



EXTENSION : OVERDRIVE

EXTENSION : HELLFIRE

GUIDE DU ROADIE

BIENVENUE DANS LE CERCLE TRÈS FERMÉ DES ORGANISATEURS DE
FESTOCHES ULTIMES !

CE GUIDE T'EXPLIQUE :

- 🔥 COMMENT INTÉGRER LES EXTENSIONS À TES PIOCHES ...
- 🔥 COMMENT UTILISER LES EFFETS DES NOUVEAUX STYLES...
- 🔥 LES DIFFÉRENTS MODES DE JEU DISPONIBLES...
- 🔥 QUELQUES CONSEILS POUR ORGANISER LE FESTIVAL LE PLUS BRUTAL
DE LA TABLE...

LET THE FUCKING METAL FEST BEGIN !

Mise en place

CONSTRUCTION DES PIOCHES

1 Pioche Événement

Ajoute toutes les cartes Événement et les cartes Mythique (orange) des extensions à la pioche. Si certaines cartes ne te plaisent pas, libre à toi de les laisser de côté.

2 Pioche Groupe

De 2 à 3 joueurs, ajoute à la pioche 4 styles de metal au choix (20 cartes), puis 1 style supplémentaire (5 cartes) par joueur supplémentaire.

2 Modes de jeu

CLASSIC – 100 BPM

Mode de jeu classique, en incluant la règle des cartes de Groupes à effet (voir dernière page du livret).

CHAOS – 200 BPM

Notre mode de jeu préféré, celui qui envoie le plus de pâté !

L'effet des cartes Groupe s'active immédiatement dès leur pose ou leur arrivée sur votre festoche (pas besoin d'en avoir déjà une autre).



Pratiquez les 2 ajustements suivants :



Pas plus d'un déclenchement d'effet de Groupe par tour (par exemple, impossible de déclencher plusieurs fois l'effet Power Metal en chaîne).



L'effet Doom Metal ne fait défausser qu'1 carte aux adversaires au lieu de 2.

Variante

FIN DE PARTIE ÉTENDUE

Pour les joueurs qui aiment les parties plus longues et les affiches XXL.



La partie se termine à **7 Groupes** au lieu de **6**.
La limite de budget passe de **18 à 21** avant la prise en compte du Merch.



La partie se termine à **8 Groupes** au lieu de **6**.
La limite de budget passe de **18 à 24** avant la prise en compte du Merch.



A plus de 3 joueurs, les parties peuvent être trèeeees longues... mais vous faites comme vous voulez...



Les conseils du vieux roadie

CE N'EST PAS UNE COURSE DE VITESSE

L'erreur la plus fréquente des nouveaux organisateurs est de vouloir atteindre les **6 Groupes** le plus vite possible.

Lève le pied quand tu as environ 4 Groupes et, avant de déclencher le Jour des Festivals, pense à :

- Remplacer les Groupes les plus chers ou les moins rentables,
- Remplacer les Groupes qui ont trop de malus,
- Garder toujours un œil sur ton budget et celui des autres,
- Si tu es en avance, pose des Warmup chez les autres pour déclencher la fin de partie.

Un festoche de 5 Groupes bien construit peut largement battre un festoche de 6 Groupes mal optimisé.

Si un joueur est sur le point de compléter son affiche, demande-toi toujours :

« Ai-je intérêt à accélérer la fin de partie... ou à la retarder ? »

Un Jour des Festivals déclenché au bon moment peut créer des banqueroutes et faire basculer toute la partie.

CE N'EST PLUS NOTRE JEU



UNE FOIS LA BOÎTE OUVERTE, FUCKING METAL FEST
NE NOUS APPARTIENT PLUS... IL T'APPARTIENT...

- Joue-y comme tu veux.
- Invente des variantes.
- Crée tes propres règles.
- Organise des tournois.
- Ajoute des cartes maison.
- Modifie les règles si ça rend les parties encore plus fun.

Et si un jour tu as envie de transformer une carte en marque-
page, en dessous de verre ou même en cocotte en papier...
Fais-le !

Parce qu'au final, le plus important n'est pas de jouer exactement
comme nous l'avions imaginé, mais de passer un bon moment
entre potes autour de notre univers musical qui nous fait kiffer !

Alors invite des potes, ouvre des bières, monte le son et
organise ton propre Fucking Metal Fest !

À bientôt sur un festoche,

Ced

LET THE FUCKING METAL FEST BEGIN !!

Crédits :

Création & Concept : Cedrik Pepin
Direction Artistique : Sandrine Vieville
Design & Graphisme : Ours Bavard

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

Fucking Metal Fest est une création :
© Crazy Brain Product All rights reserved.

© 2025 Fucking Metal Fest
www.metalfestgame.com

