

# RACNA ROKstar

- 
- 
- 
- 

## REGOLAMENTO



COMPANION APP



# RAGNA ROK star

Odino ha promesso un posto nel Valhalla al gruppo che darà vita al più grande concerto rock di tutti i tempi.

Le Bands vichinghe spaccano davvero sul palco, ma non hanno nessun fan.

« Per il martello di Thor, non può essere!! Dobbiamo farli pogare con con della musica che spacca!! »

**MOUÅHÅHÅHÅHÅH...**

## COMPONENTI DI GIOCO

### 1 TABELLONE DI GIOCO



### 4 ARENE CONCERTI

1 per giocatore



### 4 PLANCE BAND

1 per giocatore



### 8 CARTE VECCHI FAN



### 25 CARTE CONTRATTO



### 1 SCHEMA RIASSUNTIVO/TRACCIATO PUNTEGGIO



### 8 CARTE GIOVANI FAN



### 4 DRAKKAR IN LEGNO

1 per giocatore



### 4 SEGNALINI OCCHIO

1 per giocatore



### 4 PENNARELLI CANCELLABILI

1 per giocatore



### 84 FANS IN LEGNO

(4 x 21 blu, rosa, grigio, arancione)



### 3 TESSERE ICEBERG



## MECCANICHE DI BASE

RagnaRok Star è una gara a chi ottiene più fans.

Il giocatore che alla fine del 7° (settimo) round possiede il maggior numero di Punti Gloria vince la partita. I Punti Gloria sono ottenuti riempiendo le proprie arene concerto o completando contratti.

Il vincitore avrà diritto a suonare per Odino e guadagnare il proprio posto nel Valhallalala.

## PREPARAZIONE

Come preparare il gioco per 4 giocatori



- 1 Posiziona il tabellone al centro del tavolo.
- 2 Ogni giocatore riceve una plancia Band, un'arena concerto, un pennarello e un segnalino occhio.
- 3 Posizionate i DRAKKAR al centro del tabellone.
- 4 Posizionate i Fans ai lati del tabellone.
- 5 Mescolate le carte Giovani Fans, scartate la prima e posizionate le rimanenti vicino ai rispettivi segnalini in legno. Devono rimanere 7 carte.
- 6 Fate altrettanto con le carte dei Vecchi Fans.
- 7 Mescolate le carte Contratto e disponetele a fianco del tabellone.
- 8 Tenete a portata di mano la carta riassuntiva/Tracciato punteggio.

## LA TUA PLANCIA BAND

Ogni giocatore possiede una Band formata da un cantante, un chitarrista, un bassista, un batterista e un tastierista. La plancia Band permette al giocatore di decidere l'ordine in cui i musicisti suoneranno.

### 1 PROGRAMMARE LE TUE AZIONI

La tua Band deve spostarsi di porto in porto  con il loro Drakkar e tentare di completare le azioni. Ogni membro della Band ha 3 azioni alla destra del proprio ritratto. Tutte le azioni sono spiegate a pagina 8 e 9.

**Programmare le azioni significa scrivere un numero ( tra 1 e 5 ) sotto l'azione scelta, facendo attenzione ad usare un solo numero per componente del gruppo.**

### 2 SCEGLIERE LA TUA DESTINAZIONE

Ogni volta che muovete  o , segnate sulla plancia l'isola a cui approdate.

### 3 SPAZIO VUOTO

Questa parte della plancia serve ai giocatori per prendere note, specialmente quando due o più giocatori compiono la stessa azione.



## ESPANSIONE DIVALKYRIE

Se la vostra plancia ha un sesto musicista nella parte in basso, significa che state giocando anche l'espansione DIVALKYRIE. Per maggiori spiegazioni, si veda pagina 12. Per la prima partita è caldamente consigliato di giocare la versione classica, senza questo personaggio.

## I FANS



RAGAZZA FAN



RAGAZZO FAN



VECCHIA FAN



VECCHIO FAN

### ATTIRARE FANS

Il termine "Attirare Fans" consiste nel prendere 1 o 2 fans da una singola isola e aggiungerli alla propria arena concerti nella colonna del colore corrispondente.

## LA TUA ARENA CONCERTI

Ogni giocatore ha in dotazione una arena concerti dove piazzare i propri fans e conteggiare i proprio Punti Gloria

### 4 LE GRADINATE

Ogni Colonna o Linea riempita di fans permette di ottenere 1 Punto Gloria  alla fine della partita.

### 5 IL MOSH PIT

Qui i giocatori piazzano i fans che non trovano posto nelle rispettive colonne. Non vengono conteggiati per i Punti Gloria ma possono essere utilizzati per completare contratti. Oppure per vincere gli spareggi.



## COME INIZIARE

Nel corso della partita la tua Band si sposterà di porto in porto per collezionare il maggior numero possibile di fans. Ad ogni round verranno introdotti nuovi fans e il tabellone cambierà a causa della tessere iceberg. Prima dell'inizio di un round, seguite questi 3 passaggi:

### 1. FANS INIZIALI

Prendete 2 Fans per ogni tipo e piazzateli sul tabellone in questo modo:

- A** Posizionate 3 Fans di colore differente in un'isola scelta a caso.
- B** Posizionate 1 Fans del rimanente colore in ciascuna delle 2 isole adiacenti.
- C** Distribuite i rimanenti Fans nelle 3 isole meno popolate.

Dovreste così avere: 1 isola con 3 Fans, 2 isole con 2 Fans e 1 isola con 1 Fan.

#### ESEMPIO:



### 2. POSIZIONAMENTO DELLE TESSERE ICEBERG



- D** Posizionate questa tessera iceberg in modo che blocchi il porto dell'isola con 3 Fans.



- E** Posizionate questa tessera iceberg in modo che colleghi 2 Isole ai lati opposti del tabellone.



Il giocatore con i capelli più lunghi può prendere la terza tessera iceberg e divenire il **Signore del Ghiaccio** per il primo round.

### 3. CONTRATTI INIZIALI

Ogni giocatore prende 3 carte contratto, ne sceglie 1 e la posiziona a faccia in giù. Le rimanenti carte vengono rimesse in fondo al mazzo.

Ogni contratto può far guadagnare al giocatore da 1 a 3 Punti Gloria ★ una volta completato, a seconda della sua difficoltà.



Facile



Medio



Difficile

Alcuni contratti devono essere rivelati immediatamente, altri invece solo alla fine della partita, come riportato sulla carta.

**I contratti che non sono stati completati non fanno perdere Punti Gloria.**

# SVOLGIMENTO DI UN ROUND

La partita si svolge in 7 rounds, composti come di seguito:

1 - Programmazione 2 - Arrivo di nuovi Fans 3 - Risoluzione azioni 4 - Modifica delle tessere Iceberg

## 1. PROGRAMMAZIONE

Senza mostrare la propria plancia Band agli altri, ogni giocatore scrive l'ordine di azione di ogni musicista.

Per fare ciò scrive il numero corrispondente ( 1, 2, 3, 4, 5 ) sotto l'azione programmata usando il pennarello cancellabile.

Quando tutti i giocatori hanno finito di programmare le proprie azioni, mostrano le proprie plance, rivelando le loro strategie per il turno.

Ogni membro della Band ha 3 azioni potenziali, descritte in dettaglio a pagina 8 e 9.

### 3 ERRORI DA EVITARE:



Per ogni azione di navigazione, il giocatore deve selezionare 1 delle 4 isole come destinazione.

✗ Penalità: l'azione fallisce, il Drakkar non si muove.

Ogni numero può essere usato una sola volta per round.

✗ Penalità: nessuna delle azioni viene eseguita.

Ogni musicista può effettuare una sola azione per turno.

✗ Penalità: la seconda azione viene ignorata.



## 2. ARRIVO DI NUOVI FANS

Gira a faccia in sù la prima carta di ogni mazzo fan (Vecchi e Giovani) e posizionala sopra al mazzo delle carte fan usate.

**I giocatori non possono guardare le carte già giocate in precedenza.**

Posizionate i fans sul tabellone come indicato sulla carte rivelate.

L'icona  indica che bisogna aggiungere un numero di fans pari al totale dei giocatori.

### ESEMPIO:

Le carte in cima ai mazzi vengono rivelate e messe sopra a quelle precedentemente usate, come mostrato. Se ci sono **3 giocatori**, aggiungete al tabellone:



### 3. RISOLUZIONE DELLE AZIONI

Tutti i giocatori risolvono le loro azioni contemporaneamente in ordine numerico: prima l'azione n°1 per ogni giocatore, poi l'azione n°2 e così via fino all'azione n°5.

E' possibile che più di un giocatore voglia prendere gli stessi fans oppure compiere azioni che richiedono una mediazione. A causa di ciò è caldamente consigliato dichiarare a voce alta quale azione si intende compiere.

Questi casi speciali possono accadere:

- Raccolta contemporanea ( vedi p. 8, Fans Indecisi)
- Azioni Speciali    (vedi p. 9)



### 4. CAMBIO DELLE TESSERE ICEBERG

All'inizio di ogni round, il meteo cambia e causa l'apparizione o la sparizione delle tessere iceberg davanti ai porti.

Il Signore del Ghiaccio che possiede la 3a tessera iceberg, procede attentamente in questo ordine:

- 1 - Rimuove 1 delle 2 tessere iceberg che sono già presenti sul tabellone
- 2 - Consegna tale tessera ad un giocatore a sua scelta
- 3 - Posiziona la sua tessera in uno dei 3 spazi a disposizione rimanenti

Durante la partita 2 tessere devono sempre essere posizionate sul tabellone e l'ultima rimane, invece, al Signore del Ghiaccio

### FUNZIONE DELLE TESSERE ICEBERG



Alcune delle tessere Iceberg possono bloccare il Drakkar nel porto impedendone lo spostamento, secondo le regole di navigazione normale  **A** o **C**.

Per poter entrare o uscire da un'isola bloccata da una tessera iceberg, un giocatore deve utilizzare l'abilità AMPLI DI DAVID BØWING  del cantante.



Una qualsiasi isola adiacente collegata tramite tessera Iceberg permette ad un giocatore di attirare 1 solo Fan invece dei normali 2, quando una azione X2 è stata selezionata come in **A** or **B** (l'azione di Attirare un Fans è spiegata a pagina 8.).



# AZIONI

## ATTIRARE FANS

Il termine "Attirare Fans" consiste nel prendere 1 o 2 fans da una singola isola e aggiungerli alla propria arena concerti nella colonna del colore corrispondente.

### Attrazione Semplice



### Doppia Attrazione



La Doppia Attrazione permette di attirare 1 o 2 Fans, se disponibili.

► Se il vostro Drakkar è attraccato in un'isola con 1 o più Fans del tipo che desiderate, potete prendere 1 Fan per un Attrazione Semplice o 2 per un Doppia Attrazione.

► E' possibile attirarne meno se il giocatore lo desiderasse.

► Se il vostro Drakkar è attraccato in un'isola connessa ad un'altra con una tessera Iceberg, potete effettuare un Doppia Attrazione prendendo in considerazione anche un fan dall'isola connessa. L'altro fan rimane sull'isola.

## ESEMPIO:



1

Come azione 1, **Patti** muove il suo Drakkar verso l'isola



2

Come azione 2, **Patti** prova ad attirare un Fan Ragazzo. La sua azione fallisce poichè non ha usato la Doppia Attrazione per prendere uno dall'isola collegata.



3

Come azione 3, **Patti** prova ad attirare una Fan Ragazza. Può prenderne 2 dall'isola in cui si trova, oppure 1 dall'isola collegata tramite la tessera Iceberg.



4

Come azione 4, **Patti** prova ad attirare una Vecchia Fan. L'azione fallisce perchè non ne sono presenti nè sulla sua isola nè in quella adiacente.



5

Come azione 5, **Patti** prova ad attirare dei Vecchi Fans. Prende quello situato sull'isola collegata con la tessera Iceberg.

## ⚠ IMPORTANTE: FANS INDECISI

Se diversi giocatori vogliono attirare lo stesso fan (anche più di uno), applicate le seguenti regole:

- I Fans vengono equamente divisi tra i giocatori.
- I Fans rimanenti restano sull'isola.
- La Doppia Attrazione non ha priorità sull'Attrazione Singola.
- La posizione del Drakkar non dà priorità.

## Esempi:

2 Giocatori vogliono lo stesso Ragazzo Fan.

- Il Fan rimane sull'isola.

2 Ragazzi Fan sono in una isola.

2 Giocatori hanno programmato in simultanea una Doppia Attrazione.

- Ogni giocatore prende 1 Fan.

2 Ragazzi Fan sono in un'isola.

1 Giocatore in questa isola ha programmato un Attrazione Semplice e un altro giocatore una Doppia Attrazione.

- Entrambi prendono 1 Fan.

3 Ragazzi Fan sono in un'isola.

2 Giocatori hanno programmato in contemporanea una Doppia Attrazione.

- Ogni giocatore prende 1 Fan, il terzo rimane sull'isola.

## AZIONI SPECIALI



### MUOVERE IL DRAKKAR

Potete usare questa azione per spostare il vostro Drakkar e attraccarlo in qualsiasi porto NON bloccato dal ghiaccio. Posizionate il vostro Drakkar sul simbolo ↕.

- Segnate sulla vostra plancia Band una delle 4 isole per indicare la destinazione.
- Se, per errore, avete selezionato questa azione mentre è presente un blocco di ghiaccio davanti al porto, l'azione fallisce.



### RUBARE UN FAN AVVERSARIO

Potete rubare 1 fan ad un avversario che è attraccato alla vostra stessa isola. Se il giocatore avversario ha la difesa  attivata, l'azione fallisce.

- Il furto è sempre l'ultima azione in ordine da compiere. Di conseguenza se un altro giocatore utilizza la difesa o si muove nello stesso turno, i fans non possono essere rubati essendo l'azione eseguita dopo queste.
- Se due o più giocatori svolgono questa azione contemporaneamente, devono segretamente scrivere la tipologia di Fan nello spazio vuoto della plancia. Le Plance vengono rivelate nello stesso momento.



### PROTEGGERE I PROPRI FANS

Potete proteggere i vostri fan dal furto .

- La protezione ha inizio nel numero di azione scritta e dura fino a che tutte e 5 le azioni non sono state completate. Di conseguenza un giocatore può alzare la difesa come 3a azione, sarà di conseguenza protetto per le azioni 3, 4 e 5.



### USARE L'AMPLI DI DAVID BOWING

Pompate l'ampli di David Bowing a tutto volume e fate volare il vostro Drakkar dandole la possibilità di attraccare in qualsiasi porto, anche se bloccato dalla tessera Iceberg.



### OTTENERE UN NUOVO CONTRATTO

Pescate 3 carte contratto. Sceglietene 1 e ponetela a faccia in giù senza rivelarla agli altri giocatori. Rimettete le due rimanenti in fondo al mazzo dei contratti. Le carte rimanenti vengono aggiunte al fondo del mazzo.

- I contratti che non sono stati completati non danno penalità in Punti Gloria.



### USARE L'OCCHIO DI MARLINMÄNSSON

Potete guardare segretamente la prima carta coperta dei mazzi Giovani Fan o Vecchi Fan che ancora non sono stati guardati.



Successivamente mettete il vostro segnalino Occhio sul mazzo che avete guardato, per bloccarlo. Un mazzo bloccato non può essere visionato dagli altri giocatori per tutta la durata del round.

Alla fine del round i giocatori riprendono il loro segnalino Occhio.

- Se 2 o più giocatori usano l'azione in contemporanea, devono scrivere nello spazio vuoto delle loro Plance Band quale dei due mazzi vogliono guardare. In seguito tutti i giocatori rivelano assieme le loro Plance. Se hanno scelto lo stesso mazzo l'azione non fallisce: tutti quelli che lo hanno scelto possono guardare la carta.



### DIVENIRE IL SIGNORE DEL GHIACCIO

Prendi la tessera Iceberg dall'attuale Signore del Ghiaccio, divenendolo tu al suo posto. Tienila fino alla fine del round o fino a quando un altro giocatore te la ruba.

Puoi selezionare l'azione anche se in quel momento sei tu il Signore del Ghiaccio.

➤ Se due giocatori provano a diventare Signori del Ghiacciaio in contemporanea, l'azione fallisce e nessuno dei due lo diventa. La tessera rimane al proprietario corrente.

- La scudo  non vi protegge da questa azione speciale.
- La posizione del Drakkar non ha importanza per questa azione.

## FINE DEL GIOCO

All'improvviso, il mare diventò burrasca. Tuoni e fulmini squarciarono il cielo mentre una gigantesca chitarra si ergeva tra le acque ghiacciate. Una voce cavernosa risuonò attraverso tutti i fiordi.

*Prodi Vikinghi, avete infiammato il mare! Che la miglior band venga a me, pronta a mettere a fuoco e metallo l'intero Valhallalala! Andiamo al*

# RAGNAROOK !!!

Il gioco finisce dopo il 7mo Round, quando non ci sono più carte Fan da scoprire.

È giunto il momento di conteggiare i Punti Gloria e scoprire chi sia la band più popolare.

Scoprite la plancia punteggio e piazzate i vari Drakkar partendo dal numero 0.

- Ogni colonna di Fans vale 1 Punto Gloria.
- Ogni riga di Fans vale 1 Punto Gloria.

Ricordate: I fans che si trovano nel Mosh Pit non danno Punti Gloria

Muovete il vostro Drakkar sul numero corrispondente di punti collezionati.

Rivelate i contratti. I contratti che non sono stati completati vengono scartati.

Guadagnate Punti Gloria come indicato sui vari contratti completati. Aggiustate la posizione del vostro Drakkar sulla plancia.

La band con il maggior numeri di Punti Gloria vince la partita e avrà l'onore di comparire dinanzi ad Odino. Il Drakkar vittorioso solcherà il luccicante arcobaleno del Bifrost alla volta di MetallicAsgard. E qui, spaccheranno tutto dando vita al miglior concerto RagnaRok di tutti i tempi!!

In caso di parità, il giocatore con il maggior numero di Fans nella propria Arena Concerti vince la partita (conteggiando anche quelli nel Mosh Pit). Se il pareggio persiste, sfoderate le vostre Air Guitar!! La miglior performance sancirà il vincitore!

### ESEMPIO

La partita è appena terminata e  **Angus** conteggia i suoi Punti Gloria.

La sua Arena Concerti è così composta:

3 Linee orizzontali per 3 

2 colonne per 2 

 **Angus** ha completato i contratti: Highway to Valhalla per 1 

e Back to the Jungle per 3 

 **Angus** muove il suo Drakkar fino allo spazio 9 della plancia chitarra.



### RINGRAZIAMENTI

William Aubert e Dan Thouvenot vogliono ringraziare Cecilie Ann Mieland Chantrein, Andy Blackwell, Veronika Hoffmann, Marco "Skuba" Scubogna, Tomek Nowak, Rutger Lalieu e Bastiaan Kniest per il loro aiuto nella traduzione del gioco, Ludovic Rouy per le infografiche 3D, Olivier Megel di Teapot Création per la realizzazione del video promozionale ed ovviamente Alexandre Gimbel per il suo genio creativo.

Ma anche un grandissimo grazie agli autori per i loro tests, feedback e preziosi consigli: Nicolas Sato (Kenjin, Lutèce, Tiki, Dragon Parks), Sylvain Duchêne (Blue Lion, Ta Bouche, Géants Stupides), Bruno Cathala (Kingdomino, Mr. Jack, 7 Wonders Duel, etc), Christophe Coat (Fish N' Chips), Quentin Vernet (The Last Bottle of Rum).

Ci hanno sempre guardato con sguardo benevolo e aperto porte. Un grosso grazie a Anne-Cécile Claudel (associazione PlassoJeux), Fabien Czachor ([www.delijeux.fr](http://www.delijeux.fr)), Julien Breney ([www.qui-commence.fr](http://www.qui-commence.fr)). Un sentito grazie a Alain Peletier, Paul Créto, Céline Marquaire e tutti i membri dell'associazione T'as d'Bô Jeux. Migliaia di baci e likes a tutti i membri attivi del gruppo Facebook. Infine un enorme grazie alle nostre mogli, ai nostri figli e a tutti i nostri cari che hanno supportato i nostri beta tests e i nostri sbalzi umorali giornalieri. Vogliamo anche onorare tutte le Rock Band nostre partner che hanno reso il lancio di questo gioco un momento magico.

VALHALLIST : Grazie ai nostri super sostenitori Eric Thouvenot, Jason Wendling, Julien Breney, Philippe Bonneau

THUNDERLIST : Grazie ai nostri early birds <https://www.pertefracas.com/rrs/thunderlist>

## ESPANSIONE FANS ARRABBIATI

In ogni concerto ci sono sempre dei fans più accaldata di altri, di quanto dovrebbero essere. Ogni piccolo errore della loro Band preferita li fa infervorare sempre di più facendo intervenire i buttafuori per invitarli ad uscire. I Fan Arrabbiati fanno perdere Punti Gloria alle loro Band.

## COMPONENTI DELL'ESPANSIONE



**4 FANS ARRABBIATI IN LEGNO**  
1 per giocatore



**4 CORRIDOI DI USCITA**  
1 per giocatore



## PREPARAZIONE

Eseguite il setup del gioco principale.

- Date ad ogni giocatore 1 plancia Corridoio d'uscita e 1 Fan Arrabbiato.
- Affiancate la Plancia Corridoio d'uscita all'Arena Concerti.
- Piazzate il Fan Arrabbiato nella casella iniziale  della sua Arena Concerti.

## IL TUO CORRIDOIO D'USCITA

Il Fan Arrabbiato di un giocatore si muove di uno spazio verso l'uscita ogni qual volta che questi fallisce una delle azioni possibili, come ad esempio:

- Impossibile attrarre un fan.
- Occhio di Márlinmansson impossibilitato
- Navigazione proibita
- Furto di un fan non riuscito
- Protezione contro il furto usata invano
- Azione in contemporanea per divenire Signore del Ghiaccio
- Chiamata in contemporanea di Fafnirvana (vedi p.12)

**Nota:** Errori di scrittura come 2 numeri nella stessa riga o 2 numeri identici, non sono da prendere in considerazione.

Quando un Fan Arrabbiato giugne in uno delle due caselle Uscita , il suo proprietario attende la fine del turno per inviarlo ad un avversario. L'uscita può contenere un massimo di 2 Fans.

Il giocatore che riceve un Fan Arrabbiato lo posiziona nella prima casella libera più vicina al palco.

Un giocatore può avere più di un Fan Arrabbiato.

**Alla fine della partita, per ogni Fan Arrabbiato presente sulla plancia, il giocatore perde 1 Punto Gloria.**

## ESEMPIO:

 **Elvis** ha 2 Fan Arrabbiati sulla plancia nelle caselle 2 e 4.



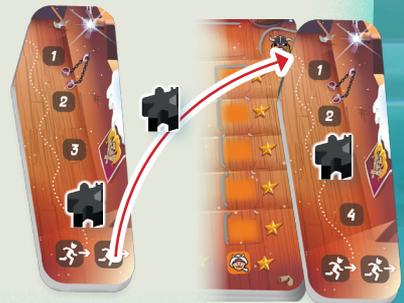
 **Elvis** fallisce l'azione Ruba un fan. Entrambi i 2 Fan Arrabbiati si muovono avanti di una casella. Uno finisce sulla 3 e uno invece sulla casella USCITA.



In seguito  **Elvis** fallisce di nuovo, questa volta l'azione Attrazione. Uno dei Fan Arrabbiati si muove di uno spazio, finendo sulla casella 4. L'altro rimane fermo nella casella USCITA.



Alla fine del turno lui decide di inviare il Fan Arrabbiato al suo avversario e lo posiziona sulla casella  della sua plancia..



**REGOLA ALTERNATIVA SUL RETRO DELLA SCHEDA:**

<https://www.perteetfracas.com/rss/alternative>

## COMPONENTI DELL'ESPANSIONE

### ESPANSIONE DIVALKYRIE

Odino, nella sua immane clemenza, vi offre l'aiuto del suo più prezioso alleato: le Divalkyries!!  
Potentissime musicofile, ammaliano i Fans Arrabbiati, controllano il terribile drago Fafnirvania o invocano le antiche Guest Star a vostro supporto...



4 PLANCE RISCRIVIBILI XXL  
1 per giocatore



13 CARTE  
GUEST STAR



2 CARTE  
CONTRATTO



1 FAFNIRVANA IN  
LEGNO

L'espansione DIVALKYRIE completa quella dei FANS ARRABBIATI e non può essere giocata senza. E' fortemente consigliato di giocare Ragnarok Star in modalità normale, prima di introdurre le espansioni.

### PREPARAZIONE

Preparate il gioco base come indicato aggiungendo i componenti di FANS ARRABBIATI come descritto.

- Date ad ogni giocatore una plancia riscrivibile XXL.
- Posizionate il segnalino FAFNIRVANA al centro della mappa.
- Mescolate le carte GUEST STAR e posizionatele vicino alle Carte Contratto.

### NUOVE AZIONI PROGRAMMABILI

La programmazione delle azioni si svolge normalmente come nel gioco principale, con la sola differenza che si svolgono da 1 a 6.

**Esempio:**



La Divalkyrie ha 3 Azioni Speciali:



#### USARE UNA GUEST STAR

Pescate la prima carta GUEST STAR dal mazzo. Potete giocarla immediatamente oppure tenerla.

I GUEST STAR sono bonus che vi permettono di compiere Azioni migliorate oppure Vietate (impossibilitate) dalle normali circostanze di gioco.

Per beneficiare degli effetti di una carta GUEST STAR, il suo possessore lo deve dichiarare a voce alta nel momento appropriato, applicarne gli effetti e posizionare la carta utilizzata nella pila degli scarti che si verrà a creare.

Non è permesso tenere più di 1 Carta GUEST STAR.

Se un giocatore pesca una seconda carta GUEST STAR deve immediatamente scartarne una delle due.

Quando il mazzo finisce, mischiate la pila degli scarti per formarne uno nuovo.



#### CONTROLLARE UN FAN ARRABBIATO

Muovi tutti i Fans Arrabbiati sulla tua plancia o quella di un avversario, avanti o indietro di una casella vuota.



#### INVOCARE IL DRAGO FAFNIRVANA

Muovete Fafnirvania verso un porto non bloccato dal ghiaccio. Selezionate questa azione e segnate l'isola corrispondente.

**Effetto Immediato** ➔ Spaventate 1 Fan presente nell'Arena Concerti di tutti i giocatori attraccati a quel porto. I Fans spaventati tornano sull'isola. Questa azione ha effetto DOPO qualsiasi altra azione ma PRIMA del volo 🕶️ (spostamento).

Durante il corso rimanente del round Fafnirvania non blocca l'accesso al porto in cui è presente. Ma tutti coloro che si fermano dove lui è presente devono far scendere 1 Fan.

A meno che un giocatore invochi Fafnirvania in un altro porto, questi rimane fermo fino alla fine del round per poi tornare al centro del tabellone.

PROTEGGERE I PROPRI FANS 🕶️ non dà protezione contro Fafnirvania.

**Nota:** Se 2 giocatori invocano Fafnirvania nello stesso momento, l'azione fallisce. (Facendo muovere in avanti i FANS ARRABBIATI di entrambi i giocatori).