

8. PERSONAGGI

La Carta Influenza attiva giocata può essere utilizzata per attivare le capacità del Personaggio raffigurato sulla carta. La maggior parte delle abilità di questi Personaggi sono sfavorevoli e provocano difficoltà alle band dei manager avversari (queste carte sono definite *Ostilità* nel seguito di queste regole). Se un giocatore gioca una carta *Ostilità* contro un altro giocatore, allora il giocatore attaccato si può difendere. Per difendersi, egli deve scartare immediatamente una Carta Influenza con lo stesso Personaggio raffigurato, e con un *Potere* uguale o superiore a quella giocata dal suo avversario.

Il difensore può scartare anche una carta BODYGUARD con qualsiasi valore *Potere*. La carta scartata dal difensore è piazzata sulla pila Zona di Influenza della plancia Band del giocatore (il segnalino tempo non avanza sul tracciato *Tempo* per questa carta scartata). L'attacco in questo caso viene annullato.

Se il difensore non scarta la carta, allora l'attacco riesce.

Le carte Ostilità non possono essere giocate se ha avuto inizio l'ultimo turno di gioco, cioè quello in cui uno dei giocatori ha raggiunto per primo la casella 56 del tracciato Tempo.



A&R - (*Ostilità* - la sua abilità ha effetto soltanto se il giocatore attaccato non si è difeso): Scambiate la posizione del vostro segnalino sul tracciato *Tempo* con quello del giocatore attaccato.



BODYGUARD - Scartate questa carta dalla vostra mano, piazzandola sulla Zona Influenza della vostra plancia subito dopo che un giocatore ha giocato una *Ostilità* contro voi. L'abilità della Carta *Ostilità* non ha effetto.

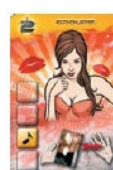


DJ - Rimuovete fino a 5 Gettoni *Concerto* presenti al momento nei *Music Club* sulla mappa, e piazzateli negli scarti. Riempite poi gli spazi rimasti vuoti nei *Music Club* della mappa (fino avere di nuovo max 5 gettoni) spostando, gratuitamente, qualsiasi *Gettone Concerto* dalle zone da 1 a 5 del *Mercato Concerti*, oppure pescandoli dal sacchetto. Le lettere raffigurate sui gettoni indicano in quali città devono essere collocati. Se avete svuotato degli spazi del *Mercato Concerti*, spostate ogni gettone che si trova ancora lì fino alla successiva casella vuota con il valore più basso, e riempite le caselle vuote pescando dei nuovi gettoni dal sacchetto.



Femme Fatale - Pescate tante Carte Influenza quante i Punti *Potere* della vostra carta Donna Fatale. Conservate la carta con il valore *Potere* più elevato e scartate le altre; poi svolgete una delle seguenti azioni:

- *Disordine* (*Ostilità* - la sua capacità è effettiva solamente se il giocatore attaccato non si è difeso): riducete la *Soddisfazione* di una Band avversaria. Il giocatore preso di mira perde tanti Punti *Soddisfazione* quanti i punti *Potere* indicati sulla carta pescata dall'avversario (con un minimo di 0).
- Integrazione: aumentate la *Soddisfazione* della vostra Band di tanti punti quanti i punti *Potere* indicati sulla carta pescata (per un max di 5).



Groupie - (*Ostilità* - la sua abilità ha effetto soltanto se il giocatore attaccato non si è difeso): cambia una *Carta Artista* della tua plancia con un'altra presa dalla plancia di un giocatore avversario. Se queste carte hanno dei Gettoni *Concerto* su di esse, essi restano sulla loro rispettiva carta. Se prendi una *Carta Artista* con uno spazio strumento obbligatorio, devi scambiarla con una tua *Carta Artista* che suoni lo stesso strumento.

Non puoi utilizzare l'azione della carta Groupie se non è possibile spostare nessuna Carta Artista che rispetti le regole sopra indicate.



Paparazzo - Montate uno scandalo intorno alla vostra Band e ponete disteso il vostro segnalino ottagonale sul tracciato *Popolarità*. Pescate

un numero di Carte Influenza uguali al *Potere* della carta Paparazzo e fate avanzare la vostra pedina ottagonale sul tracciato *Popolarità* di un numero di caselle pari al valore *Potere* più alto tra le carte pescate. Se la vostra pedina supera la casella 50, piazzatela sulla casella 1 (per arrivare a 51) e così di seguito. **Non è possibile svolgere questa azione se la vostra pedina sul tracciato Popolarità è già posta distesa.** Scartate poi le carte che avete pescato per la carta Paparazzo.



Pilota - Prendete due elementi a vostra scelta dai *Music Club* o dagli *Studi di registrazione* (Gettoni *Concerto* o *Brani Musicali* del vostro colore) senza tenere conto della zona in cui si trova la vostra pedina *Automobile*. Spostate poi la vostra *Automobile* su una delle città da dove avete preso uno di questi elementi. Se prendete un *Gettone Concerto*, non dimenticate di incassare dalla banca il valore in *FONS* indicato sul gettone; poi potete piazzare il gettone su uno spazio *Esperienza* di una *Carta Artista* dello stesso colore. Se prendete un *Brano Musicale*, dovete immediatamente registrarlo. In entrambi i casi, applicate le regole descritte nel paragrafo **Azione > Tournee**.



Reporter - Spostate il segnalino sulla Rondella *Eventi* (in senso orario) di un numero di caselle pari ai punti *Potere* sulla carta Reporter giocata per questa azione. L'evento su cui arriva il segnalino non viene applicato!