

READY TO **Rock!**

How Every concert should be!

Traductor Francesca Lavezzo



INTRODUCCIÓN

“Ready to rock” es un juego de cartas ambientado en un concierto de rock. El objetivo de los jugadores, los rockeros, es moverse desde la zona de la mesa de mezclas, hasta llegar al escenario. El primer jugador que llegue, gana.

CARACTERÍSTICAS

Edad recomendada: 14 años

Duración: 20-40 minutos

Número de jugadores: de 5 a 9.

COMPOSICIÓN DE LA BARAJA

La baraja se compone de:



115 cartas de juego divididas en:
38 cartas Flash,
70 cartas de recorrido,
7 cartas de pared.



12 cartas de escenario



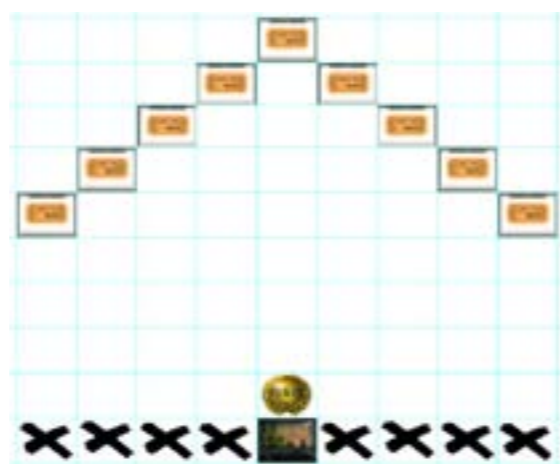
1 Vip Pass



9 entradas (ticket).

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Mezclar las cartas "entrada" con la carta "vip pass" y repartirlas entre los jugadores hasta que alguien reciba la carta "vip pass". Este jugador empieza a jugar. Ordenar las cartas "ticket" como se muestra en la imagen del lado. El escenario, o sea, la llegada, está a ocho cartas de la carta ticket central. Después de que cada jugador haya robado cuatro cartas del montón, cada rockero elige carta "ticket" donde comenzará su juego. Para hacer eso, pone su peón (la púa) encima de la carta ticket que eligió. La baraja de cartas "escenario" tiene que ser puesta en el escenario.

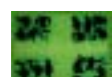


TURNOS DEL JUEGO

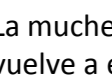
Cuando comienza su turno, el rockero roba una carta del montón y puede elegir entre dos acciones. Hacer una acción quiere decir que el jugador utiliza una carta. Fuera de su propio turno el jugador no puede jugar cartas, ni mover su púa. No hay límite en el número de cartas que un jugador puede tener en la mano.

LAS CARTAS RECORRIDO

Las cartas "recorrido" permiten al jugador mover su peón hacia adelante, a través de la muchedumbre. Para pasar de una carta recorrido a otra, las cartas tienen que estar cercanas y tiene que existir un recorrido sin interrupciones. He puesto abajo tres recorridos a modo de ejemplo.



Al colocar las cartas de manera horizontal, una carta delante de la otra, el rockero mueve adelante su púa para llegar al tablado. Cuando termine la acción de cada rockero, tenéis que dar la vuelta a las cartas recorrido que no llevan encima ningún peón.

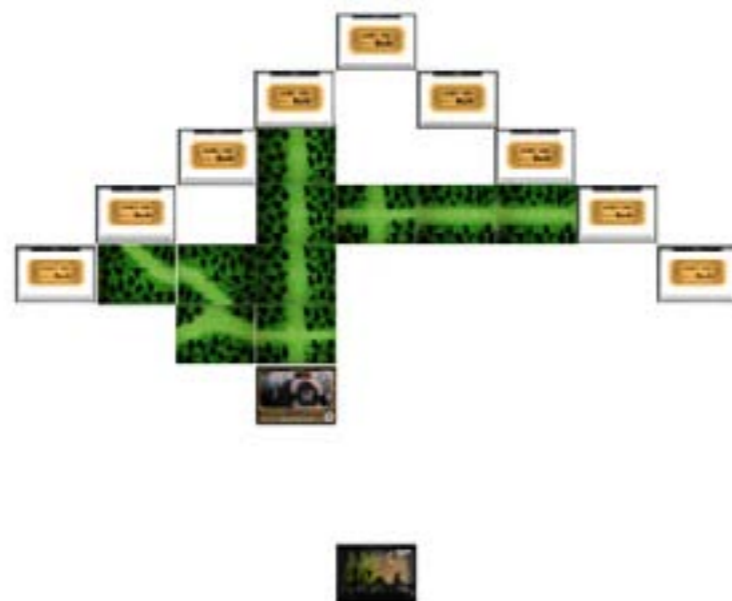


La muchedumbre, de hecho, se reúne otra vez después que el rockero haya pasado. Esa posición vuelve a estar libre para otro rockero que, si quiere ocuparla, tiene que jugar otra carta "recorrido". Utilizar una carta recorrido vale como una acción.

Podéis jugar una carta "recorrido" sobre otra carta recorrido. Este hecho cambia la dirección que un jugador puede tomar. Las podéis jugar sobre vosotros mismos, por ejemplo: cuando queréis rodear una carta pared; o bien para obstaculizar el movimiento de los otros jugadores.







La dirección en la que miran los personajes dibujados en las cartas "recorrido" es irrelevante, pero la carta tiene que ser jugada de manera horizontal.

Una carta "recorrido" puede estar ocupada por más que un jugador. En su turno, el jugador puede moverse sobre las cartas "recorrido" cercanas, ocupadas por otros rockeros; tenéis en cuenta que eso no tiene que ser contado como una acción, sino como una etapa de la acción misma. Podéis jugar cartas "recorrido" fuera del perímetro del concierto, pero sin sobrepasar el límite del escenario, o sea, más allá de la barrera de contención.



LAS CARTAS FLASH

Las cartas "flash" tienen un efecto instantáneo, al terminar sus efectos tienen que ser puestas a parte, en la baraja de las cartas eliminadas. Utilizar una carta "flash" vale siempre como hacer una acción. Los símbolos de las cartas "flash" son los siguientes:

-  robar una carta
-  descartarse de una carta
-  descartarse de una carta "flash"
-  tener una acción más
-  tener una acción menos
-  o bien, tenéis que elegir entre los símbolos a la izquierda y los a la derecha.
-  robar una carta "escenario"
-  sobrepasar una carta "pared"
-  los símbolos que siguen, tiene efecto en otro rockero
-  En primer lugar, se empuja el rockero adelante de una posición;
-  después de los efectos a la izquierda, se activan los efectos a la derecha

Las cartas flash son:



Smashed Beer: elige un rockero que tendrá que descartarse de dos cartas a su elección



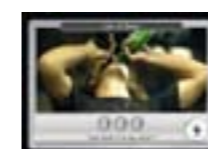
Flashing Tits: en este turno un rockero dispone de dos acciones más, o elige robar otra carta. Utilizar una carta flashing tits vale como hacer una acción.



Beer: roba dos cartas.



Groupies: en este turno un rockero dispone de tres acciones más, o elige robar otra carta. Jugar esta carta conta como una acción.



Lots of Beer: roba tres cartas.



Piss Stop: roba dos cartas, pero pierdes el acción siguiente, aunque sea el turno inmediato.



Shots on Fire: roba dos cartas y descártate de una a tu discreción.



Chemical Queue: roba tres cartas, pero vas a perder las dos acciones que siguen, aunque sean en turnos diferentes.



Ear Plugs: elige un rockero que pierda dos acciones en el próximo turno.



Ready to Rock: el rockero roba y utiliza en seguida una carta "escenario"; después que se hayan resuelto los efectos de esta, roba otra carta del montón.



Pushed Away: roba dos cartas, después empuja otro rockero sobre la carta que está al lado. Si en esa posición no hay cartas “recorrido” activas, quien juegue “pushed away” tiene que jugar una. Con estas cartas no es necesario garantizar una continuidad de recorrido.

Si al acabar la acción no hay rockeros sobre la carta inicial, tenéis que darle la vuelta. Jugar esta carta cuenta como una acción. Jugar la eventual carta de llegada NO cuenta como acción. Un rockero no puede empujarse a sí mismo.



Body Surfing: esta carta permite sobrepasar una carta pared en línea recta y el rockero tiene que llegar a una carta recorrido; si no hay, él tiene que jugar una. Para poder jugar “body surfing”, la carta “recorrido” de salida tiene que llevar la imagen del público abierto hacia la carta “pared”, de lo contrario no existe vínculo para la carta en la que se llega.

Si hay más de una carta “pared” contiguas, la carta body surfing permite sobrepasarlas todas, a condición de que el movimiento sea en línea recta. Si el rockero no puede utilizar una carta “recorrido”, porque tendría que ponerla más allá de la barrera de contención, el rockero no podrá utilizar la carta body surfing. Si el rockero no puede utilizar una carta recorrido, porque tendría que ponerla en el escenario, el rockero puede utilizar la carta body surfing y de esta manera va a ganar la partida.

LAS CARTAS PARED

Las cartas “pared” son permanentes y bloquean el paso a los rockeros. Utilizar una carta pared vale como hacer una acción. No podéis jugar otra carta encima de una carta pared. Para sobrepasarlas los rockeros pueden: doblarlas, ponerlas en la baraja de las cartas eliminadas o superarlas con un body surfing. las cartas pared pueden ser utilizadas en cualquier momento del concierto, a condición de que sean vecinas a una carta recorrido o a otra carta pared. Descartarse de una carta para poner una carta pared en al baraja de las cartas eliminadas cuenta como una acción. Las cartas pared son de tres tipos:



Hell's Angels: esta carta se destruye si el rockero se descarta de una carta flash



Headbaging: se destruye si el rockero se descarta de una carta.



Mosh Pit: se destruye solamente si en el tablado están tocando una balada (carta balad).

LAS CARTAS ESCENARIO

Las cartas “escenario”, identificadas por el símbolo de la nota musical, tienen que ser robadas cuando el rockero utiliza una carta flash ready to rock.



Fire Explosion: todas las cartas recorrido se voltea 180°.



Ballad: todas las cartas mosh pit en el juego tienen que ser puestas en la baraja de las cartas eliminadas.



Circle Pit: los rockeros intercambian sus cartas en sentido antihorario.



Special Guest: todos los rockeros roban una carta.



Shitty Weather: todos los rockeros se descartan de una carta a sus discreción, eligiendo entre las que llevan en sus mano.



Wall of Death: esta carta tiene dos fases: la primera es de apertura, la segunda es de cierre. La carta “Wall of death” tiene efectos en las cartas “recorrido” y las cartas “pared”. Sin embargo, no funciona con las cartas “entrada”. Los peones de los rockeros siguen el movimiento de la carta que ocupan. Si un peón estuviera sobre una carta “entrada” no podrá moverse.

1. La fase de apertura. Esta fase se activa en seguida y determina un movimiento hasta la derecha o hasta la izquierda de todas las cartas “recorrido” y “pared”. El desplazamiento es lateral y aleja las cartas de la columna central (la del escenario). Las cartas que se encuentran justo en la columna central, se mueven hacia la derecha o la izquierda, según lo que elige quien jugó la carta “wall of death”. Este movimiento no influye en las cartas “entrada”. Si una carta en su movimiento se sobrepone a una carta de salida, hay que descartarse de ella. El juego sigue.

2. La fase de cierre. Cuando un rockero juega otra carta “ready to rock” se activa en seguida un “wall of death”. Todas las cartas “recorrido” y “pared” se mueven hacia el centro. Los rockeros que se encuentren más cerca de la columna central sufren un aplastamiento y, en consecuencia, pierden dos acciones en el turno que sigue. Si en la columna central se sobrepone cartas “recorrido” y cartas “pared”, hay que eliminar las cartas “pared”. Si se sobrepone cartas del mismo tipo, el rockero que hizo cerrar el “wall of death” elige qué cartas mantener en el juego. Este movimiento no influye en las cartas de salida, o sea, si un rockero se encuentra sobre una de esas, no tiene que moverse.



LAS CARTAS ENTRADA (TICKET)

Las cartas “entrada” (ticket) sirven para marcar la partida de los rockeros. Las cartas “entrada” permiten moverse en todas las direcciones y nunca salen del juego.

VICTORIA

Para ganar al juego “Ready to rock” hay que poner delante del escenario una carta “recorrido”, que tenga la imagen de la gente abierta y que mire al escenario. Si delante del escenario hay una o más cartas “pared”, podéis ganar utilizando una carta “body surfing” que permite llegar sobre el escenario.

CONSEJOS

El juego tiende a separar las cartas “flash” de las cartas “recorrido”, por eso tened cuidado con la mezcla de la baraja, de lo contrario, iréis a obtener partidos sin resultado. Al acabar un partido, mezclad entre sí primero las cartas utilizadas y después, esas cartas junto con esas cartas que quedan inutilizadas durante el último partido.