

HORNS UP



Lacuna Coil
OFFIZIELLES KARTENSPIEL



3 - 9



8+



40'

EINLEITUNG

Horns Up ist ein Kartenspiel, das während eines Rockkonzerts spielt. Das Ziel eines jeden "Rockers" (bzw. Spielers) ist es, vom Mischpultbereich (Eingangskarten) aus die *Konzertbühne* zu erreichen. Der Erste, der alle Hindernisse überwindet, die Erste Reihe erreicht und die Band abklatscht, ist der Gewinner!

CONTENT



9 Rockerfigur
("Pommesgabeln")



27 "Balladen"-Marker



9 Übersichtskarten



9 Eingangskarten



1 Vip Pass



12 Konzertbühnen-Karten



137 Zuschauerkarten,
bestehend aus:

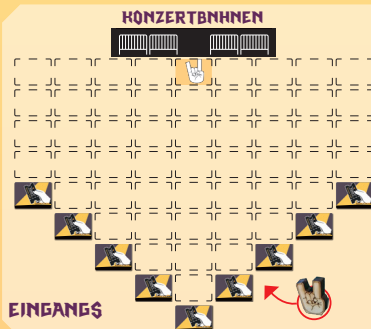
46 Eintrittskarten (🎫)

82 Wegkarten (👤)

9 Mauerkarten (🧱)

SPIELVORBEREITUNG

Um mit **Horns Up** zu beginnen, mischt man die *Eingangskarten* und die Karte mit dem *VIP-Pass* zusammen. Teilt die Karten, eine nach der anderen, an die *Rocker* aus. Der *Rocker*, der den *VIP-Pass* erhält, beginnt das Spiel, das dann im Uhrzeigersinn weitergeht. Die *Eingangskarten* werden entsprechend der nebenstehenden Abbildung platziert, wobei jede *Eingangskarte* acht Felder weit von der Mitte der Konzertbühne entfernt sein muss. Mischt die *Konzertbühnen-Karten* und platziert sie auf der Konzertbühne. Mischt danach die *Zuschauer-Karten*, die sich aus den *Weg-*, *Mauer-* und *Eintrittskarten* zusammensetzen. Die Spieler ziehen nacheinander jeder vier Karten vom Stapel der Zuschauer-Karten und wählen die Eingangskarte, von der sie aus starten wollen und platzieren ihre "Pommesgabel"-Figur dort.



DIE SPIELRUNDE

In jeder Runde zieht jeder *Rocker* eine Karte, führt zwei Aktionen aus und bewegt seine *Rockerfigur*. Um eine Aktion auszuführen, kann ein *Rocker* entweder eine der Karten von seiner *Kartenhand* spielen oder einen *Balladen-Marker* ablegen. Es ist nicht möglich irgendwelche Karten auszuspielen oder abzulegen oder die eigene Figur zu bewegen, sobald die Runde an den nächsten *Rocker* übergeht. Es gibt kein Limit dafür, wie viele Karten jeder *Rocker* in seiner *Kartenhand* haben kann.

Balladen-Marker: Wenn ein *Rocker* einen oder mehrere *Balladen-Marker* gesammelt hat, hat für ihn von da an die höchste Priorität, dass er jeden dieser Marker zum Preis von je einer Aktion ablegt. Wenn am Anfang der nächsten Runde der *Rocker* immer noch über *Balladen-Marker* verfügt, kann er zwar eine Karte ziehen, aber er muss weiterhin Marker zum Preis von je einer Aktion ablegen. Die *Balladen-Marker* sind kumulativ, aber jeder *Rocker* kann nie mehr als drei dieser Marker haben und kann auch nicht zum Ziel anderer Karten werden, die diese Zahl erhöhen würden, wenn er das Maximum erreicht hat und sie gerade aktiv ablegt.

Nächste Runde überspringen: *Rocker* spielen in der nächsten Runde nicht mit und ziehen auch keine Karten.

SIEG

Um zu gewinnen, muss ein *Rocker* der Erste sein, der eine *Wegkarte* so vor der *Konzertbühne* platziert, dass die *Zuschauermenge* in Richtung der *Bühne* zeigt. Wenn sich eine oder mehrere *Mauerkarten* vor der *Konzertbühne* befinden, kann ein *Rocker* die Karte **Crowd Surfing** ausspielen, um die *Mauer* zu überwinden und direkt auf der *Bühne* zu landen und somit das Spiel zu gewinnen.



ZUSCHAUERKARTEN

DIE EINTRITTSKARTEN

Der Effekt von *Eintrittskarten* tritt sofort ein und sobald dieser genutzt wurde, werden die Karten auf den *Ablagestapel* gelegt. **Das Ausspielen einer Eintrittskarte zählt immer als eine Aktion.** Die Symbole auf den Karten werden in der nachfolgenden Übersicht erklärt:



Ziehe eine Karte



Lege eine Karte ab



Entferne eine Karte aus dem Spiel



Erhalte eine Aktion



Nimm einen Balladen-Marker



Überwinde eine Mauerkarte



Ziehe eine Konzertbühnen-Karte



Wähle einen *Rocker* als Ziel



Wähle alle *Rocker* als Ziel



Lege eine *Eintrittskarte* ab



Überspringe die nächste Runde



Schiebe einen anderen *Rocker* ein Feld weiter



“Oder” (der Spieler muss zwischen dem rechten und dem linken Symbol wählen)

Die Karten mit Spezialeffekten sind:

Pushed Away: Diese Karte erlaubt es dem Spieler ein *Rockerfigur* und die Karte, auf der sie steht, um ein Feld horizontal oder vertikal weiterzuschieben. Dies hat einen Domino-Effekt: wenn andere *Rocker* in der gleichen Richtung stehen, dann werden auch sie in diese Richtung weitergeschoben. Wenn ein *Rocker* auf einer *Eingangskarte* endet, dann wird seine *Wegkarte* abgelegt. Wenn allerdings ein *Rocker* am Rand der Konzertbühne eingequetscht wird, dann wird seine *Wegkarte* nicht abgelegt, aber der *Rocker* überspringt die nächste Runde. *Rocker* können sich nicht selbsterschieben, nicht einmal als Folgeeffekt des Schiebens anderer *Rocker*. (🕒).

Crowd Surfing: Diese Karte erlaubt es einem *Rocker* eine in gerader Linie liegende *Mauerkarte* zu überwinden. Der *Rocker*, der diese Karte spielt, muss danach auf einer *Wegkarte* landen; wenn keine verfügbar ist, dann muss er eine *Wegkarte* ausspielen. Um **Crowd Surfing** spielen zu können, muss die Zuschauermenge auf der ersten *Wegkarte* zur *Mauerkarte* hin offen sein; die Ausrichtung der Menge auf der Zielkarte ist ohne Bedeutung. Wenn sich beim **Crowd Surfing** mehrere *Mauerkarten* direkt hintereinander in einer Reihe befinden, dann kann man die Mauern so lange überwinden, wie der Weg in gerader Linie verläuft. Wenn das Ausspielen einer *Wegkarte* nicht möglich ist, weil diese hinter der Linie der Konzertbühne platziert werden müsste, dann kann die Karte **Crowd Surfing** nicht ausgespielt werden. Wenn ein *Rocker* keine *Wegkarte* spielen kann, weil diese dann auf der Konzertbühne platziert werden müsste, kann er stattdessen die Karte **Crowd Surfing** spielen und das Spiel gewinnen. Das Ausspielen einer *Wegkarte*, um nach der Karte **Crowd Surfing** "landen" zu können, zählt als eine Aktion.



MAUERKARTEN

Mauerkarten sind permanent, sie blockieren *Rockern* den Weg und können zu jeder Zeit während des Konzerts ausgespielt werden, solange sie neben einer *Wegkarte* oder einer anderen *Mauerkarte* platziert werden. Es ist nicht möglich, andere Karten auf eine *Mauerkarte* zu spielen/legen. Um *Mauerkarten* zu überwinden, müssen *Rocker* sich um diese herumbewegen, sie – falls erlaubt – ablegen oder die Karte **Crowd Surfing** spielen. Es gibt drei Arten von *Mauerkarten*:

Troublemakers: Kann aus dem Spiel entfernt werden, wenn jemand eine Eintrittskarte ablegt.

Headbangers: Kann aus dem Spiel entfernt werden, wenn jemand eine Weg-oder eine Eintrittskarte ablegt.

Mosh Pit: Kann aus dem Spiel entfernt werden, wenn die Zugaben-Karte auf der Konzertbühne platziert wird.

WEGKARTEN

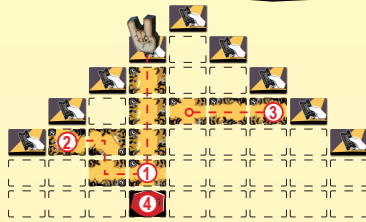
Die *Wegkarten* sind die Karten, die es *Rockern* erlauben, in der *Zuschauermenge* vorzurücken. Um von einer Karte zur anderen vorzurücken, müssen die Karten nebeneinander liegen und es einen offenen Weg von der ersten zur zweiten Karte geben. **Das Bewegen der eigenen Rockerfigur über einen offenen Weg ist eine freie Aktion und kann während des eigenen Zuges mehrere Male wiederholt werden. Die Abbildung weiter unten zeigt drei verschiedene Beispiel-Wege.** Die Karten werden

horizontal ausgerichtet ausgelegt, eine nach der anderen, um den *Rockerfiguren* das Vorrücken zur Konzertbühne zu ermöglichen. Am Ende einer jeden *Rocker-Aktion* werden alle *Wegkarten*, auf denen sich keine *Rockerfigur* befindet, umgedreht. Nach jedem Bewegung gruppieren sich die Zuschauer also neu. Wenn ein *Rocker* sich auf dem gleichen Weg wie zuvor bewegen will, muss er eine andere *Wegkarte* ausspielen. **Das Ausspielen einer Wegkarte zählt als eine Aktion.** Eine *Wegkarte* kann auf eine andere *Wegkarte* gespielt werden, um z.B. die Richtung zu ändern in der sich die *Rockerfigur* bewegen kann. Diese Aktion kann auf die eigene Figur gespielt werden, um eine *Mauerkarte* zu überwinden, oder sie kann auf einen anderen *Rocker* gespielt werden, um ihn in die falsche Richtung zu schicken. Die auf der Karte dargestellte Zuschauermenge kann beliebig kann vorne oder hinten ausgerichtet werden, aber die Karte muss immer waagrecht ausgelegt werden. **Auf**

Kartentyp-
Symbol



Weg



Drei Wege-Beispiele.

Der Rocker kann sofort zu Punkt ① oder zu Punkt ② gelangen. Er kann Punkt ③ nicht erreichen, da es keine Verbindung zwischen diesen Wegen gibt.

Die Karte ④ ist falsch ausgerichtet: Um über sie laufen zu können, muss der Rocker eine neue Wegkarte auf sie spielen.

einer Wegkarte kann sich mehr als ein Rocker befinden und während der eigenen Runde kann sich ein Rocker zu jeder an ihn angrenzenden Wegkarte bewegen, auf der sich ein anderer Rocker befindet, wobei dies nicht als Aktion zählt. Wegkarten können außerhalb der Grenzen des Konzertbereichs platziert werden, aber es können keine Karten hinter der Konzertbühnen-Linie (hinter den Barrieren) platziert werden.



KONZERTBÜHNEN-KARTEN

Diese Karten werden gezogen und können geändert werden, wenn ein Rocker eine Horns Up-Karte spielt. Die Karten mit Spezialeffekten sind:

Spezialeffekte der Konzertbühnen-Karten

Fire Explosion: Alle Wegkarten müssen um 180° gedreht werden.

Encore: Alle ausgespielten *Mosh Pit-Karten* werden abgelegt.

Scream for me: Alle Rocker tauschen ihre Karten, indem sie ihre eigene Kartenhand gegen den Uhrzeigersinn an den nächsten Rocker weitergeben.

Wall of Death: Die hier involvierten Karten sind all die *Weg-* und *Mauerkarten*, die bereits im Konzertbereich ausliegen. Die Effekte dieser Karte teilen sich auf zwei Phasen auf. Die erste ist die Teilungsphase und die zweite die Abschlussphase. **1. Die Teilungsphase:** Diese Phase beginnt sofort. Alle Karten rechts von der Mittelreihe bewegen sich um ein Feld nach rechts, die Karten links der Mittelreihe bewegen sich um ein Feld nach links. Die Bewegung ist ausschließlich horizontal. Die Karten in der Mittelreihe können sich nach rechts oder links bewegen (der Rocker, der **Wall of Death** spielt, entscheidet darüber). Die *Rockerfiguren* folgen dabei den Bewegungen der Karten, auf denen sie sich befinden. Wenn eine Karte eine *Eingangskarte* erreichen sollte, dann wird die Karte abgelegt und die Figur des *Rockers* auf der *Eingangskarte* platziert. Das Spiel geht danach normal weiter. **2. Die Abschlussphase:** Wenn ein Rocker eine neue Horns Up-Karte spielt, beginnt die Abschlussphase. Alle involvierten Karten bewegen sich um ein Feld in Richtung der Mittelreihe. Die Rocker, die sich näher an der Mittelreihe befinden, werden eingequetscht und überspringen die nächste Runde. (Beispiel: Es befinden sich Rocker in der Mittelreihe, diese werden eingequetscht, aber jegliche Rocker in angrenzenden Reihen nicht. Befinden sich keine Rocker in der Mittelreihe, dann werden Rocker in den angrenzenden beiden Reihen eingequetscht, jedoch keine Rocker in an diese beiden angrenzenden Reihen, usw.) Wenn durch das Verschieben in der Mittelreihe Karten andere Karten überdecken, dann gewinnen *Wegkarten* gegen *Mauerkarten* und letztere werden abgelegt. Wenn sich Karten gleichen Typs überdecken, dann entscheidet der Rocker, der **Wall of Death** gespielt hat, welche abgelegt wird.

ENTRANCE CARDS

Die *Eingangskarten* sind der **Startbereich** des Spiels. Sie können nie abgelegt oder bewegt werden. Auf diesen Karten kann sich die „Pommegabel“-Figur eines Rockers in jede Richtung bewegen. Wenn eine Figur mittels einer überdeckenden Weg- oder Mauerkarte auf eine Eingangskarte bewegt werden sollte, dann wird die entsprechende Karte abgelegt, die Figur aber auf der übrigbleibenden Eingangskarte platziert.



IMPRESSUM: Spieldesign: Tommy Bonetti | **Grafiken:** Sara Forni | **Design:** Luca Canese | **Projektleitung:** Labmasu, Lacuna Coil
Vielen Dank an alle 5000 „Ready to Rock“-Spieler auf der ganzen Welt, die Horns Up zu einem großartigen Spiel gemacht haben!

