

AGE OF COMICS

— THE GOLDEN YEARS —

INFO

Da 2 a 4 giocatori

Durata: 60-110 minuti

Design di Sónia Gonçalves e Giacomo Cimini

Illustrazioni di Laura Guglielmo

Age of Comics: The Golden Years è un gioco gestionale di piazzamento dei lavoratori in cui i giocatori gestiranno una casa editrice durante l'età d'oro dei fumetti (1938-54).

Per diventare il miglior editore di fumetti, i giocatori dovranno costruire la propria base di fan assumendo artisti e scrittori, pubblicando fumetti e inviando agenti di commercio nelle edicole di Manhattan per accaparrarsi i migliori ordini di vendita

Per informazioni, tutorial e video: liriusgames.com

PANORAMICA DEL GIOCO

In ogni round i giocatori, a turno, piazzano uno dei loro quattro lavoratori (segnalini redattori) negli spazi d'azione disponibili per completare vari compiti di pubblicazione (azioni) e creare le loro serie a fumetti.

Il numero totale di spazi azione disponibili per ogni azione è pari al numero di giocatori +1.

Prima i giocatori reclamano uno spazio azione, maggiori sono i benefici di cui possono godere.

SCOPO DEL GIOCO

Il vincitore è il giocatore che, alla fine dei cinque round, ottiene il maggior numero di punti vittoria (PV d'ora in poi e rappresentati da un'icona a forma di stella).

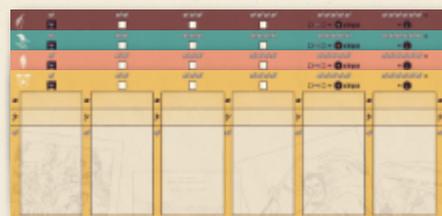
I PV vengono assegnati sia durante che alla fine della partita:

- Pubblicando fumetti originali
- Accumulando fan
- Piazzandosi in cima alla classifica dei fumetti in ogni round
- Guadagnando soldi (ma attenzione alle tasse)
- Generando idee
- Migliorando la qualità di stampa

COMPONENTI



1 Tabellone



4 Plance giocatore



4 segnalini Ordine di turno



12 cubi Azioni speciali



20 segnalini Redattori



4 segnalini Agenti di commercio



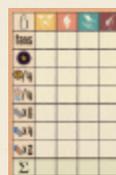
6 biglietti Super-trasporto



6 segnalini Maestria



16 segnalini Hype



1 segnalipunti



24 carte Fumetto Originale



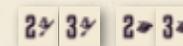
24 carte Plagio



48 carte Creativi
(24 scrittori & 24 artisti)



4 carte Riassunto



24 segnalini Aumenta-valore



24 tessere Fumetto Originale & 24 tessere Plagio



30 segnalini Punti Vittoria (PV)



60 segnalini Idee



6 tessere Calendario



42 tessere Ordini di acquisto



16 segnalini Miglioria del colore



80 segnalini Soldi (\$)

COLORI E ICONE DI GENERE

Verde per la Fantascienza / UFO



Grigio per il Poliziesco / PISTOLA



Rosso per il Romantico / CUORE



Viola per l'Orrore / MANO ZOMBIE



Blu per i Supereroi / SUPEREROE



Arancione per il Western / STIVALE



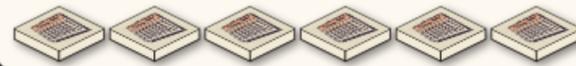
PREPARAZIONE DEL GIOCO	p.2
PREPARAZIONE DEL GIOCATORE	p.3
ORDINE DI TURNO	p.3
TIPI DI CARTE E PREPARAZIONE	p.4
PLANCIA GIOCATORE	p.5
CLASSIFICA	p.5
COME OTTENERE FAN	p.5
STRUTTURA DEI ROUND	p.6
AZIONI	p.7
STAMPA ORIGINALI	p.8
STAMPA PLAGI	p.8
AGENTI DI COMMERCIO	p.9
SODDISFARE UN ORDINE	p.9
VALORE DEI FUMETTI	p.10
AZIONI SPECIALI	p.11
FINE DEL ROUND	p.12
PUNTEGGIO DI FINE PARTITA	p.12
VARIANTI	p.12

PREPARAZIONE DEL GIOCO



1 Posiziona il tabellone al centro del tavolo e lascia abbastanza spazio a destra per posizionare le carte.

2 Posiziona casualmente le 6 tessere calendario a faccia in giù sul tracciato (posizionane due sullo spazio che segna il turno 3).



3 Posiziona i segnalini ordine del turno nella caselle a seconda dell'ordine stabilito (per l'ordine dei turni vedere p. 3).



4 Posiziona 6 segnalini idea (1 per genere) all'interno dello spazio azione idee (Ideas).



5 Posiziona un redattore per giocatore negli spazi sagomati.



8 Posiziona le tessere ordine di acquisto sulla MAPPA:
4 GIOCATORI

Posiziona casualmente tutte le tessere (42) a faccia in giù su tutti gli spazi (▲, ▲▲ & ▲▲▲ inclusi)*

*Nota: non possono esserci tre o più tessere identiche connesse allo stesso cerchio. Se ciò accade, scambiane una con un'altra a caso (vedi esempio sotto).



3 GIOCATORI

Rimuovi una tessera con valore 3 da ogni genere.

Posiziona le restanti 36 tessere a faccia in giù su tutti gli spazi bianchi e quelli contrassegnati (non utilizzare gli spazi contrassegnati ▲▲ & ▲▲▲)*



2 GIOCATORI

Rimuovi due tessere: una con valore 3 e una con valore 4 da ogni genere.



Posiziona le restanti 30 tessere a faccia in giù su tutti gli spazi bianchi e quelli contrassegnati ▲▲ (non utilizzare gli spazi contrassegnati ▲▲▲ & ▲▲▲▲)*



6 Disponi le seguenti risorse sul lato sinistro del tabellone. Questa è la scorta delle risorse del gioco.



Segnalini Aumenta-valore



Segnalini punti vittoria (PV)



Segnalini maestria



Segnalini miglora del colore



Segnalini hype



Carte plagio



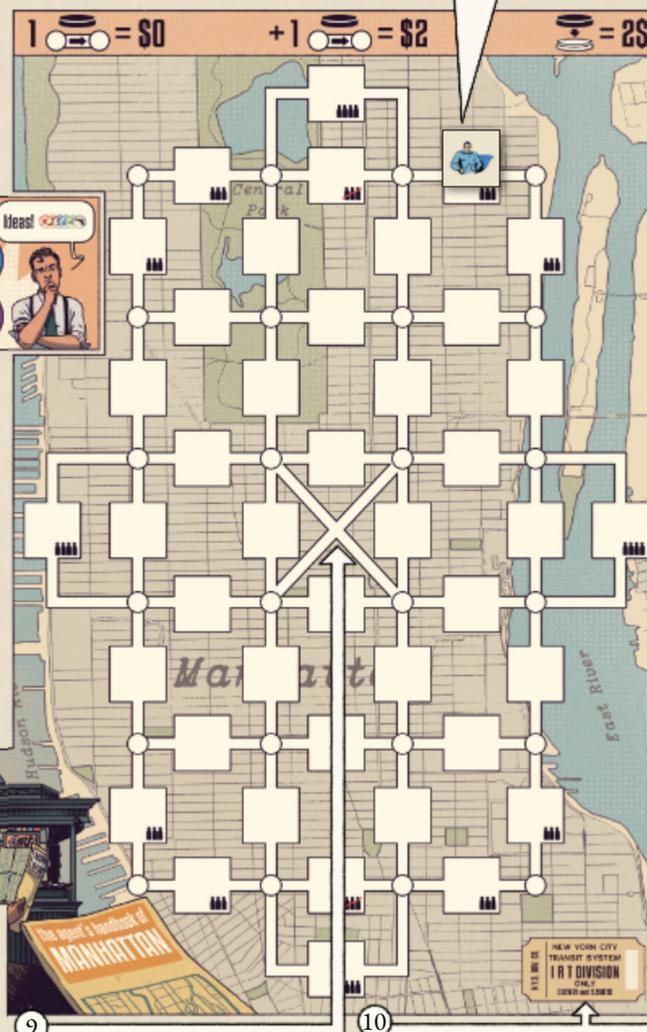
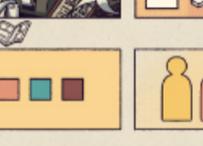
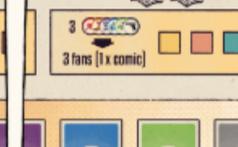
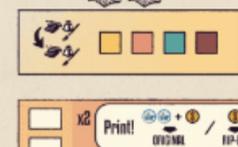
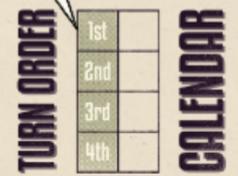
Segnalini idee



Segnalini soldi (\$)

\$6	10	10	10	10
\$4	9	9	9	9
\$4	8	8	8	8
\$4	7	7	7	7
\$3	6	6	6	6
\$3	5	5	5	5
\$3	4	4	4	4
\$2	3	3	3	3
\$2	2	2	2	2
\$1	1	1	1	1
1 st	▲	▲	▲	▲
2 nd	▲	▲	▲	▲
3 rd	▲	▲	▲	▲

7 Impila tutte le mini tessere dei fumetti originali, raggruppate per genere, nella riga superiore e fai lo stesso per quelle con i plagi posizionandole negli spazi corrispondenti nella riga inferiore.



9 Posiziona ogni segnalino agente di vendita (▲▲▲▲) al centro della X sulla mappa.

10 Posiziona i sei biglietti bonus super trasporto sullo spazio segnato sulla mappa.

ORDINE DEI TURNI

11 Stabilisci l'ordine di turno. Nel round 1 il giocatore che ha letto un fumetto più di recente inizia per primo e l'ordine di rotazione gira in senso orario. Nei turni successivi, l'ordine del turno (tracciato sul tabellone) è l'inverso dell'ordine di piazzamento nella classifica. (maggiori informazioni p. 5). In caso di parità in graduatoria vedi pagina 12.

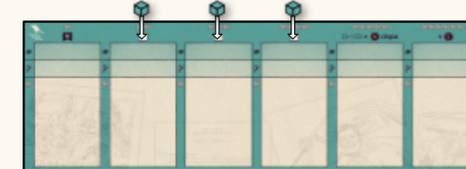
PREPARAZIONE DEL GIOCATORE

12 I giocatori sono identificati dai loghi e dal colore delle case editrici.



Ogni giocatore riceve:

- 1 plancia giocatore e 3 cubetti. I cubetti devono essere posizionati nei tre spazi disponibili sulla plancia giocatore (come mostrato sotto)



- Quattro redattori (▲▲▲▲)
- \$5 (▲▲▲▲▲)
- Una carta scrittore a caso di valore 2 (▲▲)

- Una carta artista a caso di valore 2 (▲▲)
- Nota:** non mostrare queste carte agli altri giocatori. Le 2 carte non possono essere dello stesso genere/colore, se capita, scambiane una con un'altra dal mazzo.

- In ordine di turno:
 - Una carta fumetto originale a faccia in giù a piacere (▲▲)
 - Due segnalini idea a piacere (▲▲)
- Il 2° giocatore riceve un segnalino idea aggiuntivo a piacere (▲)
- Il 3° riceve \$1 in più (▲)
- Il 4° ottiene un segnalino idea a piacere e \$1 in più (▲▲)

13 Mescola separatamente le restanti carte scrittore, artista e fumetti originali, forma 3 mazzi e posizionali a destra del tabellone. (Vedere la pagina successiva per la preparazione delle carte.)



Mazzo degli scrittori



Mazzo degli artisti



Mazzo dei fumetti originali

PREPARAZIONE DEI MAZZI

Dopo la preparazione, pesca tre carte scoperte (per una partita a 2 e a 3 giocatori) o quattro carte scoperte (per una partita a 4 giocatori) da ciascuno dei tre mazzi (scrittore, artista e fumetti originali sul lato destro del tabellone come illustrato nel passaggio 13 a p.3), e posizionale, a faccia in su, a destra del mazzo corrispondente come mostrato nelle immagini a destra.



Partita a 2 & 3 giocatori



Partita a 4 giocatori

TIPI DI CARTE

1. Carte CREATIVI

Esistono due tipi di mazzi creativi

• MAZZO SCRITTORI

4 carte (una valore 1, due valore 2 e una valore 3) × 6 generi per un totale di 24 carte



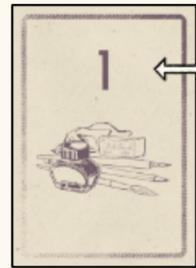
(Icane scrittore)

• MAZZO ARTISTI

4 carte (una valore 1, due valore 2 e una valore 3) × 6 generi per un totale di 24 carte



(Icane artista)



IL RETRO delle carte
riporta il valore e la tipologia (icona scrittore o artista)

Valore e costo

Il valore dei creativi è espresso da un numero che va da 1 a 3. La somma dei valori dei due creativi, necessari per stampare un fumetto, dà sia il valore di quel fumetto che il costo per stamparlo.



IL FRONTE delle carte
mostra il loro valore, la specializzazione del genere (colore e icona del genere) e i bonus. Nome e cognome servono solo per differenziare le carte

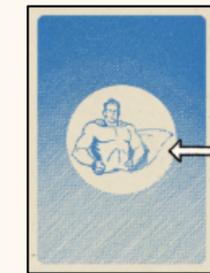
I bonus

1 fan viene dato, quando il fumetto viene stampato, solo se il creativo è specializzato nel genere (cioè la carta creativo ha lo stesso colore/genere del fumetto stampato - vedi di più a p. 8).

I creativi di valore 1 rappresentano i giovani il cui valore percepito è basso ma hanno una buona idea per cui hanno un segnalino idea (posizionato sulla carta quando viene scoperta) che viene raccolto non appena questa viene scelta dal giocatore.

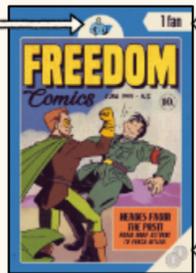
2. CARTE FUMETTO ORIGINALE

Ci sono 24 carte (4 x 6 generi). Sul fronte: 24 disegni originali che rappresentano copertine immaginarie dell'epoca e sul retro le 6 icone di genere e colori.



IL RETRO delle carte
mostra il genere (colore e icona), (es. blu per i supereroi)

Icona del genere



IL FRONTE delle carte
mostra la copertina, il genere (colore e icona), 1 fan e i bonus

Tutti gli originali danno 1 fan

I bonus

Il simbolo in basso a destra mostra il bonus una tantum che viene dato al giocatore non appena il fumetto viene stampato.

Esistono quattro tipi di bonus:

- +1 fan +1 Fan
- 2 segnalini idea a piacere
- 1 biglietto super trasporto
- +\$4

2. CARTE PLAGIO

Ci sono 24 carte plagio che sono appunto versioni plagate dei fumetti originali.

Costano solo denaro (non sono necessari né segnalini idea né sviluppo - vedi di più a p. 8) ma non danno né bonus, né 1 fan e non assegnano PV alla fine del gioco.

Possono contribuire a vincere il segnalino maestria in determinate condizioni (vedi p. 5).

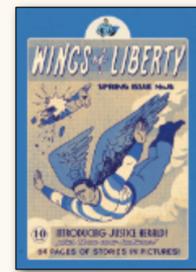
Nel mazzo c'è un plagio corrispondente ad ogni fumetto originale.

Sono tutte versioni alterate nel titolo dei fumetti originali, colorate con il colore del genere.

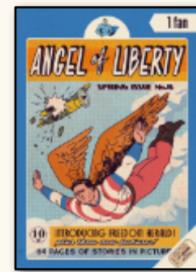
I colori sul retro delle carte ti consentono di riconoscere il genere più velocemente durante la ricerca.



IL RETRO delle carte



IL FRONTE del plagio



IL FRONTE dell'originale

PLANCIA GIOCATORE

La plancia giocatore aiuta i giocatori a organizzare i loro fumetti stampati.

La riga superiore ricorda loro quando raccogliere il segnalino maestria o attivare le azioni speciali (p. 11) in base al numero di fumetti stampati.

Le icone scrittore/artista sui lati indicano dove posizionare le rispettive carte scrittore/artista quando si esegue l'azione di stampa.



COME OTTENERE FAN

1 fan



1. Stampa fumetti originali.

I fumetti originali ottengono immediatamente 1 fan nella classifica quando vengono stampati.

2. Stampa fumetti originali con bonus +1 fan (disponibile uno per genere) (vedi p.8.)

3. Per ogni creativo (artista o scrittore) specializzato (stessa icona o colore del fumetto stampato), il fumetto (originale o plagio) ottiene un fan +1 nella classifica.

4. Ottieni segnalini maestria (uno per genere)

Un segnalino maestria viene assegnato se:

- Sei il primo a stampare un genere; oppure
- hai stampato la maggior parte dei fumetti di un genere - originali e plagi - e così facendo prendi il segnalino dal giocatore che lo deteneva in precedenza. (Per vincerlo devi stampare almeno 1 fumetto in più del genere rispetto a chi lo detiene.)

Nota: i plagi da soli non sono sufficienti a un giocatore per vincere il segnalino maestria del genere. Devi avere almeno un fumetto originale di quel genere stampato per guadagnarlo.

Il segnalino maestria dà +1 fan a ogni fumetto nella classifica, originale o plagio, di quel genere che hai già stampato (puoi aggiungere quei fan nella classifica non appena ottieni il segnalino) e a quelli che stamperai dopo averlo guadagnato. Se un altro giocatore prende da te il segnalino maestria, non perdi i fan guadagnati in precedenza. Il segnalino maestria assegna anche 2 PV alla fine del gioco.

5. Soddisfa gli ordini raccolti sulla mappa.

Una tessera ordine può essere raccolta con un'azione di vendita (vedi p.10.) Ogni tessera ordine dà un numero specifico di fan.

6. Attiva le azioni speciali (vedi p. 11.)

Alla fine di ogni round, tutti i fumetti in classifica perdono un fan: fai scorrere tutti le tessere dei mini fumetti in classifica verso il basso di una casella come nell'immagine.

(Questo rappresenta il fatto che è estremamente difficile mantenere la base di fan per una serie in corso e naturalmente questi diminuiscono con il tempo.)

I fumetti non possono scendere al di sotto di 1 fan. I plagi possono iniziare da 0 fan (fuori classifica, nel caso non abbiano creativi specializzati) ma una volta che acquisiscono almeno 1 fan non possono tornare a 0.

CLASSIFICA

La classifica tiene traccia del/i:

- Numero complessivo di fan accumulato dai fumetti di ciascun giocatore durante il gioco.
- Rispettivi guadagni e i piazzamenti alla fine di ogni round.

Ogni volta che viene stampato un fumetto (originale o plagio), i giocatori devono posizionare la loro tessera mini fumetto corrispondente sulle loro tracce nella classifica in base al numero di fan. I giocatori devono far scorrere la tessera su o giù per il tracciato mentre il fumetto guadagna o perde fan.

I guadagni dei giocatori (la colonna più a sinistra della classifica) sono calcolati in base a **tutti** i loro fumetti in classifica.

Le classifiche e i PV corrispondenti si basano invece **solo** sul fumetto più performante di ogni giocatore alla fine del round.

Alla fine di ogni round, i PV sono assegnati ai giocatori come segue:

- 3PV al 1°
- 2PV al 2°
- 1PV al 3°
- 0PV al 4°

Se i giocatori pareggiano, entrambi riceveranno il premio e il posto successivo verrà saltato. (Per esempio. Due giocatori al primo posto ottengono entrambi 3PV e il terzo giocatore ottiene 1PV.) I giocatori senza fumetti in classifica alla fine del round ottengono 0 PV.

Guadagni
Esempio: alla fine del round il giocatore giallo guadagnerebbe \$ 2, il salmone guadagnerebbe \$ 3, l'ottanio guadagnerebbe \$ 3 (2+1) e il marrone guadagnerebbe \$ 5 (4+1).

\$6	10	10	10	10	Fan
\$4	9	9	9	9	Se un fumetto raggiunge più di 10 fan, capovolgi la tessera e rimettilo in fondo alla traccia (1 fan.)
\$4	8	8	8	8	
\$4	7	7	7	7	Retro della tessera mini fumetto
\$3	6	6	6	6	
\$3	5	5	5	5	Loghi e tracciati delle case editrici
\$3	4	4	4	4	
\$2	3	3	3	3	
\$2	2	2	2	2	
\$1	1	1	1	1	

Classifica e PV alla fine del round
Esempio: il giocatore marrone vince il round poiché il suo miglior fumetto ha 8 fan, seguito da salmone (4 fan) e giallo (3 fan)

STRUTTURA DEL ROUND

I. INIZIO

- Capovolgi** la tessera del calendario che segna il round e capovolgi tutte le tessere sulla mappa con l'icona del genere corrispondente.
- Riempi** i segnalini idea sul tabellone mettendo un segnalino per ogni genere negli spazi corrispondenti.
- Aggiungi** un segnalino hype (2 fan) a qualsiasi fumetto originale che hai messo sul tavolo (vedi p. 11)
- Paga \$** per aumentare i valori dei creativi, se lo desideri (vedi p. 10)



II. METÀ (vedi p. 7-11)

Svolgi le AZIONI a TURNI sul tabellone.



III. FINE (vedi p.12)

- Stabilisci** la classifica e assegna PV
- Guadagna \$** come mostrato nella classifica
- Stabilisci** l'ordine di **turno successivo** come l'inverso della classifica
- Rimuovi 1 fan** da ogni fumetto sulla classifica
- Rimuovi** i segnalini redattore dal tabellone
- Scarta** le carte e **riempi** il tavolo

Ci sono sei azioni che possono essere eseguite in qualsiasi ordine:

Hire (Assumi), Develop (Sviluppa), Ideas (Idee), Print (Stampa), Royalties, Sales (Vendite).

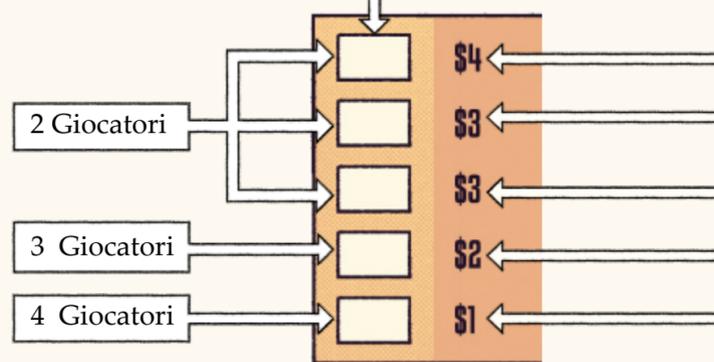
Al proprio turno, ogni giocatore sceglie un'azione e piazza uno dei suoi segnalini redattore su uno spazio azione disponibile (gli spazi rettangolari in ogni riquadro).

Gli spazi azione devono essere occupati, in ordine, dall'alto verso il basso.

Il numero di spazi azione disponibili è uguale al numero di giocatori più uno.

Per esempio.

- con 2 giocatori, sono disponibili 3 spazi azione;
- con 3 giocatori, 4 spazi azione;
- con 4 giocatori, tutti e 5 gli spazi azione sono disponibili.



Nota: i vantaggi associati a un'azione specifica diminuiscono man mano che gli spazi azione vengono riempiti.

Gli spazi di azione iniziale hanno un vantaggio rispetto agli altri sottostanti, ad es. più \$ (azione Royalties) o più carte tra cui scegliere (azione Assumere o Sviluppare) o più segnalini idea da collezionare, ecc.

AZIONI

Hire (Assumi)*

Aggiungi una carta scrittore e una carta artista dalle prime due file di carte creativi alla tua mano.

Puoi iniziare scegliendo un artista o uno scrittore.

Puoi pescare una qualsiasi delle carte in mostra, comprese le prime carte a faccia in giù di ogni mazzo.

Per esempio: puoi prima pescare 1 carta scrittore a faccia in giù e poi procedere con una carta artista a faccia in su o a faccia in giù.

Non puoi selezionare due artisti o due scrittori.

Deve sempre essere una combinazione scrittore più artista.

Nota: i creativi valore 1 vengono forniti con un segnalino idea che viene raccolto con la carta scelta dal giocatore.



***Un giocatore non può avere più di sei carte in mano.**

Se i giocatori scelgono di giocare azioni che consentono la selezione di nuove carte quando hanno già sei carte in mano, possono prima pescare e poi scartare le carte in eccesso in modo che non totalizzino mai più di sei.

Le carte in mostra vengono rifornite solo all'inizio del round successivo.

Quelle non selezionate vengono scartate e formano tre pile (una per fila).

I giocatori possono sempre controllare le carte scartate durante il loro turno.

Le carte scartate tornano in gioco quando i mazzi principali dei creativi e delle carte fumetto originale vengono esauriti.

Develop (Sviluppa)*

Aggiungi una carta di fumetti originali alla tua mano. Puoi scegliere tra le carte scoperte oppure, pescare la prima carta dal mazzo.

In alternativa puoi scegliere di pagare \$4 e selezionare un genere a tua scelta dal mazzo (scartando le carte dalla cima del mazzo fino a quando trovi il genere che desideri).



Royalties

Posiziona un segnalino redattore nello spazio azione e raccogli il denaro specificato accanto a quello spazio azione.

Sales (Vendite)

Con questa azione interagisci con la mappa per vendere i tuoi fumetti, raccogliendo ordini di acquisto e fan (vedi nel dettaglio p.9). Puoi:

- Muovere** il segnalino dell'agente di commercio
- Capovolgere** le tessere ordine specificate nello spazio azione
- Raccogliere** le tessere ordine cliente specificate nello spazio azione

Ideas (Idee)

Prendi tanti segnalini idea quanti sono specificati dal primo numero accanto al tuo spazio azione tra quelli disponibili sul tabellone, più due segnalini a tua scelta dalla scorta.

Es. il giocatore giallo prenderebbe due segnalini dal tabellone e due dalla scorta. Dopo, l'ottanio prenderebbe 1 segnalino dal tabellone 2 dalla scorta.



I sei segnalini idea (uno per genere) sul tabellone vengono riforniti solo all'inizio del round successivo.

Print (Stampa)

Stampare fumetti (vedi nel dettaglio p.8):

- ORIGINALI**
- PLAGI**

Con questa azione devi:

- Posizionare** uno scrittore, un artista e una carta di fumetti negli slot corrispondenti sulla plancia giocatore (riempi gli spazi da sinistra a destra)
- Pagare** le risorse necessarie:
 - la somma dei valori dei creativi
 - 2 segnalini idee del genere stampato
- Prendere** la tessera del mini fumetto corrispondente e posizionarla nel tracciato della classifica in base al numero di fan

X2: il primo giocatore che esegue questa azione può stampare 2 fumetti in un turno (altrimenti si può stampare solo 1 fumetto per azione). Stampandone due puoi utilizzare il bonus del primo fumetto per stampare il secondo o anche attivare le azioni speciali con il primo e utilizzare il beneficio miglioria dei colore per la seconda stampa.

STAMPA (Print)

A. ORIGINALI

Per stampare un originale è necessario:

1. Selezionare dalla tua mano:

- 1 carta scrittore
- 1 carta artista
- la carta del fumetto che vuoi pubblicare.

Posizionarli sulla tua plancia giocatore nel primo spazio disponibile da sinistra a destra (come nell'immagine a destra)

Nota: il **valore del fumetto** è dato dalla somma dei valori delle creatività (2+1 = 3 in questo caso) ed è fondamentale per evadere gli ordini di acquisto (maggiori informazioni a p. 10)

2. Pagare (\$) segnalini denaro pari al valore del fumetto scartandole nella scorta a sinistra del tabellone (es. a destra paga \$ 3, che rappresenta lo stipendio dei creativi)

3. Pagare 2 segnalini idea del genere che vuoi stampare scartandoli nella scorta (es. a destra dovresti spendere 2 segnalini supereroi)

4. Prendere il bonus illustrato nell'angolo in basso della carta (es. a destra, un biglietto super trasporto)

5. Prendere la corrispondente **tessera** del mini fumetto dal tabellone e **6. posizionarla** nello slot del tuo tracciato in base al numero di fan

Ricorda: se sei il primo a stampare un fumetto di qualsiasi genere o hai la maggior parte dei fumetti stampati di quel genere, ottieni anche il corrispondente segnalino maestria, che ti dà un extra +1 fan e 2 PV alla fine del gioco

Nell'esempio mostrato a destra il fumetto "Angel of Liberty" partirebbe con un totale di 2 fan:

- **1 fan** 1 fan per essere un originale
- **1 fan** perché uno dei suoi creativi (l'artista) è specializzato nel genere dei supereroi

Se "Angel of Liberty" (es. a destra) fosse stato anche il primo libro di supereroi stampato nel gioco, avrebbe guadagnato un fan in più e quindi avrebbe un **TOTALE DI 3 FAN**

Nota: alla fine del gioco, tutti i fumetti originali stampati ti daranno i seguenti punti vittoria:

- **2 PV** se nessuno dei creativi è specializzato - non sono dello stesso colore/genere del fumetto
- **4 PV** se solo un creativo è specializzato - solo uno è dello stesso colore/genere del fumetto
- **6 PV** se entrambi i creativi sono specializzati - sono dello stesso colore/genere del fumetto



1. Seleziona le carte creativi e fumetto e posizionale sulla plancia giocatore

2. 3. Paga le risorse

4. Prendi il bonus

5. Prendi il mini fumetto

6. Posiziona il mini fumetto sulla classifica

B. PLAGI (Per le prime partite, per rendere il gioco meno complesso, i giocatori possono decidere di giocare senza plagi)

Puoi stampare una copia di un fumetto originale esistente stampato da uno degli altri giocatori nei round precedenti.

Per questo non è necessario pagare segnalini idea o aver precedentemente "sviluppatto" un fumetto.

Hai solo bisogno di un paio di creativi e dei soldi per pagarli.

Nota: è consentito solo un plagio per fumetto originale.

Quindi, per stampare una copia devi:

1. Cerca nel mazzo dei plagi il fumetto che vuoi stampare

2. Posiziona le due carte dei creativi e la carta del fumetto plagiato sul tuo tappetino giocatore

3. Paga (\$) segnalini denaro pari al valore del fumetto scartandoli nella scorta a sinistra del tabellone

4. Prendi la corrispondente mini tessera del plagio dal tabellone e **posizionala** nello slot del tuo tracciato in base al numero di fan

Se dopo aver stampato il plagio ottieni la maggior parte dei fumetti stampati di quel genere nel gioco, ottieni il corrispondente segnalino maestria. Ricorda che per ottenere il segnalino maestria di un genere devi aver stampato almeno 1 originale di quel genere. I plagi da soli non possono farti ottenere il segnalino maestria.

Nota: i plagi non hanno 1 fan di base o eventuali bonus e alla fine della partita non assegnano PV extra tuttavia, possono ancora ottenere fan tramite i creativi, farti guadagnare il segnalino maestria, farti guadagnare soldi, soddisfare ordini sulla mappa (p. 9) e sbloccare le azioni speciali.



AGENTI DI COMMERCIO

Quando si gioca l'azione "Sales" (Vendite) - immagina un agente di commercio che va in giro per le edicole - è possibile utilizzare il segnalino dell'agente sulla mappa e, in qualsiasi ordine:

- **MUOVERSI** camminando per un solo isolato (da cerchio a cerchio), prendendo uno o più taxi, utilizzando il biglietto del super trasporto o qualsiasi combinazione di questi
- **GIRARE** fino ad un numero di tessere ordine specificate nello spazio azione in cui hai posizionato il redattore
- **RACCOGLIERE** tante tessere ordine di acquisto quante sono specificate nello spazio azione in cui hai posizionato il tuo redattore

Nota: puoi combinare e ripetere queste azioni (fino al massimo specificato nello spazio delle azioni). Es.: puoi muoverti un isolato, girare e/o raccogliere, muoverti un altro isolato, girare e/o raccogliere altre tessere e così via (vedi esempio SCOPRI E RACCOGLI)

MUOVERSI

• **Camminando:** sposti il segnalino agente di commercio (in qualsiasi direzione, da un cerchio ad uno adiacente come nell'esempio a destra). Puoi muoverti di un isolato, gratuitamente, ogni volta che intraprendi l'azione di vendita (Sales) e puoi combinare la camminata con un taxi e/o un biglietto di super trasporto.

La prima volta che interagisci con la mappa, il segnalino del tuo agente di commercio deve iniziare dalla X al centro della mappa (e spostarsi su un cerchio collegato). Dopo il primo movimento si può attraversare la X senza fermarsi al centro.

• **Prendere un taxi:** se vuoi spostare il segnalino dell'agente oltre un cerchio adiacente puoi prendere un taxi pagando \$ 2 per ogni movimento aggiuntivo (ogni movimento da cerchio a cerchio = \$ 2). Non c'è limite al numero di isolati che puoi viaggiare finché te lo puoi permettere economicamente. Nell'esempio a destra pagheresti \$ 4 per spostare il tuo agente di due "isolati" in taxi.

• **Utilizzo di un biglietto del super trasporto:** il biglietto del super trasporto una tantum può essere raccolto solo come bonus durante la "Print" (stampa) e ti consente di spostare il tuo agente in qualsiasi punto della mappa. Nella stessa azione, puoi combinare questo biglietto con il tuo movimento gratuito a piedi e le corse in taxi. Una volta utilizzato, il biglietto deve essere scartato.

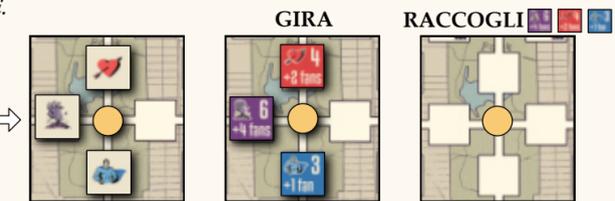
• **Nota:** spostandoti in un cerchio già occupato - Puoi posizionare il tuo segnalino agente di vendita su un cerchio occupato dall'agente di un altro giocatore, ma devi pagare a quel giocatore \$ 2 e puoi girare / raccogliere tutte le tessere disponibili se lo desideri. Nota anche che puoi passare attraverso i cerchi occupati dagli agenti di altri giocatori in taxi o usando i biglietti del super trasporto senza pagare quei giocatori.

GIRARE & RACCOGLIERE

Puoi girare (a faccia in su) tante tessere ordine di acquisto e raccogliene (mettendole accanto alla tua plancia giocatore) quante sono quelle specificate nello spazio azione in cui hai posizionato il tuo redattore. Puoi anche lasciarle sul tabellone.



Per girare o raccogliere una tessera ordine, la tessera deve essere collegata al cerchio su cui è posizionato il tuo agente. Una volta raccolti, gli ordini vengono posizionati accanto alla plancia giocatore pronti per essere soddisfatti.



Nota: nell'esempio il giocatore giallo può girare 3 tessere e raccogliene 3. Quello ottanio può capovolgere e raccogliene 2 e così via.

Nota: nell'esempio sopra il giocatore giallo può capovolgere e/o raccogliere fino a 3 ordini. Il giocatore può anche capovolgere/raccogliere solo alcune delle 3 tessere, quindi spostare e capovolgere/raccogliere quelle rimanenti collegate al cerchio successivo in cui si è spostato.

SODDISFARE UN ORDINE

La tessera dell'ordine di acquisto rappresenta un ordine disponibile sul mercato che puoi soddisfare con un fumetto (originale o plagio) per ottenere fan immediatamente.

Il **RETRO** di una tessera ordine mostra il genere richiesto in quel luogo

Il **FRONTE** della tessera ordine mostra:

- Il **genere** (icona e colore) del fumetto necessario per soddisfare l'ordine
- Il **valore** minimo del fumetto necessario per evadere l'ordine
- Il numero di **fan** che guadagnerà il fumetto

Genere → **3** **+1 fan** **Valore:** mostra che questo ordine può essere soddisfatto dai fumetti di supereroi di valore 3 o superiore **Fan che si guadagnano**

Per soddisfare un ordine è necessario:

1. Raccogliere o aver raccolto in precedenza la tessera dell'ordine
2. Avere stampato o stampare un fumetto che soddisfi i requisiti dell'ordine (genere e valore) (Es. il fumetto dei supereroi a destra)

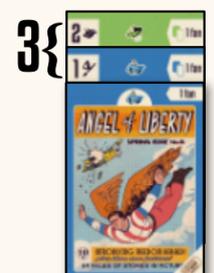
I fan sono guadagnati, cioè aggiunti al fumetto sulla classifica:

- Immediatamente se il fumetto è già stampato, oppure
- Non appena il fumetto viene stampato, o
- Non appena il valore del fumetto aumenta e raggiunge i requisiti dell'ordine attraverso l'"apprendimento", la "formazione" (p.10) o la "riassegnazione" (p.11) dei creativi.

Nota: se hai più fumetti dello stesso genere che soddisfano i requisiti di valore di un segnalino ordine, devi scegliere quale verrà potenziato con i fan extra.

Una volta soddisfatto l'ordine, la tessera deve essere capovolta per contrassegnare il fatto che l'ordine è stato soddisfatto. Un singolo fumetto può soddisfare più ordini di vendita.

Attenzione: alla fine del gioco, tutte le tessere ordine non soddisfatte diventano punti vittoria negativi e il numero (potenziale) di fan assegnati dalla tessera dell'ordine di vendita inveaso viene sottratto dal totale dei PV (ad es. se la tessera dell'ordine dei supereroi sopra rimanesse inveasa, perderesti 1 PV)



VALORE DI UN FUMETTO (ORIGINALE e PLAGIO)

Il valore totale del fumetto è dato dalla somma dei valori dei suoi creativi.

Nell'esempio a destra, il valore totale è 3.

(Questo è anche il prezzo da pagare per stampare.)

COME AUMENTARE IL VALORE DEI CREATIVI utilizzando i segnalini aumenta-valore
All'inizio di ogni round, i creativi dei fumetti stampati (ovvero quelli posizionati sulla plancia del giocatore) possono:

1. APPRENDERE DALL'ALTRO

Se entrambi i creativi del team sono specializzati (stesso genere/colore del fumetto stampato) ma hanno valori diversi, quello con il valore più basso può aumentare il proprio valore imparando dal proprio partner creativo.

Per fare ciò devi pagare \$ 1 per ogni incremento e posizionare sopra alla carta un segnalino aumenta-valore con il nuovo valore.

Es. a destra, il valore della creatività 1 può diventare valore 2 all'inizio del round successivo (se paghi \$1) poiché il compagno di squadra ha valore 3. All'inizio del round successivo possono diventare valore 3 (se paghi un altro \$1).

Il creativo può aumentare il valore solo progressivamente, ovvero 1 incremento per round, e il valore massimo che può raggiungere è quello del suo compagno di squadra.



Inizio del round

Inizio del round

2. STUDIARE

Se solo un creativo è specializzato o entrambi i creativi specializzati hanno lo stesso valore, possono comunque aumentare il proprio valore attraverso lo studio.

Per fare ciò devi pagare il seguente valore incrementale e posizionare un segnalino aumenta-valore che mostri quello nuovo.

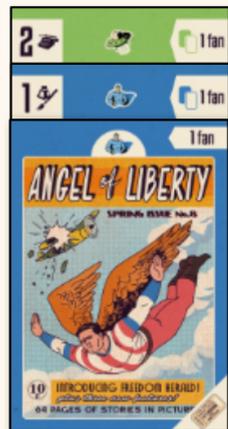
Es. a destra, il valore 1 del creativo specializzato può diventare valore 2 all'inizio del round successivo se paghi \$ 2. Quindi, all'inizio del round successivo, può diventare di valore 3 se paghi \$ 3.

Se invece entrambi i creativi sono specializzati ma hanno lo stesso valore (ad es. 1) possono entrambi studiare e raggiungere il valore 2 pagando un totale di \$ 4 (\$ 2 per ogni creativo). All'inizio del round successivo puoi scegliere di allenarli di nuovo pagando \$ 6 e far sì che entrambi raggiungano il valore 3.



Le creatività possono aumentare il valore solo progressivamente, ovvero 1 incremento per round.

Nota: nel caso in cui i tuoi creativi siano entrambi di valore 1 o 2 puoi combinare le opzioni sopra, ma se all'inizio di un round incrementi il valore di un creativo devi aspettare fino all'inizio del round successivo per aumentare il valore dell'altro imparando - es. se i creativi specializzati sono entrambi di valore 1, puoi prima farne studiare uno (es. lo scrittore) per raggiungere il valore 2 pagando 2\$, e poi nel round successivo aumentare il valore dell'altro creativo (l'artista) attraverso l'apprendimento, quindi pagando solo \$1. Se vuoi, pagando altri \$ 3, nello stesso round, puoi addestrare nuovamente lo scrittore a raggiungere il valore 3.



I segnalini aumenta-valore mostrano un 2 su un lato e un 3 sull'altro lato seguiti dalle icone dei creativi.

Nota: un creativo non specializzato non è mai in grado di aumentare il proprio valore.

AZIONI SPECIALI

Una volta stampato il 2°, 3° e 4° fumetto (originale o plagio) sblocchi diverse azioni speciali. Queste si trovano sotto gli spazi delle azioni principali. Per scegliere un'azione speciale, muovi il primo cubo disponibile dalla tua plancia giocatore nello spazio corrispondente sotto l'azione principale (es. a destra). Da quel momento in poi, ogni volta che giochi l'azione principale, nello stesso turno puoi anche usufruire dell'azione speciale associata.

Nota: il cubo rimane nello stesso spazio per il resto del gioco. Tuttavia, dopo aver stampato il tuo quinto fumetto, puoi scegliere di riallocare uno dei tuoi 3 cubi posizionati precedentemente.

Es. a destra, il giocatore verde acqua ha stampato 2 fumetti, quindi può spostare il cubo verde acqua dalla plancia del giocatore allo spazio verde acqua nell'azione speciale scelta. Il giocatore ha scelto l'azione speciale "riassegna" che da quel momento in poi potrà essere giocata subito dopo l'azione principale "Hire" (Assumere).

Azioni speciali che possono essere scelte una volta stampato il tuo secondo fumetto:

1. Dopo Hire:

RIASSEGNA (o scambia) i creativi:

Dopo l'assunzione, puoi anche scambiare un artista e uno scrittore precedentemente messi sulla plancia del giocatore con:

1. I creativi appena assunti (appena pescati), oppure
2. precedentemente assunti (ancora in mano), oppure
3. altri creativi sulla plancia del giocatore, o
4. Una combinazione dei precedenti punti

Nota: quando scambi creativi devi pagare/ricevere qualsiasi differenza nel loro valore. Nell'esempio sopra, dovresti pagare \$ 1 per scambiare lo scrittore di valore 2 sul tappetino del giocatore con uno scrittore di valore 3 appena assunto/precedentemente assunto.

Azioni speciali che possono essere scelte quando stampi il tuo 3° fumetto:

1. Una qualsiasi delle precedenti 3 azioni speciali oppure
2. Dopo **Print MIGLIORA IL COLORE:**

Dopo aver stampato un fumetto, ottieni un segnalino miglioria del colore dalla scorta e lo metti sopra al fumetto appena stampato. Questo segnalino ti premierà 2 PV a fine partita. **Nota:** se stampi insieme il 3° e il 4° fumetto in un'azione (x2) il 4° ottiene il segnalino miglioria del colore

Quando stampi il tuo 5° fumetto:

Puoi riposizionare uno dei tuoi cubi e scegliere un'azione speciale diversa.

Nota: inoltre, la stampa di 5 fumetti ti garantisce un'altra ricompensa alla fine del gioco: riceverai +1 PV extra per ogni fumetto originale stampato.

2. Dopo Develop:

Crea **HYPE**:

Dopo lo sviluppo, puoi anche creare "hype" attorno al tuo fumetto (o il fumetto appena pescato o uno nella mano non ancora stampato). Per fare ciò devi mettere quel fumetto vicino alla tua plancia giocatore e posizionare un segnalino hype (2 fan) dalla scorta delle risorse su di esso all'inizio del round successivo.

Finché il fumetto sta generando "hype" (cioè stai ritardando la sua stampa), questo raccoglierà un nuovo segnalino hype all'inizio di ogni round. L' "hype" accumulato verrà convertito direttamente in fan quando il fumetto verrà stampato.

Nota: puoi creare hype solo per un fumetto per azione. Per avere più di un fumetto con hype per round devi ripetere l'azione principale "Develop" (Sviluppo).

Azioni speciali che possono essere scelte quando stampi il tuo 4° fumetto:

1. Una qualsiasi delle precedenti 4 azioni speciali oppure
2. Dopo aver incassato **Royalties** investi nel **MARKETING:**

Dopo aver raccolto le royalties, puoi convertire il denaro nei fan come segue:
\$ 2 = 1 fan
\$ 5 = 2 fan
\$ 9 = 4 fan

Assegna immediatamente questi fan ai tuoi fumetti sulla classifica (puoi distribuirli tra i tuoi fumetti o metterli tutti in un unico fumetto come desideri). **Nota:** max \$9 per azione

Quando stampi il tuo 6° fumetto o più:

Guadagnerai +2VP per ogni fumetto aggiuntivo (originale o plagio) che stamperai dal 6° libro in poi (6° incluso).

Nota: se riesci a stampare più di 6 fumetti, posizionali accanto alla tua plancia giocatore.



Queste icone ti dicono quanti fumetti devi aver stampato per poter scegliere questa azione speciale. In questo esempio questa specifica azione speciale può essere scelta dopo aver stampato 2 fumetti.

3. Dopo aver avuto IDEAS:

CONVERTI IDEE in fan:

Dopo aver raccolto le idee, puoi anche convertire un massimo di 3 segnalini idee in fan, 1 per fumetto già stampato

1 segnalino idea = +1 fan in un fumetto dello stesso genere. Puoi convertire i segnalini idea appena raccolti o quelli che già possiedi. Una volta convertiti in fan, devono essere scartati.

Nota: puoi aumentare max tre fumetti di 1 fan ciascuno, ma non un singolo fumetto di 3 fan in una volta.



Scarta il segnalino rimettendolo nella scorta e ottieni +1 fan

3. Dopo le Sales ottieni un REDATTORE EXTRA:

Dopo aver eseguito l'azione di vendita, ottieni un redattore aggiuntivo solo per quel round.

Nota: alla fine di quel round, il redattore viene riposizionato sul tabellone nello spazio sagomato sotto lo spazio azione Sales come illustrato nell'immagine.



FINE DEL ROUND

1.  **Stabilisci la classifica** in base al fumetto di ogni giocatore con le migliori prestazioni e assegna segnalini PV. In caso di parità vengono assegnati gli stessi PV a entrambi i giocatori. I giocatori con 0 fumetti ottengono 0 PV. *Es. a destra: il giocatore salmone sarebbe il 1° con 3 PV (3 stelle PV), il giallo sarebbe 2° con 2VP (2 stelle PV), l'ottanio sarebbe 3° con 1VP (1 stella PV) e il marrone sarebbe il 4° con 0VP.*

2.  **Prendi i guadagni** di tutti i fumetti in classifica.

Es. a sinistra, il giallo guadagna \$ 2, il salmone \$ 5, l'ottanio \$ 2 e il marrone \$ 1.

3.  **Stabilisci l'ordine di turno** come l'inverso dell'ordine di classifica.

Es. nel round successivo il marrone partirebbe 1°, l'ottanio 2°, il giallo 3° e il salmone 4°.

Nota: In caso di **pareggio**, scambiare l'ordine di turno dei giocatori rispetto al round precedente. *Es. in una partita a 3 giocatori, se tutti e tre i giocatori sono in parità, scambia il 1° con il 3°. In una partita a 4 giocatori, se tutti e quattro sono in parità, scambia il 1° con il 4° e il 2° con il 3°.*

4. **-1 fan** **Sottrai 1 fan** da ogni fumetto sulla classifica **eccetto nell'ultimo round (5°).**

5.  **Rimuovi** i segnalini redattori dal tabellone e mettili accanto al tuo tappetino giocatore (pronti per il prossimo round)

6.  **Scarta** le carte scoperte rimanenti (accanto a ciascuna riga rispettiva) e **sostituiscile** con nuove carte dai mazzi. Le carte scartate vengono rimesse in gioco non appena un mazzo si esaurisce.

\$3	5	5	5	5
\$3	4	4	4	4
\$2	3	3	3	3
\$2	2	2	2	2
\$1	1	1	1	1
1°				



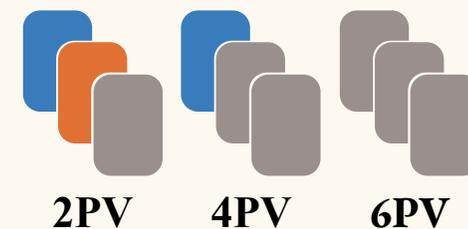
\$3	5	5	5	5
\$3	4	4	4	4
\$2	3	3	3	3
\$2	2	2	2	2
\$1	1	1	1	1
1°				

PUNTEGGIO DI FINE PARTITA

Il gioco termina al 5° round e tutti i punti vengono calcolati come segue per ogni giocatore:

- Fan alla fine del 5° round:** somma tutti i tifosi accumulati sulla classifica, sottrai i tifosi dagli ordini non soddisfatti (se ne hai) e converti il risultato in PV con un rapporto di 1 a 1 in modo che 1 fan = 1PV
Ricorda: alla fine del 5° round i fumetti non perdono fan
- PV accumulati:** somma tutti i PV accumulati durante il gioco: segnalini PV, segnalini maestria (2 PV ciascuno), tessere migliona del colore (2 PV ciascuna) e tutti i PV extra dati dalla stampa di 5 o più fumetti (vedi in fondo a p. 11)
- Denaro (\$):** viene convertito in PV con un rapporto di 4 a 1 (consideralo come fossero le tasse) in modo che \$4 = 1 PV
- Segnalini idea:** vengono convertiti in PV con un rapporto di 4 a 1 in modo che 4 segnalini idea = 1 PV
- Originali:** ogni fumetto originale dà 6 PV se entrambi i creativi sono specializzati (stesso colore/genere del fumetto), 4 PV se solo uno è specializzato e 2 PV se nessuno è specializzato (come ad es. a destra)

Esempio di punteggio degli originali



In caso di **parità** vince chi ha il maggior numero di fumetti stampati. Se sussiste la parità vince chi ha il valore totale più alto dei fumetti. In caso ulteriore di parità, si divide la vittoria.

SI PREGA DI NOTARE che nel raro caso in cui:

- i mazzi di carte creativi si esaurissero e non avessi creativi in mano, puoi comunque stampare un fumetto ripagando una squadra già ingaggiata e applicando le regole standard (2 idee, fan e bonus) al posizionamento del nuovo fumetto sopra quello stampato. Il valore di questo sarebbe comunque dato dalla somma dei valori delle creatività;
- il mazzo originale delle carte dei fumetti fosse esaurito, puoi ancora stampare i plagi.

VARIANTI

- I giocatori alla prima partita possono decidere di non utilizzare le carte plagio.
- I giocatori che desiderano un gioco più serrato possono ridurre il numero di carte in mostra.
- I giocatori che preferiscono un gioco più competitivo e aggressivo possono sottrarre 1 fan a qualsiasi fumetto originale se viene plagiato.