

# HORNS UP



Lacuna Coil  
OFFICIAL CARD GAME



3 - 9



8+



40'

## INTRODUÇÃO

**Horns Up** é um jogo de cartas ambientado em um show dos Lacuna Coil; o objetivo dos jogadores, os *Rockers*, é chegar embaixo do *palco* saindo do mixer. O primeiro a chegar embaixo do palco, para bater na mão da banda, ganha.

## CONTEÚDO



9 peões  
de cores diferentes



24 fichas  
"Ballad"



9 Cartas legenda



9 Cartas Entrance




1 Carta Vip Pass



12 Cartas Palco



137 cartas Plateia, divididas em:

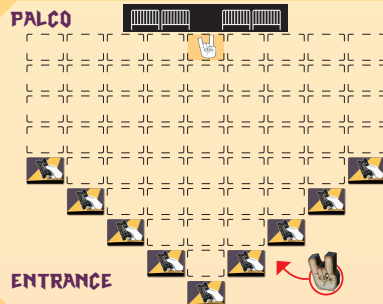
46 cartas Ticket (  )

82 cartas Caminho (  )

9 cartas Parede (  )

## PREPARAÇÃO DE UMA PARTIDA

Embaralhe as cartas *Entrance* com o *Passe Vip* e comece a distribuí-las até que um *Rocker* receba um *Passe Vip*; esse será o primeiro a começar. Coloque todas as cartas *Entrance* como na figura ao lado. O palco, ou seja, a chegada, fica a oito cartas de distância de qualquer carta *Entrance*. Embaralhe o baralho das cartas *Palco* e coloque-o sobre o palco. Embaralhe o baralho *Plateia* que contém cartas *Caminho*, *Ticket* e *Parede* e coloque-o atrás das cartas *Entrance*. Após cada um ter comprado quatro cartas do baralho *Plateia*, cada *Rocker* decide, por turno, de qual carta *Ticket* ele quer começar.



## TURNO DE JOGO

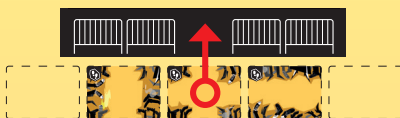
A cada turno, o *Rocker* compra uma carta e, após, pode executar duas ações e mover livremente seu peão. Executar uma ação significa que o *Rocker* utiliza uma carta da sua mão ou descarta fichas *Ballad*. Fora de seu próprio turno, não podem ser jogadas cartas ou descartadas fichas, nem mover o próprio peão. Não tem limite ao número de cartas que um *Rocker* pode ter em sua mão.

**As Fichas *Ballad*:** um *Rocker* que, por efeito de uma carta, tenha fichas *Ballad* em sua mão, a partir daquele momento descartará prioritariamente uma ficha da sua mão ao custo de uma ação por ficha. No início do turno sucessivo, se ainda possuir fichas na mão, comprará uma carta do baralho e continuará a descartar uma ficha ao custo de uma ação. É uma penalidade cumulativa, mas cada *Rocker* só pode acumular um máximo de três fichas por vez e não pode ser alvo de cartas que aumentem esse número caso ele já tenha o máximo na mão e esteja descartando elas.

**Pule o próximo turno:** o *Rocker* pula a próxima rodada de ativação. Para ele, o turno não começa e, por isso, não compra a carta do baralho.

## VITÓRIA

Para ganhar em **Horns Up** é necessário colocar na frente do *Palco* uma carta *Caminho* que tenha abertura na direção do próprio palco. Se na frente do *Palco* existirem uma ou mais cartas *Parede*, pode-se ganhar usando a carta *Crowd Surfing* e aterrissar diretamente sobre o palco.



## AS CARTAS PLATEIA

### CARTAS TICKET

As cartas *Ticket* são cartas com efeito instantâneo; encerrando seu efeito, elas são colocadas no baralho de descartes. Jogar uma carta *Ticket* conta sempre como uma Ação. As cartas *Ticket* possuem símbolos que representam efeitos em jogo. Esses símbolos são apresentados na seguinte tabela:



	Comprar uma carta
	Descartar uma carta
	Remover uma carta de jogo
	Ganhar uma ação
	Pegar uma ficha <i>Ballad</i>
	Superar uma carta <i>Parede</i>
	Comprar e trocar a carta <i>Palco</i>

	Alvejar outro <i>Rocker</i>
	Alvejar todos os <i>Rockers</i>
	Descartar uma carta <i>Ticket</i>
	Pula o próximo turno
	Empurrar um <i>Rocker</i> em uma posição
	"Ou" (deve-se escolher entre os símbolos de esquerda ou de direita)

## Cartas Ticket com efeitos especiais

**Push Away:** essa carta permite empurrar horizontalmente ou verticalmente de uma posição um *Rocker* e a carta em que está colocado. Possui efeito em cadeia, se o empurrão terminar em uma carta *Parede* ou uma carta *Caminho* ocupada por outro *Rocker*, essa também será movida na mesma direção. Se, como resultado do empurrão, um *Rocker* se encontrar sobre uma carta *Entrance*, a carta em que ele estava é removida; se é empurrado contra as barreiras, a carta não se move, mas o *Rocker* perde o próximo turno (🕒).

**Crowd Surfing:** essa carta permite de passar em linha reta sobre uma carta *Parede*; o *Rocker* tem que aterrissar sobre uma carta *Caminho* ou jogar uma caso não tenha. Para jogar *Crowd Surfing*, a carta *Caminho* de onde sairá tem que possuir abertura para o lado da carta *Parede*, mas não há nenhum requisito para a carta de chegada. Se há mais de uma carta *Parede* enfileiradas, a carta *Crowd Surfing* permite passar sobre todas elas, desde que o movimento seja em linha reta. Se o *Rocker* não puder jogar uma carta *Caminho* porque ela ficaria além das barreiras, o *Rocker* não pode usar a carta *Crowd Surfing*. Se o *Rocker* não pode jogar a carta *Caminho* porque esta seria colocada sobre o *Palco*, o *Rocker* pode usar a carta *Crowd Surfing* e ganhar o jogo.

## AS CARTAS PAREDE



As cartas *Parede* são cartas permanentes que bloqueiam a passagem dos *Rockers*. Podem ser jogadas em qualquer lugar do show, desde que estejam ao lado de uma carta *Caminho* ou outra carta *Parede*. Sobre as cartas *Parede* não podem ser jogadas outras cartas. Para ultrapassar elas, os *Rockers* podem desviar delas, remover elas segundos as condições do jogo colocando-as no baralho de descartes, ou passando por cima delas *Crowd Surfing*. Seja jogar que remover uma carta *Parede* conta como uma ação. Existem três tipos de cartas *Parede*:

**Troublemakers:** são removidas se um *Rocker* descartar uma carta *Ticket*.

**Headbangers:** são removidas se um *Rocker* descartar uma carta *Caminho* ou uma carta *Ticket*.

**Mosh Pit:** são removidas somente se no *Palco* for colocada uma carta *Encore*.



## AS CARTAS CAMINHO

As cartas *Caminho* são cartas que permitem ao *Rocker* avançar seu peão entre a multidão. **Colocando-as em horizontal uma na frente da outra, o *Rocker* faz seu peão avançar em direção ao *Palco*.** Para passar de uma carta *Caminho* para outra, elas devem estar próximas e deve haver continuidade do caminho. **Mover o próprio peão ao longo de um caminho é uma ação gratuita e pode ser repetida várias vezes no mesmo turno.**

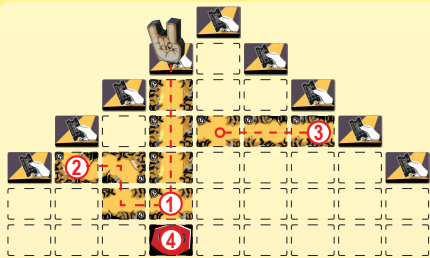
**Ao final de cada ação de um *Rocker*, as cartas *Caminho* que não possuem peões em cima delas, são viradas: a multidão, após o *Rocker* passar, se recompõe.** A posição volta a ficar livre e se outro *Rocker* quiser usar aquela posição, precisará jogar outra carta *Caminho*. Jogar uma carta *Caminho* conta como uma ação. **Pode-se jogar uma carta *Caminho* sobre outra carta *Caminho*.** Pode fazer isso sobre si mesmo para, por exemplo, desviar de uma carta *Parede*; ou pode se jogar sobre outros jogadores para atrapalhar seu avanço. Mais de um *Rocker* pode ficar sobre a mesma carta *Caminho* e, no próprio turno, dá para se mover sobre outras cartas *Caminhos* vizinhas ocupadas por outros *Rockers*. Pode-se jogar cartas *Caminho* além das bordas do show, mas não além da linha do *Palco* (além das barreiras).

Simbolo



Percurso





### Exemplo de três caminhos

O *Rocker* pode chegar imediatamente no ponto ① e no ponto ②.

Não dá para chegar no ponto ③ pois não comunica com nenhum de seus caminhos.

A carta ④ está virada: para passar nela, o *Rocker* deverá jogar uma nova carta *Caminho* que a substitua.



## AS CARTAS PALCO

As cartas *Palco* se compram e se trocam quando um *Rocker* usa uma carta *Ticket* "Horns Up".

### Cartas *Palco* com efeitos especiais

**Fire Explosion:** todas as cartas *Caminho* viram 180°.

**Encore:** todas as cartas *Mosh Pit* são removidas de jogo e colocadas no baralho de descartes.

**Scream for me:** os *Rockers* passam as próprias cartas uns para os outros, em sentido anti-horário.

**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. A fase de separação** se ativa imediatamente e faz deslizar para esquerda ou direita todas as cartas alvo. A movimentação é lateral e afasta de uma posição as cartas em relação à coluna central (aquela do *Palco*). As cartas que estão exatamente na coluna central deslizam à esquerda ou à direita, a escolha de quem ativou *Wall of Death*.

Os peões dos *Rockers* seguem o movimento da carta sobre a qual estão; se estiverem sobre uma carta *En trance*, não se movem. O jogo, a partir desse momento, continua normalmente.

**2. A fase de fechamento** acontece quando um *Rocker* joga uma nova carta *Horns Up*, momento em que todas as cartas alvo deslizam de uma posição na direção da coluna central. Os peões dos *Rockers* seguem o movimento da carta onde se encontram: se estiverem sobre uma carta *En trance*, não se movem. Ao final do movimento, o/os *Rocker/s* que estiverem na menor distância da coluna central são esmagados e perdem o próximo turno. Se na coluna central se encontrarem cartas *Caminho* e cartas *Paredes*, as cartas *Paredes* são descartadas. No caso se encontrem cartas do mesmo tipo, o *Rocker* que fez o *Wall of Death* fechar decide qual manter em jogo.

## AS CARTAS ENTRANCE

As cartas *En trance* servem para marcar o ponto de início dos *Rockers*. As cartas *En trance* são inamovíveis, permitem a um *Rocker* andar em qualquer direção e ficam sempre em jogo. As cartas *Paredes* ou *Caminho* que por qualquer efeito acabem encima de uma carta *En trance*, serão removidas do jogo e colocadas no baralho de descartes. Os *Rockers* sobre estas serão colocadas na carta *En trance*.



**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 che jugaron a "Ready to Rock" haciendo Horns Up un gran producto!

