

# Regelheft



Discover your Talent

Vangelis Bagiartakis

**Sing It!** ist ein neues Partyspiel, das dein musikalisches Wissen testet! Im Spiel wird dir ein Wort vorgegeben und du musst eine passende Liedzeile dazu finden.

Wirst du die Herausforderung meistern und die meisten Hits finden?

## Inhalt

128 Karten (122 Wortkarten, 6 Herausforderungskarten)

20 Marker (in 4 Farben)

1 30"-Sanduhr

1 Regelheft



## Allgemeine Regeln

***Sing It!*** enthält 6 verschiedene Spieloptionen! Die nachfolgenden allgemeinen Regeln gelten für alle Optionen. Die Grundidee bleibt dabei dieselbe:

Die Spieler wählen ein Wort von einer Karte und versuchen einen Liedtext zu finden, der dieses Wort enthält. Folgende Regeln müssen dabei beachtet werden:

- Es müssen mindestens 5 Wörter genannt werden, wovon eines das ausgewählte Wort ist.
- Das ausgewählte Wort darf in beliebiger grammatikalischer Form oder Zeitform vorkommen.
- Die vorgetragene Liedzeile darf im aktuellen Spiel noch nicht verwendet worden sein.
- Jede Art von Lied ist zulässig, sogar Kinderlieder oder Werbejingles. Ihr dürft jedoch nicht improvisieren oder eigene Texte mit dem gesuchten Wort erfinden.
- Falls ein zusammengesetzter Begriff das gesuchte Wort beinhaltet, darf dieses verwendet werden. Wenn das Suchwort also "Sonne" ist, darf der Spieler den Begriff "Sonnenaufgang" verwenden.

Nachstehend findet ihr einige Regeln zu den jeweiligen Optionen. Vergesst nicht, vor dem ersten Spiel die Wortkarten von den Herausforderungskarten zu trennen.

### *Solokarriere*

**Spieler:** 1 - 5

**Zeit pro Runde:** 30 Sekunden

Mischt alle Karten und legt den Stapel verdeckt auf den Tisch. Der erste Spieler dreht die Sanduhr. Er zieht die erste Karte vom Stapel, wählt eines der 4 Wörter und trägt eine Liedzeile vor, die dieses Wort enthält. Danach legt er die Karte auf einem eigenen Stapel ab und zieht die nächste Karte vom Stapel. Wenn ihm zu den 4 Wörtern einer Karte kein passender Liedtext einfällt, darf er die Karte auf den gemeinsamen Ablagestapel legen und eine neue ziehen. Ist die Zeit abgelaufen, muss der nächste Spieler zu seiner Linken die Sanduhr drehen, eine Karte vom Stapel ziehen und so weiter. Das Spiel geht reihum, bis jeder Spieler insgesamt dreimal an der Reihe war.

Danach werden alle gesammelten Karten zusammengezählt. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt. Steht es zwischen zwei oder mehreren Spielern unentschieden, spielen sie so lange weiter, bis einer die meisten Karten besitzt und gewonnen hat.

#### **Variante:**

Diese Spieloption kann sogar von einem Spieler allein gespielt werden. Er versucht dann, seinen eigenen Rekord zu brechen und in der zur Verfügung stehenden Zeit möglichst viele Liedtexte zu finden.

### *Just the 2 of us!*

**Spieler:** 4 - 10 (2er-Gruppen)

**Zeit pro Runde:** 60 Sekunden (ist die Sanduhr einmal durchgelaufen, wird sie für weitere 30 Sekunden umgedreht)

Mischt alle Wortkarten und legt den Stapel verdeckt auf den Tisch. Die Spieler bilden 2er-Teams und wählen einen Spieler, der beginnt. Die Spieler dieses Teams wählen einen "Souffleur" und einen "Sänger". Der Souffleur startet die Zeit, indem er die Sanduhr dreht und die erste Karte vom Stapel zieht. Doch aufgepasst, der Sänger darf sie nicht

sehen. Dann nennt er dem Sänger eines der 4 Wörter, zu dem dieser eine Liedzeile finden muss. Wenn ihm dies gelingt, legt der Souffleur die Karte ab und zieht eine neue vom Stapel. Falls der Sänger keine passende Liedzeile kennt, informiert er den Souffleur entsprechend, der die Karte dann auf den Ablagestapel wirft und eine neue zieht. Ist die Sanduhr zum zweiten Mal abgelaufen, ist das nächste Team an der Reihe. Nach jeder vollen Runde wechseln die Spieler ihre Rollen.

So wird das Spiel fortgesetzt, bis jedes Team viermal an der Reihe war. Das Team mit den meisten Karten im Stapel gewinnt. Steht es zwischen zwei oder mehreren Teams unentschieden, setzen seine Spieler das Spiel so lange fort, bis das Team mit den meisten Karten gewonnen hat.

## ***Schneller***

**Spieler:** 2 - 5

Mischt alle Wortkarten, zieht pro Spieler 10 Karten (zum Beispiel 30 Karten in einem Spiel mit 3 Spielern) und legt sie verdeckt auf den Tisch. Die restlichen Karten gehen in die Schachtel zurück. Ein Spieler nimmt den Stapel verdeckt vor sich und dreht die oberste Karte um, sodass alle Spieler sie gut sehen können. Der erste Spieler, der zu einem der vier Wörter eine Liedzeile singen muss, erhält die Karte. Anschließend wird eine neue Karte aufgedeckt und das Spiel geht reihum.

Das Spiel endet, wenn alle Karten durchgespielt wurden. Wer die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel. Steht es zwischen zwei oder mehreren Spielern unentschieden, ziehen diese 3 weitere Karten aus der Schachtel und spielen weiter, bis der Spieler mit den meisten Karten gewonnen hat.

## ***Beat it***

**Spieler:** 2 - 10 (in 2 Teams)

**Zeit pro Runde:** 30 Sekunden

Mischt die Karten, bildet 2 Teams und bestimmt, welches Team beginnen soll. Die Spieler dieses Teams ziehen insgesamt 7 Karten und wählen daraus 5 Wörter – jedes von einer anderen Karte. Die übrigen 2 Karten gehen zurück in die Schachtel. Sie legen diese 5 Karten verdeckt

auf den Tisch und legen je einen Spielmarker daneben, dessen Farbe dem gewählten Wort dieser Karte entsprechen muss. Die Spieler des anderen Teams drehen danach die Sanduhr und wählen eine der Karten. Sie drehen diese um und versuchen, eine Liedzeile zu finden, in der das Wort in der Farbe des Markers vorkommt. Einer der Spieler des Teams muss eine Liedzeile mit diesem Wort singen. Sobald dies gelungen ist, wird die Karte in einem eigenen Teamstapel abgelegt und eine weitere verdeckte Karte umgedreht, für deren Wort alle Teammitglieder versuchen müssen, eine Liedzeile zu finden. Dies wird so lange fortgesetzt, bis alle 5 Karten verwendet wurden oder die Zeit abgelaufen ist. Danach tauschen die Teams ihre Rollen und das erste Team muss eine Liedzeile mit dem passenden Wort finden. Das Spiel endet, bis jedes Team insgesamt fünfmal gespielt hat.

Das Team mit den meisten Karten gewinnt das Spiel. Bei einem Unentschieden spielt jedes Team eine weitere Runde.

#### **Varianten:**

- Um das Spiel einfacher zu gestalten, darf das Team alle fünf Karten umdrehen, bevor dazu Liedtexte gesucht werden.
- Das Spiel wird schwieriger, wenn jede Karte, zu der kein Liedtext gefunden wurde, an das gegnerische Team geht.

## ***Battle of the Bands***

**Spieler:** 2 - 10 (in 2 Teams)

Mischt die Karten und legt den Stapel verdeckt auf den Tisch. Bildet 2 Teams und wählt einen Spieler, der beginnt. Ein Spieler aus dem ersten Team zieht eine Karte und einen zufälligen Marker. Anschließend nennt er laut das Wort, das der Farbe des Markers entspricht. Das gesamte Team muss dann einen Liedtext finden, der dieses Wort enthält. Gelingt dies, muss das andere Team ein neues Lied finden, in dem dasselbe Wort vorkommt. Gelingt ihnen dies ebenfalls, ist das erste Team wieder dran, einen neuen Liedtext mit diesem Wort zu finden. So geht es reihum, bis einem der Teams kein weiterer Liedtext einfällt. Dieses Team verliert die Runde und das andere Team startet mit einer neuen Karte eine neue Runde.

Das erste Team, dem es gelingt 5 Karten zu erobern, gewinnt das Spiel.

### **Varianten:**

Anstatt ein Wort zufällig zu bestimmen, darf jedes der vier Wörter, das auf der Karte vorkommt, verwendet werden. In diesem Fall kann eine Runde deutlich länger dauern und es empfiehlt sich, bereits verwendete Liedtitel zu notieren.

## ***Hide and Sing***

**Spieler:** 2 - 5

Mischt die Wortkarten, zieht so viele Karten wie Spieler teilnehmen und legt diese offen auf den Tisch, sodass alle Karten gut sichtbar sind. Jetzt haben alle Spieler 30 Sekunden Zeit, die Karten zu studieren und möglichst viele Liedzeilen mit diesen Wörter zu finden. Ist die Zeit abgelaufen, wählt der erste Spieler eines der Wörter und nennt singt dazu eine Liedzeile, die dieses Wort enthält. Anschließend nimmt er einen Marker und platziert ihn so auf der Karte, dass er das verwendete Wort abgedeckt. Im Uhrzeigersinn muss nun der nächste Spieler eine Liedzeile zu einem der noch nicht abgedeckten Wörter finden. Anschließend deckt er dieses Wort mit einem Marker ab. Wer keine passende Liedzeile findet, scheidet aus und das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter. Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis ein Spieler als Sieger übrig bleibt.

Falls alle Wörter abgedeckt sind, bevor ein Spieler zum Sieger gekürt werden konnte, wird eine neue Karte gezogen und die Wörter auf dieser benutzt. Falls nötig, muss dieser Vorgang wiederholt werden, bis ein Sieger gefunden wurde.

### **Variante:**

Um das Spiel schwieriger zu gestalten, muss der letzte Spieler unter Verwendung von einem der übrig gebliebenen Wörter einen weiteren Liedtext singen. Gelingt ihm dies nicht, kann er das Spiel nicht gewinnen und es endet ohne einen Sieger.

## ***Zufällige Auswahl der Spieloptionen***

Ihr wisst nicht, welche Spieloption ihr wählen sollt? Kein Problem! Wenn ihr 2 bis 4 Spieler seid, nehmt ihr die 6 Herausforderungskarten und zieht eine zufällige Karte. Bei 6 - 10 Spielern wählt einfach die 3 Spieloptionen, welche mit bis zu 10 Spielern gespielt werden können.

Auf diese Weise könnt ihr mehrmals hintereinander und mit zufällig oder ausgewählt wechselnden Optionen spielen. So ist jedes Spiel eine neue Herausforderung!

### **Potpourri**

Falls ihr 4 oder 6 Spieler seid und alle Optionen ausprobieren möchtet, geht wie folgt vor: Mischt alle 6 Herausforderungskarten und zieht jeweils eine, mit der ihr eine Spezialrunde spielt. Für jede dieser Spezialrunden gelten folgende Regeln:

**Solokarriere:** Spielt wie beschrieben, aber nur eine einzelne Runde. Jeder Spieler erhält 1 Punkt pro eroberte Karte.

**Just the two of us!** Bildet 2er-Teams und spielt eine einzelne Runde mit den normalen Regeln, bis auf folgende Ausnahme: Wenn die Sanduhr zum ersten Mal abläuft, wechseln die Spieler sofort ihre Rollen (der Sänger wird zum Souffleur und der Souffleur zum Sänger). Jeder Spieler erhält für jede eroberte Karte seines Teams 1 Punkt.

**Schneller:** Spielt wie beschrieben, aber immer mit genau 20 gezogenen Karten. Jeder Spieler erhält pro eroberte Karte 1 Punkt.

**Beat It:** Bildet 2 Teams, wobei jedes eine einzelne Runde, wie auf der Karte beschrieben, spielt. Jeder Spieler erhält pro eroberte Karte 2 Punkte.

**Battle of the Bands:** Bildet 2 Teams und spielt eine einzelne Runde (mit einem Wort), wie auf der Karte beschrieben. Alle Spieler des siegreichen Teams erhalten 4 Punkte.

**Hide and Sing:** Spielt wie auf der Karte beschrieben. Der Spieler, der als Erster ausscheidet, erhält 1 Punkt, der nächste 2 Punkte, und so weiter. Der Sieger erhält einen Zusatzpunkt für seinen Sieg!

Nachdem alle 6 Runden gespielt wurden, wird der Spieler mit den meisten Punkten zum Gesamtsieger erklärt!

**Autor:** Vangelis Bagiartakis



*Discover your Talent*

**Widmung**

*Ich widme dieses Spiel meiner wunderbaren Frau, die mich von Anfang an bei der Entwicklung unterstützt hat!*

**Testspieler**

*Evaggelia Tziasou, Panagiotis Zinoviadis, Dimitra Giannou, Lamprini Pappa, Evelina Zisiou, George Gakoudis, Anastasia Nathanailidou, Stergios Mpakavos, Maria Pistofidou*

**Vangelis Bagiartakis**

Produkt aus **Desyllas Games**  
12 Chrysostomou  
121 32 Peristeri - Greece  
Tel. +30 2105737725



**f** [facebook.com/DesyllasGamesInt](https://facebook.com/DesyllasGamesInt)

[www.desyllasgames.gr](http://www.desyllasgames.gr)