

ROCK BAND



4-10 ans



2 à 4 joueurs



40 cartes



But du jeu : être le premier à constituer son groupe avec 1 batteur, 1 bassiste, 1 chanteur et 1 clavier.

Principe du jeu : Vous devez créer un groupe de 4 musiciens différents. Pour cela il vous faudra d'abord pêcher leurs poissons favoris pour les attirer !

Préparation du jeu : Constituez 4 piles par type de musicien : batteur, clavier, chanteur et bassiste. Les piles sont posées en ligne, au centre des joueurs, face visible.

Mélangez les cartes «pêche» et posez-les en pile, face cachée. Retournez les 3 premières cartes en ligne à côté, face visible.



Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Il choisit une des 3 cartes «pêche» retournée à côté de la pile et la pose, face visible, devant lui. Il retourne alors une nouvelle carte «pêche» qu'il pose face visible à la place de celle qu'il a prise.

Grâce à la carte qu'il vient de prendre, le joueur peut, éventuellement, recruter un musicien.

Recruter un musicien :

- Si le joueur a devant lui les poissons nécessaires au recrutement d'un musicien : il prend devant lui la carte du musicien et rejette la ou les carte(s) «pêche» qu'il a utilisée(s) pour son recrutement sous la pioche «pêche», puis la main passe au joueur suivant.

A son tour de jeu, un joueur peut recruter un des 4 musiciens présents en haut



des piles. Dès qu'un musicien est recruté, sa carte est prise et laisse apparaître un nouveau musicien en haut de la pile.

Les joueurs recrutent :

- un seul musicien par type d'instrument
- un seul musicien par tour de jeu.

- Si le joueur n'a pas les cartes «pêche» nécessaires au recrutement d'un musicien, la main passe au joueur suivant.

Les cartes «pêche» spéciales : La majorité des cartes «pêche» représentent les poissons préférés des musiciens. Il existe néanmoins 2 autres types de cartes «pêche» :



. Le poulpe : il est exquis et remplace n'importe quel autre poisson.

. La canne à pêche : grâce à elle, un joueur peut voler une carte «pêche».

Il prend tout de suite la carte «pêche» qui l'intéresse dans le jeu d'un adversaire et rejette la carte «canne à pêche» au-dessous de la pioche «pêche».

Fin de la partie : Dès qu'un joueur a constitué un groupe entier en recrutant son 4ème musicien différent, il remporte la partie.

Auteur : Théo Rivière

DJECO

ROCK BAND



4 – 10 years old



2 to 4 players



40 cards



Aim of the game: Be the first to set up your band with 1 drummer, 1 bass player, 1 singer and 1 keyboard player.

How the game works: You have to create a band with 4 different musicians. To do this, you must first catch their favourite fish in order to attract their attention!

Game set-up: Make 4 piles, one for each type of musician: drummer, keyboard player, singer and bass player. The piles should be placed in a line, face up, in the centre of the players. Shuffle the 'fishing' cards and place them in a pile, face down. Turn over the first 3 cards and place them in a line to the side, face up.



How to play: The youngest player starts, followed by the other players in clockwise order. The player picks one of the 3 'fishing' cards turned over next to the pile and places it in front of them, face up. They then turn over a new 'fishing' card and place it, face up, in the place of the card they just took.

Using the card they just picked, the player might be able to recruit a musician.

Recruiting a musician:

- If the player has the fish required to recruit a musician in front of them, they take the musician card in question and place it in front of them, returning the 'fishing' card or cards they used to recruit the musician to the bottom of the 'fishing' pile. Play then passes to the next player.

During their turn, a player can only recruit one of the 4 musicians on top of the piles. Once a musician has been recruited, the card in question is taken and a new musician appears in its place.

Players can only recruit:

- One musician per type of instrument.
- One musician per turn.



- If the player lacks the necessary 'fishing' cards to recruit a musician, play passes to the next player.

Special 'fishing' cards: Most of the 'fishing' cards represent the musicians' favourite fish. There are, however, 2 other types of cards:



- . The octopus: a delicious treat that can substitute any other fish.

- . The fishing rod: this allows a player to steal a 'fishing' card. The player takes the 'fishing' card that interests them at once from another player's hand and returns the 'fishing rod' card back to the bottom of the 'fishing' pile.

End of the game: As soon as a player has formed a complete band by recruiting their 4th different musician, they win the game.

A game by Théo Rivière.

DJECO



4-10 Jahre

ROCK BAND



2-4 Spieler



40 Karten (16 Pinguinkarten, 24 Angelkarten)



Spielprinzip: Du stellst eine Band mit vier verschiedenen Pinguin-Musikern zusammen. Um das zu schaffen, musst du zunächst die Lieblingsfische der Pinguine fangen, um sie anzulocken!

Ziel des Spiels: Stell als Erster eine Pinguin-Band mit vier verschiedenen Musikern zusammen: 1 Schlagzeuger, 1 Bassist, 1 Sänger und 1 Keyboarder.

Spielvorbereitung: Bildet aus den 16 Pinguinkarten 4 Stapel mit den 4 unterschiedlichen Musikern: ein Schlagzeuger-Stapel, ein Bassisten-Stapel, ein Sänger-Stapel und ein Keyboarder-Stapel.

Die Stapel legt ihr offen nebeneinander in die Tischmitte. Mischt die Angelkarten und legt sie in einem verdeckten Stapel daneben. Deckt die obersten drei Karten des Angelstapels auf und legt sie offen unterhalb der Pinguinkarten ab.



Spielverlauf: Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen einzeln nacheinander im Uhrzeigersinn. Wenn du am Zug bist, nimmst du eine der 3 Angelkarten und legst sie offen vor dir ab. Dann deckst du eine neue Angelkarte auf und legst sie an den Platz, von dem du eben eine Karte genommen hast. Die gewählte Karte kann dir vielleicht helfen, einen Musiker anzulocken!

Musiker anlocken

• Hast du die richtigen Fische vor dir liegen, um einen der Musiker anzulocken, nimmst du dir die entsprechende Pinguinkarte und legst sie vor dir ab. Die Fische, die du dafür benutzt hast, legst du verdeckt unter den verdeckten Angelkarten-Stapel. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. In deinem Zug kannst du nur einen Musiker anlocken. Hast du einen Musiker angelockt, nimmst du dessen Karte und eine neue erscheint an dessen Stelle. Ihr dürft nur:



- einen Musiker pro Zug anlocken und
- einen Musiker pro Instrumenten-Typ haben.

• Hast du nicht die nötigen Fische, um einen Musiker anzulocken, ist der nächste Spieler am Zug.

Spezial-Angelkarten: Die meisten Angelkarten zeigen die Lieblingsfische der Musiker. Es gibt aber 2 besondere Karten:



. Der Oktopus: eine Köstlichkeit für die Pinguine. Er kann als Joker jeden Fisch ersetzen.

. Die Angel: Mit dieser Karte kannst du einen Fisch „klauen“. Du nimmst den Fisch, den du haben möchtest, von einem anderen Spieler und legst die Angel verdeckt zurück unter den Angelkarten-Stapel.

Spielende: Sobald du eine komplette Band mit vier verschiedenen Musikern angelockt hast, gewinnst du das Spiel.

Ein Spiel von Théo Rivière

ROCK BAND



4 – 10 años



de 2 a 4 jugadores



40 cartas



Objetivo del juego: ser el primero en formar un grupo de música compuesto por 1 batería, 1 bajo, 1 cantante y 1 teclado.

Bases del juego: crear un grupo compuesto por 4 músicos diferentes. Para ello, primero hay que atraerlos pescando sus peces favoritos.

Preparación del juego: formar 4 pilas por tipo de músico: batería, teclado, cantante y bajo. Colocar cada pila boca arriba y en fila en medio de los jugadores. Barajar las cartas «pesca» y colocarlas en una pila boca abajo junto a las otras. Dar la vuelta a las 3 primeras cartas de la pila y ponerlas en fila al lado.



Desarrollo del juego: empieza el jugador más joven y, luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. Este elige una de las 3 cartas «pesca» que están boca arriba al lado de la pila y se la pone delante. A continuación, da la vuelta a otra carta de la pila «pesca» y la pone boca arriba en el mismo lugar en el que estaba la carta que ha cogido. Gracias a la carta que acaba de coger, el jugador puede seleccionar un músico.

Seleccionar un músico:

- Si el jugador tiene delante los peces necesarios para atraer a un músico, coge la carta en cuestión y se deshace de las cartas «pesca» que ha utilizado para atraerlo colocándolas debajo de la pila «pesca». Luego, el turno pasa al jugador siguiente.

Durante cada turno, los jugadores solo pueden atraer a 1 de los 4 músicos



presentes en la parte superior de las pilas. Una vez que se ha añadido el músico a un grupo, se coge la carta en cuestión para revelar un nuevo músico.

Los jugadores seleccionan:

- un único músico por turno,
- un único músico por tipo de instrumento.

- Si el jugador no tiene las cartas «pesca» necesarias para atraer a un músico, el turno pasa al jugador siguiente.

Las cartas «pesca» especiales: la mayoría de las cartas «pesca» representan los peces preferidos de los músicos. No obstante, existen 2 tipos de cartas más:



. el pulpo: es un manjar exquisito, por lo que sustituye al resto de los peces,

. la caña de pescar: gracias a ella, los jugadores pueden robar una carta

«pesca». El jugador que se la lleva coge inmediatamente la carta «pesca» que le interesa de la mano de sus contrincantes y deja la carta «caña de pescar» debajo de la pila «pesca».

Fin de la partida: cuando uno de los jugadores forma un grupo completo de 4 músicos, gana la partida.

Un juego de Théo Rivière.

DJECO

ROCK BAND



4– 10 anos



2 a 4 jogadores



40 cartas



Objetivo do jogo: Ser o primeiro a formar um grupo musical com 1 baterista, 1 baixista, 1 cantor e 1 pianista.

Princípio do jogo: Deve criar um grupo de 4 músicos diferentes. Para isso, é preciso pescar os peixes de que eles gostam para atraí-los!

Preparação do jogo: Formar 4 montes para cada categoria de músico: baterista, pianista, cantor e baixista. Os montes devem ser alinhados lado a lado, no centro dos jogadores, face das cartas visíveis. Baralhar as cartas de “pesca” e colocá-las em monte, voltadas para baixo. Voltar as 3 primeiras cartas e colocá-las alinhadas lado a lado.



Como jogar: É o jogador mais novo que começa, em seguida joga-se no sentido dos ponteiros de um relógio. Ele escolhe uma das 3 cartas “pesca” voltadas e pousadas ao lado do monte e coloca essa carta, face visível, à sua frente. Em seguida volta outra carta “pesca” que coloca, face visível, no lugar da carta que ele apanhou.

Graças à carta que acabou de apanhar, o jogador pode, eventualmente, recrutar um músico.

Recrutar um músico:

• Se o jogador tem à sua frente os peixes necessários para recrutar um músico então pega na carta do músico à sua frente e coloca a ou as cartas “pesca” que utilizou para recrutar o músico sob o monte de cartas “pesca”, depois passa a vez ao jogador seguinte.

Em cada jogada, o jogador só pode recrutar um dos 4 músicos presentes no cimo dos montes de cartas. Assim que um músico é recrutado, a sua carta é retirada do monte para deixar aparecer outro músico.

Os jogadores recrutam:

- Apenas um músico por jogada.
- Apenas um músico por categoria de instrumento.

• Se o jogador não tem as cartas “pesca” necessárias para recrutar um músico, passa a vez ao jogador seguinte.



Cartas “pesca” especiais: A maioria de cartas “pesca” representa os peixes favoritos dos músicos. Mas existem 2 outras categorias de cartas:



. O polvo que é suculento e substitui todos os peixes.

. A cana de pesca que possibilita ao jogador roubar uma carta “pesca”.

Com ela o jogador apanha imediatamente a carta “pesca” que lhe interessa, no jogo de um adversário, e coloca a carta “cana de pesca” sob o monte “pesca”.

Fim do jogo: Assim que um dos jogadores tiver formado o grupo, ao recrutar o seu 4º elemento, ganha a partida.

Um jogo de Théo Rivière.

ROCK BAND



4 – 10 anni



da 2 a 4 giocatori



40 carte



Scopo del gioco: formare per primi un gruppo con 1 batterista, 1 bassista, 1 cantante e 1 tastierista.

Principio del gioco: creare un gruppo con 4 musicisti diversi. Per farlo, prima occorre pescare i loro pesci preferiti per attirarli!

Preparazione del gioco: formare 4 pile per tipo di musicista: batterista, tastierista, cantante e bassista. Posizionare le pile formando una linea, al centro tra i giocatori, con le carte scoperte. Mischiare le carte pesca e metterle in una pila, coperte. Girare le prime 3 carte della linea a fianco, scoperte.



Svolgimento del gioco: il giocatore più giovane inizia, poi si gioca in senso orario. Sceglie una delle 3 carte pesca girate a fianco della pila e la appoggia, scoperta, davanti a sé. Gira quindi una nuova carta pesca che appoggia scoperta al posto di quella che ha preso.

Grazie alla carta che ha appena preso il giocatore può reclutare un musicista.

Reclutare un musicista:

• se il giocatore ha davanti a sé i pesci necessari per reclutare un musicista: prende la carta del musicista davanti a sé e rimette la o le carta/e pesca che ha utilizzato per il reclutamento sotto il mazzo pesca, poi il gioco passa al giocatore successivo.

Durante il proprio turno, un giocatore può reclutare solo uno dei 4 musicisti



presenti in cima alle pile. Quando un musicista viene reclutato, il giocatore prende la sua carta, lasciando apparire un nuovo musicista.

I giocatori reclutano:

- un solo musicista per turno di gioco;
- un solo musicista per tipo di strumento.

• Se il giocatore non ha le carte pesca necessarie per reclutare un musicista, il gioco passa al giocatore successivo.

Le carte pesca speciali: la maggior parte delle carte pesca rappresentano i pesci preferiti dei musicisti. Tuttavia, esistono 2 altri tipi di carte:



. il polipo: essendo squisito, sostituisce qualsiasi altro pesce;

. la canna da pesca: permette di "rubare" una carta pesca.

Il giocatore prende subito la carta pesca che desidera dal gioco dell'avversario e rimette la carta canna da pesca sotto il mazzo pesca.

Fine del gioco: quando un giocatore ha formato un gruppo completo reclutando il suo 4° musicista diverso, vince la partita.

Un gioco di Théo Rivière.

DJECO

ROCK BAND



4 - 10 jaar



2 tot 4 spelers



40 kaarten



Doel van het spel: Als eerste een band vormen met 1 drummer, 1 bassist, 1 zanger en 1 toetsenist.

Spelprincipe: Je moet een band vormen met 4 verschillende muzikanten. Daarvoor moet je eerst hun favoriete vissen vangen om ze aan te trekken!

Vorbereiding van het spel: Maak 4 stapels voor elk soort muzikant: drummer, toetsenist, zanger en bassist. Leg de stapels op een rij, met het plaatje naar boven, in het midden tussen de spelers. Schud de vissenkaarten en leg ze op een stapel met het plaatje naar beneden. Draai de eerste 3 kaarten om en leg ze met het plaatje naar boven op een rij naast de stapel.



Spelverloop: De jongste speler begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld. Hij kiest één van de 3 omgedraaide vissenkaarten naast de stapel en legt deze met het plaatje naar boven voor zich neer. Vervolgens draait hij een nieuwe vissenkaart om en legt deze, met het plaatje naar boven, op de plaats van de kaart die hij net heeft gepakt.

Met de zojuist gepakte kaart kan de speler eventueel een muzikant aanwerven.

Een muzikant aanwerven:

• Als de speler de vissen die nodig zijn om een muzikant aan te werven voor zich heeft liggen, pakt hij de kaart van de muzikant en legt deze voor zich neer. Hij moet dan de vissenkaart(en) die hij voor zijn aanwerving heeft gebruikt onder aan de stapel vissenkaarten terugleggen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Tijdens zijn beurt mag een speler maar één van de 4 muzikanten bovenaan de



stapel aanwerven. Wanneer hij een muzikant aanwerft, pakt hij de kaart en verschijnt er een nieuwe muzikant.

Spelers mogen:

- één muzikant per beurt aanwerven.
- één muzikant per soort instrument aanwerven.

• Als de speler niet over de nodige vissenkaarten beschikt om een muzikant aan te werven, is de volgende speler aan de beurt.

Speciale vissenkaarten: De meeste vissenkaarten stellen de favoriete vissen van de muzikanten voor. Er zijn echter 2 andere soorten kaarten:



. Inktviskaart: de inktvis is een verrukkelijk hapje dat iedere andere vis kan vervangen.

. Hengelkaart: met de hengel kan een speler een vissenkaart stelen. Hij mag

dan meteen een vissenkaart naar keuze uit het spel van een tegenstander pakken. Daarna legt hij de hengelkaart onder op de stapel vissenkaarten terug.

Einde van het spel: Zodra een speler een hele band met 4 verschillende muzikanten heeft gevormd, wint hij het spel.

Een spel van Théo Rivière.

ROCK BAND



4–10 år



2 till 4 spelare



40 kort



Spelets mål: Att vara den första att bilda sitt band med 1 trummis, 1 basist, 1 sångare och 1 syntspelare.

Spelprinciper: Du ska skapa en grupp med 4 olika musiker. För att göra det behöver du först fiska deras favoritfiskar för att locka dem till dig!

Spelförberedelse: Lägg upp 4 högar per typ av musiker: trummis, syntspelare, sångare och basist. Högarna placeras på rad, mellan spelarna, och med framsidan synlig. Blanda "fiske"-korten och lägg dem på hög med framsidan dold. Lägg upp de 3 första korten på rad intill, med framsidan synlig.



Spelets gång: Den yngsta spelaren börjar, och sedan spelar man vidare medurs. Spelaren tar ett av de 3 uppvända "fiske"-korten bredvid högen och lägger det framför sig, med framsidan synlig. Sedan tar spelaren ett nytt "fiske"-kort från högen, och lägger det med framsidan synlig på det förra uppvända kortets plats. Med det tagna kortet kan spelaren, eventuellt, rekrytera en musiker.

Rekrytera en musiker:

- Om spelaren har de fiskar framför sig som behövs för att rekrytera en musiker, så tar hen det musikerkortet och lägger det framför sig och lägger det eller de "fiske"-kort som hen har använt för rekryteringen underst i "fiske"-högen. Sedan är det nästa spelares tur.

Spelarna kan, under sin tur, bara rekrytera en av de 4



musikerna i högen åt gången. Så snart en musiker rekryteras tar man kortet och en ny musiker kommer upp.

Spelarna kan rekrytera:

- En musiker per varv.
- En musiker per typ av instrument.

- Om spelaren inte har de "fiske"-kort som behövs för att rekrytera en musiker, går turen vidare till nästa spelare.

Specialkort: De flesta "fiske"-kortet representerar musikernas favoritfiskar. Men det finns även 2 andra typer av kort:



. Bläckfisk: Denna läckerhet ersätter valfri annan fisk.

. Fiskespöt: Med fiskespöt kan en spelare ta ett "fiske"-kort från en motspelare. Spelaren tar det "fiske"-kort som hen vill ha från en motspelare och lägger sedan det använda "fiskespö"-kortet underst i "fiske"-högen.

Spelets slut: Den första spelaren som får ihop alla 4 olika bandmedlemmar vinner.

Ett spel av Théo Rivière.

ROCK BAND



4– 10 år



2-4 spillere



40 kort



Spillets formål: At være den første til at sammensætte sit band med 1 trommeslager, 1 bassist, 1 sanger og 1 keyboardspiller.

Spillets princip: Du skal sammensætte et band med 4 forskellige musikere. Og du tiltrækker dem ved at fange deres yndlingsfisk!

Forberedelse af spillet: Lav 4 bunker med de forskellige musikere: trommeslager, keyboardspiller, sanger og bassist. Bunkerne lægges ved siden af hinanden mellem spillerne med billedsiden opad. Bland "fiske"-kortene, og læg dem i en bunke med billedsiden nedad. Vend de 3 første kort om og læg dem på en række med billedsiden opad.



Sådan foregår spillet: Den yngste spiller begynder, og der spilles i urets retning. Han eller hun vælger 1 af de 3 vendte "fiske"-kort ved siden af bunken og lægger det med billedsiden opad foran sig. Han eller hun vender derefter et nyt "fiske"-kort og lægger det med billedsiden opad der, hvor han eller hun tog det foregående kort.

Spilleren kan nu måske hyre en musiker takket være det kort, han eller hun netop har taget.

Hyr en musiker:

- Hvis spilleren har de nødvendige fisk til at hyre en musiker, tager han eller hun musikerkortet foran sig og fjerner det eller de "fiske"-kort, han eller hun har brugt til at hyre musikeren med og lægger dem under "fiskebunken". Turen går videre til næste spiller.

En spiller må kun hyre 1 af de 4 musikere, som ligger øverst i bunkerne, for hver tur. Når en musiker er hyret, fjernes kortet, så et nyt kommer frem.

Spillerne hyrer musikere:

- En enkelt musiker pr. tur.
- En enkelt musiker pr. instrumenttype.



- Hvis spilleren ikke har de nødvendige "fiske"-kort til at hyre en musiker, går turen videre til næste spiller.

Særlige "fiske"-kort: De fleste "fiske"-kort viser musikernes yndlingsfisk. Der eksisterer dog 2 andre "fiske"-korttyper:



. Blæksprutten: Den smager fantastisk og erstatter alle andre fisk.

. Fiskestangen: Takket være den må spilleren stjæle et "fiske"-kort. Han eller

hun tager så straks det "fiske"-kort, han eller hun er interesseret i hos en anden spiller og lægger fiskestangskortet nederst i "fiske"-bunken.

Spillets slutning: Når en spiller har sammensat et helt band ved at hyre sin 4. musiker, vinder han eller hun omgangen.

Et spil af Théo Rivière.

ROCK BAND



4–10 лет



2–4 игрока



40 карт



Цель игры: первым собрать свою рок-группу из 1 барабанщика, 1 басиста, 1 певца и 1 клавишника.

Принцип игры: ваша задача — собрать рок-группу из 4-х разных музыкантов. А чтобы завлечь их, вам нужно сначала поймать их любимых рыб!

Подготовка к игре: Сформируйте 4 стопки по типу музыканта: одну для барабанщика, вторую для клавишника, третью для певца и четвертую для басиста. Стопки выкладываются в ряд по центру лицевой стороной вверх. Перетасуйте «рыбачьи» карты и положите их в стопку лицевой стороной вниз. Переверните первые 3 карты и выложите их в ряд сбоку лицевой стороной вверх.



Ход игры: Начинает самый младший игрок, затем очередь переходит по часовой стрелке. Он берет одну из 3-х перевернутых «рыбачьих» карт рядом со стопкой и кладет ее перед собой лицевой стороной вверх. Затем он переворачивает новую «рыбачью» карту и кладет ее на место взятой им карты лицевой стороной вверх.

Используя взятую им карту, игрок может нанять в группу одного музыканта.

Набор музыкантов:

- Если перед игроком есть карты с рыбами, которые позволяют ему взять в группу музыканта, он берет карту музыканта и кладет ее перед собой, возвращая использованную «рыбацкую» карту (или карты) в нижнюю часть «рыбацкой» стопки.

Ход переходит к следующему игроку.

Во время своего хода игрок может взять только одного

из тех 4 музыкантов, которые находятся сверху каждой из стопок. При этом игрок забирает карту с этим музыкантом, а на его месте появляется новый музыкант.

Игроки могут брать:

- По одному музыканту за ход.
- По одному музыканту на каждый вид инструмента.

- Если перед игроком нет «рыбацких» карт, которые позволяют ему взять музыканта, ход переходит к следующему игроку.

Специальные «рыбацкие» карты: На большинстве «рыбацких» карт изображены любимые рыбы музыкантов. Помимо них есть еще 2 типа «рыбацких» карт:



. осьминог: это изысканное лакомство, которое может заменить любую рыбу.

. Удочка: она позволяет украсть «рыбацкую» карту у другого игрока.

Если игроку выпала «удочка», он сразу же забирает нужную ему «рыбацкую» карту у противника и возвращает карту с удочкой обратно в нижнюю часть «рыбацкой» стопки.

Конец игры: Побеждает тот игрок, который первым соберет полную рок-группу из 4-х разных музыкантов.

Автор игры: Тео Ривьер.

DJECO

