

# singstar

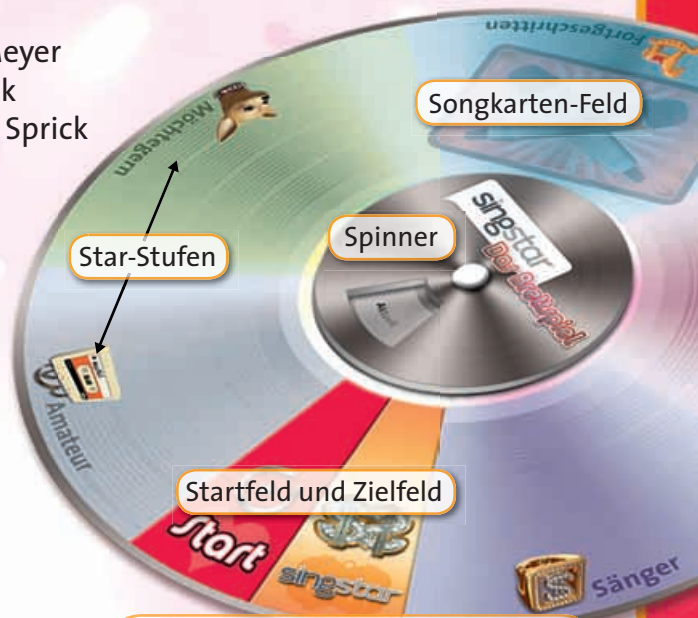
## Das Brettspiel

Deine Songs – Deine Performance – Deine Party!  
Für 3 bis 12 Stars & Sternchen ab 12 Jahren

Autorin: Andrea Meyer  
Design: Ideenfabrik  
Redaktion: Philipp Sprick

### Inhalt

- 1 Spielplan, bestehend aus Disc, Spinner und 5 Wegstücken mit Verbindungsstücken
- 4 Teamfiguren mit Aufstellfüßen
- 76 Songkarten
- 24 Jurykarten
- 4 Übersichtstafeln
- 1 Sanduhr
- 1 Schaumstoff-Mikrofon



Disc mit Spinner, Startfeld („Start“), Zielfeld („SingStar“), den Star-Stufen von Amateur bis Sänger und Platz für die Songkarten.

**5 Wegstücke (doppelseitig):**  
Zeigen 3 komplette und 2 halbe Spielfelder (für die Verbindungsstücke).

**4 Übersichtstafeln:**  
Vorne: Spielablauf  
Hinten: Aufgabenbeschreibung

**5 Verbindungsstücke (doppelseitig):**  
Verbinden die Wegstücke miteinander.

**24 Jurykarten:**  
je 3x „Grausam/OK“ (1 oder 2 Sterne) und „Gut/Super“ (3 oder 4 Sterne) in den 4 Teamfarben.

**76 Songkarten:**  
mit je 2 einfachen (blau) und 2 schwierigeren Stichwörtern (rot) in 4 Sprachen.

1 Sanduhr

**1 Mikrofon (zweiteilig)**  
zum Zusammenstecken.

**4 Teamfiguren (Mann & Frau)**  
mit Aufstellfüßen.



## Spielidee und Spielziel

Bei *SingStar – Das Brettspiel* tretet ihr alleine oder in Teams an und singt Songs nach bestimmten Vorgaben. Für eure Darbietungen erhaltet ihr von den Mitspielern Punkte und kommt so Schritt für Schritt vom Amateur zum SingStar voran. Es gewinnt, wer als Erster den Spielplan einmal umrundet hat und das SingStar-Feld erreicht oder aber bei Spielende auf dem Spielplan in Führung liegt.

## Spielvorbereitung

### Vor dem ersten Spiel:

- löst alle Kartonteile aus der Stanztafel heraus,
- steckt die Teamfiguren in die Aufstellfüße,
- schiebt das Mikrofonoberteil auf den Mikrofongriff und steckt die Disc und den Spinner wie im Kasten abgebildet zusammen.

### Vor jedem Spiel:

- Die **Disc** kommt in die Mitte des Tisches.
- Legt die 5 **Wegstücke** an die Disc an: Nehmt für die erste Partie die Seite der Wegstücke mit dem silberfarbenen Außenrand. Legt sie vom Startfeld aus in beliebiger Reihenfolge so an die Disc an, dass ein geschlossener Rundkurs entsteht. Verbindet die Wegstücke dann mit den **Verbindungsstücken** (nehmt im ersten Spiel die Seite „Singen“ oben).
- Jeder Spieler sucht sich eine **Teamfigur** aus und stellt sie auf das Startfeld. Spielt ihr mit mehr als 4 Spielern, bildet immer 3 oder 4 Teams aus bis zu 3 Personen, die gemeinsam mit einer Teamfigur spielen. Die Teammitglieder sollten möglichst nebeneinander sitzen.
- Jeder Spieler erhält zwei **Jurykarten** in der Farbe seiner Teamfigur, je 1x „Grausam/OK“ und 1x „Gut/Super“. Überzählige Jurykarten kommen aus dem Spiel.
- Mischt nun noch die **Songkarten** und legt 24 davon als verdeckten Stapel auf das Songkarten-Feld der Disc. Einigt euch, ob ihr während dieser Partie mit den leichteren (blau) oder den schwierigeren Stichwörtern (rot) spielt.
- Das Team mit dem ältesten Spieler beginnt und erhält das **Mikrofon**. Stellt noch die **Sanduhr** neben den Spielplan – und schon geht's los!





## Spielablauf

Gespielt wird teamweise im Uhrzeigersinn reihum. Das Team, das an der Reihe ist, macht Folgendes:

1. Aufgabencheck
2. Spinner drehen + Songkarte ziehen
3. Song überlegen
4. Singen!
5. Bewertung erhalten

*Tipps: Die Kurzbeschreibung des Spielablaufs findet ihr auch auf den Übersichtstafeln.*



### 1. Aufgabencheck

Schaut als Erstes nach, auf welchem Feld eure Figur steht. Dort seht ihr, was für eine Aufgabe in diesem Zug gilt. Auf dem Startfeld ist die Aufgabe immer „Singen“, auf allen anderen ist die Aufgabe aufgedruckt. Welche Aufgabe wie genau funktioniert, findet ihr auf der Rückseite der Anleitung (S. 6). Da je nach Spielaufbau nicht alle Aufgaben in jeder Partie vorkommen, genügt es, wenn ihr sie euch erst während des Spiels durchlest.



### 2. Spinner drehen + Songkarte ziehen

Gebt zuerst dem **Spinner** einen kräftigen Schwung. Nachdem er stehen geblieben ist, zeigt er eine von 9 verschiedenen **Kategorien**. Sollte er genau zwischen 2 Kategorien stehen bleiben, entscheidet euch einfach für die, die euch besser gefällt. Lest anschließend die Kategorie laut vor.

Zieht danach die oberste **Songkarte** vom Stapel und lest die beiden Stichwörter des zu Beginn festgelegten Schwierigkeitsgrads (blau oder rot) laut vor. Jedes Stichwort ist in 4 Sprachen aufgeführt (Deutsch, Englisch, Französisch und Italienisch).



### 3. Song überlegen

Überlegt euch nun im Team einen Song – **entweder** zu einem der Stichwörter der Songkarte **oder** zu der Kategorie, die ihr „gespinnert“ habt.

- **Songkarte:** Überlegt euch einen Song (in einer der vier Sprachen), in dem eines der beiden Stichwörter von der Songkarte vorkommt. Bei einem „Stichwort-Song“ spielt die Spinner-Kategorie keine Rolle.

Spielaufbau für 8 Spieler in 4 Teams.


- **Kategorie:** Fällt euch zu den Stichwörtern auf der Songkarte kein Song ein, könnt ihr stattdessen einen beliebigen Song aus der Kategorie singen, die vom Spinner angezeigt wird. Hier müsst ihr also kein Stichwort beachten – allerdings bekommt ihr bei der Bewertung später auch weniger Punkte (siehe „Bewertung erhalten“). Für beide Möglichkeiten gilt: Songs, die in der Partie bereits gesungen wurden, sind tabu!

Dauert jemandem das Überlegen zu lange, dreht er einfach die Sanduhr um. Bis die Sanduhr durchgelaufen ist, könnt ihr euch noch für einen passenden Song entscheiden. Fällt euch bis dahin kein Song ein, ist euer Zug leider beendet und das nächste Team beginnt seinen Zug. Habt ihr jedoch einen passenden Song gefunden, heißt es jetzt: Singen!



#### 4. Singen!

*Ganz wichtig: Ihr müsst nicht singen können, um mitzuspielen! Textschwächen lassen sich hervorragend mit „lalala“ überdecken, und eine überraschende Performance bringt schnell das Publikum zum Jubeln.*

Singt den Song, den ihr euch ausgesucht habt, entsprechend der Aufgabe, auf der eure Figur steht. Dabei reicht eine Strophe oder der Refrain völlig aus. Nicht alle aus eurem Team müssen zwingend mitsingen, zugleich dürfen natürlich auch Spieler aus anderen Teams mit einstimmen. Besonders gut geht das bei den Aufgaben, die auf den Wegstücken mit  gekennzeichnet sind.



#### 5. Bewertung erhalten

Alle Spieler der nicht beteiligten Teams bilden die Jury. Nach dem Song bekommt euer Team von der Jury Punkte für die Darbietung. Dazu entscheidet sich **jedes** Jury-Mitglied geheim für eine Bewertung von „grausam“ bis „super“. Alle Jury-Mitglieder halten ihre Karte gleichzeitig hoch, und zwar so, dass nur die gewünschte der beiden aufgedruckten Bewertungen zu sehen ist.

Nun wird **1 Karte** mit der höchsten Bewertung gestrichen\*. Es zählt die höchste übrig gebliebene Bewertung.

Bei einem Song zu einer **Spinner-Kategorie** wird anschließend zusätzlich 1 Punkt abgezogen. Die volle Punktzahl kann man also nur bei Songs zu einem Stichwort abräumen!

*Beispiel:*

*Tina hat einen Song zu einem Stichwort gesungen. Die Jury bewertet Tinas Darbietung mit 1x „super“ (4 Sterne), 1x „gut“ (3 Sterne) und 2x „ok“ (2 Sterne). 1 Karte mit der höchsten abgegebenen Bewertung wird gestrichen: Das ist im Beispiel 1x „super“.*

*Als höchste Karte bleibt die „gut“-Bewertung übrig. Die Darbietung war also „gut“ und bringt 3 Sterne.*

*Hätte Tina einen Song zur Kategorie (Spinner) gesungen, wäre die Bewertung genauso wie oben, zusätzlich wird aber 1 Stern abgezogen. Die Bewertung ist also „ok“ (2 Sterne).*



Zieht eure Teamfigur um so viele Felder im Uhrzeigersinn vor, wie die Bewertung in Sternen angibt (mehrere Figuren können auf einem Feld stehen).

Bewertungen werden nie addiert: Im besten Fall zieht ihr also 4 Felder vor (höchste übrig gebliebene Bewertung „super“/4 Sterne). Im schlimmsten Fall bleibt ihr stehen (höchste übrig gebliebene Bewertung „grausam“/1 Stern, -1 Stern wegen „Kategorie-Song“).

Danach legen die Jurymitglieder die Jurykarte wieder vor sich, die Songkarte kommt zurück in die Schachtel und das **Mikrofon** wandert an das nächste Team im Uhrzeigersinn, das nun an der Reihe ist.

*\*Anmerkung:*

*Gibt es nur ein Jurymitglied, entfällt das Streichergebnis.*



## Spielende

Sobald ein Team einmal das Spielfeld umrundet und das SingStar-Feld auf der Disc erreicht hat, endet das Spiel. Dieses Team hat gewonnen.







Ist der Songkartenstapel leer, bevor ein Team SingStar wurde, gewinnt das Team, das zu diesem Zeitpunkt auf dem Weg zum Ruhm am weitesten vorne liegt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger. Alle Teams können anhand der Star-Stufen sehen, wie gut sie waren.

## Tipps & Tricks

- Für mehr Abwechslung im Spiel könnt ihr die Vorder- und Rückseiten der Wegstücke (und natürlich auch der Verbindungsstücke) beliebig kombinieren. So kommen neue Aufgaben ins Spiel und ihr habt immer wieder andere Rundkurse.
- Wollt ihr eine anspruchsvollere Variante ausprobieren, kombiniert die Vorgaben der Songkarte und des Spinners miteinander. Dann muss der gewählte Song zum Stichwort und der Kategorie passen. Die Bewertung funktioniert wie bei einem „Stichwort-Song“.



## Die einzelnen Aufgaben

|                       | Aufgabe   | Wer spielt?      | So geht's:   |
|-----------------------|---|------------------|--|
| Vorderseite Wegstücke |    | Nur aktives Team | Singt einen (zum Stichwort oder zur Kategorie) passenden Song. Die Jury bewertet eure Darstellung.   |
|                       |    | 2 Teams          | Wählt ein beliebiges Team aus, gegen das ihr antretet. Ihr beginnt und singt einen (zum Stichwort oder zur Kategorie) passenden Song. Anschließend singt das andere Team den gleichen Song. Die Jury bewertet zuerst eure Darstellung und dann die des anderen Teams.  |
|                       |    | 2 Teams          | Wählt ein beliebiges Team aus, mit dem ihr antretet. Nennt dann einen (zum Stichwort oder zur Kategorie) passenden Song, den ihr gemeinsam singt. Aus beiden Teams singt dabei nur ein Spieler – wer das ist, entscheidet das jeweilige Team. Die Jury bewertet eure gemeinsame Darstellung. Beide Teams rücken entsprechend vor.  |
| Rückseite Wegstücke   |   | Nur aktives Team | Singt einen (zum Stichwort oder zur Kategorie) passenden Song und zeigt dabei eine Performance: Tanzt zum Beispiel dazu oder begleitet euch beim Singen selbst auf Luftgitarre & Co. Die Jury bewertet eure Darstellung.   |
|                       |  | Nur aktives Team | Singt einen (zum Stichwort oder zur Kategorie) passenden Song so, als wenn ihr gar nicht singen könntet, oder singt ihn in einer anderen Musikrichtung als das Original (z.B. „Alle meine Entchen“ als Rocksong ...). Die Jury bewertet eure Darstellung.  |
|                       |  | 2 Teams          | Wählt ein beliebiges Team aus, gegen das ihr antretet. Beide Teams überlegen sich geheim einen (zum Stichwort oder zur Kategorie) passenden Song. Auf Kommando der Jury singen beide Teams gleichzeitig ihren Song – das kann durch Zufall derselbe sein, meistens sind es aber zwei unterschiedliche ... Die Jury bewertet zuerst eure Darstellung und dann die des gegnerischen Teams. |

*Tip: Eine Kurzerklärung der Aufgaben findet ihr auf der Rückseite der Übersichtstafeln.*

© 2004-2012 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by SCEE London Studios. „SingStar“, „My SingStar“ and „SingStore“ are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstraße 9  
CH-5436 Würenlos

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)