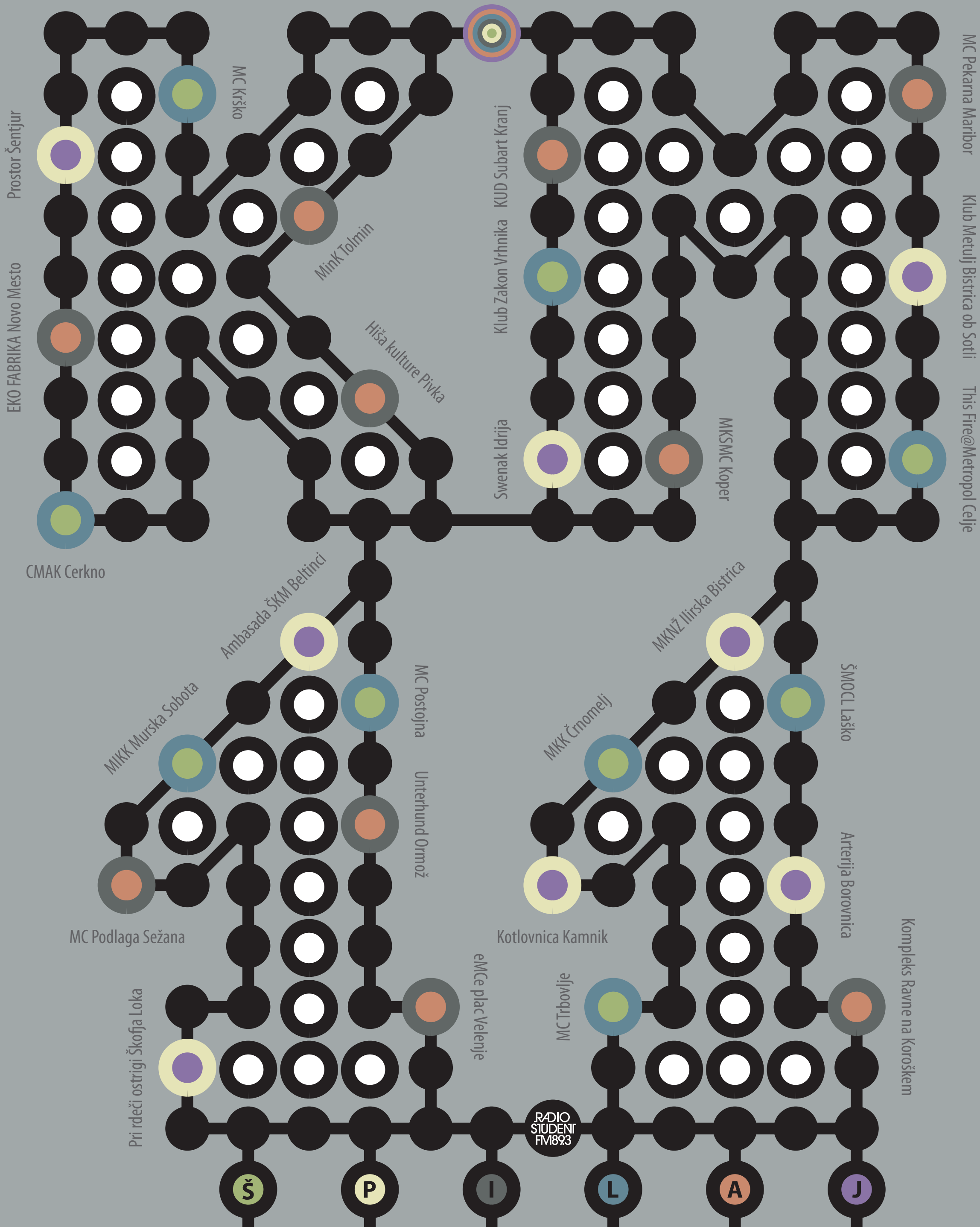


FINALE
Menza pri koritu Ljubljana



Ludovik Material • Dabazadžaba! • Joko Ono • Walter Flego • The Hoax Program • Karmakoma

Pravila igre

Izberi si klubskega maratonce, obrni list in odšpilaj Klubiški maraton 2011!

- Pravilo št. 1: nihče ni zmagovalec, kdor pa prvi pride na finalni koncert, je pač frajer.
- potrebuješ: 2-6 oseb, igralno kocko ali mobilno aplikacijo, ki meče kocko namesto tebe, igralno figuro, predmet s površino stojne ploskve -1, 6 cm² (ozri se naokoli)
 - ustaviti se moraš na vseh 10 poljih, ki predstavljajo koncerte izbranega klubskega maratonce, igro pa začneš na obarvanem polju nad njegovim imenom

- v prvem krogu se moraš ustaviti na polju Radia Študent, kjer imaš svoj prvi koncert (3x mečeš), nato zopet vržeš kocko in se premakneš v želeni smeri
- met šestih pik pomeni ponovni met, razen na belih poljih
- smer premikanja po črnih in obarvanih poljih je označena s črto, po belih poljih se premikaš prosto
- v eni potezi ne smeš biti dvakrat na istem polju
- če se igralca, ki sta na turneji koncertni par, srečata na istem nebelem polju, igro nadaljujeta skupaj

- v vsakem krogu imaš možnost enega meta, razen pri prečkanju ali vstopu na bela polja, kjer kocko ponovno mečeš, cifra sešteva pa pomeni določeno situacijo na turneji (v primeru meta šestih pik pred vstopom na bela polja seštevaš pike zadnjih dveh metov)
- **situacije preveri spodaj!**
- po končani potezi je na vrsti drugi maratoncec
- če nov krog začneš na belem polju, se lahko po belih poljih premikaš prosto, za novo prigodo na turneji pa se moraš premakniti čez črno ali obarvano polje in nazaj na novo belo polje

Seštevek metov

- 2 Kitaristu je počila struna, rezervne pa je pozabil na koncertu v studiu Radia Študent! **Vrni se na polje Radia Študent.**
- 3 Pred klubom, kjer igrate, so se znašli polični muzikantje, ki vam kradejo publiko! Če čakate, da se klub napolni, **en krog ne mečeš**. Če pa nekaj viž odigrate z njimi, vas vzamejo v njihov hippie van in vas odpeljejo v drug klub. **Premakni se na enice na polje enega svojih klubov.**
- 4 Organizator koncerta je zamenjal datume in sploh ne ve, da imate zvečer koncert! Skupaj z maratoncec, s katerim si na turneji, se domisli načrta za hitro promocijo koncerta. Število pik zadnjega meta
 - 3, v 30 sekundah narišite koncertni plakat.
 - 2, na namišljeni kitari zabrenkajte komad.
 - 1, soigralce preprosto nasmejta. Če se soigralci strinjajo, da vama je uspelo, **se oba premakneta za število vrženih pik**, če ne, **en krog ne mečeš**.

- 5 Vokalist/ka je v zadnjem klubu, kjer ste igrali, pozabil/a pajkice in noče na oder! Odpravite se jih iskat. **Pomakni se na polje zadnjega kluba, kjer ste igrali.**
- 6 Huda toča je uničila streho kluba, kjer igrate. Pomagajte pri popravilu, zato **čakaš en krog**. Zaradi dobre volje, ki ste jo izkazali, pa se **premakneš za 5 polj**.
- 7 Med turnejo seveda niste ves čas z bendom, s katerim ste v koncertnem paru. Če se v tem krogu po plošči pomikata skupaj, **se v naslednjem krogu ločita**. Če pa sta vajini figuri ločeni, se tvoja premakne k drugemu bendu in turnejo **nadaljujeta skupaj**.
- 8 Vaš koncert si je ogledal lokalni politik! Odloči se financirati vašo pot do naslednjega kluba. Če ponudbe ne sprejmete, ostanete na mestu. Če pa jo, se **takoj pomakneš na polje naslednjega kluba**. A ker vaše simpatiziranje s politikom zanima lokalni časopis, morate podati nekaj izjav, zato **en krog ne mečeš**.

- 9 Po koncertu se z bendom, s katerim igrate, spreta, temu sledi polivanje piva po opremi. Organizator vas obtoži, da ste napravili škodo za 100 €. Če sprovedite, da sta kriva oba, vsak plača 50 €. **Oba igralca en krog ne mečeta**. Če pa vztrajate pri svojem, **drugi bend** plača vse in **dva kroga ne meče**.
- 10 Bobnarja še proti jutru ni na spregled, saj se naokoli pentlja z dekleti. Število koncertov, ki jih je bend odigral, odloča, kolikšno je število deklet. Če je število **do pet, en krog ne mečeš**. Če jih je **več kot pet, ne mečeš dva kroga**.
- 11 Odigrali ste zadnji komad na koncertu. Meči kocko še enkrat – če vržeš isto cifro kot prej, publika želi bis, zato se z dvojno hitrostjo (seštevek vrženih pik) premakneš naprej. Če cifra ni bila ista, se premakneš le za število pik prvega meta.
- 12 Na turneji gre vse po planih, tonske probe ne zamujajo, publika je navdušena, klubi in organizatorji srečni, pa tudi piva v backstageu ne zmanjka! Od samega veselja se **pomakni na polje kateregakoli kluba** (ne velja za klub, kjer je finale).