

CRESOENDO

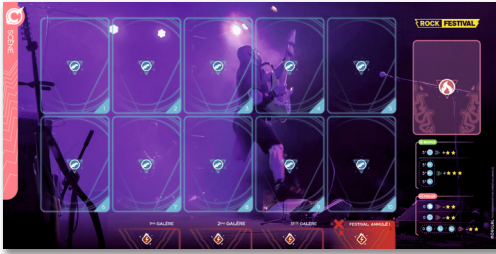
ROCK FESTIVAL

RÈGLES

# MATÉRIEL

1 paquet de 80 cartes

(24 Artistes, 9 Techniciens, 12 Services, 12 Communication, 8 Financement, 11 Galère, 3 Pink Fluid et 1 Programmation)



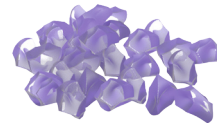
2 plateaux de jeu  
(la Scène et le Festival)



5 fiches de rôle



1 règle de jeu



30 jetons Ressources



18 jetons Bénéfs




25 meeples bénévoles multicolores  
(leur couleur n'a aucun effet sur le jeu,  
c'est juste pour faire joli !)



2 meeples Guitare  
(l'un pour désigner le premier joueur,  
l'autre pour le compte-tours)



1 bloc ROCK OF FAME  
pour calculer le SUCCÈS et le niveau  
d'ORGANISATION de votre estival  
et immortaliser vos parties !



Depuis une vingtaine d'années, une bande d'irréductibles papys du rock organisent à Saint-Palais-sur-Mer, près de Royan, un festival international de Rock progressif.

À la façon des Space Cow-boys, ils ont affronté au cours de ces nombreuses années toutes les galères imaginables, et même celles qui ne l'étaient pas !

Mais animés par leur passion, ils ont toujours franchi les obstacles, pour proposer à leur public de découvrir des artistes venus du monde entier.

USA, Canada, Chili, Mexique, Finlande et même Iran, chaque édition est l'occasion de voyager sur la planète rock avec pas moins de 10 groupes programmés sur scène.

Le défi est toujours le même : réunir le meilleur plateau possible et faire de Saint-Palais la capitale estivale du Rock progressif.

Pour cela, il s'agit d'optimiser les maigres ressources disponibles et de confier à chaque bénévole de l'équipe une tâche essentielle.

Car l'entrée du festival est gratuite ! Mais si la musique est bonne, on rappelle aux festivaliers qu'une participation libre est nécessaire pour que le festival ait lieu l'année suivante.

Une mauvaise programmation, une panne technique, une météo exécration, un imprévu de dernière minute et c'est la fin du rêve pour toute l'équipe.

Saurez-vous relever le défi ?



## PRINCIPE DU JEU

ROCK FESTIVAL est un jeu coopératif jouable en solo, à 2, 3, 4 ou 5 joueurs.

Chacun des joueurs joue une partie de l'équipe d'organisation (les techniciens, la programmation, la communication, le trésorier, les bénévoles et les grognards – ceux qui ont franchi toutes les galères du passé et dont l'expérience est nécessaire). Chaque joueur a donc des capacités spéciales qu'il va mettre au profit de l'équipe pour tenter d'assurer toutes les tâches relatives au succès du festival.

Les joueurs débutent la partie avec 20 ressources et une équipe motivée de 15 bénévoles. Mais il en faudra bien davantage pour réussir votre festival...

En fonction du nombre de joueurs, vous avez 8, 10 ou 12 tours de jeu pour recruter 10 artistes, parmi les plus populaires, en provenance de toutes les parties du monde. Vous devez proposer aussi bien du rock progressif que du rock symphonique ou du rock expérimental. Une programmation réussie est une savante alchimie de tous ses courants, avec ses têtes d'affiche mais aussi ses découvertes qui permettront de rentrer dans le budget.

Car produire un festival c'est aussi trouver des financements, faire la pub et la promo pour attirer le public, avoir le meilleur son et la meilleure lumière, le tout dans des conditions de sécurité optimales avec un village riche de ses buvettes et de ses produits dérivés.

CRESCENDO est un festival gratuit qui propose aux festivaliers de payer ce qu'ils souhaitent à la sortie du festival. Du succès de la programmation et donc des revenus perçus pendant le festival dépendra sa pérennité...

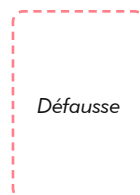
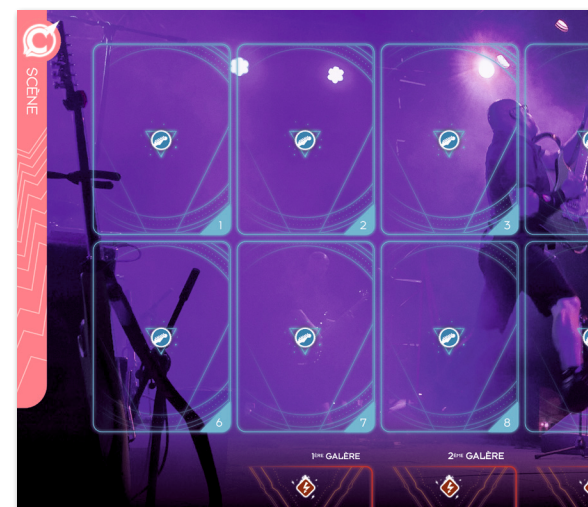
## CONDITIONS DE VICTOIRE

Le défi s'annonce compliqué. D'autant plus que des galères ne manqueront pas d'apparaître aux moments les moins opportuns. À vous de les écarter sous peine d'en assumer les terribles effets.

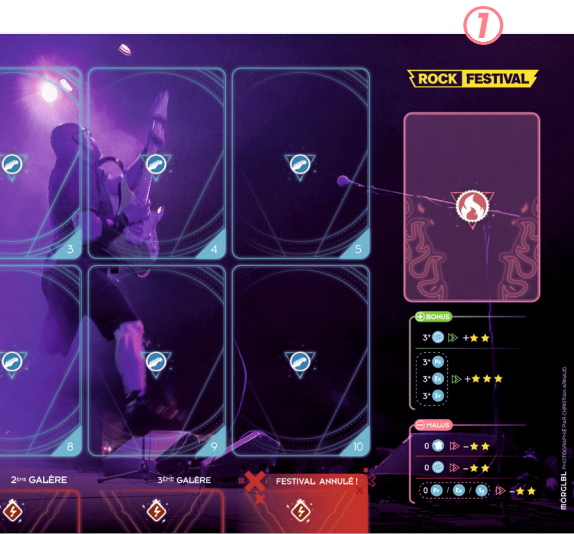
**GAGNER LA PARTIE tous ensemble, c'est terminer la partie avec au moins autant de RESSOURCES et de BÉNÉVOLES que vous en disposiez au début (soit 20 ressources et 15 bénévoles).** Dans le cas contraire la partie est perdue, vous ne pourrez pas organiser la prochaine édition du festival.

Mais pour autant, votre objectif est aussi d'obtenir le plus grand **SUCCÈS** possible de votre programmation et le meilleur niveau d'**ORGANISATION** !

C'est maintenant à vous de jouer sur ces 3 tableaux !



## INSTALLATION



- 1** Choisissez la face du plateau Festival en fonction du nombre de joueurs.

Installez les 2 plateaux de jeu au centre de la table. Positionnez le plateau Scène au-dessus du plateau Festival en prenant garde à laisser au moins la dimension d'une carte entre les deux plateaux.

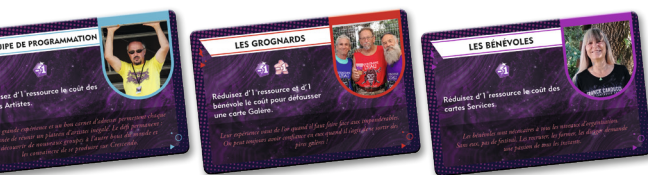
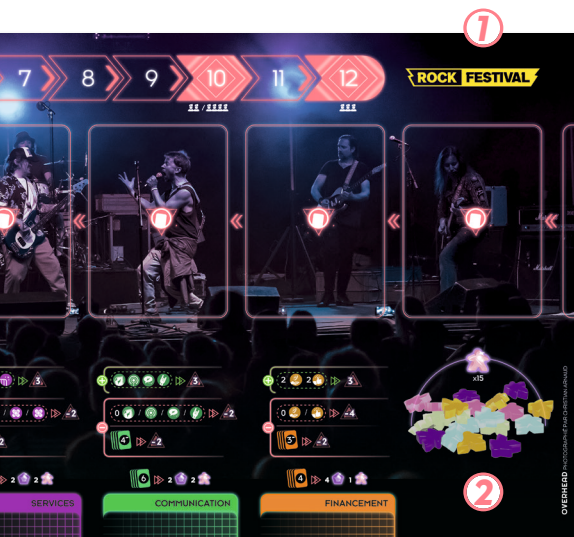
- 2** Positionnez 20 ressources violettes et 15 bénévoles dans les disques du plateau Festival. Ces ressources et ses bénévoles sont la propriété commune de tous les joueurs en début de partie.

- 3** Les ressources et les bénévoles restant sont positionnés à proximité du plateau pour former 2 réserves, tout comme les 18 bénéfices roses.

- 4** Attribuez à chaque joueur une fiche de rôle en fonction de ses aspirations. Les rôles non attribués sont défaussés.

- 5** Mélangez longuement les 80 cartes puis formez une pile face cachée à droite du plateau Festival.

- 6** Positionnez une guitare sur la première case du compte-tours et donnez l'autre au joueur qui le dernier a gratté une guitare : il s'agit du premier joueur.



## MÉCANIQUE DE JEU

### LE TOUR DE JEU

#### Au premier tour de jeu

Le premier joueur révèle de gauche à droite les 6 premières cartes de la pile pour former la rivière sur le plateau de jeu.

(Si au moins 3 cartes Galère apparaissent parmi les 6 premières cartes révélées, mélangez les cartes à nouveau et formez une nouvelle rivière.)

#### Tour d'un joueur

Pendant son tour, un joueur peut sélectionner une carte, défausser une carte Galère ou passer son tour.

##### Sélectionner une carte

- ✔ **Il prend la carte de son choix** parmi les 6 cartes de la rivière, en paie son coût en ressources et en bénévoles ou en reçoit les avantages comme indiqué sur la carte. (En fonction du rôle qu'il incarne, un joueur peut bénéficier d'une remise).
- ✔ **Il positionne ensuite cette carte** sur le premier emplacement libre du plateau Scène s'il s'agit d'un Artiste ou en bas du plateau Festival s'il s'agit d'un Financement, d'un Technicien, d'un Service ou de Communication.
- ✔ **Il comble ensuite l'espace créé dans la rivière** en faisant glisser les cartes vers la gauche et en révélant une sixième carte depuis la pile sur l'emplacement libre le plus à droite. Son tour de jeu est terminé, c'est maintenant au joueur suivant de choisir sa carte et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué.

##### Défausser une carte Galère (Voir page 8)

##### Passer son tour

- ✔ Plutôt que de choisir une carte, un joueur peut décider de passer son tour pour **recupérer 2 ressources ou 1 bénévole**.
- ✔ Il doit alors **défausser une carte de la rivière** (les cartes Galère ne peuvent être défaussées ainsi), décaler les cartes vers la gauche et compléter la rivière à 6 cartes.

#### Fin du tour de jeu

Après avoir joué, le dernier joueur doit défausser les 2 cartes de la rivière les plus à gauche (sans prendre en compte les cartes Galère), faire coulisser les 4 cartes restantes et en intégrer 2 nouvelles sur les emplacements les plus à droite.

Le marqueur de tour est avancé d'une case, le marqueur premier joueur est transmis au joueur suivant. Le tour de jeu est terminé.

On reproduit ainsi chaque tour de jeu jusqu'au dernier où on finit par estimer le **SUCCÈS** et le niveau d'**ORGANISATION** du festival sur le bloc du **ROCK OF FAME**.

##### Dernier tour de jeu

Attention, le dernier joueur du dernier tour de jeu se contente de compléter la rivière à 6 cartes après avoir éventuellement sélectionné sa carte (une carte Galère peut donc être révélée à ce moment précis de la partie et rendre active la Galère la plus à gauche – mauvais karma !). En revanche, il ne défausse pas les 2 cartes les plus à gauche lors de ce dernier tour de jeu...



## DESCRIPTION DES CARTES



### LES CARTES ARTISTES (X24)

En plus du symbole ARTISTE ①, vous trouverez sur chacune de ces cartes le nom du groupe ②, son pays et sa zone géographique d'origine ③, sa renommée exprimée en étoiles ④, son affiliation au sein de la grande famille du Rock (**Ex** pour Expérimental, **Sy** pour Symphonique et **Pr** pour Progressif) ⑤, son coût en ressources et en bénévoles ⑥, la popularité qu'il peut apporter à l'ORGANISATION de votre festival ⑦ et enfin une rapide note d'ambiance et de présentation du groupe ⑧.



Français



Européen



Non-européen



### LES CARTES TECHNICIENS, SERVICES, COMMUNICATION ET FINANCEMENT

Ces 4 TYPES de cartes ont la même présentation. Y figurent en plus du titre de la carte, le nom et le picto de la CATÉGORIE à laquelle elle appartient ①, le coût en ressources et en bénévoles pour la récupérer ②, son impact sur l'ORGANISATION du festival ③ et un bref descriptif ④.

Elles ont néanmoins quelques particularités.

Les cartes **FINANCEMENT** (x8) vous permettent pour la plupart de récupérer des ressources immédiatement disponibles.

Les cartes **COMMUNICATION** (x12) vous permettent pour la plupart de récupérer des bénévoles immédiatement disponibles.

Les cartes **SERVICES** (x12) vous permettent pour certaines d'entre elles de faire des BÉNÉFIS ⑤ pendant le festival. Les bénéfices sont des ressources que vous gagnez pendant le festival et qui vous serviront l'année suivante à boucler votre budget. Elles sont représentées par les ressources roses que vous posez sur vos cartes Service au fur et à mesure que vous les collectez.

Les cartes **TECHNICIENS** (x9) sont toujours coûteuses.

Toutes apportent des Bonus ou des Malus en fin de partie.

Toutes proposent un gain INSTANTANÉ de 2 ressources + 2 bénévoles dès que vous cumulez 4 cartes de ce type (Techniciens ou Financement) ou 6 cartes (Services ou Communication).



Bénévole



Ressource



Bénéf



## LES CARTES GALÈRES (X11)

En plus du symbole GALÈRE ①, vous trouverez sur chacune de ces cartes la nature du problème ②, ses effets immédiats si la carte est activée ③, son impact sur la popularité du festival ④, le coût à payer pour la défausser ⑤ et un rapide descriptif de la galère ! ⑥.

Lorsqu'une carte Galère apparaît dans la rivière, elle est inactive.

Mais contrairement aux autres cartes, elle n'est pas défaussée en fin de tour lorsqu'elle rejoint l'un des 2 emplacements les plus à gauche. Elle reste dans la rivière jusqu'à ce qu'un joueur la défausse ou qu'elle soit activée. Elle limite donc vos choix tant qu'elle est présente.

➤ **Pour défausser une carte Galère**, un joueur doit payer 3 ressources et 2 bénévoles (ou défausser une carte Pink Fluid).

➤ **Une carte Galère est activée** dès qu'une troisième carte Galère apparaît dans la rivière. La carte Galère située la plus à gauche est alors immédiatement transférée en bas du plateau Scène. On applique ses éventuels effets immédiats (mais c'est surtout en fin de partie lorsque l'on calculera la POPULARITÉ du festival que ses effets se feront sentir). Complétez la rivière jusqu'à 6 cartes.

**Attention :** 4 cartes GALÈRE transférées sur la Scène et c'est l'annulation du festival, synonyme de défaite immédiate pour tous les joueurs.

**Remarque :** une seule carte Galère peut être activée pendant le tour d'un joueur. Après l'activation d'une carte Galère, si un joueur retourne à nouveau une carte Galère pour compléter la rivière, celle-ci est directement défaussée.

**Cas particulier :** LA PLUIE ne peut être défaussée. Elle est activée lorsque la carte se situe en fin de tour sur l'un des deux emplacements les plus à gauche de la rivière. Transférez LA PLUIE sur La Scène puis défaussez normalement les 2 cartes les plus à gauche de la rivière puis complétez-la jusqu'à 6 cartes.



## LES CARTES PINK FLUID (X3)

Le Pink Fluid est une boisson dont la recette est restée secrète depuis plus de 20 ans.

En termes de jeu, c'est un Joker qui va vous permettre soit de gagner 4 ressources, soit de gagner 2 bénévoles, soit d'éliminer une carte Galère qui n'a pas encore été activée.

Si vous sélectionnez cette carte, conservez-la face visible devant vous.

Vous pouvez jouer Pink Fluid à n'importe quel moment (à votre tour ou pendant le tour d'un autre joueur), son effet est immédiat.

**Note :** si sélectionner Pink Fluid constitue l'action de votre tour, la jouer en revanche ne constitue pas une action. Si vous la jouez à votre tour, vous pouvez donc également sélectionner une autre carte, passer votre tour ou même défausser une autre carte Galère en en payant le coût.

**Attention :** une carte Pink Fluid ne peut être utilisée pour empêcher l'activation d'une carte Galère suite à l'apparition d'une troisième Galère dans la rivière ; il faut la jouer avant pour qu'elle soit efficace.

Une fois utilisée la carte Pink Fluid est défaussée.





## LA CARTE PROGRAMMATION (X1)



Si vous sélectionnez cette carte, placez-la en haut à droite du plateau Scène.

Cette carte apporte 3 étoiles supplémentaires à votre festival si votre programmation est complète en fin de partie, c'est-à-dire qu'elle réunit 10 cartes Artistes.



HAYLEY GRIFFITHS BAND

## LES BONUS ET LES MALUS

En fin de partie, chaque type de cartes attribue des malus  ou des bonus  en fonction d'objectifs à réaliser. Ces bonus et ces malus sont indiqués sur le plateau Festival.

- ✦ Ainsi, avoir réuni au-moins 1 carte de chaque catégorie dans un même type de cartes vous octroie un BONUS de 3 PO en fin de partie.
- ✦ Inversement, s'il vous manque une catégorie dans un type de cartes, vous obtenez un malus de 2 PO (4 PO pour les cartes de type financement)
- ✦ De même, n'avoir que 3 cartes ou moins de Techniciens ou de Financement vous coûtera 2 PO et n'avoir que 4 cartes ou moins de Services ou de Communication vous coûtera 2 PO.

## PARTIE GAGNÉE OU PERDUE ?

La partie est gagnée si à l'issue de votre festival vous avez au-moins autant de Ressources et de Bénévoles qu'au début, soit 20 Ressources et 15 Bénévoles, afin de pouvoir organiser une nouvelle édition du festival l'année prochaine !!!

Tout dépend donc du **SUCCÈS PUBLIQUE** de votre programmation et du **NIVEAU DE VOTRE ORGANISATION**.

Succès de la programmation ✦		Niveau d'organisation ✦	
ÉTOILES		PO	
ARTISTES programmés		ARTISTES programmés	
Carte PROGRAMMATION		TECHNICIENS, SERVICES, COMMUNICATION, FINANCEMENT	
BONUS / MALUS		BONUS / MALUS	
TOTAL <input type="text"/>		GALÈRES ACTIVÉES	
		TOTAL <input type="text"/>	

### Le SUCCÈS PUBLIQUE de votre festival (en ÉTOILES) :

Le SUCCÈS de votre festival n'est lié qu'à la qualité du plateau d'ARTISTES que vous avez réunis.

- ✦ Chaque ARTISTE apporte un nombre d'ÉTOILES en fonction de sa notoriété.
- ✦ 3 étoiles supplémentaires peuvent être additionnées si vous possédez la carte PROGRAMMATION et que vous totalisez 10 Artistes.
- ✦ Un bonus de 2 étoiles est attribué si vous avez programmé au-moins 3 Artistes non-européens (la France est en Europe !).

- ✦ Un bonus de 3 étoiles est attribué si vous avez programmé au-moins 3 Artistes de chacun des 3 courants du Rock.
- ✦ Inversement des MALUS de 2 étoiles s'appliquent s'il n'y a pas au-moins 1 ARTISTE français ou 1 ARTISTE non-européen programmé cette année, ou si l'un des courants n'est pas du tout représenté.

L'addition du nombre d'ÉTOILES obtenues, des BONUS et des MALUS détermine le SUCCÈS de cette édition.

Calculez maintenant votre SUCCÈS en vous aidant de la fiche ROCK OF FAME.

### Votre NIVEAU D'ORGANISATION en PO :

Les PO récoltés tout au long de la partie déterminent le niveau d'ORGANISATION globale de votre festival.

Certains Artistes à forte notoriété ou très rares sur scène vous octroient un certain nombre de PO.

Mais ce sont surtout les cartes des 4 autres TYPES que vous avez sélectionnées pour votre festival qui contribueront à votre niveau d'ORGANISATION sans oublier les BONUS et les MALUS obtenus.

Enfin, n'oubliez pas de prendre en compte les PO perdus pour chaque carte Galère activée.

Calculez maintenant votre NIVEAU d'ORGANISATION en vous aidant de la fiche ROCK OF FAME.

### Vos RESSOURCES et BÉNÉVOLES en fin de partie :

Additionnez les RESSOURCES et les BÉNÉVOLES que vous n'avez pas dépensés pendant cette édition à ceux obtenus grâce à votre SUCCÈS et à votre POPULARITÉ.

Additionnez aux ressources les BÉNÉFITS récoltés.

Si vous avez au-moins 20 RESSOURCES et 15 BÉNÉVOLES, vous avez assuré la PÉRENNITÉ du festival : la partie est gagnée !

Dans le cas contraire la partie est perdue.

## PÉRENNITÉ DU FESTIVAL

Comparez vos résultats avec ceux de vos dernières parties.

Vous tâcherez de faire encore mieux la partie suivante !

Vous pouvez même choisir de partir avec les ressources et les bénévoles obtenus lors de votre dernière partie pour tenter d'augmenter le succès et le niveau d'organisation de votre festival !



## LE MODE SOLO

Installez le plateau de jeu Festival du côté 1 ou 5 joueurs.

Vous incarnez les 5 rôles à vous seul !

Mélangez les 5 fiches de rôle et empilez-les.

Révélez la première fiche, puis sélectionnez votre carte dans la rivière en profitant des avantages de ce rôle. Complétez la rivière avec une nouvelle carte de la pile.

Puis retournez une nouvelle fiche et procédez de la même manière jusqu'à la 5ème et dernière fiche. Défaussez alors les 2 cartes (non Galère) les plus à gauche et complétez la rivière.

Votre tour de jeu est terminé, avancez le marqueur tour, retournez les fiches face cachée puis retournez la première à nouveau et ainsi de suite jusqu'à la fin du 8e tour de jeu qui met fin à votre partie.



## LE MODE DUO

Chacun des joueurs choisit 2 rôles parmi les 5 (la 5ème fiche est défaussée).

À son tour, un joueur effectue 2 actions : il peut sélectionner 2 cartes, sélectionner 1 carte et passer, ou bien même passer 2 fois !

La remise d'une même fiche de rôle ne peut-être appliquée qu'une fois par tour.

Mais rien n'empêche d'utiliser ses 2 rôles pour bénéficier d'une remise sur chacune de ses 2 actions.

À la fin de son tour, le 1er joueur complète la rivière avec 2 nouvelles cartes.

À la fin de son tour, le 2ème joueur complète la rivière avec 2 nouvelles cartes, puis défausse les 2 cartes (non Galère) les plus à gauche et complète à nouveau la rivière.

La guitare est avancée d'une case sur le compte-tours, il récupère la guitare 1er joueur et débute le nouveau tour.



## A TROIS JOUEURS

Bonne nouvelle ! Vous débutez la partie avec un artiste déjà programmé et gratuit : **PIXIE NINJA** !

## AVERTISSEMENT

Ce jeu est conseillé à des joueurs âgés d'au-moins 12 ans par la difficulté d'apprentissage de ses règles. L'éditeur rappelle néanmoins que la consommation d'alcool est interdite en France aux moins de 18 ans et que l'alcool doit être consommé avec modération.

## NOTORIÉTÉ DES GROUPES

L'éditeur et le comité d'organisation du festival Crescendo remercient tous les artistes qui ont donné leur accord pour l'utilisation de leur image en vue de l'édition de ce jeu.

En 20 ans, Crescendo a programmé près de 200 artistes. Il a fallu n'en retenir que 24.

Le nombre d'étoiles attribué à chacun n'est qu'une nécessité ludique nécessaire à faire tourner la mécanique de jeu et ne reflète en rien la notoriété, la qualité ou la popularité des artistes. Pour nous, ils méritent 1 000 étoiles et résident tout en haut au firmament du ciel parmi les stars du Rock...

## REMERCIEMENTS

Multivers remercie tout particulièrement les organisateurs et les bénévoles du festival Crescendo, les photographes professionnels et amateurs, les membres des services techniques et de l'animation de Saint Palais et de l'agglomération de Royan.

Un grand merci également à tous les testeurs du prototype et particulièrement à Sandrine et Roméo, Julie, Christophe, Rémi, Raphaël et William, sans oublier tous les autres.

**ROCK FESTIVAL** est édité par **Multivers**

1 rue des empereurs – 28200 Châteaudun – France  
Conservez ces coordonnées.

**Vous pouvez suivre l'actualité de nos jeux**

sur facebook [multivers.games](https://www.facebook.com/multivers.games)

et sur notre site [jeuxmultivers.com](https://jeuxmultivers.com)

Vous pouvez nous contacter via [cs.multivers@gmail.com](mailto:cs.multivers@gmail.com)



