

# Rock'n Bock

Der tierische Run auf die letzten Tickets  
Für 3-6 bockige Rocker ab 8 Jahren  
von Christwart Conrad

Heute lässt das Pferd die Sau raus. Und der Hirsch tanzt mit der Kuh. Wer die letzten Tickets für's tierischste Festival weit und breit haben will, muss mächtig mit den Hufen scharren. Kleine Herden haben's leichter als Riesenrudel. Und in der VIP-Lounge drängen sich hohe Tiere jeder Art. Also ran an die Karten! Gleich rockt hier der Bock ...

## Material

50 Tierkarten (je 10 x Hirsch, Kuh, Pferd, Schaf und Schwein mit den Werten 1, 2, 3 (2x), 4 (2x), 5 (2x), 6 und 7)

18 Sonderkarten: 6 x VIP-Ausweis, 6 x Schwarzmarkt, 6 x Klohäuschen

10 Platzkarten



## Spielvorbereitung

Sortiert im Spiel zu dritt pro Tierart je eine Tierkarte der Werte 3 und 5 aus.

- Mischt die (übrigen) Tierkarten. Gebt jedem Spieler Karten auf die Hand:
  - ... bei 3 Spielern: 13 Karten; ... bei 4 Spielern: 12 Karten;
  - ... bei 5 Spielern: 10 Karten; ... bei 6 Spielern: 8 Karten. Übrige Karten legt ihr unbenutzt beiseite.
- Aus eurem Handblatt legt ihr nun Karten beiseite, die ihr nicht verwenden möchtet:
  - 2 Karten, falls ihr 3, 4 oder 5 Spieler seid.
  - 1 Karte, falls ihr 6 Spieler seid.
- Nehmt je einen VIP-Ausweis, eine Schwarzmarkt- und eine Klohäuschenkarte mit in eure Kartenhand.
- Mischt die 10 Platzkarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Tischmitte.

## Spielziel

Bringt möglichst viele Tiere auf's Festival!

## Spielablauf

Deckt die oberste **Platzkarte** auf. Sie zeigt, wie viele Tickets es für **jede einzelne Tierart** und für die **gemischte VIP-Zone** gibt.

**Beispiel:** Diese Platzkarte bietet Tickets für 3 Schafe, 15 Schweine, 12 Kühe, und 7 Hirsche – aber kein einziges Pferd darf auf's Festival. In der VIP-Lounge finden 9 Tiere aller Arten Platz.



In 3 Schritten versucht ihr eure Tiere auf's Festival zu bringen:

### Schritt 1 - Eine Tierkarte auslegen

Jeder spielt verdeckt **eine Tierkarte**, die ihr gleichzeitig aufdeckt. Ihr dürft **keine Sonderkarte** spielen!

Der Wert der Tierkarte gibt an, für **wie viele Tiere** diese Karte steht.

### Schritt 2 - Zwei Karten nachlegen

Jeder spielt verdeckt **zwei weitere Handkarten**, die ihr gleichzeitig aufdeckt. Ihr dürft dabei **Karten eurer Wahl beliebig kombinieren!** Ihr könnt also entweder **zwei Tierkarten** oder **zwei Sonderkarten** oder **je eine Tier- und eine Sonderkarte** spielen.

Legt beide Karten nebeneinander vor euch ab – etwas getrennt von der in Schritt 1 ausgespielten Karte.

Wozu sind die Sonderkarten da?



Schwarzmarkt Karten sorgen für fünf zusätzliche Tickets. Mit VIP-Karten kommen Tiere in die VIP-Zone. Und im Klohäuschen könnt ihr Schwarzmarkt Karten oder VIP-Ausweise hinterlegen, um das dringende Bedürfnis der schon in Schritt 1 ausgespielten Tiere zu stillen. Natürlich könnt ihr das Klohäuschen aber auch einfach mit einem weiteren Tier besetzt halten.

Für die **Sonderkarten** sind folgende **Kombinationen** möglich:

**Die Schwarzmarkt-Karte: Mehr Tickets!**

**A. Tierischer Schwarzmarkt**  
Schwarzmarkt Karte + Tierkarte  
Spielt du die **Schwarzmarkt-** mit einer **Tierkarte**, erhöhst du diese Tierart **5 zusätzliche** Tickets.

**Beispiel:** Anne spielt Schwarzmarkt- mit Schweinekarte. Deshalb steigt das Angebot an Schweinetickets auf der Platzkarte von 15 auf 20. Tut Tim dasselbe, gibt es sogar 25 Schweinetickets.

**B. Schwarzmarkt Stilles Örtchen**  
Schwarzmarkt Karte + Klohäuschen Karte  
Spielt du **Schwarzmarkt-** und **Klohäuschen Karte** zusammen, erhält die **Tierart**, die du in **Schritt 1** gespielt hast, **5 zusätzliche** Tickets.

**Beispiel:** Jan spielt in Schritt 1 eine Pferdekarte. In Schritt 2 legt er seine Schwarzmarkt- und Klohäuschen Karte nach. So steigt das Angebot an Pferdetickets auf der Platzkarte von 0 auf 5.

**Der VIP-Ausweis: Rein in die VIP-Zone!**

**A. Tierische VIP's**  
VIP-Ausweis + Tierkarte  
Spielt du deinen **VIP-Ausweis** mit einer **Tierkarte**, machst du die Tiere dieser Karte damit zu **VIP-Tieren**. Um dies anzuzeigen, **legst du den aufgedeckten VIP-Ausweis quer** auf diese Tierkarte.

**B. Dringendes VIP-Bedürfnis**  
VIP-Ausweis + Klohäuschen Karte  
Spielt du den **VIP-Ausweis** mit der **Klohäuschen Karte**, machst du die Tiere der Karte, die du in **Schritt 1** ausgespielt hast, zu **VIP-Tieren**. Um dies anzuzeigen, **legst du den aufgedeckten VIP-Ausweis quer** auf diese Tierkarte.

**Beispiel:** Floras Hirsche und 3 von Tims Pferden sind jetzt VIP-Tiere. Die 5 Pferde, die Tim bereits in Schritt 1 ausgespielt hat, bekommen keinen VIP-Ausweis und bleiben als Pferde an Pferdetickets interessiert.

**VIP-Tiere zählen nicht mehr zu den Tieren ihrer Art. Sie wollen (und bekommen) keine Tickets ihrer Tierart, sondern nur Tickets für die VIP-Zone.**

**C. Schwarzmarkt de luxe**  
Schwarzmarkt Karte + VIP-Ausweis  
Spielt du die **Schwarzmarkt Karte** mit dem **VIP-Ausweis**, machst du die Tiere, die du in **Schritt 1** ausgespielt hast damit zu **VIP-Tieren**. **Lege deinen VIP-Ausweis** (nach dem Aufdecken) **quer** auf die Tierkarte. Außerdem erhöhst du die Anzahl der **VIP-Tickets** auf der **Platzkarte** um **5 zusätzliche** Tickets.

Spielt du die Klohäuschen Karte mit einer Tierkarte, dann zählt die gespielte Tierkarte ganz gewöhnlich.

## Schritt 3 - Karten auswerten: Wer darf auf's Festival?

Prüft zunächst, welche Tiere es überhaupt bis zum Einlass schaffen. Tut dies...

### ...nacheinander für jede einzelne Tierart:

- Wählt eine Tierart (nach der anderen) aus. Wenn ihr dabei der Reihenfolge der Tierarten auf der Platzkarte folgt, behaltet ihr bestens den Überblick.



- Zählt von dieser Art sämtliche ausgespielte Tiere (alle Kartenwerte aller Spieler) zusammen. Achtet darauf, dass ihr keine Tiere mitzählt, auf denen ein VIP-Ausweis liegt.



- Prüft, ob auf der Platzkarte genügend Tickets für alle gezählten Tiere dieser Tierart angeboten werden. Vergesst dabei nicht, dass jede Schwarzmarktkarte, die für diese Tierart ausgespielt wurde, fünf zusätzliche Tickets bereitstellt.



### ...für die VIP-Zone:

- Zählt alle ausgespielten Tiere (Kartenwerte) zusammen, auf denen ein VIP-Ausweis liegt.



- Prüft, ob für die gezählten VIP-Tiere auf der Platzkarte genügend VIP-Tickets angeboten werden. Vergesst dabei nicht, dass jede Schwarzmarktkarte, die mit VIP-Ausweis ausgespielt wurde, fünf zusätzliche VIP-Tickets bereitstellt.



### Es gibt pro Ticketsorte zwei Möglichkeiten:

- Oh nein! Die Tickets reichen nicht!** Es gibt nicht genügend Tickets für eure abgezählten Tiere.

In diesem Fall passiert folgendes:

Wer insgesamt die **meisten Tiere der gezählten Sorte** ausgespielt hat, muss seine Karten dieser Sorte **zurück auf die Hand** nehmen. Dies können mehrere Spieler sein.

Nun zählt ihr die verbliebenen Tiere. Sind es immer noch zu viele, muss erneut der Spieler, der die meisten davon vor sich ausliegen hat, diese zurück auf die Hand nehmen. Auch dies können wieder mehrere Spieler sein.

Zählt nun erneut und setzt dies so lange fort, bis die Tickets für die verbliebenen Tiere dieser Sorte ausreichen. Dann kommen die Tiere zum **Einlass** (siehe unten).



**Beispiel:** Für 25 ausliegende Hirsche gibt es nur 11 Hirsch-Tickets. Anne und Tim haben die meisten Hirsche ausgespielt (je 6), die sie jetzt alle zurücknehmen müssen. Die übrigen 13 Hirsche sind immer noch zu viele für 11 Tickets. Nun muss auch Julia ihre 5 Hirsche zurück auf die Hand nehmen. Für die restlichen 8 Hirsche von Flora und Jan reichen nun die 11 Plätze aus. Sie gehen zum Einlass.

- Hurra! Die Tickets reichen!** Es gibt genügend Tickets für eure abgezählten Tiere dieser Sorte.

Ab zum Einlass!

## EINLASS

Wer **jetzt** die **meisten Tiere** der jeweils gezählten Sorte ausliegen hat, legt diese alle **offen** auf seinen **Festivalstapel**, den er **vor sich** bildet. Diese Tiere hat der Spieler erfolgreich auf's Festival gebracht! Haben mehrere Spieler die meisten Tiere ausliegen, tun sie dies alle.

Jeder Spieler, der die **zweitmeisten Tiere** der gezählten Sorte ausliegen hat, legt **eine** dieser Tierkarten aus seiner Auslage **verdeckt** auf seinen **Festivalstapel**. Hat er weitere Tiere der gezählten Sorte ausgespielt, legt er diese beiseite.

Die Zahl „2“ im Stern auf der Rückseite zeigt an, dass damit 2 Tiere aufs Festival gebracht wurden.

Weitere Spieler, vor denen (weniger) Tiere der gezählten Sorte ausliegen, müssen diese Tiere wieder auf die Hand nehmen.



**Beispiel:** Julia und Jan haben beide die meisten Kühe (6). Sie legen diese offen auf ihren Festivalstapel. Anne hat die zweitmeisten Kühe (4). Diese Karte dreht sie um und legt sie verdeckt auf ihren Festivalstapel. Tim geht leer aus und nimmt seine Kuhkarte zurück auf die Hand.

Habt ihr alle Tierarten und die VIP-Zone ausgewertet, beginnt die **nächste Spielrunde**.

## Die nächste Spielrunde

Haben alle Spieler von den **Tierkarten** noch **3 oder mehr** auf der Hand

- nehmt ihr gespielte VIP-Ausweise und Klohäuschenkarten wieder auf die Hand (nicht jedoch Schwarzmarktkarten).
- spielt ihr anschließend mit euren verbliebenen Handkarten weiter.

Deckt die nächste Platzkarte auf und setzt das Spiel erneut mit Schritt 1 fort.

Gibt es Spieler, die **weniger als 3 Tierkarten** auf der Hand haben tut ihr alle folgendes:

- Jeder zählt die Tiere in **seinem Festivalstapel**:
  - Offen** abgelegte Karten entsprechend ihrem **Kartenwert**.
  - Verdeckt** abgelegte Karten haben immer den **Wert 2**.
- Notiert die erreichten Werte (Zahl eurer Festivalteilnehmer) auf einem Blatt Papier.
- Nehmt alle 3 Sonderkarten wieder auf die Hand (falls ihr sie gespielt hattet).
- Mischt und verteilt danach **alle Tierkarten** – auch abgelegte – neu (wie zu Spielbeginn).

Dann deckt ihr die nächste Platzkarte auf und setzt das Spiel erneut mit Schritt 1 fort.

## Spielende und Sieger

Nachdem ihr zum **dritten Mal** die erreichten Werte eurer Festivalteilnehmer notiert habt, endet das Spiel. Wer die höchste Punktzahl erreicht, hat die meisten Tiere auf's Festival gebracht. Er genießt als Sieger des Spiels lebenslanglich freien Eintritt zum jährlichen Rock the Bock-Festival.



Die Community App für alle Spiele-Freunde



Autor: Christwart Conrad  
Illustration: Marcin Piwowarski  
Satz & Layout: Stephanie Geßler

Art.Nr.: 60 110 5121



© 2018 Zoch Verlag  
Werkstraße 1 • D - 90765 Fürth  
www.zoch-verlag.com

# Rock Back

The animal run on the last tickets  
For 3-6 buck-wild rockers, 8 years and up  
by Christwart Conrad

Today, the horse goes hog wild. And the deer dances with the cow. If you want to get the last tickets for the greatest animal festival ever, you have to rally strongly at the roundup. Small groups have better chances than those with many animals. And the VIP lounge is crowded with all sorts of bigwigs. So let's run and get the tickets! Soon, the „bock“ (uh, buck) will start to rock ...

## Game Materials

50 animal cards (10x each: deer, cow, horse, sheep, and pig with values of 1, 2, 3 (2x), 4 (2x), 5 (2x), 6, and 7)

18 special cards: 6x VIP pass, 6x black market, 6x porta-potty

10 place cards



## Set-up

For a **three-player** game, remove **one** value-3 and one value-5 animal card for each species.

- Shuffle the (remaining) animal cards. Deal out the following cards to each player:
  - ... with 3 players: 13 cards; ...with 4 players: 12 cards;
  - ...with 5 players: 10 cards; ...with 6 players: 8 cards. Leftover cards are put aside unseen.
- Now put away those cards from your hand that you don't want to use:
  - 2 cards in the game with 3, 4, or 5 players;
  - 1 card in the game with 6 players.
- Each player takes a VIP pass, a black market card and a porta-potty card and adds them to his card hand.
- Shuffle the 10 place cards, form a face-down pile and put it in the middle of the table.

## Object of the Game

Get as many animals as possible into the festival!

## Course of the Game

Reveal the top **place card**. It shows how many tickets are available for **each individual kind of animal** and for the **mixed VIP zone**.

*Example:* This place card provides tickets for 3 sheep, 15 pigs, 12 cows, and 7 deer – but no horse may enter the festival grounds. The VIP lounge has space for 9 animals of any kind(s).



In 3 steps, you try to get your animals into the festival:

### Step 1 - Lay out one animal card

Each player plays **one animal card**, face down; then, they reveal their card simultaneously. **Don't play a special card!**

The value on the animal card indicates **how many animals** this card stands for.

### Step 2 - Play another two cards

Each player plays **two more hand cards**, face down; then, all players reveal their cards simultaneously. For this, you may combine any cards of your choice! You can play either **two animal cards** or **two special cards** or **one animal card and one special card**.

Lay out both cards next to each other in front of you, slightly separated from the card played in step 1.

#### What are the special cards for?

Black market cards allow for five additional tickets. VIP pass cards grant animals access to the VIP zone. And at the porta-potty, you can satisfy the urgent needs of animals played in step 1 by depositing black market tickets or VIP passes for them there. But of course, you can also simply keep the porta-potty occupied by another animal.

When you play **special cards**, the following **combinations** are possible:

#### Black market card: More tickets!

##### A. Animal black market

Black market card + animal card



If you play the **black market card** along with an **animal card**, this species gets **5 additional tickets**.



*Example:* Anne plays a black market card along with a pig card. Consequently, the number of pig tickets available on the place card increases from 15 to 20. If Tim does the same, there are even 25 pig tickets.

##### B. Black market porta-potty

Black market card + porta-potty card



If you play the **black market card** along with the **porta-potty card**, the species you have played in step 1 gets **5 additional tickets**.

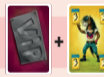


*Example:* Jan plays a horse card in step 1. In step 2, he lays out his black market card and his porta-potty card. This way, the number of horse tickets available increases from 0 to 5.

#### VIP pass: Join the VIP zone!

##### A. Animal VIPs

VIP pass + animal card



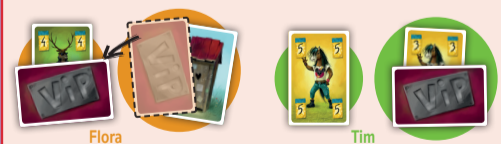
If you play your **VIP pass** along with an **animal card**, you turn the animals on this card into **VIP animals**. To indicate this, **put the revealed VIP pass (perpendicularly) across this animal card**.

##### B. Urgent VIP need

VIP pass + porta-potty card



If you play your **VIP pass** along with the **porta-potty card**, you turn the animals on the card you have played in step 1 into **VIP animals**. To indicate this, **put the revealed VIP pass perpendicularly across this animal card**.



*Example:* Flora's deer and three of Tim's horses are now VIP animals. The five horses that Tim played in step 1 get no VIP pass; so these horses remain interested in horse tickets.

**VIP animals no longer count as animals of their species. They want (and get) no tickets for their species but exclusively tickets for the VIP zone.**

##### C. Black market deluxe

Black market card + VIP pass



If you play the **black market card** along with the **VIP pass**, you turn the animals you have played in step 1 into **VIP animals**. **Put your VIP pass** (after revealing it) **perpendicularly** across the animal card.

On top of that, **this species gets 5 additional tickets**.



If you play the porta-potty card along with an animal card, the animal card played counts as ordinary animals.

## Step 3 - Evaluate the cards: Who may attend the festival?

First check which animals may even get as far as the **entry gate**. Do this...

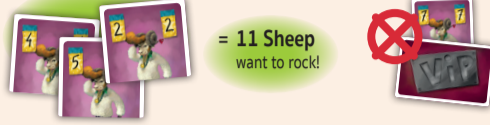
### ...one after another for each species:

- Select one species (after another).

For easier handling, it's best to follow the sequence of the species on the place card.



- Add up all animals played (card values) of this kind. Make sure that you don't include any animals in your count that have a VIP pass on their card.



- Check whether the place card provides enough tickets for all animals counted of this species.

Don't forget that each **black market card** played for this species makes five additional tickets available.



### ... for the VIP zone:

- Add up all laid-out animals (card values) that have a **VIP pass** on them.



- Check whether there are enough VIP tickets available for the VIP animals counted on the place card.

Don't forget that each **black market card** played along with a VIP pass makes five more VIP tickets available.



### There are two possible outcomes for each kind of ticket:

- Oh no! There are not enough tickets!** There are not enough tickets for the animals you have counted.

In this case, the following occurs:

The player who has played the **most animals of the counted species** has to take his cards of this kind **back into his hand**. This can be more than one player.

Now count the remaining animals. If there are still too many, the player who now has the most of them lying in front of him has to take these back into his hand. This also can be more than one player.

Now count again and continue doing so until the number of tickets for the remaining animals is sufficient. Then these animals get to the **entry gate** (see below).



**Example:** There are only 11 deer tickets for 25 laid-out deer. **Anne** and **Tim** have played the most deer (6 each) and now have to take all of them back. The remaining 13 deer are still too many for 11 tickets. So **Julia** has to take her 5 deer back into her hand. Now the 12 tickets are sufficient for the remaining 8 deer. They go to the **entry gate**.

- Hooray! There are enough tickets!** There are enough tickets for the animals counted of this species.

In this case continue with **admission!**

## ADMISSION (at the entry gate)

The player who **now** has the **most animals of the counted kind** laid out puts all these cards **face up** on the **festival pile** that he forms in front of him. These are the animals that the player has successfully brought into the festival!

If several players have the most animals on display, they all do this.

Each player who has the **second most animals** of the counted kind laid out turns over exactly **one** of these animal cards from his display and puts it **face down** on his **festival pile**. If he has more animals of the counted kind on display, he puts these cards aside. The number „2“ inside the star on the back indicates that a player has successfully brought 2 animals into the festival.

Other players who have (fewer) animals of the counted kind laid out have to take these animals back into their hand.



**Example:** **Julia** and **Jan** both have the most cows (6). They put them face up on their festival pile. **Anne** has the second most cows (4) and puts one of these cards face down in front of her. **Tim** takes his cow card back on his hand.

Once all species and the VIP zone have been evaluated, **the next game round** begins.

## The Next Game Round

As long as all players have **3 or more animal cards** left in their hand

- take the VIP passes and porta-potty cards you have played back into your hand (but not the black market cards).
- continue playing with **their remaining hand cards**.

Reveal the next place card and resume the game with step 1.

If there are any players who have **less than 3 animal cards** left in their hand, all players act as follows:

- count the animals in their festival pile:
  - face-up** cards count according to their **card value**.
  - face-down** cards always count **value 2**.
- write down the values you have reached (the number of your festival participants) on a sheet of paper.
- take all three special cards back into your hand.
- after that, shuffle and deal out all animal cards anew (as in the beginning of the game).

Then reveal the next place card and resume the game with step 1.

## Ending and Winning the Game

The game ends as soon as you have written down the values of your festival participants for **the third time**. The player who has reached the highest total has gotten the most animals into the festival; he is the winner of the game and can enjoy free lifetime admission to the annual „Rock the Bock“ festival.

