

# ON THE ROAD



2-4



30



8+

Sunshine è il festival musicale più grande del pianeta. È dal 1968 che attira partecipanti da tutto il mondo, e ci suonano sempre tutti i gruppi più famosi! Rappresentando praticamente tutti i generi, per una settimana all'anno Sunshine diventa l'epicentro musicale del mondo. Il tuo gruppo è stato invitato a suonare alla prossima edizione, e vi sentirete all'altezza dell'evento! Avete un anno per fare le prove, costruirvi un seguito di fan e diventare gli headliner di questo evento mondiale.

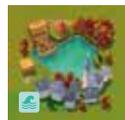
 **REGOLAMENTO**

Gabriele Bubola - Leo Colovini

Miguel Coimbra



## COMPONENTI



27 tessere  
luogo



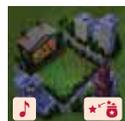
50 carte  
spostamento



1 tessera  
gabinetto



1 sacchetto  
di stoffa



3 tessere  
città (palco  
notturno)



1 tessera fienile  
(tessera iniziale)



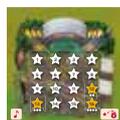
80 fan (stelle  
di legno)



33 segnalini luogo



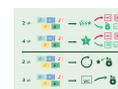
4 tessere  
biglietto



1 tessera palco  
principale



4 pedine  
furgone



4 carte  
riassuntive

## SCOPO DELLA PARTITA

In *On the Road*, il tuo scopo è andare in tour nel paese e attirare quanti più fan possibile al palco principale del festival per il concerto finale.

## PREPARAZIONE

1. Metti sul tavolo la **tessera fienile**. Questa è la tessera iniziale.
2. Mischia le **tessere luogo**. Usa le tessere per creare una strada simile a quella illustrata nella pagina seguente. Partendo dalla tessera fienile, piazza 7 tessere luogo casuali seguite da 1 **tessera città**. Ripeti questo procedimento altre due volte: 7 tessere luogo seguite da 1 tessera città. Dovrebbero rimanerti 6 tessere luogo: posizionale dopo l'ultima tessera città.
3. Metti la **tessera palco principale** alla fine della strada.
4. Posiziona la **tessera gabinetto** e le **tessere biglietto** vicino all'area di gioco. La pila dei biglietti va disposta in ordine crescente, con  in cima e  in fondo.
5. Dividi i **segnalini luogo** per colore e posizionali vicino all'area di gioco. A seconda del numero di giocatori, rimetti nella scatola un certo numero di segnalini rosa: 2 segnalini in una partita tra 3 giocatori e 3 segnalini in una tra 2 giocatori.
6. Metti la tua **pedina furgone** sulla tessera fienile.
7. Prendi tutti i **fan** del tuo colore e metterne 3 nel **sacchetto di stoffa**.
8. Mischia le **carte spostamento** e distribuiscine 3 a ciascun giocatore. Puoi guardare le tue carte. Crea un mazzo di pesca a faccia in giù con le carte rimanenti.
9. L'ultima persona a essere andata a un concerto è il primo giocatore.

3



5



7

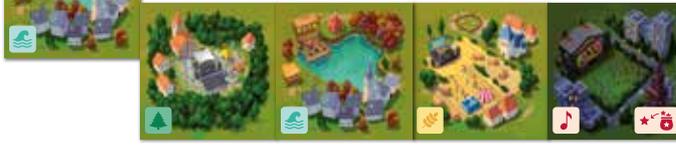
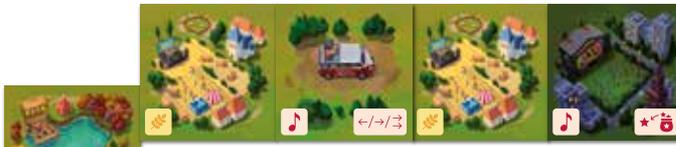


4

4



8

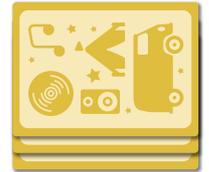


1

6

2

7



8

7



8



## SVOLCIMENTO

Il gioco si svolge a turni, procedendo in senso orario, finché non c'è un vincitore. Durante il tuo turno devi:

- Giocare una carta spostamento (se non sei sulla tessera palco principale).
- Pescare una carta spostamento (se non sei sulla tessera palco principale).
- Pescare fan dal sacchetto (solo se sei sulla tessera palco principale o su una tessera città).

### A. CIOCARE UNA CARTA SPOSTAMENTO

Scarta 1 carta spostamento dalla tua mano e fai avanzare la tua pedina furgone di un numero di tessere pari al valore della carta. Devi sempre spostarti verso la tessera palco principale, a meno che non inizi il tuo movimento su una tessera furgone.



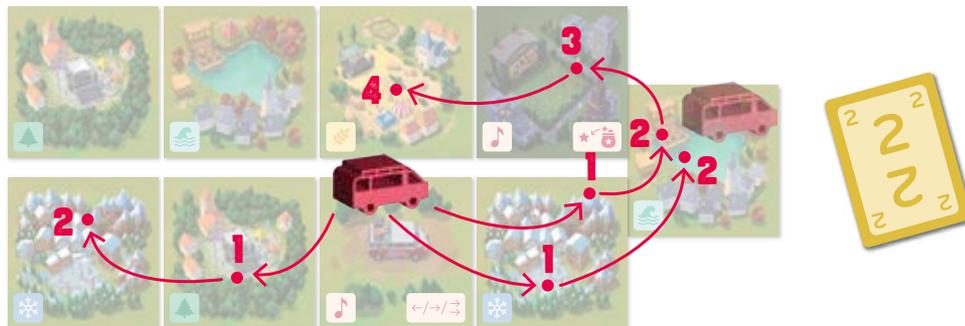
#### TESSERA FURGONE

Se inizi il tuo movimento su una **tessera furgone** puoi scegliere una delle seguenti:

- Avanzare normalmente, o
- Avanzare raddoppiando il tuo valore di spostamento, o
- Indietreggiare del tuo valore di spostamento.

**Esempio:** nell'esempio qui sotto inizi il tuo turno su una tessera furgone. Scartando una carta spostamento di valore 2, puoi:

- Avanzare di 2 tessere, o
- Avanzare di 4 tessere, o
- Indietreggiare di 2 tessere.



Se la tua pedina furgone termina il suo spostamento su una tessera occupata, avanza (o indietreggia, se ti stavi muovendo all'indietro da una tessera furgone) fino alla successiva tessera libera.

**Esempio:** nell'esempio qui sotto, scarti una carta di valore 2 e avanzi di 2 tessere. Poiché questa tessera è occupata, devi avanzare fino a quella successiva.



## SEGNALINI LUOGO

Dopo il tuo spostamento, prendi un segnalino luogo del colore indicato dalla tessera su cui sei arrivato.

**Esempio:** se hai terminato il tuo spostamento su una tessera foresta, prendi un segnalino luogo verde (che raffigura inoltre il medesimo simbolo). Se termini il tuo spostamento su una tessera furgone, città o palco principale, prendi un segnalino luogo rosa.



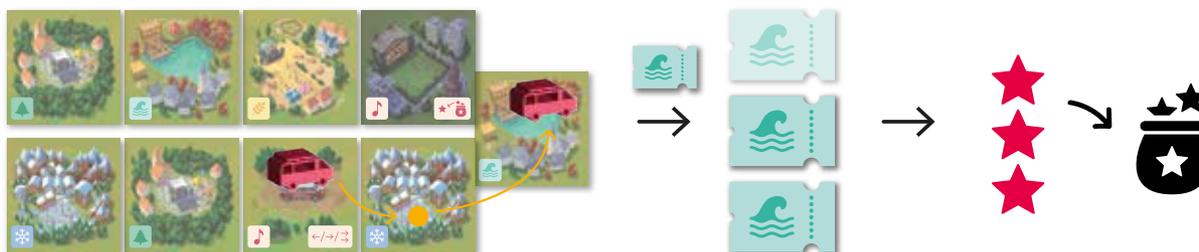
**Importante:** se non rimangono più segnalini del colore corrispondente, puoi invece, se possibile, prendere 1 tuo fan dalla tessera gabinetto e riporlo nel sacchetto.

## CONCERTO

Quando termini il tuo spostamento su una tessera luogo montagna, lago, foresta o campo, organizzi un concerto per promuovere il tuo gruppo e invitare i fan a venirti a sentire al festival.

Metti nel sacchetto un numero di fan pari a quello dei segnalini luogo di quel tipo che hai già davanti a te. Ciò include il segnalino luogo che hai appena preso.

**Esempio:** termini il tuo spostamento su un lago e prendi un segnalino luogo blu, che aggiungi ai 2 che hai già. Poiché ora hai 3 segnalini luogo blu, metti nel sacchetto 3 tuoi fan.



## B. PESCARE UNA CARTA SPOSTAMENTO

Se non sei sulla tessera palco principale, pesca una carta spostamento riportando la tua mano a tre carte.

## C. PESCARE FAN DAL SACCHETTO

Quando termini il tuo spostamento su una tessera città, pesca fan dal sacchetto. Questa azione ti permette di scoprire se i tuoi fan vogliono partecipare al tuo concerto finale al festival.

### PESCARE I FAN

Pesca dal sacchetto un numero di fan scelti a caso pari al numero di simboli 🎵 che hai davanti a te. Questi simboli compaiono sui segnalini luogo rosa e sulle tessere biglietto. Ci sono 2 possibilità:

- Il fan è del tuo colore: Posizionalo nella prima casella disponibile della tessera palco principale.
- Il fan è di un altro colore: Posizionalo sulla tessera gabinetto.

## PALCO PRINCIPALE

---

Puoi arrivare sul palco principale solo usando una carta spostamento di valore pari o superiore all'entità dello spostamento necessario. Peschi fan dal sacchetto anche quando termini il tuo spostamento sulla tessera palco principale. Prima di farlo, però, devi:

- Scartare tutte le tue carte spostamento, poiché hai completato il tuo tour nazionale
- Prendere la tessera biglietto in cima alla pila (quella con il valore minore). Ciò ti permetterà di pescare ulteriori fan

Da questo momento non potrai più spostarti, e durante il tuo turno pescherai solamente fan dal sacchetto (vedi C. Pescare Fan dal Sacchetto).

Inoltre, all'inizio dei tuoi prossimi turni, se sono ancora disponibili segnalini luogo rosa, prendine 1; se non ce ne sono, prendi invece 1 tuo fan dalla tessera gabinetto e rimettilo nel sacchetto. Poi continua normalmente a pescare fan dal sacchetto.

## AZIONI SPECIALI

---

Ogni volta che qualcuno pesca fan dal sacchetto puoi rimettere nella scatola segnalini luogo di colori diversi che hai davanti a te per compiere 1 delle seguenti azioni. Puoi scartare anche segnalini luogo rosa. I vari effetti sono elencati sulla carta riassuntiva.

Numero di segnalini luogo diversi	Effetto
<b>2</b>	Quando un tuo avversario ha pescato fan, scarta 2 segnalini luogo diversi per fargli riporre immediatamente nel sacchetto TUTTI i fan del tuo colore che ha pescato anziché metterli sulla tessera gabinetto.
<b>2</b>	Quando hai pescato fan, scarta 2 segnalini luogo diversi per rimettere nel sacchetto tutti i fan che hai pescato e poi pescare di nuovo.
<b>3</b>	Prima di pescare fan, scarta 3 segnalini luogo diversi per rimettere nel sacchetto tutti i fan del tuo colore che si trovano sulla tessera gabinetto.
<b>4</b>	Quando un tuo avversario ha pescato fan, scarta 4 segnalini luogo diversi per posizionare sulla tessera palco principale, anziché sulla tessera gabinetto, 1 dei fan del tuo colore che ha pescato.

## FINE DELLA PARTITA

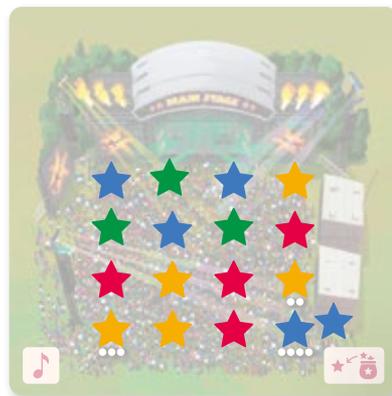
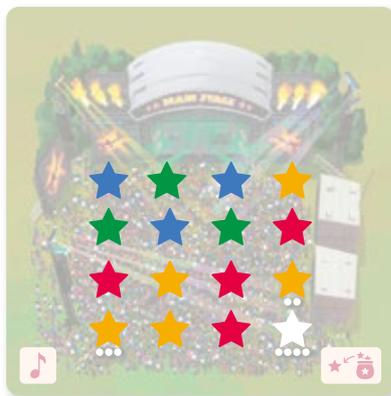
La partita termina se, alla fine del turno di un giocatore, la tessera palco principale è completamente piena di fan: 16 o più fan in una partita tra 4 giocatori, 13 o più in una partita tra 3 giocatori e 12 o più in una partita tra 2 giocatori.

Il gruppo con più fan sulla tessera palco principale è considerato il migliore dell'anno. In caso di pareggio, tutti i giocatori continuano la partita finché non c'è un vincitore incontestato.

**Esempio:**

**1**

Partita tra 4  
giocatori: ci sono  
15 fan



**2**

**3**

Ora è il tuo turno. Peschi 2 fan rossi, e quindi ci sono 6 tuoi fan sulla tessera palco principale. Hai vinto la partita!



È il turno del giocatore blu. Ci sono 2 fan blu tra quelli che ha pescato dal sacchetto. Ora sulla tessera palco principale ci sono 17 fan. Blu e giallo, tuttavia, hanno 5 fan ciascuno.