

MELODIES

Thomas Dagenais-Lespérance



REGLAMENTO

RESUMEN DEL JUEGO

En este juego de cartas cooperativo, **formarás un grupo** con tus amigos y **tocaréis en recintos** con **distintos niveles de dificultad** para llegar a la **cúspide de la industria musical**.

Cada miembro del grupo **jugará cartas** que deben **seguir la melodía** y sus **restricciones**. Usa tu **instrumento** y aprovecha el apoyo del **público** para tocar cada **canción**. Para ganar, todos los artistas tienen que **haber jugado o descartado todas las cartas que tenían en su mano**.

CRÉDITOS



Diseño

Thomas Dagenais-
Lespérance

Ilustraciones

Vico Santos

Gestión del proyecto

Philippe Tardif

Desarrollo

Vincent Fugère
Pierre-Olivier Gravel
Anh Tú Tran

Diseño gráfico

Emeline D'Aoust
Alexandra Gosselin

Especialista

depreimpresión

Marie-Eve Joly

Marketing

Anne-Sophie Martin
Philippe Gariépy

Administración

Manon Sylvestre
Julie Thibault

Jefe de Next Move

Jean-François Gagné

Jefe de creación

Vincent Goyat

Traducción

Luis Álvarez Dato

Revisión

M^a José Barrios González



© 2026 Plan B Games Inc.
100-4001
rue F.-X.-Tessier
Vaudreuil-Dorion, QC
J7V 5V5, Canadá



CONTENIDO

72 cartas de Melodía
numeradas del 1 al 9
(8 de cada)



1 indicador de Melodía
para marcar la nota actual.

1 paquete de inicio con todo lo necesario para comenzar a jugar.

- A** 3 cartas de Canción
- B** 5 cartas de Instrumento
- C** 1 cartel de inicio
- D** 5 cartas de Público (Fans)



¡Y **10 paquetes de Recinto** que incluyen más canciones, instrumentos y público!

PREPARACIÓN

- 1 Saca el cartel y todas las cartas del paquete de inicio/Recinto.
- 2 Baraja las cartas de Instrumento y reparte una bocarriba a cada artista. Devuelve el resto al paquete de inicio.
- 3 Apila las cartas de Canción colocando la que muestra el símbolo ● en la parte superior y la carta con el símbolo ●●● en la parte inferior. Coloca el indicador de Melodía en la primera nota.
- 4 Coloca tantos Fans como artistas haya, en una fila cerca de las Canciones. Devuelve el resto al paquete de inicio.



Regla para 2 artistas: *usa 3 cartas de Público.*

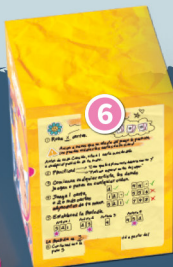
- 5 Baraja todas las cartas de Melodía y reparte a cada artista tantas cartas como indique la Canción (7, 9 u 11). Deja el resto en un mazo al alcance de todo el mundo.



A menos que un efecto del juego lo permita, los artistas no pueden ordenar ni barajar las cartas de su mano.

- 6 Inserta el cartel de Recinto en el lateral de la caja del juego.



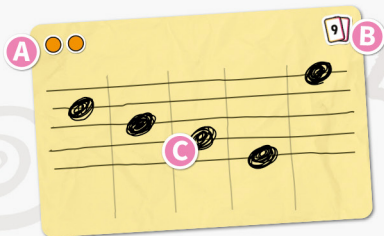


CARTAS



CANCIONES

Las cartas de Canción son series de **notas** que se tienen que jugar de **izquierda a derecha**.



A Icono de Recinto y lista de Canciones

Indica a qué paquete de Recinto pertenece y la lista de Canciones: de la primera Canción (●) a la última Canción (●●●●).

B Mano inicial

La cantidad de cartas que cada artista tiene al comienzo de la Canción.

Al final de la Canción, las manos de todos los artistas deben estar vacías.

C Notas

Estos puntos representan una Melodía indefinida. Su posición es relativa con respecto al resto de las notas, y cada uno representa **una ronda** (por ejemplo, esta Canción consta de 5 rondas).



INSTRUMENTOS

Cada artista tiene un Instrumento por Recinto, y cada Instrumento tiene un efecto especial que se usa una vez por Canción.



PÚBLICO

Los Fans son los primeros en llegar a los Recintos, y a ellos se les une más Público para oír las Canciones. Todos los artistas pueden usarlos, pero **no** se recargan entre Canciones.



En cualquier momento, cualquier artista puede usar (poniéndola bocabajo) su carta de Instrumento o una carta de Público para activar su habilidad.

Hay 3 tipos de habilidades:

EN CUALQUIER MOMENTO se pueden usar en cualquier momento de la partida, y pueden interrumpir las acciones de otros artistas.

AL JUGAR solo se pueden usar al jugar cartas de tu mano en tu turno.

INICIO/FIN DE LA RONDA se pueden usar antes (inicio) o después (fin) de que todos los artistas hayan jugado su turno o pasado.

TOCAR UNA CANCIÓN



Afinar: puedes mover 1 carta de tu mano a otra posición de tu mano.

► Antes de cada Canción, **afina** una carta.

1. Jugar cartas

Una vez por ronda/nota, en cualquier orden, cada artista elige una de las siguientes acciones:



Jugar **solo 1 carta**.



Jugar un **conjunto** de 2 o más cartas adyacentes del mismo valor.



Jugar una **escalera** de 2 o más cartas adyacentes y consecutivas en orden ascendente o descendente.



Pasar y no jugar ninguna carta.



Una vez que todos los artistas hayan jugado su turno o pasado, estableced la Melodía para esta nota (consulta la página 10).



¡HABLAD!

Planificar

Antes y durante cada Canción, deberíais debatir en grupo cómo vais a intentar completarla.

La mano de cada artista siempre se mantiene en secreto. Durante la partida, podéis compartir información limitada en cualquier momento, siempre y cuando no reveléis ni insinuéis qué cartas tenéis en la mano.



ESTA NOTA
DEBERÍA SER
UN 4 O UN 6.



PREFIERO
ESPERAR ANTES
DE JUGARLA.



TENGO UN
5 PARA LA
SIGUIENTE.



VOY A JUGAR
ALGO PARA
DESHACERME
DE ESTE 9.



¡Ya sabes todo lo necesario para jugar con el paquete de inicio! Toma tus cartas y... ¡que comience el espectáculo!

2. Establecer la Melodía

Comprobad **qué número se ha jugado más veces**; ese número definirá la **Melodía** de la nota actual. En caso de empate, el número empatado más alto define la Melodía.

Colocad una carta con el valor que marca la Melodía debajo de la carta de Canción (formando una fila a medida que vayáis colocando más cartas). Esta carta de Melodía servirá de referencia para tocar las demás notas de la Canción. Descartad todas las demás cartas jugadas. Luego, pasad a la siguiente nota.

Marca cuál es la nota actual usando el indicador de Melodía

Notas de la Melodía jugadas en rondas anteriores

8

6

4

Pasa a ser la Melodía

3 4 5

Artista 1

2

Artista 2

4 3

Artista 3



Caso excepcional: si un efecto crea una nota de Melodía que no tiene una carta de Melodía correspondiente, toma esa carta del mazo y colócala en la fila. Esto, por ejemplo, puede ocurrir al usar el Bajo.

10.00

3. Continuar la Melodía

Después de definir la Melodía, ¡seguid con el resto de la Canción!

En cada ronda/nota, la nueva nota de la Melodía tiene que ser más baja o más alta que las notas anteriores en función de la posición relativa de las notas en la carta de Canción (si la nota está en un punto más bajo del pentagrama, debe ser más baja con respecto a las demás; si se encuentra en un punto más alto, debe ser más alta con respecto a las que estén por abajo).

Repetid los pasos del 1 al 3 hasta que toquéis correctamente toda la Canción o fracaséis.

► Notas discordantes

Si el valor de la carta de Melodía es igual al de otra nota establecida anteriormente en la Canción, **o bien** no respeta la posición correcta con respecto a las notas anteriores en la carta de Canción, el grupo no conseguirá terminar la Canción.



Completar una Canción



Completáis una Canción si habéis logrado definir todas las notas correctamente y habéis jugado o descartado todas las cartas de vuestras manos.

Luego, recargad (colocad bocarriba) todos los Instrumentos y dejad la Canción completada a un lado. Las cartas de Público y de Fan **no** se recargan entre Canciones.

¿Habéis tocado las 3 Canciones del paquete de inicio? Entonces, es hora de IRSE DE GIRA, tal y como se describe en la página siguiente.



Equivocarse en una Canción

Si el grupo toca una **nota discordante**, a algún **artista le queda 1 o más cartas en la mano** al final de la Canción o **no se puede completar una Canción**, habéis fallado y tenéis que volver a intentar tocar la Canción. Las cartas de Público y de Fan no se recargan.



Ajustar la dificultad

Fácil: ¿Problemas con una Canción?

Recargad un miembro del Público que esté bocabajo (*o más, no se lo diremos a nadie*) tras fallar una Canción más de una vez.

Experto: ¡Terminad la partida sin afinar al comienzo de las Canciones y experimentad un desafío más intenso!



IRSE DE GIRA



Después del paquete de inicio, el grupo se irá de gira y desbloqueará nuevo contenido al llegar a nuevos Recintos.

Cada paquete de Recinto contiene:

1 cartel con reglas nuevas y restricciones para el Recinto.

3 cartas de Canción que jugaréis en este Recinto. Jugadlas siempre con el lado **iluminado bocarriba**.

Cartas de Instrumento

El Instrumento Destacado que alguien **tendrá que** tocar.

Cartas de Público

Los nuevos seguidores que acuden a este Recinto se unen a los fans.

**De forma excepcional, el Recinto con ★ no incluye nuevos Instrumentos, y el Recinto con ♦ no incluye carta de Público.*

Tu grupo viajará desde el Garaje de mamá hasta el **Último concierto en los cielos**. Jugad en el siguiente orden:



Los Recintos y su contenido tienen un símbolo para identificarlos fácilmente.





RESTRICCIONES



Las cartas de Canción de los Recintos muestran ciertos símbolos debajo de algunas notas: son condiciones que deben cumplirse y que tienen prioridad sobre las reglas estándar.

Hay 2 tipos de restricciones:

A Las **restricciones al/antes de jugar** afectan a la forma en la que los artistas juegan sus cartas.



B Las **restricciones de Melodía** afectan a la forma de establecer la nota de la Melodía.



Si el grupo no puede seguir una restricción de nota, no podrá terminar la Canción.

Las nuevas restricciones se explican en el cartel del Recinto del que formen parte. También tienes un resumen completo en la contraportada de este reglamento.

A Las cartas tienen que jugarse bocabajo.

B La nota de la Melodía tiene que ser un número par.

14



TOCAR EN RECINTOS

En cada paquete de Recinto que juguéis después del paquete de inicio, modificad las reglas de preparación como se explica a continuación:

- 2 Un artista debe tomar la carta de Instrumento Destacado del Recinto. Baraja el resto de cartas de Instrumento y reparte 1 Instrumento a cada artista que no tenga ninguno.
- 4 Colocad tantos Fans como artistas haya en la partida (3 Fans en caso de 2 artistas) y la carta de Público del Recinto, en una fila cerca de las Canciones.

Si conseguís tocar las 3 Canciones, habréis completado el Recinto. ¡Bravo!

- ▶ Colocad todas las cartas de Instrumento desbloqueadas en el paquete de inicio para usarlas en otros Recintos.
- ▶ Devolved las cartas de Público y de Canción a su paquete de Recinto.
- ▶ **¡Tomad el siguiente paquete de Recinto!**



TODAS LAS RESTRICCIONES



La Melodía tiene que ser **par**.



Juega **al menos 2 cartas**.



La Melodía tiene que ser **impar**.



Ignora el **número jugado más alto**.



Juega **bocabajo**.



Juega un número **igual o superior** al del **artista anterior**.



Roba y afina 1 carta.



El número **menos jugado que sea más alto** se convierte en la Melodía.



La Melodía debe ser **la misma**.



Juega cartas **diferentes** a las del **artista anterior**.



La Melodía debe ser exactamente **1 más** o



exactamente **1 menos**.



Juega una cantidad de cartas **igual o superior** a la del **artista anterior**.