

# „Let's Music!“ Spielregeln (V 1.3)

## *Hier spielt die Musik!*

In diesem Spiel dreht sich alles um Musik.

Mit Gesangseinlagen oder dem Beantworten verschiedenster Fragen rund um die große Welt der Songtexte versuchen die Spieler Stück für Stück immer näher ans Ziel zu kommen: Die Lösung der goldenen Songkarte. Denn wer diese am Ende meistern kann, darf sich zu Recht Musikexperte nennen.

Es erwartet Sie ein unterhaltsamer Mix aus Gesang, Showeinlagen, Wissensfragen und gemeinsamen Philosophieren über Songs, die unser Leben prägten.

Nach dem Motto: „Gemeinsam wissen wir mehr!“ bietet *Let's Musik!* besonders im Teamspiel ein kommunikatives Spielerlebnis. Wenn mehrere Teams im Wettstreit aufeinander treffen, ist gute Stimmung vorprogrammiert. Denn wer singt nicht gerne im Chor die guten alten Hits...

## Spielmaterial:

- 1 Spielfeld
- 6 Spielsteine
- 2 Würfel (Schwarz/ Weiß)
- 500 Karten bestehend aus
  - 204 Fragekarten
  - 204 Performancekarten
  - 86 goldene Songkarten
  - 6 Übersichtskarten
- 1 Block
- 1 Bleistift
- 1 Sanduhr
- 1 Spielanleitung

## Spielziel:

Die Spieler versuchen, als Erster bzw. als erstes Team **die goldene Note** zu erreichen, um dann sechs verschiedene Songtexte richtig anzusingen, die jeweils eines der Worte einer **goldenen Songkarte** enthalten. Wem das vor Ablauf der Sanduhr gelingt, gewinnt das Spiel.

## Spielregeln für das Teamspiel

### Vorbereitung:

Die **204 Fragekarten** (orangefarbene, blaue, gelbe, grüne Noten) werden von den **204 Performancekarten** (rosafarbene, violette, rote Noten) und den **86 goldenen Songkarten** getrennt und in die entsprechenden Abschnitte der Kartenbox gelegt. Die Spieler bilden zwei oder mehr Teams. Mit den beiliegenden Spielfiguren können bis zu sechs Teams gegeneinander antreten. Jedes Team muss aus mindestens zwei Spielern bestehen. (Wenn einige Teams einen Spieler mehr haben als andere, ist das kein Problem.) Jedes Team erhält eine Spielfigur und stellt diese auf den **großen Notenschlüssel**, der als Startfeld für den **Notenpfad** des Spielbretts dient. Außerdem erhält jedes Team eine **Übersichtskarte** über die verschiedenen Kategorien zur Orientierung.

### Spielablauf:

Jede Note auf dem Spielbrett zählt als ein Feld. Das Team mit dem jüngsten Spieler darf beginnen. Ein Spieler dieses Teams würfelt mit beiden Würfeln und zieht die Spielfigur seines Teams entsprechend der gewürfelten Summe vorwärts. Das Notenfeld, auf den die Spielfigur nun steht, bestimmt die Aufgabe, die das Team zu bewältigen hat. Dazu zieht ein Spieler aus einem gewählten Team die vorderste Karte aus dem Abschnitt der Frage- oder Performancekarten – je

nach Notenfarbe. Wurde die **Aufgabe richtig erfüllt**, bewegt das aktive Team seine Figur um so viele Felder (Noten) weiter, wie der zuvor geworfene weiße Würfel anzeigt, und beendet dann seinen Zug.

Wurde die Aufgabe **nicht korrekt gelöst**, muss die Figur des aktiven Teams um so viele Felder rückwärts gezogen werden, wie der zuvor geworfene schwarze Würfel angibt. Danach ist der Zug beendet.

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Nach jedem Zug werden die verwendeten Karten hinten in den entsprechenden Abschnitt der Kartenbox gesteckt.

### Das goldene Duell:

Das goldene Duell: Sollte die Figur eines Teams in ihrem Zug auf einem besetzten Feld landen (egal ob beim regulären Vorziehen oder der Bewegung nach einer gelösten bzw. ungelösten Aufgabe), so wird ein goldenes Duell um den Notenplatz ausgefochten. Dazu wird **eine goldene Songkarte** zwischen die Teams gelegt, so dass alle beteiligten Spieler die abgebildeten Begriffe gut lesen können. Die Teams haben nun die Aufgabe, als Erster einen passenden Songtitel zu nennen, der einen der Begriffe enthält, welcher auf der Karte abgebildet ist. Ein Spieler des angreifenden Teams würfelt nun **mit dem weißen Würfel**. Die Augenzahl des Würfels bestimmt dabei (in Reihenfolge der Begriffe von oben angefangen), welcher Begriff im Duell für beide Teams gilt. Sieger des Duells ist das Team, welches als Erster einen richtigen Titel genannt hat. Das siegreiche Team darf auf der Note verweilen, das geschlagene Team muss mit seiner Spielfigur zurück auf den nächsten Violschlüssel.

## DIE KATEGORIEN

### Fragekarten

#### Orangefarbene Noten:



Das Team muss den Titel eines Songs oder Teile verschiedener Songs nennen. Möchte man das Spiel ein wenig entschärfen, so darf man die Textpassage auch ansingen, soweit es möglich ist.

#### Blaue Noten:



Das Team muss eine Frage aus der Welt der Songtexte beantworten.

#### Gelbe Noten:



Das Team muss eine Songpassage vollenden. Der Spieler muss genau so viele Worte ansagen, wie in der Aufgabe gefordert werden. Wenn nur ein Teil der Aufgabe richtig erfüllt wurde, wird dem aktiven Team mitgeteilt, welcher Teil korrekt war. Bei jedem weiteren Versuch muss das Team besser werden, bis die Ausführung komplett richtig ist. Tritt keine Verbesserung ein, wird die Aufgabe als nicht korrekt gelöst gewertet.

#### Grüne Noten:



Das Team muss auch hier eine Frage aus der Welt der Songtexte beantworten. Die Fragen können dabei manchmal etwas kniffliger sein. Tipp: Auch wenn die Spieler vielleicht nicht den Interpreten oder den Song kennen, ist es trotzdem möglich, auf eine Antwort zu kommen. Denn in der Fragestellung können sich Hinweise verbergen, die mit einem gesunden Allgemeinwissen einfach zu beantworten sind.

**Achtung: Bei keiner dieser vier Kategorien wird die Sanduhr eingesetzt.**

### Performancekarten



#### Violette Noten:

Das Team muss aufeinanderfolgende Worte aus einem beliebigen Teil eines vorgegebenen Songs singen. Die Anzahl der Worte wird durch die zuvor gewürfelte Gesamtsumme vorgegeben. Ein Spieler des gegnerischen Teams dreht die Sanduhr um, sobald der Titel des Songs vorgelesen worden ist. Die zu singenden Wörter dürfen dabei kein Wort des Songtitels enthalten.



#### Rosafarbene Noten:

Das Team muss Texte verschiedener Songs ansingen, die jeweils ein in der Aufgabe vorgegebenes Wort enthalten. Die Anzahl der Songs, in dem das Wort vorkommen soll, wird durch die zuvor gewürfelte Zahl der auf der Karte genannten Würfel festgelegt. Ein Spieler des gegnerischen Teams dreht die Sanduhr um, sobald das Wort vorgelesen worden ist.



#### Rote Noten (Pantomime/Zeichnen):

Hierbei gilt es, Songtitel über eine Zeichnung oder einer Pantomimedarbietung zu erraten. Ein Spieler des Teams, dessen Figur auf einer roten Note gelandet ist, nimmt die vorderste Performancekarte aus der Kartenbox, ohne sie den anderen Mitgliedern seines Teams zu zeigen. Ist die zuvor gewürfelte Gesamtsumme eine ungerade Zahl, muss der Spieler für seine Teammitglieder die auf der Karte angegebene Pantomime-Darbietung aufführen. Wenn die zuvor gewürfelte Gesamtsumme eine gerade Zahl ist, muss der Spieler für sein Team zeichnen. Als Hilfe für die Ratenden wird zuvor angesagt, in welcher Sprache der gesuchte Songtitel geschrieben ist. Das Team hat auch hier solange Zeit, den pantomimisch dargestellten bzw. gezeichneten Songtitel zu erraten, bis die Sanduhr abgelaufen ist. Ein Spieler des gegnerischen Teams dreht die Sanduhr um, sobald der Spieler mit der Pantomime oder Zeichnung begonnen hat. Bei beiden Darstellungsformen darf der aktive Spieler nicht sprechen. In dieser Kategorie dürfen die Spieler so oft raten, wie sie wollen.



#### Goldene Songkarte:

Landet eine Figur am Ende des Notenpfades auf der goldenen Note (dabei dürfen nicht benötigte Würfelpunkte verfallen), nimmt ein Spieler eines gegnerischen Teams die vorderste goldene Songkarte aus der Kartenbox. Dann liest er das erste der sechs auf dieser Karte abgedruckten Worte vor und dreht die Sanduhr um. Immer wenn ein beliebiges Mitglied des aktiven Teams ein Lied ansingt, in dem das vorgegebene Wort vorkommt, wird danach das nächste Wort der Karte genannt. Wenn es dem Team gelingt, innerhalb der Zeit sechs verschiedene Lieder anzustimmen, die jeweils das vorgegebene Wort enthalten, hat es die Partie gewonnen. Schafft es das Team in dieser Zeit nicht, wird der Versuch als nicht korrekt gelöste Aufgabe gewertet, und die Figur wird um so viele Felder rückwärts gezogen, wie der zuvor geworfene schwarze Würfel angibt.

**Achtung:** Beim Lösen der Aufgaben auf den goldenen und rosafarbenen Noten ist nur genau das Wort zulässig, das auf der Karte steht. (Wenn die Karte also beispielsweise „tief“ vorgibt, gilt „tiefer“ nicht!) Auch ein Wort, das man genauso ausspricht, aber anders schreibt, wird nicht akzeptiert (z. B. „viel“ und „fiel“). Und wenn das Wort im Singular gefordert ist, gilt der Plural ebenfalls nicht.

Die Spieler können ihre Antworten auch rezitieren, statt sie zu singen, falls ihnen das lieber ist.

Wenn zur Lösung einer Aufgabe ein Teil eines Liedes gesungen oder rezitiert werden soll, kann auch ein einzelnes Wort akzeptiert werden, wenn es mindestens ein anderer Spieler erkennt.

Auf manchen Fragekarten wird nach einem Element eines Songtextes gefragt. Die Spieler sollten sich vor Beginn des Spiels darauf einigen, ob die Antwort auf Deutsch oder aber auch im Original gegeben als richtig anerkannt wird.

### **Das Spiel ohne Teams**

Gespielt wird nach den gleichen Regeln des Teamspiels, jedoch mit einer Abweichung: Die ursprüngliche Funktion **der Roten Noten**, also die Aufgaben „Pantomime“ und „Zeichnen“, fallen im Spiel weg. Eine rote Note gilt **hier als Jokerfeld**. Der Spieler darf sich eine Farbe aussuchen, die er lösen möchte.

Let's Musik! basiert auf dem engl. Original Lyric. (Lyric Logo klein)<sup>TM</sup> und EMI © sind Warenzeichen von EMI (IP) Limited und werden unter Lizenz benutzt. Das Brettspiel und die Spielkarten sowie damit verbundene Eigentumsrechte sind Eigentum von EMI Music Publishing Limited. Copyright © 2006 © 2008 EMI Music Publishing Limited.

Alle Rechte vorbehalten. Unbefugtes Kopieren, Reproduzieren, Ausleihen oder Ausstrahlen stellt einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

(p) Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
12313 Berlin, Germany  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)