



Hot DJ!

PRESENTACIÓN

¡La batalla de DJ's ha comenzado! Ponte a los mandos de tu mesa de mezclas y haz que la música nos haga vibrar.

¿Serás quien gestione mejor sus recursos, ajuste mejor su equipo, atraiga más público a su fiesta y gane más prestigio?



DE 2 A 4



+ 12 AÑOS



45 - 70 MIN



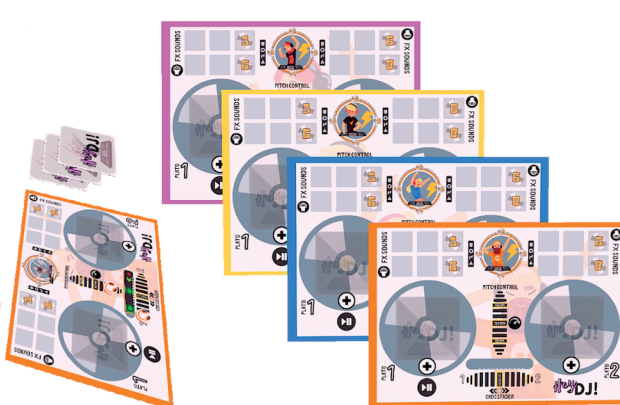
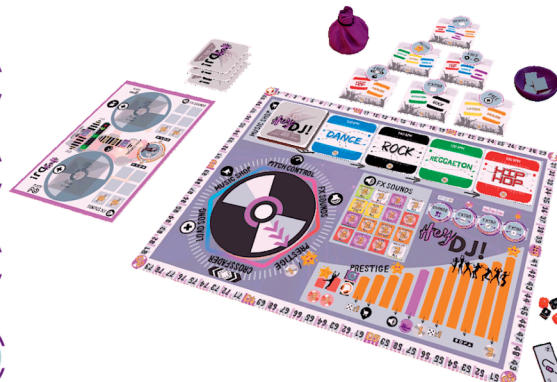
FAMILIAR PLUS
EUROGAME LIGHT



RONDEL
GESTIÓN RECURSOS
CREACIÓN DE SECUENCIAS



CARTAS - DADOS
TABLERO CENTRAL Y PERSONAL
RECURSOS TROQUEL



RESUMEN DE TURNO

FASE DISCO ACCIONES (OBLIGATORIA-POR TURNOS)

Quien tenga la loseta de DJ inicial lanza todos los dados y por turnos:

- Selecciona 2 dados
- Programa tus acciones (añadiendo acciones adicionales si las tuvieras)
- Realiza las acciones
- Pasa el turno a la siguiente persona

FASE DARLE AL PLAY (OPCIONAL-SIMULTÁNEA)

Si tienes bien configurada tu mesa de mezclas... es el momento de **pinchar una canción o dos** haciendo un MASH UP y/o añadir FX SOUNDS a tu sesión.

Además, dependiendo de la calidad de tus mezclas al enlazar las **INTROS** y **OUTROS** de las canciones, podrás ganar más PV y otros beneficios por:

- Subir o bajar tu **prestigio**.
- Conseguir entrar en estado de **euforia**.
- Atraer **público** a tu fiesta.



PUNTOS FUERTES

Temática musical muy popular, fresca y llamativa

Uso **original del disco de acciones** moviéndolo hacia un lado y hacia el otro "al estilo DJ"

¡**Gestión de recursos "sin recursos"**! Juega con la configuración de tu mesa de mezclas

Acerca al público familiar de una manera **amigable** a los eurogames

Uso sorprendente de **imanes** en los componentes **para crear una sensación real** de mesa de mezclas y de movimiento del disco central

Independiente del idioma y con **potencial internacional**

¿Y si creamos una Playlist?... gran impacto en **medios y redes sociales**

FINAL DE PARTIDA

La partida finaliza cuando alguien ha pinchado un número determinado de canciones en su sesión (según el número de participantes).

Ganará la persona que haya conseguido más PV sumando los conseguidos por:

- **Canciones y FX SOUNDS** pinchados en la sesión.
- **Mejoras en la mesa de mezclas.**
- Posición en el **ranking de PRESTIGIO** respecto al resto de participantes.
- **Público** que se haya conseguido atraer a la fiesta.
- **Losetas de habilidad** no utilizadas



Abel Molero López



686512640



abelmolero@gmail.com