REGLAMENTO

Para **4 a 12 jugadores** - A partir de **10 años.**

we will ROCK YOU

NO VAS A PODER SACARTE ESTE RITMO DE LA CABEZA...

UN JUEGO DE GABRIEL ECOLTIN.
ILUSTRADO POR STÉPHANE ESCAPA.

BURÓ



Contenido



• 43 cartas de **Gesto**



•10 cartas de **Bola**

• 1 reglamento

Objetivo

Encadená gestos sin irte de ritmo ni equivocarte y agarrá desprevenido a otro jugador. El que se equivoca recibe una carta de Bola. Al final de la partida, gana quien tenga menos cartas de Bola.

Preparación



Carta de Gesto

Mezclá por separado las cartas de Gesto y las cartas de Bola y formá dos mazos en el centro de la mesa (sin que se vean ni los gestos ni los textos).
Cada jugador recibe una carta de Gesto y la ubica frente a sí, de manera que se vea el gesto.
Tómense un momento para mirar todas las cartas de Gesto sobre la mesa. Luego, empieza la primera ronda.

Ronda

Paso 1

Todos los jugadores hacen el mismo ritmo: golpean dos veces sus piernas (o la mesa) y luego aplauden una vez: es el ritmo de "We Will Rock You" de Queen. Recomendamos que repitan "en loop" este paso hasta que todos entren en ritmo.

Paso 2

El jugador inicial empieza la ronda, haciendo todo esto en orden y sin perder el ritmo:

- **1** Golpea dos veces sus rodillas o la mesa.
- **2** En vez de aplaudir, hace una sola vez el gesto que indica su carta.
- **3** Golpea dos veces sus rodillas o la mesa.
- **4** "Llama" a cualquier otro jugador, haciendo el gesto de ese jugador.



Paso 3

El jugador que fue llamado:

- **5** Golpea dos veces sus rodillas o la mesa.
- **6** En vez de aplaudir, responde haciendo una sola vez su propio gesto.
- **7** Golpea dos veces sus rodillas o la mesa.
- **8** Llama a cualquier otro jugador, haciendo el gesto de ese jugador.

Así se repite el paso 3 hasta que alguien se equivoque *(ver Errores)*.



ATENCIÓN:

1. Los jugadores que no están involucrados en los pasos 2 o 3, continúan haciendo el ritmo inicial (2 veces rodilla/mesa, 1 vez aplauso).
2. El jugador puede llamar al mismo jugador que lo acaba de llamar a él. Lo que no puede es llamarse a sí mismo.
3. Cuando es llamado un jugador que tiene más de una carta de Gesto, debe hacer ese gesto en el apartado 6, no el de otra de sus cartas.



errores

Cuando un jugador se equivoque (pierde el ritmo, no responde a la llamada, hace mal un gesto, etc), se termina la ronda y hace lo siguiente:

- Le da su carta de Gesto al jugador que elija (ahora tendrá más de un gesto).
- Roba del mazo una nueva carta de Gesto y la ubica frente a sí.
- Da vuelta la primera carta del mazo de Bolas y la lee en voz alta.
- Luego de seguir las instrucciones de la carta, se la queda cerca suyo, con el lado "Bola" a la vista. Si el efecto de la carta es para aplicar más tarde, se la queda del lado del texto (igual cuenta como carta de Bola al final de la partida).

Empieza una ronda nueva: todos empiezan de nuevo el ritmo (Paso 1). El jugador que acaba de equivocarse es el nuevo jugador inicial.

Final de la partida

La partida termina en cuanto alguien se lleva la última carta de Bola (son 10).
En ese momento vean cuántas tiene cada uno (incluso las que todavía estén con el texto a la vista). El jugador con menos cartas de Bola es el ganador (y obvio que los que más bolas tienen, pierden "más" que el resto…).





Sugerencias

• Para una primera partida, pueden no prestarle atención a los textos de las cartas de Bola.

• Para variar la dificultad, pueden "setear" un ritmo más lento o más rápido al principio de cada ronda.

Variante

Maestro Bola

(para jugadores experimentados):

Además de hacer el gesto de otro jugador, decís el nombre de alguien presente.

El jugador inicial de cada ronda además debe hacer esto:

1. Dice su propio nombre al hacer su gesto.
2. Dice el nombre de otro jugador al hacer el gesto para llamar a otro.

Pero atención, el nombre y el gesto del siguiente jugador ¡pueden no coincidir! O sea, puede hacer el gesto de un jugador y decir el nombre de otro. Ambos jugadores deben responder al llamado y llamar a alguien, pero ahora solo de la manera en que fueron llamados. Así, se van a formar dos "cadenas" separadas: una de gestos, otra de nombres.
De esta manera, las dos cadenas se irán desarrollando, cruzando, uniendo, volviendo a separar… hasta que alguien se equivoque (o le explote el cerebro).
Facilísimo, ¿no?



Agradecimientos del autor

A mi familia de cobayos:
Colette, Xavier, Dorothée, Manon, Paul y Bertrand; también a Geneviève Buchet Audigier.

Traducción

Santi Szulman

Desarrollo editorial

Michel Fischman y Carolina Duek

Adaptación Gráfica

Magdalena Okecki



cocktailgames.com buroargentina.com