

READY TO Rock!

How Every concert should be!

Regole per 2 giocatori (unplugged version)



Introduzione

“Ready to Rock” è un gioco di carte che si ambienta in un concerto rock; l’obiettivo dei giocatori, i rockers, è quello di arrivare sotto palco partendo dal mixer. Il primo ad arrivare sotto palco con una delle sue pedine vince. **Per giocare in due rocker è necessario rimuovere dal mazzo le carte ‘Ear plugs’.**

Caratteristiche

Età: 14

Durata: 20-40 minuti.

Numero giocatori: 2.

Composizione del mazzo

Il mazzo è così composto:



115 carte da gioco, suddivise in:

- 35 carte Flash
- 70 carte Percorso.
- 7 carte Muro



12 carte Palco



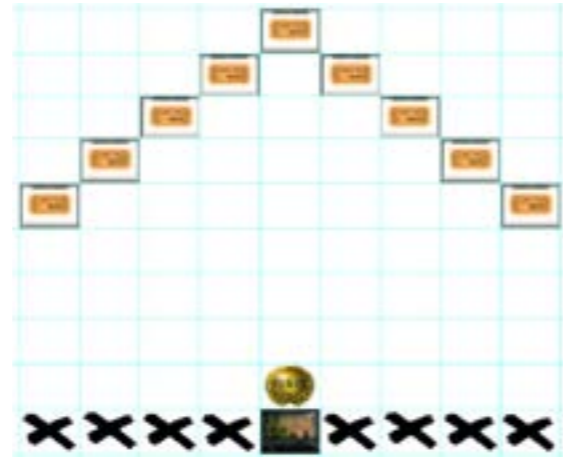
1 Vip Pass



9 Ticket.

Preparazione di una partita

Mischiate una carta Ticket e il VIP Pass il rocker che pesca il VIP Pass sarà il primo a partire. Disponete tutte le carte Ticket come nella figura a lato, il palco, ovvero l'arrivo, è a otto carte di distanza sotto la carta centrale. Dopo aver pescato **ciascuno quattro carte**, ogni rocker decide a turno da quale carta Ticket iniziare e vi posiziona sopra la prima pedina, i giocatori possono utilizzare una o più pedine contemporaneamente, scegliendo una posizione alla volta fino al riempimento di tutte e 9 le posizioni possibili. Il mazzo delle carte Palco viene messo sul Palco.



Turno di gioco

All'inizio di ogni turno si devono essere in banco 5 carte scoperte.

Ad ogni turno il rocker **pesca una carta dal mazzo o dal banco a sua scelta** e può compiere due azioni. Fare un'azione significa che il rocker utilizza una carta. Fuori dal proprio turno non si possono giocare carte né muovere la propria pedina. Non vi sono limiti al numero di carte che un rocker può avere in mano. Dal banco si può pescare solo ad inizio turno, in tutti gli altri casi (esempio con la carta birra) i giocatori devono pescare da mazzo. I rocker possono muovere gratuitamente, quando possibile, le proprie pedine all'inizio, durante e alla fine del loro turno.



Le carte Percorso

Le carte Percorso sono le carte che permettono al rocker di far avanzare la sua pedina tra la folla. Per passare da una carta Percorso a un'altra le carte devono essere vicine e ci deve essere continuità di percorso. Sotto potete vedere l'esempio di tre percorsi.

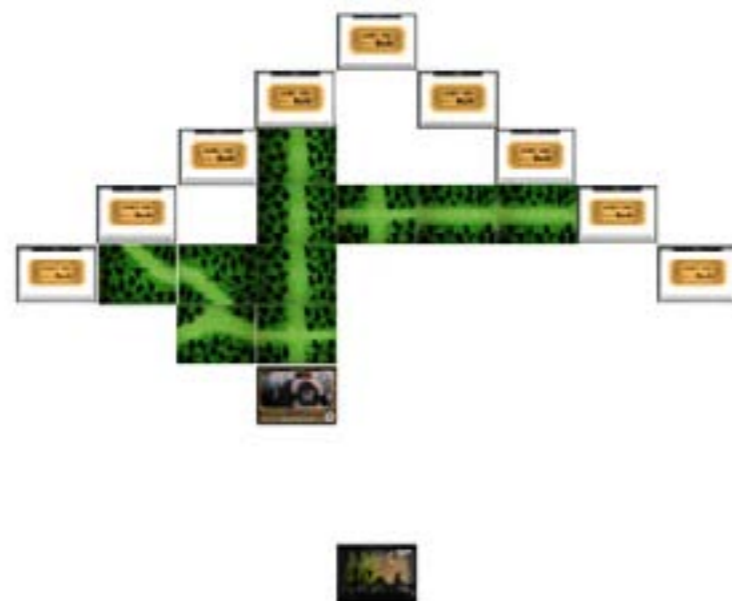
Disponendo le carte in senso orizzontale l'una davanti all'altra il rocker fa avanzare la sua pedina verso il Palco. Alla fine di ogni azione di ciascun rocker, le carte Percorso che non hanno pedine su di esse vengono voltate: la folla, infatti, dopo che il rocker è passato si ricompone. La posizione torna libera e se un altro rocker vorrà passare in quella posizione egli dovrà

giocare una nuova carta Percorso. Giocare una carta Percorso conta come un'azione.

Si può giocare una carta Percorso su un'altra carta Percorso: questo modifica la direzione in cui il personaggio può andare. Lo si fa su se stessi, ad esempio, per aggirare una carta Muro; oppure la si gioca sugli altri per intralciarli nel loro procedere.

Il verso nel quale guardano i personaggi disegnati sulle carte Percorso è ininfluente, la carta deve però essere giocata orizzontalmente.

Più rockers possono stare sulla stessa carta Percorso; nel proprio turno ci si può spostare sulle carte percorso adiacenti occupate da altri rockers e questo non conta come un'azione. Si possono giocare carte Percorso anche fuori dai bordi del concerto ma non oltre la linea del Palco (oltre le transenne).



Le carte Flash

Le carte Flash sono carte dall'effetto istantaneo, finito il loro effetto vengono messe nel mazzo degli scarti. Giocare una carta Flash conta sempre come un'azione.

I simboli delle carte Flash sono:



Pescare una carta,



Scartare una carta,



Scartare una carta flash



Avere un'azione in più:



Avere un'azione in meno,



Oppure, si deve scegliere tra i simboli di sinistra e quelli di destra,



Pescare una carta Palco,



Supera una carta Muro,



I simboli dopo hanno effetto su un altro rocker,



Spingi il rocker di una posizione,



Dopo, gli effetti a sinistra si attivano gli effetti a destra,

Le Carte Flash sono:



Smashed Beer: un rocker a tua scelta scarta due carte a sua scelta.



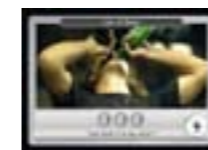
Flashing Tits: in questo turno un rocker ha a disposizione due azioni aggiuntive oppure pesca una carta. Giocare Flashing Tits conta come un'azione.



Beer: peschi due carte.



Groupies: in questo turno un rocker ha a disposizione tre azioni aggiuntive oppure pesca una carta. Giocare Groupies conta come un'azione.



Lots of Beer: peschi tre carte.



Piss Stop: peschi due carte ma perdi l'azione successiva, anche se fosse nel prossimo turno.



Shots on Fire: Pesca due carte poi scarta una carta a tua scelta.



Chemical Queue: peschi tre carte ma perdi le due azioni successive, anche se fossero in turni diversi.



Ear Plugs: questa carta deve essere rimossa dal mazzo quando si gioca in 2.



Ready to Rock: il rocker pesca e usa immediatamente una carta Palco; dopo che si sono risolti gli effetti di questa, pesca una carta.



Pushed Away: Pesca due carte poi questa carta permette di spingere un rocker su una carta a fianco. Se in quella posizione non ci sono carte percorso attive, chi gioca Pushed Away deve giocare una. Tra queste carte non è necessario che ci sia continuità di percorso. Se al termine dell'azione non ci sono rocker sulla carta di partenza, la carta si volta. Giocare pushed Away conta come un'azione. Giocare l'eventuale carta di arrivo NON conta come un'azione. Un rocker non può spingere se stesso.



Body Surfing: questa carta permette di passare in linea retta sopra una carta Muro; il rocker deve atterrare su una carta Percorso, se non c'è, deve giocare una. Per giocare body surfing la carta percorso di partenza deve avere il pubblico aperto verso la carta muro, mentre non ci sono vincoli sulla carta di arrivo. Se ci sono più carte Muro di fila, la carta body surfing permette di passare su tutte a patto che il movimento sia in linea retta. Se il rocker non può giocare la carta Percorso perché andrebbe messa al di là delle transenne, il rocker non può usare la carta body surfing. Se il rocker non può giocare la carta Percorso perché andrebbe messa sul Palco, il rocker può usare body surfing e vince la partita.

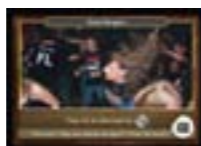
Le carte Muro

Le carte Muro sono carte permanenti, che bloccano il passaggio dei rockers. Giocare una carta Muro conta come un'azione. Sulle carte Muro non si possono giocare altre carte. Per oltrepassarle i rockers possono: aggirarle, metterle nel mazzo degli scarti o superarle con un body surfing. Le carte Muro possono essere giocate in un qualsiasi punto del concerto a patto che siano contigue a una carta Percorso o a un'altra carta Muro. Scartare una carta per mettere una carta Muro nel mazzo degli scarti conta come un'azione.

Le carte Muro sono di tre tipi:



Hell's Angels: vengono distrutti se un rocker scarta una carta Flash.



Headbaging: vengono distrutti se un rocker scarta una carta.



Mosh Pit: vengono distrutti solo se sul Palco viene suonata una Ballad.

Le carte Palco

Le carte Palco, identificate col simbolo della nota musicale, si pescano quando un rocker usa una carta flash Ready to Rock.



Fire Explosion: tutte le carte Percorso girano di 180°.



Ballad: tutte le carte Mosh Pit in gioco vengono messe nel mazzo degli scarti.



Circle Pit: i rockers si scambiano le carte in senso antiorario.



Special Guest: tutti i rockers pescano una carta.



Shitty Weather: tutti i rockers scartano una carta a loro scelta dalla loro mano.



Wall of Death: questa carta ha due fasi, la prima è la fase di divisione, la seconda di chiusura. Le carte interessate dal Wall of Death sono le carte Percorso e Muro, le carte Ticket sono invece immuni agli effetti di Wall of Death. Le pedine dei rockers seguono il movimento della carta sulla quale si trovano, se si trovassero su una carta Ticket, non si possono muovere.

1. La fase di divisione: questa fase si attiva subito e fa traslare a sinistra o a destra tutte le carte Percorso e Muro in gioco. Lo spostamento è laterale e fa allontanare le carte dalla colonna centrale (quella del Palco). Le carte che si trovano proprio sulla colonna centrale si spostano a destra o a sinistra a scelta di chi ha attivato il Wall of Death. Le carte Ticket non vengono influenzate da questo movimento. Se una carta, spostandosi, va a sovrapporsi a una carta partenza, viene scartata. Il gioco a questo punto ricomincia normalmente.
2. La fase di chiusura: quando un rocker gioca una nuova carta Ready to Rock scatta il Wall of Death. Tutte le carte Muro e Percorso traslano di una posizione verso la colonna centrale, il/i rocker/s che si trovano alla distanza minore dalla colonna centrale vengono schiacciati e perdono le loro prossime due azioni. Se nella colonna centrale si sovrappongono carte Percorso e carte Muro, le carte Muro vengono scartate. Nel caso si sovrapponessero carte dello stesso tipo, il rocker che ha fatto chiudere il Wall of Death decide quale mantenere in gioco. Le carte partenza non vengono influenzate da questo movimento: se un rocker si trova su una di esse non si muove.

Le carte Ticket



Le carte Ticket servono per segnare la partenza dei rockers. Le carte Ticket permettono di andare in ogni direzione e rimangono sempre in gioco.

Vittoria

Per vincere a Ready to Rock si deve mettere davanti al Palco una carta Percorso che abbia le persone aperte rivolte verso il Palco stesso. Se davanti al Palco vi sono una o più carte Muro, si può vincere usando una carta Body Surfing e atterrando direttamente sul Palco.

Consigli

Il gioco tende a dividere le carte Flash dalle carte Percorso; prestate perciò particolare attenzione nel mischiare il mazzo, altrimenti otterrete delle partite squilibrate. Quando finite una partita mischiate prima tra loro le carte utilizzate durante quella partita e solo dopo mischiatele col mazzo di carte ancora da pescare.