

READY TO Rock!

How Every concert should be!
Rules for two (unplugged version)



Introduction

“Ready to Rock” est un jeu de cartes qui se déroule dans un concert de rock. L’objectif des joueurs, les rockeurs, est d’atteindre la scène en partant de la régie son. Le premier joueur à atteindre la scène a gagné la partie. **Pour jouer à deux rockeurs il faut enlever les cartes «Ear plugs» de la pioche.**

Caractéristiques

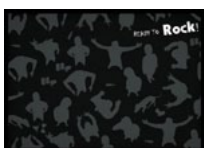
Âge: à partir de 14 ans.

Durée d’une partie: entre 20 et 40 minute

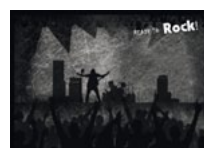
Nombre de joueurs: de 3 à 9 joueurs.

Composition du paquet de cartes

Le paquet de cartes est composé de:



115 cartes à jouer: trois catégories:
38 cartes Flash.
70 cartes Parcours.
7 cartes Mur.



12 cartes Scène.



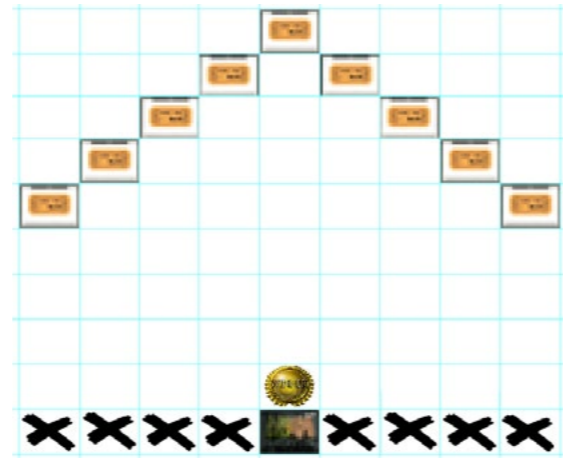
1 Vip Pass



9 cartes Ticket.

Préparation du jeu

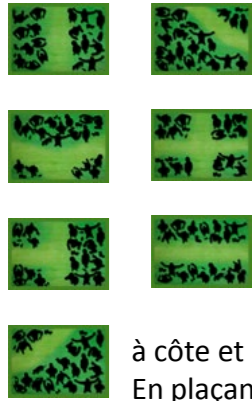
Mélangez une carte Ticket et une carte VIP Pass. Le rockeur qui pioche la carte VIP Pass commence la partie. Placez les cartes Ticket comme indiqué sur le schéma. La scène, c'est-à-dire l'arrivée, doit être placée à huit cartes de distance de la carte Ticket placée au milieu. Après avoir pioché chacun quatre cartes, à tour de rôle, chaque rockeur décide à partir de quelle carte Ticket il souhaite commencer en plaçant son pion sur la carte. Chaque joueur peut poser un ou plusieurs pions en même temps, chacun son tour, jusqu'à ce que tous les pions soient placés sur les 9 cartes Ticket. Les cartes Scène sont placées sur la Scène.



Déroulement du jeu

Au début de chaque tour, 5 cartes sont placées face visible à côté de la pioche. A chaque fois qu'un joueur pioche une de ces cartes, il doit immédiatement la remplacer par une carte de la pioche en la mettant face visible. Il doit toujours y avoir 5 cartes face visible sur le plateau.

A chaque tour, un rockeur pioche une carte soit dans la pioche soit dans les cartes placées face visible et il peut accomplir deux actions. Chaque fois qu'un rockeur utilise une carte, cela compte comme une action. Lorsque ce n'est pas son tour, un rockeur ne peut ni jouer une carte ni déplacer son pion. Le nombre de cartes qu'un rockeur a dans sa main n'est pas limité. Un rockeur peut piocher une des cartes placées face visible seulement en début de tour, dans tous les autres cas, par exemple avec la carte «Beer», les rockeurs doivent piocher les cartes dans la pioche. Les rockeurs peuvent déplacer leurs pions librement, lorsque cela est possible, pendant et à la fin de leur tour.



Les cartes Parcours

Les cartes Parcours permettent au rockeur de faire avancer son pion parmi la foule. Elles ressemblent à ceci :

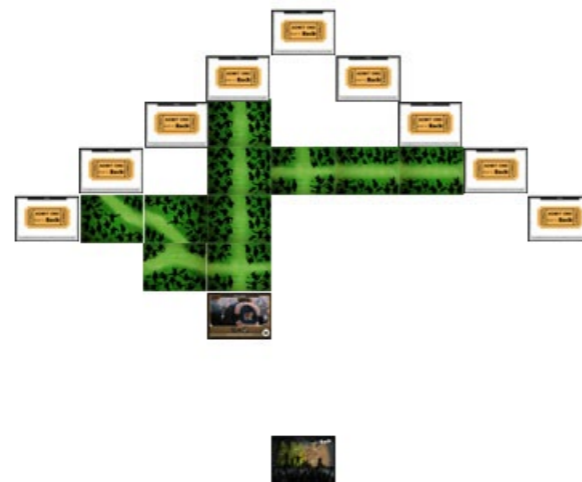
Pour passer d'une carte Parcours à une autre, les deux cartes doivent être placées côte

à côte et le chemin ainsi tracé doit être continu. Exemple de trois parcours dessous.

En plaçant les cartes horizontalement l'une devant l'autre le rockeur fait avancer son pion jusqu'à la Scène. Après chaque action de chaque rockeur, les cartes Parcours qui n'ont pas de pion sont retournées: en effet, une fois le rockeur passé, la foule se reconstitue. L'emplacement redevient libre et si un autre rockeur veut passer par là il devra poser une carte Parcours. Jouer une carte Parcours compte comme une action.

On peut poser une carte Parcours sur une autre carte Parcours, ce qui modifie la direction vers laquelle le pion peut aller. On peut le faire pour soi-même, pour contourner une carte Mur, ou bien pour gêner les autres joueurs dans leur progression.

Le côté vers lequel sont tournés les personnages dessinés sur les cartes Parcours n'a pas d'importance pourvu que les cartes soient placées horizontalement. Plusieurs rockeurs peuvent se trouver sur la même carte Parcours. Pendant son tour, un joueur peut se déplacer sur une carte Parcours voisine occupée par un autre rockeur et cela ne compte pas comme une action. Les cartes Parcours peuvent être jouées en dehors des limites du concert mais pas au-delà de la ligne de la Scène (voir le schéma).



Les cartes Flash

Les cartes Flash prennent effet immédiatement. Une fois leur effet terminé, elles sont mises à la défausse. Jouer une carte Flash compte toujours comme une action. La signification des symboles présents sur les cartes Flash est la suivante:

- | | | | |
|--|---|--|---|
| | Le rockeur pioche une carte: | | Draw out one stage card |
| | Le rockeur se défausse d'une carte: | | Le rockeur peut passer par-dessus une carte Mur: |
| | Le rockeur se défausse d'une carte Flash: | | Les symboles suivants ont effet sur un autre rockeur: |
| | Le rockeur a une action en plus: | | Le rockeur se déplace d'un cran |
| | Le rockeur a une action en moins: | | Une fois que tous les éléments de gauche ont fait effet, les éléments de droite font effet à leur tour: |
| | Choix (le rockeur doit choisir entre les symboles de gauche et ceux de droite): | | |

Les cartes Flash sont les suivantes:

- | | | | |
|--|---|--|---|
| | Smashed Beer: le rockeur de ton choix doit se défausser de deux cartes. | | Flashing Tits: lors de ce tour, tu as droit à deux actions supplémentaires, ou bien tu pioches une carte. Jouer une carte Flashing Tits compte comme une action. |
| | Beer: pioche deux cartes. | | Groupies: lors de ce tour, tu as droit à trois actions supplémentaires, ou bien tu pioches une carte. Jouer une carte Groupies compte comme une action. |
| | Lots of Beer: pioche trois cartes | | Piss Stop: tu pioches deux cartes mais tu perds ta prochaine action, même si celle-ci est lors de ton prochain tour. |
| | Shots on Fire: pioche deux cartes puis mets à la défausse une carte de ton choix. | | Chemical Queue: tu pioches trois cartes mais tu perds tes deux prochaines actions, même si elles sont dans deux tours différents. |
| | Ear Plugs: le rockeur de ton choix aura deux actions en moins au cours de son prochain tour. | | Ready to Rock: tu pioches une carte Scène qui prend effet immédiatement. Une fois que la carte a fait effet, le rockeur pioche une carte. |



Pushed Away: pioche deux cartes, après, cette carte permet de pousser un rockeur sur une carte voisine. S'il n'y a pas de carte Parcours à proximité, le rockeur qui joue la carte Pushed Away doit en poser une. Il n'est pas nécessaire que le chemin soit continu entre ces deux cartes. Si au terme de cette action, il n'y a pas de rockeur sur la carte de départ, la carte est retournée. Jouer une carte Pushed Away compte comme une action. Le cas échéant, jouer une carte Parcours ne compte pas comme une action.

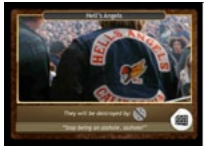


Body Surfing: cette carte permet de passer en ligne droite par-dessus une carte Mur. Le rockeur doit atterrir sur une carte Parcours. S'il n'y en a pas, il doit en poser une. Pour pouvoir jouer la carte Body Surfing, les personnages de la carte Parcours sur laquelle se trouve le rockeur doivent être tournés vers la carte Mur, et il ne doit y avoir aucun obstacle sur la carte Parcours sur laquelle le rockeur va atterrir. S'il y a plusieurs cartes Mur d'affilée, la carte Body Surfing permet de passer par-dessus toutes les cartes à conditions que le mouvement s'effectue en ligne droite. Si le rockeur ne peut pas poser sa carte Parcours parce qu'elle se placerait au-delà de la ligne de la Scène, alors il ne peut pas jouer sa carte Body Surfing. Si le rockeur ne peut pas poser sa carte Parcours parce qu'elle se placerait sur la Scène, alors le rockeur peut jouer sa carte Body Surfing et remporte la partie.

Les cartes Mur

Les cartes Mur sont permanentes, elles bloquent le passage des rockeurs. Jouer une carte Mur compte comme une action. On ne peut placer d'autres cartes sur les cartes Mur. Pour passer par-dessus, les rockeurs peuvent: les contourner, les mettre à la défausse ou passer par-dessus avec une carte Body Surfing. Les cartes Mur peuvent être posées n'importe où sur le plateau à condition qu'elles soient à côté d'une carte Parcours ou Mur.

Les cartes Mur sont de trois sortes:



Hell's Angels: cette carte peut être mise à la défausse si un rockeur se défausse d'une carte Flash en même temps



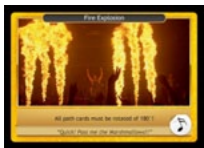
Headbaggers: cette carte peut être mise à la défausse si un rockeur se défausse d'une carte en même temps.



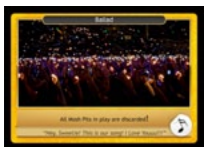
Mosh Pit: cette carte ne peut être mise à la défausse que lorsqu'une Ballad est jouée sur la Scène.

Les cartes Scène

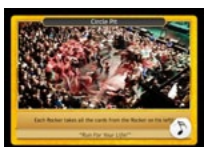
Les cartes Scène, reconnaissables grâce au symbole de la note de musique, se piochent lorsqu'un rockeur utilise une carte Flash Ready to Rock.



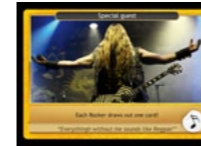
Fire Explosion: toutes les cartes Parcours sont retournées à 180°



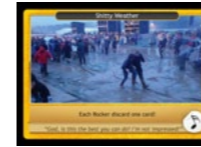
Ballad: toutes les cartes Mosh Pit en jeu sont mises à la défausse.



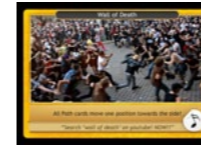
Circle Pit: les rockeurs passent leurs cartes à leur voisin dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



Special Guest: tous les rockeurs piochent une carte.



Shitty Weather: tous les rockeurs se défaussent d'une carte de leur choix.



Wall of Death cette carte comporte deux phases: la première est la phase de séparation et la deuxième la phase de choc. La carte Wall of Death agit sur les cartes Parcours et Mur. Les cartes Ticket ne sont pas concernées par les effets de la carte Wall of Death. Les pions des rockeurs suivent le mouvement de la carte sur laquelle ils se trouvent. S'ils se trouvent sur une carte Ticket, ils ne bougent pas.

1. La phase de séparation: cette phase prend effet immédiatement et déplace toutes les cartes Parcours et Mur en jeu d'un cran vers la droite ou vers la gauche. Le déplacement se fait latéralement et éloignent les cartes de la colonne du milieu, celle où se trouve la Scène. Les cartes qui se trouvent sur la colonne du milieu se déplacent d'un cran vers la droite ou vers la gauche en fonction de ce qu'a décidé le rockeur qui a joué la carte Wall of Death. Les cartes Ticket ne sont pas concernées par ce mouvement. Si en se déplaçant, une carte se superpose à une carte Ticket, cette carte est mise à la défausse. Une fois toutes les cartes déplacées, le jeu peut reprendre normalement.

2. La phase de choc: quand un rockeur joue une nouvelle carte Ready to Rock le Wall of Death se déclenche. Toutes les cartes Mur et Parcours se déplacent d'un cran vers la colonne du milieu, les rockeurs qui se trouvent à faible distance de la colonne du milieu sont écrasés et perdent deux de leurs prochaines actions. Si dans la colonne du milieu, des cartes Parcours et Mur se superposent, les cartes Murs sont mises à la défausse. Dans le cas où des cartes de même catégorie se superposent, c'est le rockeur qui a déclenché la phase de choc du Wall of Death qui décide laquelle des deux cartes reste en jeu. Les cartes Ticket ne sont pas concernées par ce mouvement. Si un rockeur se trouve sur une carte Ticket, il ne bouge pas.

Les cartes Ticket



Les cartes Ticket signalent le point de départ des rockeurs. Les cartes Ticket permettent d'aller dans toutes les directions et restent toujours en jeu.

Gagner la partie

Pour gagner une partie de Ready to Rock les rockeurs doivent placer une carte Parcours dont les personnages bras ouverts sont tournés vers la Scène devant celle-ci. Si devant la Scène se trouvent une ou plusieurs cartes Mur, un rockeur peut gagner en utilisant une carte Body Surfing et en atterrissant directement sur la Scène.

Conseils

Le jeu a tendance à séparer les cartes Flash des cartes Parcours. Faites donc particulièrement attention lorsque vous mélangez les cartes, sinon les parties risquent d'être déséquilibrées. Lorsque vous terminez une partie, mélangez d'abord entre elles les cartes que vous venez d'utiliser et ensuite mélangez-les avec les cartes de la pioche.