

HORNS UP



Lacuna Coil
OFFICIAL CARD GAME



3 - 9



8+



40'

INTRODUZIONE

Horns Up è un gioco di carte che si ambienta in un concerto dei **Lacuna Coil**; l'obiettivo dei giocatori, i **Rockers**, è quello di arrivare sotto palco partendo dal *mixer*. Il primo ad arrivare sotto palco, per dare il cinque alla band, vince.

CONTENUTO



9 pedine
di colore differente



27 gettoni
"perdi una azione"



9 carte legenda



9 Carte Entrance



1 Carta Vip Pass



12 Carte Palco

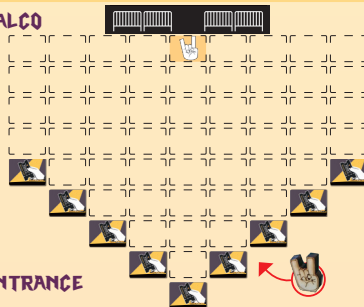


137 carte Platea, suddivise in:
46 carte Ticket (🎫)
82 carte Percorso (👤)
9 carte Muro (🧱)

PREPARAZIONE DI UNA PARTITA

Mischiate le carte *Ticket* e il *VIP Pass*, cominciate a distribuirle fino a che un *Rocker* non pesca il *VIP Pass*; questi sarà il primo a partire. Disponete tutte le carte *Entrance* come nella figura a lato. Il palco, ovvero l'arrivo, è a otto carte di distanza da qualsiasi carta *Entrance*. Mischiate il mazzo delle carte *Palco* e mettetelo sul palco. Mischiate il mazzo *Platea* che contiene le carte *Percorso*, *Ticket* e *Muro*, e posizionatelo dietro le carte *Entrance*. Dopo aver pescato ciascuno quattro carte dal mazzo *Platea*, ogni *Rocker* decide a turno da quale carta *Ticket* iniziare e vi posiziona sopra la sua pedina.

PALCO



ENTRANCE

TURNO DI GIOCO

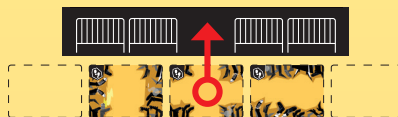
Ad ogni turno, il *Rocker* pesca una carta, poi può compiere due azioni e muovere liberamente la sua pedina. Fare un'azione significa che il *Rocker* utilizza una carta dalla sua mano o scarta gettoni *Ballad*. Fuori dal proprio turno non si possono giocare carte o scartare gettoni, né muovere la propria pedina. Non vi sono limiti al numero di carte che un *Rocker* può avere in mano.

I Gettoni *Ballad*: un *Rocker* che per effetto di una carta avesse gettoni *Ballad* in mano, da quel momento in avanti come priorità, scarterà un gettone al costo di una azione per gettone. All'inizio del turno successivo, se dovesse avere ancora gettoni in mano, pescherà una carta dal mazzo e continuerà a scartare gettoni al costo di una azione per gettone. È una penalità cumulativa, ma ogni *Rocker* può accumulare al massimo tre gettoni alla volta e non può essere bersagliato da altre carte che ne aumentino il numero se ha raggiunto il massimale e li sta scartando.

Salta il prossimo turno: Il *Rocker* viene saltato nel prossimo giro di attivazione. Per lui il turno non inizia per cui non pesca nemmeno la carta dal mazzo.

VITTORIA

Per vincere a **Horns Up** si deve mettere davanti al *Palco* una carta *Percorso* che abbia le persone aperte rivolte verso il palco stesso. Se davanti al *Palco* vi sono una o più carte *Muro*, si può vincere usando una carta *Crowd Surfing* e atterrando direttamente sul palco.



LE CARTE PLATEA

CARTE TICKET

Le carte *Ticket* sono carte dall'effetto istantaneo, finito il loro effetto vengono messe nel mazzo degli scarti. Giocare una carta *Ticket* conta sempre come un'Azione. Le carte *Ticket* riportano simboli che rappresentano effetti in gioco. Questi simboli sono riportati nella tabella seguente:

	Pescare una carta
	Scartare una carta
	Rimuovi una carta dal gioco
	Gioca un'azione in più
	Raccogli un gettone <i>Ballad</i>
	Supera una carta Muro
	Pesca e cambia la carta Palco



	Bersaglia un altro roker
	Bersaglia tutti i roker
	Scartare una carta Ticket
	Salta il prossimo turno
	Spingi un rocker di una posizione
	"Oppure" (si deve scegliere tra i simboli di sinistra o quelli destra)

Carte Ticket con effetti speciali

Push Away: questa carta permette di spingere orizzontalmente o verticalmente di una posizione un *Rocker* e la carta su cui poggia. Ha un effetto a catena, se la spinta finisce contro una carta *Muro* o una carta *Percorso* occupata da un altro *Rocker*, anche quest'ultima viene spostata nella stessa direzione. Se, per risultato della spinta, un *Rocker* finisce su una carta *Entrance* la carta su cui stava viene rimossa, se viene spinto contro le transenne la carta non si muove ma il *Rocker* perde il prossimo turno. (🕒).

Crowd Surfing: questa carta permette di passare in linea retta sopra una carta *Muro*; il *Rocker* deve atterrare su una carta *Percorso*, se non c'è, deve giocare una. Per giocare *Crowd Surfing*, la carta *Percorso* di partenza deve avere il pubblico aperto verso la carta *Muro*, mentre non ci sono vincoli sulla carta di arrivo. Se ci sono più carte *Muro* di fila, la carta *Crowd Surfing* permette di passare su tutte a patto che il movimento sia in linea retta. Se il *Rocker* non può giocare la carta *Percorso* perché andrebbe messa al di là delle transenne, il *Rocker* non può usare la carta *Crowd Surfing*. Se il *Rocker* non può giocare la carta *Percorso* perché andrebbe messa sul *Palco*, il *Rocker* può usare *Crowd Surfing* e vincere la partita.



LE CARTE MURO

Le carte *Muro* sono carte permanenti che bloccano il passaggio dei *Rockers*, possono essere giocate in un qualsiasi punto del concerto a patto che siano accanto a una carta *Percorso* o a un'altra carta *Muro*.

Sulle carte *Muro* non si possono giocare altre carte. Per oltrepassarle, i *Rockers* possono aggirarle, rimuoverle secondo le condizioni mettendole nel mazzo degli scarti, o superarle con un *Crowd Surfing*. Sia giocare che rimuovere una carta *Muro* conta come un'azione. Le carte *Muro* sono di tre tipi:

Troublemakers: vengono rimossi se un *Rocker* scarta una carta *Ticket*.

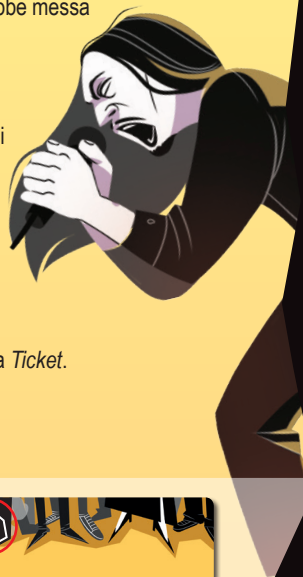
Headbangers: vengono rimossi se un *Rocker* scarta una carta *Percorso* o una carta *Ticket*.

Mosh Pit: vengono rimossi solo se sul *Palco* viene posizionata la carta *Encore*.

LE CARTE PERCORSO

Le carte *Percorso* sono le carte che permettono al *Rocker* di far avanzare la sua pedina tra la folla. **Disponendo le carte in senso orizzontale l'una davanti all'altra, il *Rocker* fa avanzare la sua pedina verso il *Palco*.** Per passare da una carta *Percorso* a un'altra, le carte devono essere vicine e ci deve essere continuità di percorso. **Muovere la propria pedina lungo un percorso è una azione gratuita e ripetibile più volte nello stesso turno.** **Alla fine di ogni azione di ciascun *Rocker*, le carte Percorso che non hanno pedine su di esse vengono voltate:** la folla, infatti, dopo che il *Rocker* è passato, si ricompone. La

posizione torna libera, e se un altro *Rocker* vorrà utilizzare quella posizione, dovrà giocare una nuova carta *Percorso*. Giocare una carta *Percorso* conta come un'azione. **Si può giocare una carta *Percorso* su un'altra carta *Percorso*:** questo modifica la direzione in cui il personaggio può andare. Lo si fa su se stessi, ad esempio, per aggirare una carta *Muro*; oppure la si gioca sugli altri per intralciarli mentre procedono. Più *Rockers* possono stare sulla stessa carta *Percorso* e nel proprio turno ci si può spostare sulle carte *Percorso* adiacenti occupate da altri *Rockers*. Si possono giocare carte *Percorso* anche fuori dai bordi del concerto ma non oltre la linea del *Palco* (oltre le transenne).

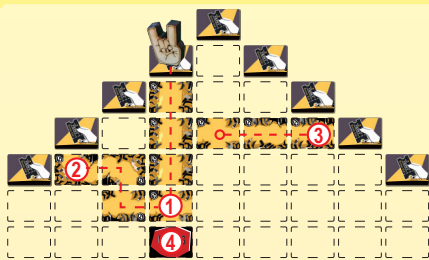


Simbolo



Percorso





Esempio di tre percorsi.

Il Rocker può raggiungere immediatamente il punto ① e il punto ②.

Non può raggiungere il punto ③ perché non comunica con nessun dei suoi percorsi.

La carta ④ è voltata: per accedervi il Rocker dovrà giocare una nuova carta *Percorso* che la sostituisca.



LE CARTE PALCO

Le carte *Palco* si pescano e si cambiano quando un *Rocker* usa una carta *Ticket* "Horns Up".

Carte Palco con effetti speciali

Fire Explosion: tutte le carte *Percorso* girano di 180°.

Encore: tutte le carte *Mosh Pit* in gioco vengono scartate e messe nel mazzo degli scarti.

Scream for me: i *Rockers* si scambiano le carte in senso antiorario.

Wall of Death: le carte interessate sono le carte *Percorso* e *Muro* già presenti sul tavolo da gioco. Questa carta ha due fasi, la prima è la fase di *divisione*, la seconda di *chiusura*.

1. La fase di divisione si attiva subito e fa traslare a sinistra o a destra tutte le carte interessate. Lo spostamento è laterale e fa allontanare di una posizione le carte rispetto alla colonna centrale (quella del *Palco*). Le carte che si trovano esattamente sulla colonna centrale si spostano a destra o a sinistra a scelta di chi ha attivato il *Wall of Death*. Le pedine dei *Rockers* seguono il movimento della carta sulla quale si trovano; se si trovano su una carta *Entrance*, non si spostano. Il gioco a questo punto ricomincia normalmente.

2. la fase chiusura, quando un *Rocker* gioca una nuova carta *Horns Up*, tutte le carte influenzate traslano di una posizione verso la colonna centrale. Le pedine dei *Rockers* seguono il movimento della carta sulla quale si trovano: se si trovano su una carta *Entrance*, non si spostano. A fine movimento, il/i *Rocker/s* che si trovano alla distanza minore dalla colonna centrale vengono schiacciati e perdono il prossimo turno. Se nella colonna centrale si sovrappongono carte *Percorso* e carte *Muro*, le carte *Muro* vengono scartate. Nel caso si sovrapponevano carte dello stesso tipo, il *Rocker* che ha fatto chiudere il *Wall of Death* decide quale mantenere in gioco.



LE CARTE ENTRANCE

Le carte *Entrance* servono per segnare la partenza dei *Rockers*. Le carte *Entrance* sono inamovibili e permettono ad un *Rocker* di andare in ogni direzione e rimangono sempre in gioco. Le carte *Muro* o *Percorso* che per effetti vari finiscono sopra una carta *Entrance* verranno rimosse dal gioco e poste nel mazzo degli scarti. I *Rocker* sopra di esse verranno posizionati sulla carta *Entrance*.



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

Un sentito grazie a tutti 5000 playtesters che hanno giocato "Ready to Rock" e reso Horns Up un gran gioco!

