

HORNS UP



Lacuna Coil
OFFICIAL CARD GAME



3 - 9



8+



40'

INTRODUCTION

Horns Up est un jeu de cartes qui se déroule pendant un concert de rock. Le but de chaque *Rockeur* est d'atteindre la Scène en partant de la table de mixage. Le premier à surmonter tous les obstacles, atteindre la première rangée et donner un high-five au groupe est déclaré gagnant!

CONTENU



9 pions



24 jetons
"Ballad"



9 cartes Légende



9 cartes
Billet d'entrée



1 Passe Vip



12 Cartes Scène



137 cartes réparties comme suit:

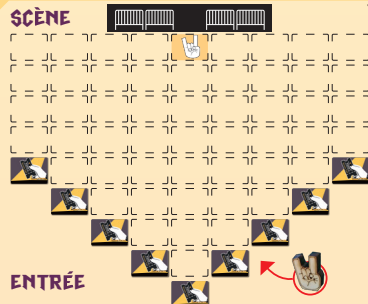
46 cartes Ticket (🎫)

82 cartes Chemin (🚶)

9 cartes Mur (🧱)

PREPARATION

Pour commencer une partie de **Horns Up**, mélangez les cartes *Billet d'entrée* et le *Pass VIP*. Distribuez les cartes, une par une, à chaque *Rockeur*. Le *Rockeur* qui reçoit le *Pass VIP* débute la partie, puis le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Placez les *Billets d'entrée* comme indiqué sur l'image ci-contre. Chaque *Billet d'entrée* doit être placé à huit emplacements de la *Scène*. Mélangez les cartes *Scène* et placez-la pioche sur la scène. Ensuite, formez la pioche du *Public* composée des cartes *Chemin*, *Mur* et *Ticket*. À tour de rôle, chaque *Rockeur* pioche quatre cartes du paquet *Public*, et choisit à partir de quelle carte Entrée il souhaite démarrer, en plaçant son *Pion* dessus.



TOUR DE JEU

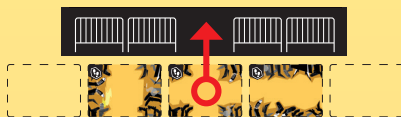
A chaque tour, chaque *Rockeur* doit piocher une carte, réaliser deux actions et déplacer son *Pion*. Pour réaliser une action, chaque *Rockeur* peut soit utiliser l'une des cartes de sa main, soit défausser un *Jeton Ballade*. Il n'est plus possible de jouer des cartes, en défausser, ou déplacer son *Pion* une fois que le tour passe au *Rockeur* suivant. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes que chaque *Rockeur* peut garder dans sa main.

Jetons Ballade: si un *Rockeur* récupère un ou plusieurs *Jetons Ballade*, leur priorité à partir de ce moment sera de défausser chaque *Jeton* au prix d'une action. Si au début de son tour suivant, le *Rockeur* possède encore des *Jetons Ballade*, il peut piocher une carte, mais doit continuer à utiliser une action pour défausser chaque *Jeton* restant. Les pénalités se cumulent, mais chaque *Rockeur* peut posséder un maximum de trois *Jetons* à la fois et ne peut pour pas être la cible de cartes qui augmentent la quantité de *Jetons* s'ils ont déjà atteint cette limite et qu'ils tentent de les défausser.

Sautez le prochain tour: le *Rockeur* ne jouera pas le prochain tour et ne piochera pas de carte.

VICTOIRE

Pour gagner, un *Rockeur* doit être le premier à placer une carte *Chemin* devant la scène, avec la foule faisant face à la scène. Si une (ou plusieurs) cartes *Mur* sont placées devant la *Scène*, un *Rockeur* peut jouer une carte *Crowd Surfing* pour contourner le mur et atterrir directement sur scène, remportant le jeu.



CARTES PUBLIC

CARTES TICKET

Les *Cartes Ticket* ont un effet immédiat: après leur utilisation, elles doivent être défaussées. **Jouer une carte Ticket compte toujours comme une action.** Les symboles présents sur chaque carte sont détaillés dans la légende ci-dessous:



	Piocher une carte
	Défausser une carte
	Retirer une carte du jeu
	Gagner une action
	Récupérer un <i>Jeton Ballade</i>
	Contourner une carte Mur
	Piocher une carte Scène

	Cibler 1 <i>Rockeur</i>
	Cibler tous les <i>Rockeurs</i>
	Défausser une carte Ticket
	Sauter le tour suivant
	Pousser un autre <i>Rockeur</i> d'un emplacement
	"Ou" (le joueur doit choisir entre les symboles de gauche et de droite)

Cartes comportant des effets spéciaux

Push Away: cette carte permet au joueur de pousser un *Rockeur* et la carte sur laquelle il se trouve d'un emplacement, horizontalement ou verticalement. Leur effet se propage: si d'autres *Rockeurs* se trouvent dans cette direction, ils seront également repoussés. Si un *Rockeur* se retrouve ainsi sur une carte *Entrée*, sa carte sera défaussée. Alors que, si un *Rockeur* est écrasé au bord de la *Scène*, sa carte *Chemin* ne sera pas défaussée, mais le *Rockeur* sautera le tour suivant. (🕒).

Crowd Surfing: cette carte permet à un *Rockeur* de passer par-dessus une carte *Mur* situé en ligne droite. Le *Rockeur* qui joue cette carte doit atterrir sur une carte *Chemin*: si aucune n'est disponible, il doit jouer une carte *Chemin*. Pour jouer *Crowd Surfing*, la foule présente sur la première carte *Chemin* doit être ouverte du côté de la carte *Mur*; la position de la foule n'a aucune importance sur la carte d'arrivée. Si deux cartes *Mur* ou plus se suivent, la carte *Crowd Surfing* permet de continuer tant que le chemin est en ligne droite. S'il n'est pas possible de jouer une carte *Chemin* parce qu'elle devrait être positionnée au-delà de la ligne formant la *Scène*, alors la carte *Crowd Surfing* ne peut pas être jouée. Si un *Rockeur* ne peut pas jouer une carte *Chemin* car elle devrait être placée sur la scène, il peut jouer une carte *Crowd Surfing* et gagner la partie. Jouer une carte *Chemin* pour atterrir après avoir joué une carte *Crowd Surfing* compte comme une action.



CARTES MUR

Les cartes *Mur* sont permanentes : elles bloquent le passage des *Rockeurs* et peuvent être jouées pendant tout le concert tant qu'elles sont placées à côté d'une carte *Chemin* ou d'une autre carte *Mur*. Il est impossible de jouer une autre carte par-dessus une carte *Mur*. Pour éviter les cartes *Mur*, les *Rockeurs* doivent en faire le tour, les défausser si c'est autorisé ou jouer une carte *Escalader la Foule*. Il existe trois types de cartes *Mur* :

Troublemakers: peuvent être retirées si quelqu'un défausse une carte *Ticket*.

Headbangers: peuvent être retirées si quelqu'un défausse une carte *Chemin* ou une carte *Ticket*.

Mosh Pit: peuvent être retirées si la carte *Encore* est placée sur la *Scène*.

CARTES CHEMIN

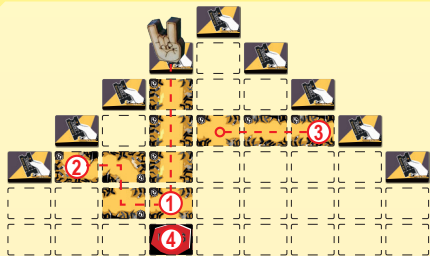
Les cartes *Chemin* permettent à chaque pion *Rockeur* d'avancer dans la foule. Pour passer d'une carte à une autre, les cartes doivent être adjacentes et il doit y avoir le chemin doit être ouvert en direction de la carte d'arrivée. **Déplacer son pion sur un chemin ouvert est une action gratuite et peut être répétée plusieurs fois par tour.** L'image ci-dessous illustre un exemple comportant trois chemins. Positionnez les cartes horizontalement, les unes après les autres, pour permettre à chaque pion *Rockeur* de progresser vers la *Scène*. À la fin de chaque action d'un *Rockeur*, toutes les cartes *Chemin* sans *Pion* doivent être retournées. Après chaque passage de *Rockeur*, le public se regroupe. Si un autre *Rockeur* veut emprunter le même chemin, il devra jouer une autre carte *Chemin*. **Jouer une carte *Chemin* compte pour une action.** Une carte *Chemin* peut être jouée par-dessus une autre carte *Chemin* pour modifier la direction du déplacement du Pion. Cette action peut être jouée seule, pour contourner une carte *Mur*, ou cibler un autre *Rockeur* pour l'envoyer dans la mauvaise direction. Le dessin de la foule sur les cartes peut être tournée vers l'avant ou vers l'arrière - cela n'a pas d'importance - mais la carte doit être jouée horizontalement. **Plusieurs *Rockeurs* peuvent se trouver sur une même carte *Chemin*,** et pendant un tour, un *Rockeur* peut se déplacer vers n'importe quelle carte *Chemin* adjacente déjà occupée par un autre *Rockeur*, cela ne comptera pas comme une action. Il est possible de jouer des cartes *Chemin* en dehors des limites du concert, mais vous ne pouvez pas jouer de cartes au-delà de la ligne formant la *Scène* (derrière les barrières).

Symbole



Chemin





Trois exemples de déplacement.

Le rockeur peut atteindre immédiatement le point ① ou le point ②.

Il ne peut pas atteindre le point ③ car les deux chemins ne sont pas connectés.

La carte ④ est retournée face cachée : pour marcher sur cet emplacement le rockeur doit jouer une nouvelle carte *Chemin* par-dessus.



CARTES SCÈNE

Cette carte est piochée et peut être changée lorsqu'un *Rockeur* joue une carte "Horns Up".

Effets spéciaux des cartes Scène

Fire Explosion: toutes les cartes *Chemin* doivent être retournées à 180°.

Encore: toutes les cartes *Mosh Pit* jouées sont défaussées.

Scream for me: tous les *Rockeurs* échangent leurs cartes en les donnant au *Rockeur* situé sur leur droite.

Wall of Death: toutes les cartes *Chemin* et *Mur* déjà présentes dans la zone de concert sont concernées. Les effets de cette carte s'appliquent en deux temps. D'abord la phase de division, et ensuite la phase de regroupement. 1.

La phase de division: cette phase démarre immédiatement. Toutes les cartes placées à droite de la ligne médiane se déplacent d'un emplacement vers la droite, et toutes les cartes de gauche se déplacent d'un emplacement vers la gauche. Le mouvement s'effectue horizontalement. Les cartes de la colonne médiane peuvent se déplacer vers la gauche ou vers la droite (la décision revient au *Rockeur* qui jouera la carte *Wall of Death*). Les pions se déplacent en même temps que la carte sur laquelle ils sont placés. Si une carte déplacée

atteint une carte *Entrée*, elle est défaussée et le pion du *Rockeur* est placé sur la carte *Entrée*. Puis le jeu se poursuit normalement. 2. **La phase de regroupement:** quand un *Rockeur* joue une nouvelle carte *Horns Up*, la phase de regroupement commence.

Toutes les cartes concernées se déplacent d'un emplacement vers la colonne médiane. Les *Rockeurs* les plus proches de la colonne médiane se trouvent écrasés et sauteront le prochain tour. Si certaines cartes se chevauchent dans la colonne médiane, les cartes *Chemin* l'emportent sur les cartes *Mur*, qui seront défaussées. Si des cartes du même type se chevauchent, le *Rockeur* ayant joué la carte *Wall of Death* décide desquelles défausser.

CARTES ENTRÉE

Les cartes *Entrée* sont le point de départ du jeu. Elles ne peuvent être ni défaussées ni déplacées. Depuis cette carte, un pion *Rockeur* peut se déplacer dans n'importe quelle direction. Si un pion atterrit sur une carte *Entrée* à cause du chevauchement d'une carte *Chemin* ou d'une carte *Mur*, cette carte sera défaussée, mais le pion sera placé sur la carte *Entrée* restante.



