

We Will Rock You

**EIN SPIEL VON
GABRIEL ECOULTIN**

**MIT ILLUSTRATIONEN
VON OLIVIER FAGNÈRE**

FÜR 4 BIS 12 SPIELER AB 10 JAHREN

INHALT

- 40 Gestikkarten
- 1 Beispielkarte
- 10 Kanonenkugelkarten
- 2 Anleitungskarten

SPIELZIEL

Gestikuliert zu einem gemeinsam geklatschten Rhythmus, ohne Fehler zu machen, denn dafür gibt es Kanonenkugelkarten. Wer davon am Ende des Spiels die wenigsten besitzt, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt die Gestik- und Kanonenkugelkarten separat und legt die beiden Stapel verdeckt auf den Tisch.

Jeder Spieler erhält eine Gestikkarte, die er offen vor sich auf den Tisch legt.

Legt die Karte mit den Beispielen in die Tischmitte. Hier wird gezeigt, wie ein Spiel beginnt.

DAS SPIEL

1. Nach dem Rhythmus von *We will rock you* von *Queen* klatschen alle Spieler gemeinsam mit beiden Händen 2-mal auf ihre Oberschenkel und einmal in die Hände (vgl. Bsp. 1).
Damit alle im Rhythmus sind und bleiben, sollte das ein paar Mal geübt werden.
2. Der jüngste Spieler beginnt: Er klatscht 2-mal auf seine Schenkel, aber anstatt anschließend in die Hände zu klatschen, macht er die Geste der vor ihm liegenden Karte nach (vgl. Bsp. 2). Anschließend klatscht er wieder 2-mal auf seine Oberschenkel (vgl. Bsp. 3). Die anderen Spieler sollten nun gut aufpassen, denn der Spieler am Zug muss jetzt einen Mitspieler auswählen, indem er dessen Geste nachmacht, anstatt in die Hände zu klatschen (vgl. Bsp. 4).
3. Dieser Mitspieler klatscht zunächst mit allen anderen Spielern 2-mal auf seine Oberschenkel (vgl. Bsp. 5). Anstatt nun in die Hände zu klatschen, wiederholt er seine Geste (vgl. Bsp. 6), klatscht wieder 2-mal auf seine Oberschenkel (vgl. Bsp. 7) und wählt nun seinerseits einen Mitspieler aus, indem er dessen Geste nachmacht (vgl. Bsp. 8).

ACHTUNG

1. Während die beiden beteiligten Spieler ihre Gesten nachmachen, bleiben alle anderen Spieler im Rhythmus, indem sie 2-mal auf ihre Oberschenkel und einmal in die Hände klatschen.
2. Ein Spieler darf den Mitspieler wählen, der soeben ihn gewählt hatte. Er darf aber nicht sich selbst wählen.
3. Hat ein Spieler mehrere Gestikkarten vor sich liegen, muss er die Geste nachmachen, mit der er aufgerufen wurde.

Macht ein Spieler einen Fehler (z. B. falscher Rhythmus oder falsche Geste), geschieht Folgendes:

- Er gibt - ganz nach Belieben - eine oder mehrere seiner Gestikkarten einem Spieler seiner Wahl.
- Er nimmt eine neue Gestikkarte vom Nachziehstapel und legt sie mit der Abbildung nach oben vor sich auf den Tisch.
- Er nimmt die oberste Kanonenkugelkarte vom Stapel, dreht sie um und liest sie laut vor.
- Nachdem er die entsprechende Aktion ausgeführt hat, dreht er die Karte um und legt sie vor sich ab. Darf er die Aktion erst später ausführen (PUH! und UND TSCHÜSS!), lässt er sie mit der Textseite vor sich liegen.

Eine neue Runde beginnt: Der Spieler, der eben einen Fehler gemacht hat, ist der Startspieler dieser Runde. Gemeinsam mit seinen Mitspielern klatscht er 2-mal auf die Oberschenkel, macht seine eigene Geste nach, klatscht 2-mal auf die Oberschenkel und macht die Geste eines Mitspielers nach. Auf diese Weise bildet sich erneut eine Kette von unterschiedlichen Gesten, die nur durch den Fehler eines Spielers unterbrochen wird.

SPIELLENDE

Sobald ein Spieler die 10. und letzte Kanonenkugel vom Nachziehstapel nimmt, endet das Spiel sofort. Nun zählt jeder Spieler seine Kanonenkugelkarten, unabhängig davon, ob sie offen oder verdeckt vor ihm liegen.

Wer die wenigsten Kanonenkugelkarten besitzt, gewinnt das Spiel.



TIPPS

1. Vor dem ersten Spiel sollten alle 40 Gestikkarten gezeigt und nachgemacht werden.
2. Sollten viele „Anfänger“ Teil einer Runde sein, darf der Rhythmus zunächst langsam geklatscht werden.

FÜR FORTGESCHRITTENE

Jetzt kommen noch Namen ins Spiel. Wer an der Reihe ist, nennt

1. seinen Namen, während er seine Geste nachmacht, und
2. den Namen eines Mitspielers, während er die Geste eines Mitspielers nachmacht.

Achtung: Der genannte Spieler kann

- entweder derselbe Spieler sein, dessen Geste nachgemacht wird,
- oder ein anderer Spieler. In dem Fall gibt es nun zwei aktive Spieler. Der eine ruft den nächsten Spieler über eine Geste auf, der andere über den Namen.

Im letzten Fall entsteht eine zusätzliche Kette. Die beiden Ketten entwickeln sich, kreuzen, vereinigen sich und trennen sich wieder, bis schließlich ein Spieler einen Fehler macht.

Um Fehler zu vermeiden, sollte die Gestenkette mit den Augen und gleichzeitig die Namenskette mit den Ohren verfolgt werden.

Kein Problem für dich? Dann zeig was du kannst!

Es gelten auch hier die zuvor beschriebenen Regeln.



© 2009 Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg
www.hutter-trade.com

