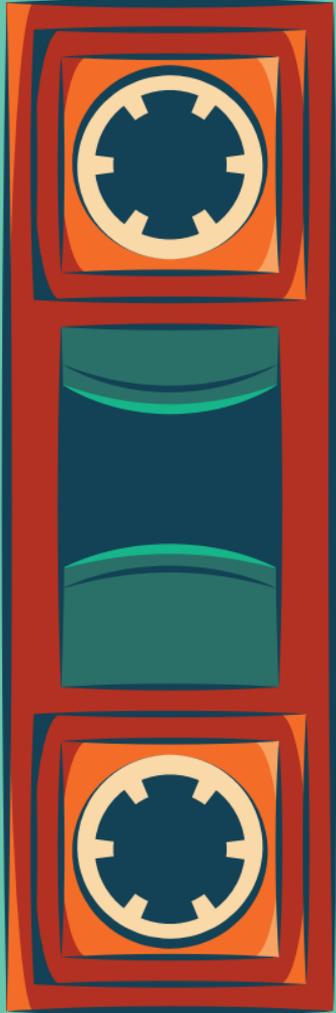


■ Rythm 'n' Play



FAMILY JEUX



Do

Ré

Mi

Fa

Sol

Ein Spiel von Ludovic Barbe



Illustrator : Simon Caruso

MATERIAL

▶ 54 Spielkarten **PLAY** :

42 Noten (A, B, C, D, E, F und G, jede in 6 Exemplar) und 12 Versetzungszeichen (Erhöhungszeichen und Erniedrungszeichen, jede in 6 Exemplar).



▶ 30 Spielkarten **RYTHM** :

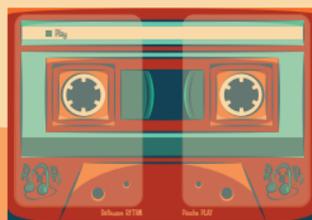
2 Rondes (Ganzenote), 4 Blanches (Halbenote), 8 Noires (Viertelnote) und 16 Croches (Achtenote)



- ▶ Eine Tonalitätskarte : Rektio Erhöhungszeichen(Dièse) und Rückseite Erniedrungszeichen (Bémol).
- ▶ 2 Kassetten mit Übersichtspiel und Stoß-Ablegungstelle.

SPIELVORBEREITUNG

- ▶ Die Spielkarten PLAY sind gemischt. Jeder Spieler bekommt 4. Der Rest ist auf die richtige Stelle der Kassette PLAY verdeckt gelegen.
- ▶ Die Spielkarte Rythm sind gemischt. Jeder Spieler bekommt 1. Der Rest ist auf die richtige Stelle der Kassette RYTHM verdeckt gelegen.
- ▶ Das Notensystem ist die Stelle, wo die Spielkarte PLAY gespielt sein werden.



Spielablauf

SPIELZIEL : Um der König von R'n'P zu werden, müssen Sie so viel möglich SpielKarten PLAY gewinnen (sieh "sammeln" folgende Seite)!

Der ertste Spieler ist der Gewinner von dem Spiel " Pang, du bist tot " oder mit einem anderen Mittel (man spiel immer im Uhrzeigersinn). Der Spieler in seiner Rechte wählt das Sinn von der Tonalitätkarte (seh " komponieren " folgende Seite).

Jede Spieler muß zwischen wählen :

▶ **Komponieren** : auf dem Notesystem eine Spielkarte PLAY legen.

Wenn diese Spielkarte eine Note ist, muß sie immer höherer oder unterer als die lezte Spielkarte PLAY.

Wenn die Tonalitätkarte " Erhöhungszeichen ist, spielt man in diesem Sinn : A,B,C,D,E,F,G.

Ex : B,D,F,G

Wenn die Tonalitätkarte " Ernidrungszeichen " ist, spielt man in diesem Sinn : G,F,E,D,C,B,A

Ex : G,D,B,A

Wenn die Spielkarte PLAY eine Versetzungszeichen ist, muß man die Tonalitätskarte umdrehen, ob sie verschiedene ist.

Nach eine Verstezungszeichen muß man nur eine Note spielen !

Das Notesystem ist nur zwischen A und G (oder G und A). So wenn man G# (G dièse) oder Ab (A bémol) sieht, kann man nicht mehr komponieren !



▶ **Sammeln** : Wenn es auf dem Spieler die letzte Spielkarte auf dem Notesystem gehört, muß dieser Spieler entweder noch einmal komponieren oder das Notesystem sammeln ! In diesem Fall muß er vor ihm verdeckt ablegen.

Seine Rund ist fertig...

▶ **TAUSCHEN** : Wenn ein Spieler nicht komponieren will oder kann, darf er auf der Kassette PLAY Spielkarten RYTHM weggeben. Er kann Spielkarte PLAY (max 4 pro Runde) ebenso wie das Total von RYTHM weggeben ziehen !

Ex : mit 1 Ganzenote kann man 4 Spielkarte PLAY ziehen.

Mit 2 Achtenote kann man 1 Spielkatre PLAY ziehen.

Mit 2 achtenote und 1 Halbenote kann man 3 Spielkarten PLAY ziehen.

ACHTUNG : Man kann nicht mehrere als 7 Spielkarte in sein Hand haben !

Man muß sofort vor ihm den Überschuß (nur Spielkarte PLAY) sichtbare Seite weggeben.

▶ **ZIEHEN** : eine Spielkarte RYTHM auf der Kassette RYTHM. Wenn der Kartestock leer ist, mischen Sie die Spielkarten RYTHM noch einmal.



Ende des Spieles

Wenn die letzte Spielkarte PLAY gezogen ist und wenn das letzte Notesystem gesammelt ist, ist das Spiel fertig !

Man zählt die Punkte :

▶ Jede Spielkarte PLAY mit ihrer verdeckter Seite gibt 1 Punkt.

▶ Jede Spielkarte PLAY mit ihrer sichtbarer Seite gibt -3 Punkte.

▶ Jede Spielkarte PLAY in dem Hand gibt 0 Punk.

▶ Jede Spielkarte RYTHM in dem Hand gibt – Total des "RYTHM"s !



Ex : 8 Spielkarten Play mit verdeckter Seite = 8 Punkte . 1 Spielkarte PLAY mit sichtbarer Seite = -3 Punkte. Ein « Croche » = - 0,5 Punkt.

Total : $8-3-0,5= 4,5$ Punkte !

Der Spieler, der meiste Punkte hat, ist König von R'n'P geworden ! Im Falle der Gleichheit ist der König , wer am wenigsten Spielkarten RYTHM in der Hand hat. Wenn es immer Gleichheit gibt, teilen sich diese Spieler der Sieg !

Genauigkeiten

- ▶ Wenn eine Notesystem gesammelt ist, bleibt die Tonalitätskarte unverändert, bis eine andere Verstezungszeichen von einem Spieler gestellt ist.
- ▶ Nach einer Versetzungszeichen ist es verboten, dieselbe Note zu stellen, wie vor der Versetzungszeichen (Beispiel: F, # , F)

DANKESCHÖN

Danke für die Tester für ihre Geduld und ihre Räte : meine Familie, meine Freundschaftsfamilie, und Dame Patricia!

Rythm and Play ist ein Spiel von Ludovic Barbe und das von Simon Caruso illustriert ist.

Graphiken und Umbruch: [www. SimonCaruso.com](http://www.SimonCaruso.com) .

Die Spielen von Facity Jeux auf [www. FacityJeux.com](http://www.FacityJeux.com) .



■ Rythm 'n' Play

