



RULEBOOK

T'ES LE PROGRAMMATEUR DE TON PROPRE FESTOCHE, TON JOB ?

🔥 RECRUTER LES MEILLEURS GROUPES,

🔥 GÉRER TON STOCK DE PINTES ET TON BUDGET SANS FINIR EN BANQUEROUTE,

🔥 DÉCLENCHER DES ÉVÉNEMENTS QUI FOUTENT LE CHAOS CHEZ LES AUTRES,

🔥 ET SURTOUT... **FAIRE HURLER LA FOULE...**

CHAQUE TOUR, TU POSES TES GROUPES, FAIS TOURNER LA TIREUSE À BIÈRE, ET DÉCLENCHES DES ÉVÉNEMENTS AUSSI EXPLOSIFS QU'UN SOLO DE GUITARE À 200 BPM.

MAIS ATTENTION ! UN MAUVAIS BOOKING, UNE PINTRE RENVERSÉE OU UNE GROUPIE ENRAGÉE ET TON FESTOCHE PEUT PARTIR EN FUMÉE PLUS VITE QU'UN AMPLI DE MOTÖRHEAD !

BUT DU JEU

Vous avez tous décidé d'organiser le plus grand festival de metal de tous les temps.

Problème : vous avez choisi la même date et personne ne veut céder

Résultat : c'est la guerre des festoches !

Pour finir victorieux, organisez le festival le plus populaire et terminez la partie avec le plus de Fans.

LES CARTES GROUPES

Ces cartes sont la base de ton festoche. À ton tour, tu peux poser une carte Groupe de ta main sur ton festoche ; elle restera sur ta scène jusqu'à la fin de la partie, sauf si elle est remplacée, volée ou contrée par un effet.

- ❶ Nom du groupe
- ❷ Style du groupe : pioche pion fan
- ❸ Pays d'origine : pioche pion fan
- ❹ Merch : augmentation du budget
- ❺ Pintes : activation des événements
- ❻ Cachet : coût du groupe
- ❼ Fan : point de victoire



LES CARTES ÉVÉNEMENTS

Tu les joues pour booster ton festival, ruiner celui des autres ou semer un joyeux chaos.

Les cartes possèdent un nom en couleur — Rouge, Bleu ou Vert — qui indique quand elles peuvent être jouées, ainsi que plusieurs éléments essentiels au jeu.



- 1 Coût d'activation
- 4 Nom « Rouge » : jouable à ton tour
- 2 Illustration fun
- 5 Nom « Bleu » : jouable en réaction
- 3 Explication de l'effet
- 6 Nom « Vert » : n'importe quand

LES PIONS

Les pions Fans représentent la popularité de ton festival et servent au décompte final.



Les pions Warm-up symbolisent des groupes surprises, joués face cachée, qui peuvent apparaître sur ton festoche ou celui d'un adversaire.

Les pions Fuck Off sont utilisés pour contrer une carte Événement.



MISE EN PLACE

- 1 - Sépare les cartes en 2 paquets : Groupes et Événements.
- 2 - Distribue 4 cartes Groupes et 4 cartes Événements à chaque joueur.
- 3 - Constitue 2 pioches face cachée au centre de la table et retourne les 3 premières cartes de la pioche Groupes face visible.
- 4 - Place tous les pions face cachée à côté des pioches.



- | | |
|-------------------------------|-----------------------------------|
| 1 Zone de festoche | 5 Pioche "Groupes" |
| 2 Main du joueur | 6 1 ^{er} Groupe retourné |
| 3 Défausse "Événements" | 7 2 ^e Groupe retourné |
| 4 Pioche "Événements" | 8 3 ^e Groupe retourné |
| 9 Pions Fans, Warm-up et Fuck | |

SÉLECTION DE LA MAIN DE DÉPART

Avant de commencer la partie, chaque joueur prépare sa main de départ lors d'une phase de sélection en 3 tours afin de choisir ses premiers Groupes.

1. Chaque joueur choisit 3 cartes Groupes de sa main qu'il ne souhaite pas garder et les passe, face cachée, à son voisin de gauche.
2. Avec leur nouvelle main, les joueurs passent à nouveau 2 cartes Groupe qu'ils ne souhaitent pas garder à leur voisin de gauche.
3. Avec leur nouvelle main, les joueurs passent une dernière carte Groupe à leur voisin de gauche.



« À la fin de cette phase, chaque joueur dispose de 4 cartes Groupes définitives pour lancer son festoche ! »

DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Celui ou celle qui est allé voir un groupe de metal le plus récemment commence la partie...

- 1 - REDRESSEZ SES GROUPEs
- 2 - PIOCHEZ UNE CARTE
- 3 - JOUEZ UN GROUPE OU UN WARM-UP
- 4 - JOUEZ DES CARTES ÉVÉNEMENTS
- 5 - FIN DE TOUR

1 - Redressez ses Groupes

Le joueur redresse toutes ses cartes de Groupes qui ont été inclinées après avoir généré des pintes au tour précédent...

2 - Piochez une carte

Le joueur pioche une carte au choix :

- soit dans la pioche Groupes,
- soit un des 3 Groupes visibles disponibles,
- soit dans la pioche Événements.



« Si une pioche est vide, reformez-la immédiatement en mélangeant sa défausse.

Si une pile de Groupes est vide, retournez immédiatement une nouvelle carte afin d'avoir toujours 3 piles de Groupes disponibles. »

3 - Jouez un Groupe...

Le joueur peut :

- Poser 1 Groupe de sa main sur son festoche
- OU remplacer un Groupe de son festoche (sauf Warm-up) ⇒ le Groupe remplacé est défaussé et placé face visible sur une des 3 piles au choix.



Attention !

« Poser un nouveau Groupe sur son festoche peut permettre de piocher des pions Fans dans certaines conditions, comme indiqué sur l'aide de jeu. »

PIONS FANS (pendant la partie)
Quand tu poses un groupe :

Nouveau pays : ➡ +1 pion fan

Style déjà présent :

- Si 2^e Groupe ➡ +2 pions fans
- Si 3^e, 4^e ou 5^e ➡ +1 pion fan



« Sandrine pose le groupe de thrash metal Moshpit Maulers ❶ sur son festoche. Comme elle a déjà un premier groupe de thrash metal sur son festoche (Hordes of Chaos) ❷, elle pioche 2 pions Fans qu'elle pose, face cachée, à côté de son festoche ❸, elle a déjà un groupe allemand, donc elle ne pioche pas d'autre pion Fans. »



« Plus tard, si Sandrine pose un autre groupe de thrash metal, elle piochera un seul pion Fans supplémentaire, car elle a déjà 2 groupes de ce style sur son festoche. En revanche, si elle pose un nouveau groupe de black metal, elle piochera 2 pions Fans, car ce serait son deuxième groupe de ce style. »

...Ou un Groupe Warm-up

Le joueur peut, à la place de jouer un Groupe normal, jouer un Groupe Warm-up. Pour cela, il pose une carte groupe de sa main face cachée sur son festoche ou sur celui d'un autre joueur, puis pioche un jeton Warm-up au hasard et le pose dessus.



« Jean-Pierre veut saboter le festoche de Sandrine ¹
et décide d'y poser un Groupe Warm-up.

Il joue n'importe quelle carte de sa main, face cachée ²

Il pioche 1 jeton Warm-up au hasard et le pose dessus ³
Il ne peut pas poser d'autre Groupe ce tour-ci et passe donc à sa
phase « Jouer des cartes Événements. »

1



« un festival ne peut jamais accueillir plus de deux Warm-up,
quels que soient les effets des cartes ou des Événements joués. »

4 - Jouez des cartes Événements

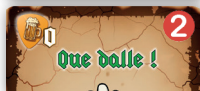
Le joueur peut :

- Jouer des cartes Événements rouges en inclinant des Groupes de son festoche pour payer leur coût en pintes.



« On peut jouer autant de cartes Événements «Rouges» **1** qu'on le souhaite pendant cette phase, à condition d'avoir suffisamment de Pintes disponibles.

Les adversaires peuvent contrer un événement avec les cartes «Vertes» **2**. Les Cartes «Bleues» **3** quand à elles se jouent uniquement en réaction pendant le tour d'un autre joueur, en payant le coût en pintes. Il est également possible, de contrer une carte Verte par une autre carte Verte! »



« Sandrine joue une première carte Événement "Écran géant" qui coûte 3 Pintes **1**.

Elle incline Nightmare (+2 Pintes) et Iron Grip (+2 Pintes) pour un total de 4 Pintes **2**. Le surplus d'1 Pinte est perdue.

Elle positionne ensuite la carte sous "Sweet Emotion". »





« Il reste 2 pintes à Sandrine. Elle pourrait s'arrêter là et terminer son tour afin de conserver ses pintes pour jouer une carte bleue pendant le tour des autres joueurs.

Elle préfère toutefois continuer et joue "Pickpocket Backstage" **1** sur Cédrik pour lui voler une carte, elle incline donc "Sweet Emotion" **2** pour pouvoir jouer l'Événement.

Mais Cédrik a encore des pintes disponibles et réagit en jouant la carte "Gros bide" **3** pour contrer l'action.

Si Sandrine avait encore disposé de pintes ou d'une carte adéquate, elle aurait pu contrer la carte "Que dalle" de Cédrik.

N'ayant ni l'un ni l'autre, elle termine son tour en piochant une carte, car elle n'en a plus qu'une seule en main. »



...Et faire couler la Bière à flot !

Si un joueur manque de Pintes au moment de jouer un Événement rouge, bleu ou vert, il peut « **faire couler la bière à flot** ». Chaque carte Événement qu'il défausse et chaque carte Groupe qu'il place dans la rivière génère immédiatement 1 Pinte.



« Maël souhaite jouer un Événement coûtant 5 Pintes, mais ses Groupes ne lui en fournissent que 2. Il peut défausser une carte Événement et placer deux cartes Groupe dans la rivière pour générer les 3 Pintes manquantes et ainsi jouer son Événement... »

5 - Fin de Tour

Une fois que le joueur a décidé de finir son tour, il peut défausser 1 carte Événement pour piocher 1 carte Événement OU 1 carte Groupe pour piocher une carte Groupe dans la pioche ou sur une des 3 piles. Il complète ensuite sa main à 2 cartes minimum, puis passe la main au joueur suivant.

FIN DE PARTIE

Quand un joueur pose un 6e Groupe (ou Warm-up) sur son festoche ou sur celui d'un autre, il déclenche le Jour du Festival. Il finit son tour normalement, puis les autres joueurs jouent encore un tour complet. On peut avoir plus de six Groupes en fin de partie.

JOUR DES FESTIVALS

Pour savoir qui est victorieux :

1/ Contrôle du budget :

Additionnez le cachet total de vos Groupes.

Si ce total dépasse 18 + votre Merch, votre festoche fait banqueroute et vous êtes éliminé

(ex. : avec 5 de Merch, la limite de banqueroute à ne pas dépasser est de 23).

2/ Malus de Merch :

De 1 à 4 points de Merch ⇒ jetez 1 pion Fan

De 5 à 8 points de Merch ⇒ jetez 2 pions Fans

De 9 à 12 points de Merch ⇒ jetez 3 pions Fans

13 ou + ⇒ jetez 4 pions Fans

3/ Calcul des points de victoire :

Additionnez tous vos points Fans provenant des cartes Groupes, des pions Warm-up, des pions Fans, et des cartes Événements.

⇒ Le joueur avec le plus haut score total remporte la partie !

3/ Égalité :

Le joueur avec le plus de pintes restantes l'emporte.

Celui qui a le plus de Fans a organisé un Fucking Metal Fest d'enfer, de la mort qui tue ! Les autres ne sont que des losers... si, si !

Exemple Sandrine : 42 000 Fans



1 / Contrôle du budget : Sandrine ajoute ses 4 points de Merch à son budget de départ de 18, ce qui lui permet de monter son budget à 22. Elle peut donc payer tous ses artistes, car le coût total de son festoche est de 21 (Groupes + malus + Warm-up). Le festival aura bien lieu !

2 / Malus de Merch : Mais avant de retourner ses pions Fans, elle en défause 2 au hasard, car elle possède 5 points de Merch.

3 / Calcule des points de victoire : Pour finir, elle additionne les Fans de ses cartes Groupes, de son Warm-up et tous ses pions Fans. Elle obtient un score total de 42 points... soit 42 000 Fans, soyons fous ! ^^

Exemple J-P : festoche Annulé



1 / Contrôle du budget : J-P ajoute ses 5 points de Merch à son budget de départ de 18, ce qui lui permet de monter son budget à 23.

Hélas, il ne peut pas payer tous ses artistes, car le coût total de son festoche est de 24 (Groupes + malus). Il lui manque un tout petit point pour boucler son budget...

Malheureusement, son festival n'aura pas lieu : il est éliminé et part bouter dans son coin. ^^

Exemple Oxane : 36 000 Fans



1 / Contrôle du budget : Oxane ajoute ses 7 points de Merch à son budget de départ de 18, ce qui lui permet de monter son budget à 25. Elle peut donc payer tous ses artistes, car le coût total de son festoche est de 23 (Groupes + Warm-up). Son festival aura bien lieu !

2 / Malus de Merch : Ses 7 points de Merch devraient lui faire défausser deux pions Fans. Heureusement, grâce au pouvoir de la carte mythique « Flame Tower », elle ne subit pas ce malus !

3 / Calcule des points de victoire : Pour finir, elle additionne les Fans de ses cartes Groupes, de son Warm-up et tous ses pions Fans. Elle obtient un score total de 36 points, soit 36 000 Fans... Ce n'est malheureusement pas suffisant pour battre Sandrine, qui possède davantage de Fans et remporte la victoire !

PRÉCISION



Le Merch représente les ventes de produits dérivés de ton festoche : t-shirts, vinyles, patches et goodies en tout genre !

Chaque point de Merch augmente ta limite de budget (fixée à 18) avant la banqueroute.

En fin de partie, trop de Merch peut nuire à ton image : chaque tranche de 4 points de Merch te fait perdre 1 pion Fan.



« Gère ton Merch avec soin : trop peu, tu manques de fonds... trop, tu passes pour un festival commercial ! »



Les Pintes, c'est le mana version bière de ton festoche : elles servent à activer les cartes Événements.

Elles deviennent disponibles dès qu'un Groupe arrive en jeu sur un festoche et peuvent être utilisées immédiatement pour déclencher des Événements.



« Si un Événement est contré, les pintes utilisées pour le jouer sont perdues, même si l'Événement ne prend pas effet. »



Des groupes inconnus... mais parfois de bonnes surprises !

- Jouables sur ton festoche ou sur celui d'un autre joueur.
- Aucun coût pour les poser.
- Comptent comme des Groupes officiels (on peut donc leur associer des Événements).



« Limite : 2 Warm-up maximum par festoche, sauf effet particulier. Ils peuvent servir à boucler ton festoche ou à remplir le festoche d'un adversaire ! »

GROUPE LÉGENDAIRES (limited éditions)

Les icônes du metal, souvent disparues trop tôt.

Quand elles foulent un festoche, c'est une apparition mythique !



« Tu ne peux avoir qu'un seul Groupe Légendaire par festoche.
En cas de remplacement ou de retrait,
les Groupes Légendaires sont retirés de la partie. »



ÉQUIPEMENTS MYTHIQUES

Les Équipements Mythiques sont extrêmement rares, mais redoutablement puissants.

Ils se jouent comme des cartes Événements en payant leur coût en pintes, puis restent en jeu sur le festoche du joueur qui les a posés.



« Dès qu'un joueur pose son troisième Équipement Mythique sur son festoche et que celui-ci n'est pas contré, il obtient le Number of the Beast et remporte immédiatement la partie.
Cette condition de victoire est totalement optionnelle : vous pouvez ne pas appliquer la règle ou retirer les cartes du jeu si vous le souhaitez. »
(Si, si, c'est faisable... Très, très difficile... mais faisable!)

PION FUCK

Le pion Fuck peut être obtenu grâce à certaines cartes Événements ou via un effet de Groupe de l'extension Overdrive. Placez ce pion devant vous jusqu'à votre prochaine phase « Redresser vos Groupes », il produit le même effet que la carte Fuck. Il bloque toutes les cartes Événements ou un Groupe Warm-up ciblant un festoche.



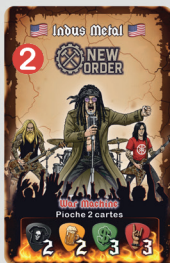
« La carte et le pion Fuck ne bloquent ni les Groupes classiques, ni les Groupes Légendaires. »
(Dès que le pion Fuck est utilisé, il est immédiatement défaussé.)



Effet de Groupes (Extension Overdrive & Hellfire)

Les extensions introduisent des Groupes à effet liés à un style de metal spécifique (Indus, Death, Stoner, Doom, Folk, etc.).

Tant qu'un seul Groupe est présent, aucun effet n'est actif.
À partir de deux Groupes du même style, l'effet s'active et se déclenche à chaque nouveau Groupe posé.



« Cédrik avait déjà Obituary (Death Metal) ①
et New Order (Indus) ②.

En ajoutant Cannibal Vegan ③, il a désormais 2 Groupes de Death Metal, ce qui déclenche immédiatement l'effet Exhumed Flesh ④. Il pioche également 2 pions Fans car il a posé un deuxième Groupe de Death Metal. S'il pose un autre Groupe Death Metal plus tard, l'effet se déclenchera à nouveau. »

Crédits :

Création & Concept : Cedrik Pepin

Direction Artistique : Sandrine Vieville

Design & Graphisme : Ours Bavard

Tests & Équilibrage : Oxane, Logan, Killian, JP, Mael, Maeva, Antonin, Jean-Luc, Fred, Conchita, Ilahn et toute la metal family ...

Un big up à mon éternel adversaire et ami de toujours, Jean-Pierre Boudinot....

Merci à mon druide préféré Jean-Bernard, ainsi qu'à Gibert Joseph pour la confiance et le coup de pousse...

Fucking Metal Fest est une création :

© Crazy Brain Product All rights reserved.

© 2025 Fucking Metal Fest

www.metalfestgame.com



RÈGLE VIDÉO