

we will **Rock** you

RHYTHMUS IST ALLES!

Ein Spiel von **Gabriel Ecoutin**
Illustrationen von **Stéphane Escapa**
Für **4 bis 12 Spieler** ab **10 Jahren**

SPIELMATERIAL

- diese Spielanleitung
- 40 **Gesten**-Karten
- 10 **Felsen**-Karten



ZIEL DES SPIELS

Ihr versucht, Handgesten aneinanderzureihen und dabei im Rhythmus zu bleiben, ohne einen Fehler zu machen. Wer einen Fehler macht, bekommt als Strafe eine **Felsen**-Karte. Wer am Ende der Partie die wenigsten davon hat, gewinnt.

VORBEREITUNG



Mischt jeweils die **Gesten**- und die **Felsen**-Karten und legt sie als separate Stapel auf den Tisch.

Jeder von euch zieht eine **Gesten**-Karte und legt sie offen vor sich hin. Schaut euch alle offenen **Gesten**-Karten genau an.

SPIELABLAUF

SCHRITT 1

Macht alle gleichzeitig denselben Rhythmus nach: Klatscht dafür zwei Mal auf die Knie und ein Mal in die Hände – wie bei dem Song *We Will Rock You* von *Queen*. (Bild 1)

Wiederholt Schritt 1 am besten so oft, bis ihr alle im gleichen Takt klatscht, bevor ihr mit dem nächsten Schritt fortfahrt.

SCHRITT 2

Wer das beste Rhythmusgefühl hat, beginnt die erste Gestenreihe:

- Wenn er in die Hände klatschen müsste, macht er stattdessen die Geste seiner eigenen **Gesten-Karte**. (Bild 2)
- Danach klatscht er zusammen mit den anderen wieder zwei Mal auf die Knie. (Bild 3)
- Zum Schluss bestimmt er den nächsten Spieler, indem er dessen Geste macht. (Bild 4)



SCHRITT 3

Wenn du so bestimmt wurdest:

- Klatsche wie alle anderen zwei Mal auf die Knie. (Bild 5)
- Dann machst du deine Geste. (Bild 6)
- Klatsche erneut wie alle anderen zwei Mal auf die Knie. (Bild 7)
- Und bestimme dann wieder den Nächsten, indem du seine Geste machst. (Bild 8)

So geht es immer weiter!



ACHTUNG!

- 1 Während du deine Geste machst, halten die anderen den Rhythmus bei: Sie klatschen zwei Mal auf die Knie und ein Mal in die Hände.
- 2 Wenn du den Nächsten bestimmst, darfst du auch denjenigen bestimmen, der vor dir dran war, aber nicht dich selbst.

- ③ Wenn jemand bestimmt wird, der mehrere **Gesten**-Karten hat, muss er die Geste machen, mit der er bestimmt wurde.

Wenn du einen Fehler machst (weil du z. B. eine falsche Geste machst oder nicht bemerkst, dass du bestimmt wurdest), wirst du von einem Felsen getroffen:

- Gib eine oder mehrere deiner **Gesten**-Karten an einen Mitspieler deiner Wahl.
- Zieh dann eine neue **Gesten**-Karte und leg sie offen vor dich hin.
- Decke danach die oberste **Felsen**-Karte vom Stapel auf und lies sie laut vor.
- Führe den Effekt der Karte aus und leg sie mit der **Felsen**-Seite nach oben vor dich hin. Wenn du den Effekt nicht sofort ausführst (bei den Karten *Uff!* und *Und Tschüss!*), lass sie mit dem Text nach oben vor dir liegen, bis du sie ausgeführt hast.

Dann startet ihr den Rhythmus von Neuem und du machst deine neue Geste und bestimmst wie üblich den nächsten Spieler.

Spielende



Sobald die zehnte **Felsen**-Karte aufgedeckt wurde, endet die Partie. Dann zählt jeder seine **Felsen**-Karten, auch diejenigen, die noch mit der Textseite nach oben vor euch liegen. Wer die meisten **Felsen**-Karten hat, verliert, und wer die wenigsten **Felsen**-Karten hat, gewinnt. (Bei Gleichstand gewinnen mehrere!)



Hinweise

- In eurer ersten Partie könnt ihr die Effekte der **Felsen**-Karten auch erst mal ignorieren.
- Ihr könnt jederzeit die Geschwindigkeit anpassen, wenn es euch zu schnell oder zu langsam geht.



Variante

Rockstar (nur für Experten):

In dieser Variante macht ihr nicht nur eine Gesten-Reihe, sondern währenddessen auch noch eine Reihe mit euren Namen!

Wer als Erstes eine Geste macht, muss:

- 1) seinen eigenen Vornamen sagen, während er seine eigene Geste macht,
- 2) und den Vornamen eines anderen Spielers sagen, während er den Nächsten mit einer Geste bestimmt.

Aber Achtung! Der zweite Vorname kann der Vorname des Spielers sein, dessen Geste gemacht wurde, es kann aber auch der Name von jemand anderem sein. In diesem Fall gibt es zwei unabhängige Rhythmusreihen: Eine, die durch die Geste bestimmt wird, und eine, die durch den Vornamen bestimmt wird!

Dabei können sich die beiden Reihen kreuzen, überschneiden, wieder miteinander verbinden und wieder auseinander gehen, bis jemand einen Fehler macht. Ihr müsst also eure Augen und Ohren offen halten, und dabei noch im Takt bleiben. Einfach, nicht wahr?

DANKSAGUNGEN DES AUTORS

Vielen Dank an meine Familie, die als Versuchskaninchen gedient hat: Colette, Xavier, Dorothee, Manon, Paul und Bertrand sowie an Geneviève Buchet Audigier.

Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany:

Sebastian Klinge, Veronika Stallmann, Niklas Tessmer



Besucht uns unter
WWW.COCKTAILGAMES.COM

Cocktail Games - 2, rue du Hazard - 78000 Versailles