MELODIES

Thomas Dagenais-Lespérance



REGOLAMENTO

PANORAMICA

In questo gioco di carte collaborativo tu e i tuoi amici **formerete una band** che si **esibirà in diversi Concerti** con **livelli di difficoltà sempre maggiori,** fino a raggiungere l'**apice della scena musicale.** Per farlo, ogni membro della band **giocherà carte** che dovranno **seguire la Melodia** e le sue **limitazioni.** Ogni membro utilizzerà il proprio **strumento** e sfrutterà il sostegno del **pubblico** per eseguire ogni **canzone**. Per riuscirci, è necessario **giocare o scartare tutte le carte dalla propria mano.**

RICONOSCIMENTI

Design del Gioco
Thomas Dagenais-Lespérance

Illustrazioni
Vico Santos

Responsabile Progetto
Philippe Tardif

Sviluppo
Vincent Fugère
Pierre-Olivier Gravel
Anh Tú Tran

Progetto Grafico
Emeline D'Aoust
Alexandra Gosselin

Specialista Prestampa
Marie-Eve Joly

Marketing
Anne-Sophie Martin
Philippe Gariépy

Amministrazione
Manon Sylvestre
Julie Thibault

Direzione di Next Move
Jean-François Gagné

Direzione Creativa
Vincent Goyat

Edizione Italiana Asmodee

Traduzione
Elisabetta Colombo

Revisione
Silvia Paganellli
Vittoria Vincenzi

Direzione Editoriale
Massimo Bianchini

Fabbricato da

© 2026 Plan B Games Inc.

100-4001 rue F.-X.-Tessier
Vaudreuil-Dorion, QC
J7V 5V5, Canada

CONTENUTO



72 carte da gioco numerate da 1 a 9 (8 copie di ognuna)



1 plettro utilizzato per tenere traccia della nota attuale

1 kit di partenza con tutto il necessario per iniziare la partita:

Ⓐ 3 carte Canzone Ⓑ 5 carte Strumento
Ⓒ 1 locandina di partenza Ⓓ 5 carte Pubblico (Fan)



E **10 kit Concerto** che contengono altre canzoni, strumenti e persone del pubblico!

PREPARAZIONE

1. Estrarre la locandina e tutte le carte dal kit di partenza/kit Concerto.
2. Mescolare tutte le carte Strumento e distribuirne una a faccia in su a ogni giocatore. Rimettere le eventuali carte rimanenti nel kit di partenza.
3. Impilare le carte Canzone: quelle con ● in cima e quelle con ●●● in fondo. Collocare il plettro al di sopra della prima nota.
4. Collocare in fila, vicino alle Canzoni, tanti Fan quanti sono i giocatori. Rimettere le evenutali carte rimanenti nel kit di partenza.

Regola per 2 giocatori: *Utilizzare 3 Fan.*

5. Mescolare tutte le carte da gioco e distribuire a ogni giocatore il numero di carte indicato dalla Canzone (7, 9 o 11). Formare un mazzo con le carte rimanenti e collocarlo a portata di mano di tutti i giocatori.

A meno che non sia permesso da un effetto di gioco, i giocatori non possono riordinare o mescolare la propria mano di carte.

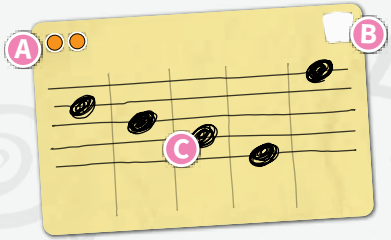
6. Inserire la locandina nel lato della scatola di gioco.



CARTE

CARTE CANZONE

Le carte Canzone sono sequenze di **note** che devono essere suonate **da sinistra a destra.**



A Icona Concerto e Scaletta

Indica in quale kit Concerto era contenuta la carta **e** la Scaletta: dalla prima canzone (●) all'ultima (●●●).

B Mano di Partenza

Indica il numero di carte che ogni giocatore ha in mano all'inizio della canzone.

Alla fine della canzone, nessun giocatore deve più avere carte in mano.

C Note

Questi punti rappresentano la Melodia non definita. La posizione di ognuno è correlata a quella degli altri e ognuno di essi rappresenta **un turno** (questa canzone è composta da 5 turni).

CARTE STRUMENTO

Ogni giocatore ha uno strumento per Concerto. Ogni strumento ha un effetto speciale che il giocatore può utilizzare una volta per canzone.



CARTE PUBBLICO

I Fan sono i primi ad arrivare ai Concerti e vengono poi raggiunti da altri tipi di persone del Pubblico per ascoltare le canzoni. Qualsiasi giocatore può utilizzarle. **Non** vengono aggiornate fra una canzone e l'altra.



In qualunque momento, un qualsiasi giocatore può utilizzare (girandola a faccia in giù) la propria carta Strumento o una carta Pubblico per attivarne l'effetto.

Ci sono tre tipi di capacità:

IN QUALSIASI MOMENTO può essere utilizzata in qualunque momento durante la partita e può interrompere le azioni degli altri giocatori.

QUANDO VIENE GIOCATA può essere utilizzata solo quando si giocano carte dalla propria mano durante il proprio turno.

INIZIO/FINE DEL TURNO può essere utilizzata prima (inizio) o dopo (fine) che tutti i giocatori hanno giocato o passato.

SUONARE UNA CANZONE

Accordare: Puoi spostare 1 carta dalla tua mano in qualsiasi altra posizione nella tua mano.
▶ Prima di ogni canzone, **accorda** una carta.

1. Giocare Carte

Una volta per turno/nota e seguendo un qualsiasi ordine, ogni giocatore sceglie una delle azioni seguenti:

- Giocare **un'unica carta**. → 1
- Giocare un **set** di 2 o più carte adiacenti dello stesso valore. → 3 3 +
- Giocare una **serie** di 2 o più carte adiacenti e consecutive, in ordine crescente o decrescente. → 2 1 / 4 5 6 +
- Passare e non giocare alcuna carta. → IN QUESTO TURNO PASSO. / STAVOLTA NON HO NIENTE.

Dopo che tutti hanno giocato o passato, comporre la Melodia (vedere a pagina 10).

DISCUTERE LA STRATEGIA

Elaborare una strategia
Prima e durante ogni canzone, la band deve discutere una strategia per determinare come completare la canzone.

La mano di un giocatore deve sempre rimanere segreta. In qualsiasi momento durante la partita, i giocatori possono condividere un numero limitato di informazioni, purché non rivelino né lascino intuire che carte hanno in mano.



Per giocare con il kit di partenza non serve altro! Basta prendere le carte e dare inizio allo show!

2. Definire una Melodia

Verificare **quale valore è stato il più giocato:** quel valore definisce la **Melodia** per la nota attuale. In caso di parità, il numero più alto fra tutti quelli in parità diventa la Melodia per quella nota.

Collocare la carta che definisce la Melodia al di sotto della carta Canzone (in questo modo si formerà una fila man mano che altre carte vengono collocate). Questa Melodia verrà usata come riferimento quando verranno suonate le altre note della canzone. Scartare tutte le altre carte giocate. Poi, passare alla nota successiva.





Caso raro: Se un effetto crea una Melodia per una nota a cui non corrisponde alcuna carta, prendere quella carta dal mazzo e collocarla nella fila. Per esempio, questo succede quando viene usato il Basso.

10.00

3. Definire le Melodie Successive

Dopo aver definito la Melodia per una nota, continuare con il resto della canzone!

In ogni turno/nota, la nuova Melodia per la nota successiva **deve** essere più bassa o più alta delle precedenti, in base alla posizione delle note sulla carta Canzone.

Ripetere i passi dall'1 al 3 finché la canzone non viene completata o sbagliata.

▶ **Note False**
Dopo il passo 3, se la nota è pari a un'altra nota collocata in precedenza nella canzone **oppure** non segue la posizione relativa delle note precedenti sulla carta Canzone, la band sbaglia la canzone.



Completare una Canzone

Una canzone è completa se tutte le note sono state definite e tutte le carte in mano sono state giocate o scartate. Aggiornare quindi (girare a faccia in su) tutte le carte Strumento e mettere da parte la canzone completata. Le carte Pubblico e i Fan **non** vengono aggiornati fra una canzone e l'altra.

Tutte e 3 le canzoni del kit di partenza sono state completate? È il momento di PARTIRE PER IL TOUR, come descritto nella pagina seguente.

Sbagliare una Canzone

Se la band gioca una **nota falsa, un qualsiasi giocatore rimane con 1 o più carte in mano** alla fine di una canzone oppure **non è possibile completare una canzone**, la canzone è stata sbagliata ed è necessario provare a completarla di nuovo. Le carte Pubblico e i Fan non vengono aggiornati fra una canzone e l'altra.

Regolare la Difficoltà

Modalità Facile: Problemi con una canzone? Aggiornare una (*o più, non lo diciamo a nessuno*) carta Pubblico dopo aver sbagliato una canzone più di una volta.

Modalità Esperto: Per un più alto grado di difficoltà, giocare tutta la partita senza mai accordare le carte all'inizio delle canzoni!

PARTIRE PER IL TOUR

Dopo aver completato il kit di partenza, la band andrà in tour, sbloccando nuovi contenuti mentre suona in vari Concerti.

Ogni kit Concerto contiene:

1 locandina con le regole del rispettivo Concerto.

3 carte Canzone da suonare in questo Concerto. Giocatele sempre con con il **lato chiaro a faccia in su.**



Carte Strumento
Lo strumento di punta che qualcuno deve obbligatoriamente suonare.

Carte Pubblico
Le nuove persone che la band incontrerà in questo Concerto e che andranno ad aggiungersi ai Fan.

**In via eccezionale, il Concerto ★ non contiene nuovi strumenti e il Concerto ◆ non contiene nuove carte Pubblico.*

La band inizierà con il **Garage Di Mamma** e terminerà con il **Gran Finale in Cielo**. Seguire quest'ordine:

I kit Concerto e i componenti all'interno mostrano un simbolo per facilitarne l'identificazione.

LIMITAZIONI

Le carte Canzone di determinati Concerti presentano note con alcuni simboli al di sotto di esse. Queste sono condizioni che devono essere soddisfatte e hanno la precedenza sulle regole standard.

Ci sono due tipi di limitazioni:



A **Limitazioni prima o durante lo show:**
Hanno effetto sul modo in cui i giocatori giocano le loro carte.

B **Limitazioni di Melodia:**
Hanno effetto sul modo in cui viene stabilita la Melodia per la nota.

Se la band non può rispettare la limitazione di una nota, sbaglia la canzone.

Le nuove limitazioni vengono illustrate sulla Locandina dei Concerti in cui vengono introdotte. È anche possibile trovare un sommario completo sul retro della copertina di questo regolamento.



CONCERTI

Per ogni kit Concerto dopo il kit di partenza, modificare la Preparazione come segue:

2 Un giocatore deve obbligatoriamente avere la carta Strumento richiesta per il Concerto. Mescolare tutte le altre carte Strumento e distribuirne 1 a ogni giocatore che non ne ha ancora una.

4 Collocare in fila, vicino alle canzoni, tanti Fan quanti sono i giocatori (3 Fan con 2 giocatori) e la carta Pubblico per quel Concerto.

Quando la band riesce a suonare con successo 3 canzoni, ha completato il Concerto. Complimenti!

- Collocare tutte le carte Strumento sbloccate nel kit di partenza perché vengano utilizzate in altri Concerti.
- Riporre le carte Pubblico e Canzone nel rispettivo kit Concerto.
- **Passare al kit Concerto successivo!**

TUTTE LE LIMITAZIONI



La Melodia deve essere **pari.**



Gioca **almeno 2 carte.**



La Melodia deve essere **dispari.**



Ignora **il valore più alto giocato.**



Gioca **a faccia in giù.**



Gioca un numero **pari o superiore** a quello del **giocatore precedente.**



Pesca e **accorda** 1 carta.



Il valore più alto meno giocato diventa la Melodia.



La Melodia deve essere **la stessa.**



Gioca carte **diverse** da quelle del giocatore precedente.





La Melodia deve essere esattamente **1 numero in più** o esattamente **1 numero in meno.**



Gioca un numero di carte **pari o superiore** a quello del **giocatore precedente**.