



ID★LS
CLASH

The K-Pop game

INTRODUZIONE

Recluta idoli e uniscili per formare il più grande gruppo K-Pop che sia mai esistito, ma fai attenzione! Altri produttori faranno del loro meglio **per strapparti il primo posto**, competi contro i loro gruppi e lotta per raggiungere la vetta. I produttori non saranno i tuoi unici avversari; la tua sfida più grande sarà il costo della fama.

Vince il primo giocatore a raggiungere 30 punti.

COMPONENTI



36 CARTE IDOLI

+12 IDOLI PRINCIPIANTI



4 PEDINE

1 DADO

1 TABELLONE CARTOGRAFICO



56 CARTE EVENTO

16 CARTE OBIETTIVO



4 CARTE PREMIO

3



SETUP di Gioco

Ogni giocatore dovrebbe condividere quando è diventato un fan del k-pop. Colui che lo è da più tempo **organizzerà il gioco ed eseguirà il primo turno.**

- ◆ Prendi il mazzo principale con il retro rosa, **rimuovi 12 carte principiante da esso e mischia le restanti.**



1 MAZZO PRINCIPANTE

- ◆ **Mischia le carte principiante e sistemale coperte** come da immagine.
- ◆ **Scegli 4 carte principiante** e rivelale nel centro del tabellone
- ◆ Ogni giocatore in senso orario **sceglie una carta principiante e la piazza di fronte a sé**, poi, refilla le carte prese.

2 MAZZO PRINCIPALE

- ◆ **Mischia il mazzo principale** con il retro rosa e posizionalo accanto al tabellone
- ◆ **Distribuisci 5 carte coperte** dal mazzo principale con il retro rosa a ciascun giocatore
- ◆ Fornisci ogni giocatore di **1 carta riassuntiva e di 1 pedina dello stesso colore.** Tutti i giocatori piazzano la propria pedina sulla partenza viola del tabellone.

3 MAZZO OBIETTIVI

- ◆ **Distribuisci 3 carte obiettivo coperte** con il retro giallo a ciascun giocatore



Refillare sempre le carte pescate

ESEGUIRE UN TURNO

Il gioco consiste in **turni giocati in senso orario**. Inizia il giocatore che da più tempo segue il k-pop. In ogni turno, puoi svolgere **5 fasi nell'ordine seguente**:



1 RECLUTA UN IDOLO

Scarta 1 carta **EVENTO** e scegli 1 **IDOLO** dai principianti sul tavolo, quindi, refilla dal relativo mazzo.



2 AGGIUNGI O SPOSTA 2 IDOLI

Durante questa fase puoi eseguire **2 azioni differenti**:

Piazza fino a **2 idoli** dalla tua mano in uno dei tuoi gruppi debuttanti oppure formane uno nuovo.

Trasferisci fino a **2 idoli** dal loro gruppo attuale ad un altro.



3 DEBUTTA

Se nella tua area di gioco hai **4 IDOLI**, composti almeno da **1 RAPPER**, **1 BALLERINO** e **1 CANTANTE**, puoi debuttare con il tuo gruppo.

= **11**
PUNTI



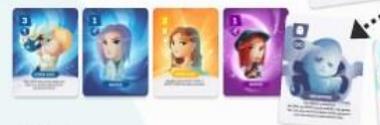
Calcola i punti fama del gruppo (posti nell'angolo superiore destro), considerando ogni miglioria o recesso, e applicali al punteggio. Dopo, **sposta la tua pedina nella casella appropriata** in base al punteggio finale ottenuto.

4 DIFESA & ATTACCO

Utilizza carte **EVENTO** o per attaccare un gruppo avversario o per potenziamenti / proteggere i tuoi gruppi.



Puoi usare un evento istantaneo per rimuovere 1 idolo da un gruppo avversario



Puoi usare un evento permanente per bloccare il gruppo dal debutto



Puoi usare un evento sblocco per rimuovere 1 evento permanente

Puoi usare un evento permanente o per potenziare o per regredire un idolo oppure un intero gruppo

5 PESCA O SCARTA CARTE

Pesca fino a ripristinare la tua mano a **5 carte**, oppure scarta qualsiasi carta in esubero se ne possiedi più di 5.

! FAI ATTENZIONE

Ogni azione può essere eseguita **solo una volta per turno**, e non si può cambiare l'ordine delle fasi o ritornare ad una precedente.



Puoi usare un evento sblocco per rimuovere tutti gli eventi permanenti dal gruppo



CARTE IDOLO

PUNTI FAMA
DA 1 A 4 PUNTI

2 TIPO DI IDOLO

CANTANTE

BALLERINO

RAPPER



4 COLORE DELL'IDOLO



3 RUOLO DELL'IDOLO

PRINCIPIANTE

BASICO

SUPER

5 L'AZIONE PUO' ESSERE ATTIVATA SOLO QUANDO L'IDOLO È INIZIALMENTE GIOCATO SUL TAVOLO.

PRINCIPIANTE

Una carta idolo da un singolo punto fama. I giocatori possono utilizzarla per formare gruppi e, durante i loro turni, selezionare uno di questi gruppi dal mazzo designato sul tavolo.



BASICO

Una carta idolo da 2 - 4 punti fama per creare gruppi.



SUPER

Questa carta possiede un'abilità speciale che può essere attivata solo la prima volta che viene giocata. Se è una carta **CLASH**, il giocatore può sfidare un idolo di un avversario. **Entrambi i giocatori lanciano un DADO** e aggiungono il risultato ai punti fama dei loro rispettivi idoli. **Vince il giocatore con il totale più alto** che ottiene entrambi gli idoli sfidanti.



CARTA EVENTO PERMANENTE

Piazzala su un gruppo o un idolo singolo, e potrà essere rimosso solo da carte sblocco.



CARTA EVENTO ISTANTANEA

Ha un effetto immediato su gruppi o idoli e viene poi scartata.



CARTE EVENTO FANTASMA

Possono essere applicate ad un gruppo e l'effetto è permanente. Non puoi aggiungere idoli ad un gruppo bloccato, ma puoi spostare idoli da un gruppo bloccato ad un altro oppure crearne uno nuovo.

CARTA EVENTO CLASH (SCONTRO)

Questa carta fa partire una battaglia tra gruppi. (vedi SCONTRO TRA IDOLI - pagina 11).



CARTA EVENTO TEMPORANEA

L'effetto dura solo per 2 turni.

CARTE EVENTO POTENZIAMENTO/PEGGIORAMENTO

Possono essere applicate sia su un idolo che su un gruppo, o per incrementare o decrementare i punti fama degli idoli.

CARTE EVENTO SBLOCCO

Una carta istantanea può essere usata per rimuovere tutti i tipi di carte evento dai gruppi.



CARTE EVENTO PROTEZIONE

Possono essere applicate ad un gruppo e l'effetto è permanente. Il gruppo protetto non può essere mira di attacchi.





CARTE OBIETTIVO

Le carte obiettivo **premiano con punti extra** se il giocatore raggiunge il debutto di un gruppo soddisfacendo i **requisiti specificati nella carta**.

DEBUTTO DI UN GRUPPO

È possibile **ottenere punti extra** creando gruppi debuttanti con requisiti specifici:

1 Se debutti un gruppo formato con carte dello stesso colore, **aggiungi 1 punto fama per ogni idolo**.

! *I requisiti vengono considerati soddisfatti anche se il giocatore debutta con più idoli di quelli richiesti dalle carte obiettivo.*

2 Se soddisfi i requisiti di una carta obiettivo, **aggiungi il numero di punti fama indicati**.

FAI ATTENZIONE

Ogni obiettivo deve essere associato a SOLO 1 gruppo, è possibile usare più di una carta obiettivo per lo stesso gruppo. L'obiettivo è soddisfatto anche se ci sono più idoli che nella richiesta.

7 PUNTI

+ 4 PUNTI + 3 PUNTI = 14 PUNTI

Una volta che hai creato un gruppo debuttante, rimane sul tavolo con le **carte capovolte al contrario**.



10

Quando un gruppo ha debuttato, **non puoi più aggiungergli idoli**. Tuttavia, puoi rimuovere idoli da quel gruppo e farli debuttare in un altro. Tieni a mente che **ogni bonus o penalità rimarrà con l'idolo**.

IL TABELLONE MUSICALE



SIMBOLO LUCE

Se la pedina di un giocatore arriva sul simbolo luce, innesca un'**azione inaspettata**. Il giocatore deve **pescare una carta dal mazzo principale, mostrarla a tutti, e usarla immediatamente con i propri gruppi sul tavolo**, indipendentemente che sia una carta positiva o negativa.



SCONTRO TRA IDOLI

Quando un giocatore passa per la prima volta sulla stella gialla sul tabellone o gioca una carta evento IDOLS CLASH, innesca **una battaglia tra gruppi**.

11

SCONTRO TRA IDOLI



◆ Ogni giocatore sceglie un gruppo tra i suoi, anche consistente da solo 1 idolo.

◆ Ogni giocatore può scegliere di **scambiare fino a 3 carte** dalla propria mano.



◆ Durante il turno di ogni giocatore, essi possono **giocare solo 1 carta evento** sia all'interno del proprio gruppo che in quelli avversari.

◆ Una volta che tutti gli eventi sono finiti, vengono totalizzati i punti fama accumulati dai gruppi, e **vince il gruppo con il punteggio maggiore.**



Il vincitore riceve una carta permanente che mostra **il simbolo corona**, che può essere usato per uno dei propri idoli sul tavolo. **L'idolo diventa così il leader del gruppo!**

