

Nome Personaggio

Nome Band

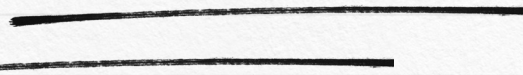
Fama Individuale:



Sintonia:



Strumento:



Fama di Gruppo:



Caratteristiche:



Timeline

1965

Sasso

Carta

Forbice

Annotazioni:

1966

Sasso

Carta

Forbice

Annotazioni:

1967

Sasso

Carta

Forbice

Annotazioni:

1968

Sasso

Carta

Forbice

Annotazioni

1969

Sasso

Carta

Forbice

Annotazioni

1970

Sasso

Carta

Forbice

Annotazioni

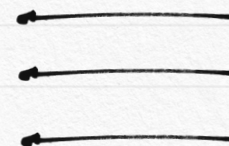
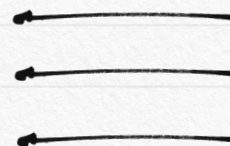
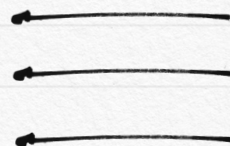
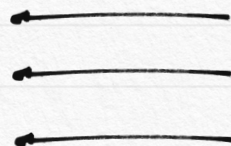
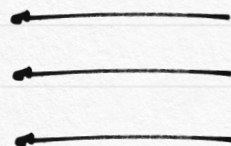
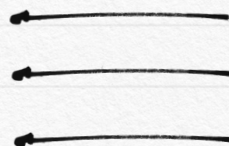
1971

Sasso

Carta

Forbice

Annotazioni



FLUSSO DI GIOCO PAG. 10

Il gioco è diviso in turni e ogni **turno** rappresenta un anno nella vita della band.

All'inizio di ogni anno, ogni giocatore sceglie in segreto quale sarà il suo **impegno per quell'anno**. Ognuno vota contemporaneamente agli altri attraverso i simboli della **morra cinese**.

Sintonia Contribuisci al benessere della band. Aumenta Sintonia di 1. **Pag. 13**

Progetti personali Progetto personale in cui ti imbarchi. Aumenta la tua Fama personale di 1. **Pag. 14**

Estro Se almeno metà dei giocatori vota Estro, componete un singolo! La Fama del gruppo aumenta di 1. **Pag. 16**



PUBBLICARE UN ALBUM: Se alla fine del turno avete accumulato **due nuovi singoli** siete pronti per un **album!** **PAG. 20**

CONCLUSIONE DELL'ANNO: Alla fine del turno, cioè alla fine dell'anno, eseguite in ordine tutti i passaggi elencati a **pag. 22.**

CONCLUSIONE DEL GIOCO: Alla fine di ogni turno controllate se si verifica **almeno una** delle condizioni elencate a **pag. 24.**

