

nota:

- 1) Para hacer la primera partida más sencilla, utiliza las cartas "bola" sin hacer caso de los textos escritos en ellas.
- 2) Puedes ralentizar el ritmo de la partida si hay jugadores nuevos o acelerarlo si veis que no se comete ningún error.



Variante

Versión Master Ball (SÓLO PARA JUGADORES EXPERTOS):

Hay que decir el nombre de pila del jugador a la vez que se desarrolla la cadena.

El jugador inicial debe:

- 1) Decir su nombre cuando hace su signo.
- 2) Decir el nombre de un jugador mientras hace el signo de un jugador.

Cuidado, el nombre y el signo no tienen por qué designar al mismo jugador. En este caso la cadena se divide temporalmente (por un lado el nombre y por el otro el signo).

Así, las dos cadenas continuarán, se cruzarán, coincidirán, se solaparán... hasta que un jugador falle. Así que si no quieres ser tú el que pierda tendrás que estar no sólo pendiente de los signos, sino también de los nombres... una fiesta ¿eh?

Agradecimientos del autor

Gracias a mi familia de cobayas: Colette, Xavier, Dorothée, Manon, Paul y Bertrand; y a Geneviève Buchet Audigier.



RITMO Y Bola

Un juego de **Gabriel Ecoutin**
ilustrado por **Stéphane Escapa**
De 4 a 12 jugadores - A partir de 10 años

MATERIAL

- Instrucciones
- 40 cartas "gesto"
- 10 cartas "bola"



OBJETIVO DEL JUEGO

Todos los jugadores crean una cadena de gestos (utilizando sus manos) de manera rítmica y sin cometer fallos. Un error se castiga con una carta "bola". Al final de la partida, el jugador con más cartas "bola" será el perdedor.

PREPARACIÓN

Baraja por separado las cartas "gesto" y las cartas "bola" y forma con ellas dos mazos sobre la mesa.



Coloca, boca arriba, una carta "gesto" delante de cada jugador y observad los signos en juego durante unos segundos.

LA PARTIDA



Fase 1

Todos los jugadores comienzan a hacer el mismo ritmo golpeando dos veces sus rodillas y dando una palmada, al ritmo de la canción *We Will Rock You* de Queen. (imagen 1)
Es una Buena idea repetir la fase 1 unas cuantas veces, para que todos los jugadores estén sincronizados cuando empiece la cadena de gestos.

Fase 2

El jugador con mayor sentido del ritmo comienza la cadena:

- Golpea sus rodillas dos veces (imagen 1)
- Realiza su gesto en lugar de dar la primera palmada (imagen 2)
- Después golpea sus rodillas de nuevo dos veces (imagen 3)
- Finalmente designa a otro jugador de su elección, realizando el gesto de éste (imagen 4)



2

Fase 3

El jugador designado:

- Golpea sus rodillas dos veces, al igual que el resto de jugadores (imagen 5)
- Responde a la llamada realizando su gesto (imagen 6)
- Después golpea sus rodillas de nuevo dos veces (imagen 7)
- Finalmente designa a otro jugador de su elección, de la misma forma que en la fase 2 (imagen 8)

Y así una y otra vez....



3

ATENCIÓN:

- 1 Cuando un jugador está haciendo su signo, los demás jugadores continúan marcando el ritmo, golpeando dos veces sus rodillas y dando una palmada.

- 2 Un jugador puede designar al mismo jugador que le haya designado a él, pero nunca podrá designarse a sí mismo.
- 3 Cuando un jugador con varias cartas de gesto es designado, tendrá que utilizar el gesto con el que se le haya designado para continuar la cadena.

Cuando un jugador falla (pierde el ritmo, olvida su gesto, etc.) debe:

- Dar su carta de **gesto** a otro jugador de su elección.
- Robar una nueva carta de **gesto** y colocarla delante de él.
- Dar la vuelta a la primera carta de **bola** del mazo y leerla en voz alta.
- Seguir las indicaciones de dicha carta antes de colocarla a su lado, con el lado "**bola**" visible. Si el efecto de la carta no es inmediato (cartas Uuf... o ¡Adiós!), la carta se mantendrá con el texto visible, hasta que se utilice.

Ya puede comenzar una nueva ronda: todos los jugadores comienzan de Nuevo a marcar el ritmo y el jugador que falló en la ronda anterior comienza con su nuevo signo.

FINAL DE LA PARTIDA:

La partida termina cuando se hayan entregado las 10 cartas "bola". Cada jugador cuenta las cartas "bola" que tenga, incluso aquellas con el texto visible. El perdedor (o perdedores) serán aquellos jugadores con más cartas "bola" en su poder y el jugador (o jugadores) con la menor cantidad de dichas cartas será el ganador.



4

