

# Palce w Pralce - Rhythm and Ball – We Will Rock You



## Tartalom:

2 játékszabálykártya  
40 jelzéskártya  
10 ágyúgolyókártya

## A játék célja:

A játékosoknak ritmusra kell tapsolniuk, majd láncban jelzéseket mutogatniuk anélkül, hogy hibáznának. Minden hibát ágyúgolyókártyával büntetünk. Akinek ezekből a játék végén a legtöbb van, az a vesztes.

## Előkészületek:

Keverjük meg a jelzés- és az ágyúgolyókártyákat, és külön-külön helyezzük őket az asztalra (a jelzéskártyákat felirattal felfelé)!

Osszunk minden játékosnak egy jelzéskártyát, amelyet képpel felfelé kell magunk elé helyezni.

Tegyük a „Palce w Pralce (Rhythm and Ball) 8 lépésben” kártyát az aszal közepére. Ezen egy példát láthatunk a játék kezdéséhez.

## A játék:

### 1. lépés

Minden játékos ugyanazt a ritmust ismételteti: kétszer a térdükre ütnek és egyszer tapsolnak, pontosan a Queen „We Will Rock You” című számának ritmusára. Ajánlott az elején többször megismételni az első lépést, mielőtt belekezdzenék a sorozatba, hogy mindenki átvegye a ritmust.

### 2. lépés

- Az a játékos kezdi a sorozatot, akinek a legjobb ritmusérzéke van.
- Taps helyett ő a jelét fogja mutatni
- Kétszer újra ráüt a térdére
- Átadja a kört egy másik játékosnak úgy, hogy taps helyett az illető (egyik) jelét fogja mutatni.

### 3. lépés

A kiválasztott játékos:

- Kétszer a térdére üt, mint a többi játékos
- Válaszol ugyanazt a jelet mutatva
- Kétszer újra a térdére üt, mint a többiek
- Az előzőek szerint egy új játékosnak adja át a kört, tehát egy másik játékos (egyik) jelét mutatja.

## Vigyázat:

- 1) Amíg egy játékos jeleket mutogat, a többieknek tartaniuk kell a ritmust a térdükre ütve és tapsolva!
- 2) Az aktuális játékos mutathatja újra az őt hívó játékos jelét, de a sajátját nem.
- 3) Amikor a hívott játékosnak több jele van, azzal a jellel kell válaszolnia, amellyel őt hívták.

Ha egy játékos hibázik (rossz ritmus, elfelejti a jelét, stb.):

- Átadja egy vagy több jelzékártyáját bármelyik másik játékosnak.
- Húz egy új jelzékártyát és maga elé helyezi, képpel felfelé.
- Felfordítja az első ágyúgolyóártyát és hangosan felolvassa.
- Végrehajtja az utasítást, mielőtt maga elé helyezi (az ágyúgolyók oldalára). Ha később kell használnia (UFF! (OUF!) vagy PA PA (BYEBYE)), maga előtt tartja (szöveggel felfelé) látható helyen. Ez ágyúgolyóként számítani fog a játék végén.

Kezdődhet az új kör: a játékosok újra elkezdik a ritmust, és az utoljára hibázott játékos kezdi az új sorozatot az új jelével.

### **A játék vége:**

Amikor a 10. és egyben utolsó ágyúgolyóártya is kiosztásra került, a játék befejeződik. Megszámoljuk az összes ágyúgolyóártyát, beleértve azokat is, melyek akciói nem kerültek végrehajtásra. A vesztes(ek) az a játékos, akinek a legnagyobb számú ágyúgolyóártyája van. A nyertes(ek) pedig az, akinek a legkevesebb van.

### **Tanács a szerzőtől:**

- 1) Az első játék előtt, vagy egy olyan játék előtt, ahol sokan játszottok, mutasd be a 40 jelzékártyát és a nekik megfelelő jelzéseket.
- 2) Ha sok a kezdőjátékos, lassíthatok a ritmuson, vagy gyorsíthatok, ha túl sokáig tart a kör hibázás nélkül.

### **Tanács a kiadótól:**

Nem feltétlen szükséges használni az ágyúgolyókon lévő utasításokat. Ebben az esetben mikor egy játékos büntetésként ágyúgolyót kap, akkor egyszerűen leteszi maga elé az asztalra.

### **Ágyúgolyómester változat(különösen gyakorlott játékosok számára):**

A jelzésekkel párhuzamosan a játékosok keresztnevei is körbejárnak. Az első játékosnak, aki a kört kezdi, a következőt kell tennie:

- 1) Mikor a jelzést mutatja, be kell mondania a saját keresztnevét.
- 2) Mikor egy másik játékos jelét mutatja, egy másik játékos keresztnevét kell bemondania.

De vigyázat, a játékos, akinek keresztnevét bemondták, lehet:

- ugyanaz a játékos, akit a jellel hívtak következőnek;
- egy másik játékos. Ebben az esetben két ideiglenesen egymástól független lánc alakul ki (jelek és keresztnevek).

Ebben az esetben 2 lánc fejlődik, keresztezi egymást, egyesül, szétválik... amíg az egyik játékos meg nem törli őket. Tehát ahhoz, hogy ne veszíts, követned kell a jeleket a szemekkel és meghallani a keresztneveket. Ez egyszerű, nem?

Erre a változatra is az alapjáték szabályai vonatkoznak.

Fordítás: X-ta  
Társasjátékbolt Kecskeméten: <http://www.jatekmester.com/>

