcanzado el máximo y los está descartando.

**Salta el próximo turno:** El *Rocker* se salta la siguiente ronda de activación. Para él, el turno no comienza, por lo que ni siquiera roba carta del mazo.

## VICTORIA

Para ganar al juego *Horns Up* hay que poner delante del escenario una carta *Path*, que tenga la imagen de la gente abierta hacia el escenario mismo. Si delante del escenario hay una o más cartas *Wall*, se puede ganar utilizando una carta *Crowd Surfing* y llegando sobre el escenario directamente.



## LAS CARTAS AUDIENCE

### CARTAS TICKET

Las cartas *Ticket* tienen un efecto instantáneo. En cuanto termine sus efectos, tienen que ser puestas en la baraja de las cartas eliminadas. Utilizar una carta *Ticket* cuenta siempre como acción. Las cartas *Ticket* tienen símbolos que van a describir efectos en el juego. Los símbolos son los siguientes:



	Robar una carta
	Descartar una carta
	Eliminar una carta del juego
	Juega una acción más
	Recoge un <i>Ballad token</i>
	Sobrepasar una carta <i>Wall</i>
	Robar y cambiar una carta <i>Stage</i>

	Apuntar a otro <i>Rocker</i>
	Apuntar a todos los otros <i>Rockers</i>
	Descartar una carta <i>Ticket</i>
	Pierde el siguiente turno
	Empuja a un <i>Rocker</i> de una posición
	"Or" (Elegir entre los símbolos de la izquierda y los de la derecha)

## Cartas Ticket con efectos especiales

**Push Away:** Esta carta permite empujar a un *Rocker* y la carta sobre la que se encuentra horizontal o verticalmente una posición. Tiene un efecto de cadena, si el empuje termina contra una carta *Wall* o una carta *Path* ocupada por otro *Rocker*, esta también se va a mover en la misma dirección. Si, por efecto del empuje, un *Rocker* termina en una carta *Entrance*, se elimina su Carta *Path*. Si el *Rocker* termina al borde del escenario, su carta *Path* no se mueve, pero él pierde su próximo turno. Los *Rockers* no pueden empujarse a ellos mismos, incluso como efectos colaterales de empujar a otros *Rockers*. (C).

**Crowd Surfing:** Esta carta permite sobrepasar una carta *Wall* en línea recta. El *Rocker* tiene que aterrizar en una carta *Path*; si no hay, él tiene que jugar una. Para poder jugar *Crowd Surfing*, la carta *Path* de salida tiene que llevar la imagen del público abierto hacia la carta *Wall*, de lo contrario no existe vínculo para la carta en la que se llega. Si hay más de una carta *Wall* contiguas, la carta *Crowd Surfing* permite sobrepasarlas todas, a condición de que el movimiento sea en línea recta. Si el *Rocker* no puede utilizar una carta *Path*, porque tendría que ponerla más allá de la barrera de contención, el *Rocker* no podrá utilizar la carta *Crowd Surfing*. Si el *Rocker* no puede utilizar la carta *Path*, porque tendría que ponerla en el escenario, el *Rocker* puede utilizar la *Crowd Surfing* y ganar la partida.



## LAS CARTAS WALL

Las cartas *Wall* son permanentes y bloquean el paso a los *Rockers*. Podéis jugar las cartas *Wall* en cualquier posición en el concierto si se encuentran al lado de una carta *Path* u otra carta *Wall*. No podéis jugar otra carta encima de una carta *Wall*. Para sobrepasarlas los *Rockers* pueden: rodearlas, ponerlas en la baraja de las cartas eliminadas, siguiendo las condiciones, o superarlas con un *Crowd Surfing*. Jugar o eliminar una carta *Wall* cuenta como una acción. Las cartas *Wall* son de tres tipos:

**Troublemakers:** esta carta se destruye si el *Rocker* se descarta de una carta *Ticket*.

**Headbangers:** se destruye si el *Rocker* se descarta de una carta *Path* o una carta *Ticket*.

**Mosh Pit:** se destruye solamente si en el escenario está colocada la carta *Encore*.



## LAS CARTAS PATH

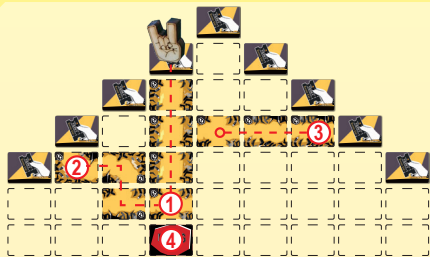
Las cartas *Path* permiten al *Rocker* mover su meeple a través de la muchedumbre. Al colocar las cartas de manera horizontal, una carta delante de la otra, el *Rocker* mueve adelante su meeple para llegar al escenario. Para pasar de una carta *Path* a otra, las cartas tienen que estar una al lado de la otra y tiene que existir un recorrido sin interrupciones. Mover tu meeple a lo largo de un camino es una acción gratuita y repetible varias veces en el mismo turno. Cuando termine la acción de cada *Rocker*, tenéis que dar la vuelta a las cartas *Path* que no llevan encima ningún meeple. La muchedumbre, de hecho, se reúne otra vez después que el *Rocker* haya pasado. Esa posición vuelve a estar libre para otro *Rocker* que, si quiere ocuparla, tiene que jugar otra carta *Path*. Utilizar una carta *Path* vale como una acción. Podéis jugar una carta *Path* sobre otra carta recorrido. Este hecho cambia la dirección que un jugador puede tomar. Las podéis jugar sobre vosotros mismos, por ejemplo, cuando queréis rodear una carta *Wall*; o bien para obstaculizar el movimiento de los otros jugadores mientras intentan proceder. Una carta *Path* puede estar ocupada por más que un jugador. En su turno, el jugador puede moverse sobre las cartas *Path* cercanas, ocupadas por otros *Rockers*. Podéis jugar cartas *Path* fuera del perímetro del concierto, pero sin sobrepasar el límite del escenario, o sea, más allá de la barrera de contención.

Simbolo



Camino





### Ejemplo de tres recorridos.

El Rocker puede llegar de inmediato a los puntos ① y al punto ②.

No puede llegar al punto ③ porque no hay un enlace con los recorridos.

La carta ④ está por el otro lado: para utilizarla, el Rocker tiene que jugar otra carta Path que la sustituya



## LAS CARTAS STAGE

Las cartas Stage se roban y se cambian cuando el Rocker utiliza una carta Ticket "Horns Up".

### Cartas Stage con efectos especiales

**Fire Explosion:** todas las cartas Path se giran 180°.

**Encore:** todas las cartas *Mosh Pit* en el juego tienen que ser puestas en la pila de las cartas eliminadas.

**Scream for me:** los Rockers intercambian sus cartas en sentido antihorario.

**Wall of Death:** las cartas *Wall* y las cartas *Path* que se encuentren en la mesa de juego son afectadas. Esta carta tiene dos fases: la primera es de apertura, la segunda es de cierre.

**1. La fase de apertura:** Esta fase se activa enseguida y determina un movimiento hasta la derecha o hasta la izquierda de todas las cartas interesadas. El desplazamiento es lateral y aleja las cartas de la columna central de una posición (la del escenario). Las cartas que se encuentran justo en la columna central, se mueven hacia la derecha o la izquierda, según lo que elige quien jugó la carta *Wall of Death*. Los meeples de los Rockers siguen el movimiento de la carta que ocupan. Si un meeple se encuentra sobre una carta *Entrance*, no podrá moverse. El juego sigue normalmente.

**2. la fase de cierre:** Cuando un Rocker juega otra carta *Horns Up*, todas las cartas *Path* y *Wall* se mueven hacia el centro de una posición. Los meeples de los Rockers siguen el movimiento de la carta que ocupan. Si un meeple se encuentra sobre una carta *Entrance*, no podrá moverse. Cuando el movimiento termina, los Rockers que se encuentren más cerca de la columna central sufren un aplastamiento y, en consecuencia, pierden el turno siguiente. Si en la columna central se sobreponen cartas *Path* y cartas *Wall*, hay que eliminar las cartas *Wall*. Si se sobreponen cartas del mismo tipo, el Rocker que hizo cerrar el *Wall of Death* elige qué cartas mantener en el juego.



## LAS CARTAS ENTRANCE

Las cartas *Entrance* sirven para marcar la posición de inicio de los Rockers. Las cartas *Entrance* no pueden moverse y permiten que el Rocker se mueva en todas las direcciones, y nunca salen del juego. Las cartas *Wall* o *Path* que por varios efectos se encuentren sobre una carta *Entrance*, tienen que ser eliminadas del juego y puestas en la pila de las cartas eliminadas. Los Rockers sobre estas cartas tienen que moverse sobre la carta *Entrance*.



**CREDITS:** Game design: Tommy Bonetti | Arts: Sara Forni | Design: Luca Canese | Project developing: Labmasu, Lacuna Coil

Un sentido gracias a Alberto C. y todos los 5000 playtesters que jugaron a "Ready to Rock" haciendo Horns Up un gran producto!