

READY TO **Rock!**

How Every concert should be!



Einleitung

“Ready to Rock” ist ein Kartenspiel, das während eines Rockkonzerts stattfindet. Das Ziel der Spieler (der Rocker) ist es, vom Mischpult aus die Bühne zu erreichen. Der erste Spieler, der die Bühne erreicht, hat das Spiel gewonnen.

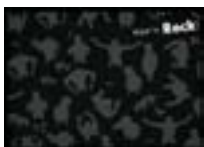
Spieldaten

Alter : ab 14 Jahren

Spieldauer : 20 bis 40 Minuten

Anzahl der Spieler : 3 bis 9 Spieler

Spielmaterial Das Spiel besteht aus



115 Spielkarten drei Kategorien :

38 Flash-Karten

70 Weg-Karten

7 Mauer-Karten



12 Bühnen-Karten



1 Vip Pass

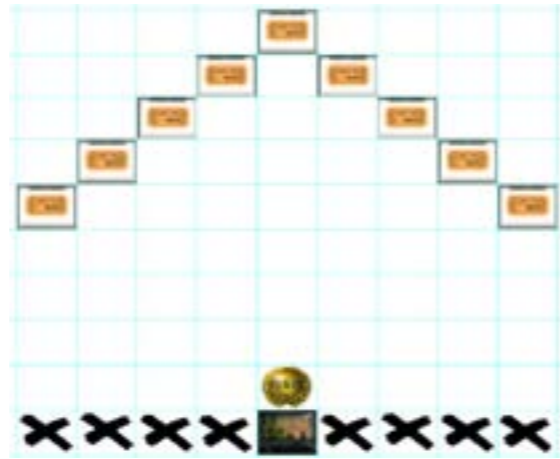


9 Ticket.

Vorbereitung

Mischt die Ticket-Karten und verteilt sie unter die Spieler bis ein Rocker in den Besitz der Vip-Pass-Karte kommt. Dieser Spieler beginnt das Spiel. Legt die Ticket-Karten so vor euch, wie ihr es im Schema beschrieben findet. Die Bühne, das heißt das Ziel, muss sich von der mittleren Ticket-Karte aus in einer Entfernung von 8 Karten befinden. Nachdem jeder Rocker nacheinander vier Karten gezogen hat, entscheidet jeder von euch, von welcher Ticket-Karte aus er beginnen möchte. Dazu stellt ihr eure Spielsteine auf die gewählte Karte. Die Bühnen-Karten befinden sich auf der Bühne.

Spielverlauf Pro Runde kann jeder Rocker eine Karte ziehen und zwei Aktionen ausführen. Jedes Mal, wenn ein Rocker eine Karte ausspielt, zählt dies als Aktion. Wenn ein Rocker nicht an der Reihe ist, kann er weder eine Karte ziehen, noch eine Aktion ausführen. Die Anzahl der Karten, die ein Rocker in der Hand hält, ist nicht begrenzt.

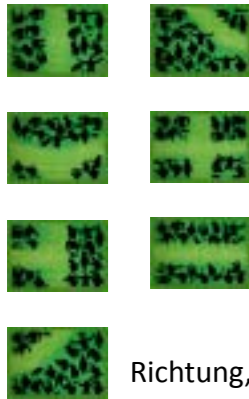


Spielverlauf

Pro Runde kann jeder Rocker eine Karte ziehen und zwei Aktionen ausführen. Jedes Mal, wenn ein Rocker eine Karte ausspielt, zählt dies als Aktion. Wenn ein Rocker nicht an der Reihe ist, kann er weder eine Karte ziehen, noch eine Aktion ausführen. Die Anzahl der Karten, die ein Rocker in der Hand hält, ist nicht begrenzt.

Die Weg-Karten

Mit den Weg-Karten kann ein Rocker seinen Spielstein durch die Menge auf die Bühne zu bewegen. Die Weg-Karten sehen wie folgt aus. Um den Spielstein von einer Weg-Karte auf eine anderen setzen zu können, müssen sich die beiden Karten nebeneinander befinden. Der Weg muss dabei offen sein. Im Folgenden findet ihr drei Beispiele.

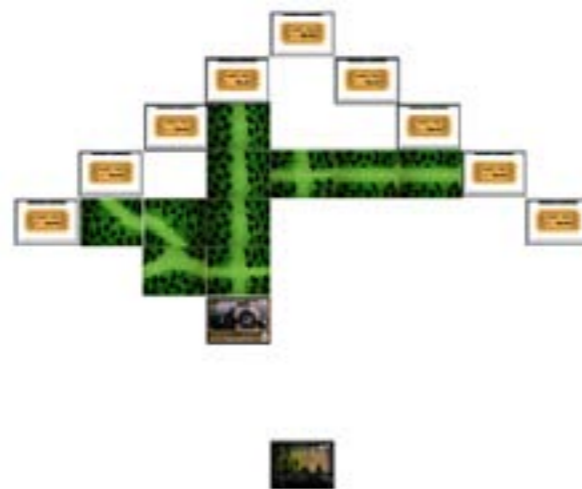


Indem ein Rocker seine Karte horizontal legt, kann er seinen Spielstein bis zur Bühne vorwärts bewegen. Nach jeder Aktion muss der Rocker, die Karten, auf denen sich kein Spielstein befindet umdrehen: Immer wenn ein Rocker sich den Weg durch die Menge gesucht hat, konstituiert sich diese neu. Wenn ein anderer Rocker passieren will, muss er eine neue Weg-Karte legen. Spielt ihr eine Weg-Karte aus, zählt dies als Aktion.

Ihr könnt auf eine Weg-Karte eine weitere Weg-Karte legen. Dadurch ändert sich die Richtung, in die der Spielstein gesetzt werden kann. Dadurch könnt ihr euren Weg beeinflussen, eine Mauer-Karte umgehen oder auch den Weg der anderen Spieler behindern. Wie ihr die Karten legt, das heißt in welche Richtung












die Personen auf den Karten blicken, ist egal. Ihr müsst aber darauf achten, dass die Karten horizontal gelegt werden.

Auf einer Weg-Karte können sich mehrere Rocker befinden. Ist ein Spieler an der Reihe, kann er seinen Spielstein auch auf eine benachbarte Weg-Karte stellen, wenn diese schon besetzt ist. Dies zählt nicht als Aktion. Die Weg-Karten könnten auch außerhalb der Grenzen des Konzertsbereichs gelegt werden, allerdings nicht oberhalb der Linie der Bühne.



Die Flash-Karten

Die Flash-Karten müssen sofort ausgeführt und danach aus dem Spiel genommen werden. Spielt ihr eine Flash-Karte aus, zählt dies als Aktion. Die Symbole auf den Flash-Karten haben folgende Bedeutung:

-  Der Rocker zieht eine Karte
-  Der Rocker legt eine Karte zurück
-  Der Rocker legt eine Flash-Karte zurück
-  Der Rocker darf eine zusätzliche Aktion ausführen
-  Der Rocker muss eine Aktion weniger ausführen
-  Wahl, der Rocker kann zwischen den Symbolen rechts und links wählen.
-  Der Rocker zieht eine Bühnen-Karte
-  Der Rocker kann über eine Mauer-Karte klettern.
-  Diese Karten kann Auswirkung auf einen anderen Rocker haben
-  Der Spielstein eines anderen Rockers kann versetzt werden.
-  Wurden die Symbole auf der linken Seite ausgeführt, werden sie Symbole auf der rechten Seite ausgeführt

Das sind die Flash-Karten :



Smashed Beer: Der Rocker deiner Wahl muss zwei Karten zurücklegen.



Flashing Tits: Während dieser Runde kannst Du entweder zwei zusätzliche Aktionen ausführen, oder eine zusätzliche Karte ziehen. Das ausspielen von Flashing Tits zählt als eine Aktion.



Beer: Ziehe zwei Karten.



Groupies: Während dieser Runde kannst Du entweder drei zusätzliche Aktionen ausführen, oder eine zusätzliche Karte ziehen. Das ausspielen von Groupies zählt als eine Aktion.



Lots of Beer: Ziehe drei Karten



Piss Stop: Du kannst zwei Karten ziehen, allerdings musst Du dafür eine Aktion weniger ausführen, auch wenn Du diese erst in der nächsten Runde hättest ausführen wollen.



Shots on Fire: Ziehe zwei Karten und lege dann eine Karten deiner Wahl zurück.



Chemical Queue: Du darfst drei Karten ziehen, allerdings musst Du dafür zwei Aktionen weniger ausführen, auch wenn Du diese während zwei verschiedener Runden hättest ausführen wollen



Ear Plugs: Der Rocker deiner Wahl wird bei der nächsten Runde zwei Aktionen weniger ausführen.



Ready to Rock: Der Rocker zieht eine Bühnen-Karte, die sofort wirksam wird. Danach zieht der Rocker eine weitere Karte



Pushed Away: Ziehe zwei Karten, Diese Karte erlaubt es Dir, den Spielstein eines Rockers auf eine benachbarte Karte zu verschieben. Befindet sich keine Weg-Karte in der Nähe, muss der Rocker der die Pushed-Away-Karte ausspielt, eine Weg-Karte legen. Der Weg zwischen den beiden Karten darf nicht durchgängig sein. Befindet sich am Ende dieser Runde kein Spielstein auf der Ausgangskarte, wird diese umgedreht. Spielst Du eine Pushed-Away-Karte aus, zählt dies als Aktion. Spielst Du eine Weg-Karte aus, gilt dies nicht als eine Aktion.



Body Surfing: Mit dieser Karte kannst Du über eine Mauer springen. Der Rocker muss auf einer Weg-Karte ankommen.

Wenn keine vorhanden ist, muss er eine legen. Gibt es mehrere Mauer-Karten, die zu überspringen sind, erlaubt es die Body-Surfing-Karte, diese zu überspringen. Damit muss die Bewegung allerdings geradlinig verlaufen. Kann der Rocker keine Weg-Karte legen, weil sich diese oberhalb der Linie der Bühne befinden würde, kann er die Body-Surfing-Karte nicht ausspielen. Kann der Rocker seine Weg-Karte nicht ausspielen, weil sich diese auf der Bühnen-Karte befinden würde, kann der Rocker die Body-Surfing-Karte ausspielen und hat das Spiel gewonnen. Für ein body surfing muss sich das Publikum auf der Weg-Karte, auf der sich der Spielstein befindet, in Richtung auf die Mauer-Karte öffnen. Für die Karte, auf der Du ankommst, gibt es in dieser Hinsicht keine Einschränkungen.

Die Mauer-Karten

Die Mauer-Karten bleiben aufgedeckt liegen. Sie blockieren den Weg der Rocker. Spielt ihr eine Mauer-Karte aus, zählt dies als Aktion.

Ihr dürft keine weiteren Karten auf die Mauer-Karten legen. Um an einer Mauer-Karten vorbei zu kommen, muss ein Rocker sie entweder umgehen, sie zur Seite legen oder sie mit einer Body-Surfing-Karte überspringen. Die Mauer-Karten können an jede Stelle gelegt werden, allerdings unter der Bedingung, dass sie sich neben einer Weg-Karte oder einer Mauer-Karte befinden.

Es gibt drei Arten von Mauer-Karten :



Hell's Angels: Diese Karte kann zur Seite gelegt werden, wenn Du gleichzeitig eine Flash-Karte ablegst.



Headbaging: Diese Karte kann zur Seite gelegt werden, wenn Du gleichzeitig eine Karte ablegst.



Mosh Pit: Diese Karte kann nur zur Seite gelegt werden, wenn eine Ballad auf der Bühne gespielt wird. Legst du eine Karte ab, um eine Mauer-Karte zur Seite zu legen, zählt dies als Aktion.

Die Bühnen Karten

Die Bühnen Karten, die an dem Noten-Symbol zu erkennen sind, werden gezogen, wenn ein Rocker eine Flash-Karte Ready to Rock benutzt.



Fire Explosion: Alle Weg-Karten müssen um 180° gedreht werden.



Ballad: Alle Mosh-Pit-Karten, die sich im Spiel befinden, werden zur Weite gelegt.



Circle Pit: Jeder Rocker gibt im umgekehrten Uhrzeigersinn seine Karten an seinen Nachbarn weiter.



Special Guest: Alle Rocker ziehen eine Karte.



Shitty Weather: Jeder Rocker legt eine Karte seiner Wahl zur Seite.



Wall of Death: Diese Karte umfasst zwei Phasen : Zunächst erfolgt die Trennung, dann der Schock. Die Wall-of-Death-Karte wirkt sich auf die Weg-Karten und die Mauer-Karten aus. Die Ticket-Karten sind nicht von der Wirkung der „Wall-of-Death“ Karte betroffen. Die Spielsteine der Rocker folgen der Bewegung der Karte, auf der sie sich befinden. Befinden sie sich auf einer Ticket-Karte, geschieht nichts.

1. Die Phase der Trennung. Diese Phase hat sofort Wirkung. Alle Weg- und Mauer-Karten, die sich im Spiel befinden, werden verschoben. Sie werden von der Mittellinie des Konzertbereichs aus um eine Stelle nach rechts oder links verschoben. Die Karten, die sich genau auf der Mitte befinden, können nach rechts und links verschoben werden. Darüber entscheidet derjenige, der die Wall-of-Death-Karte ausgespielt hat. Die Ticket-Karten sind nicht von dieser Bewegung betroffen. Wird dabei eine Weg- oder Mauer-Karte auf eine Ticket-Karte gelegt, so wird die Weg- oder Mauer-Karte zur Seite gelegt. Wurden alle Karten verschoben, geht das Spiel weiter.

2. Die Schock-Phase : Spielt ein Rocker eine neue Ready-to-Rock-Karte, wird die Wall-of-Death-Karte erneut aktiv. Alle Weg- und Mauer-Karten werden um eine Stelle auf die Mittellinie hin verschoben. Befindet sich ein Rocker in geringer Entfernung von der Mittellinie, wird er zerdrückt und verliert zwei seiner nächsten Aktionen. Überschneiden sich auf der Mittellinie Weg-Karten und Mauer-Karten, so werden die Mauer-Karten zur Seite gelegt. Überschneiden sich Karten des gleichen Typs, entscheidet der Rocker, der die Wall-of-Death-Karte ausgespielt hat, welche im Spiel bleibt. Die Ticket-Karten sind nicht betroffen. Befindet sich ein Rocker auf einer Ticket-Karte, geschieht nichts.



Die Ticket-Karten

Die Ticket-Karten sind der Ausgangspunkt der Rocker. Die Ticket-Karten erlauben es, in alle Richtungen zu gehen und bleiben immer im Spiel.

Das Spiel gewinnen

Um das Spiel Ready to Rock zu gewinnen, müssen die Rocker eine Weg-Karte setzen, auf der die Personen den Weg zur Bühne frei geben. Befindet sich vor der Bühne eine oder mehrere Mauer-Karten, kann ein Rocker gewinnen, indem er eine Body-Surfing-Karte benutzt, mit der er direkt auf der Bühne ankommt.

Hinweis

Während des Spiels besteht die Gefahr, die Flash-Karten von den Weg-Karten zu trennen. Um das Gleichgewicht zu erhalten achtet beim mischen der Karten darauf: Mischt nach dem Ende des Spiels die Karten, die ihr benutzt habt, und mischt diese schließlich mit den Karten, die sich noch auf dem Stapel befinden.