

# 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**