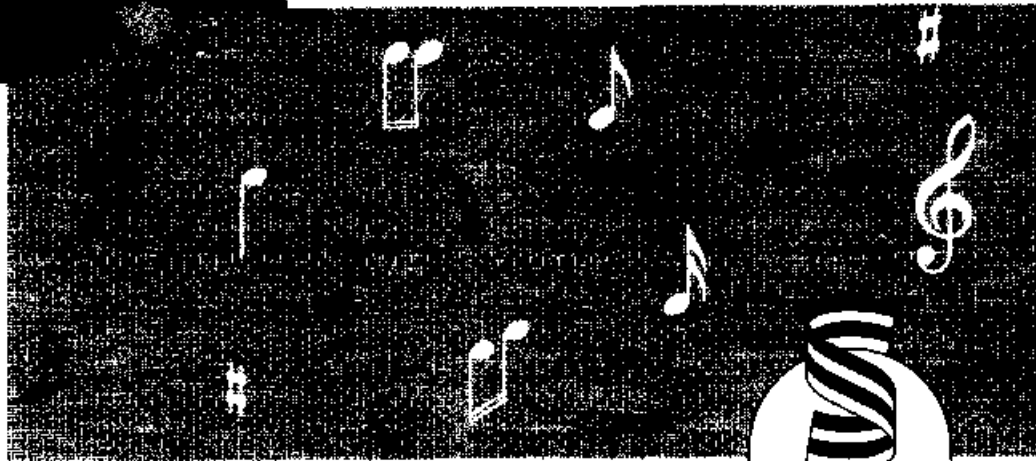
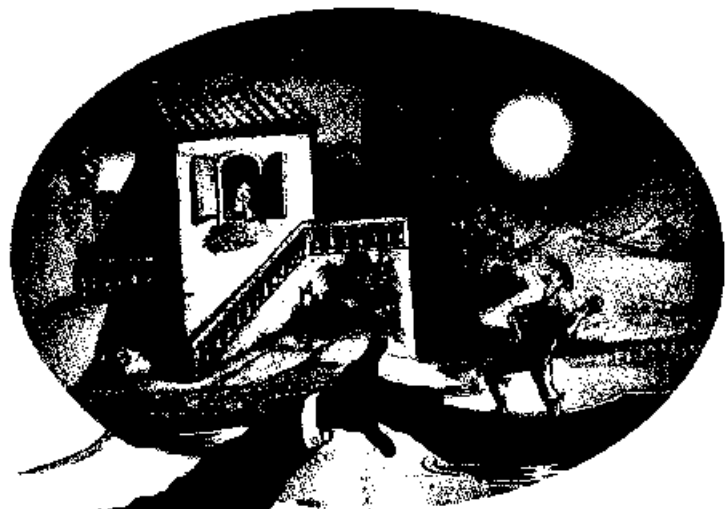


Sing ein Lied

Gewinnen kann man laut und leise.
Jeder singt auf seine Weise.




**Schmidt
Spiele**

Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Singspiel

Spielerzahl: 3-6

Altersempfehlung: ab 12 Jahre

Spieldauer: ca. 60 Minuten

„Wo man singt, da laß dich ruhig nieder
- böse Menschen haben keine Lieder!“
Diese alte Weisheit hat auch heute nichts
von ihrer Gültigkeit verloren. In trauriger
Familienrunde oder im Kreise guter
Freunde gemeinsam ein fröhliches Lied
angestimmt, und gute Laune hält wie
von selbst Einzug in die Runde. Sie wer-
den staunen, wie schnell scheinbar un-
musikalische Zeitgenossen mit einstim-
men in den bunten Reigen vom alten
Volkslied über den ewig jungen Ever-
green bis hin zum modernen Schlager.
Egal, ob Alt, Sopran, Tenor oder Baß -
wer singt, gewinnt, und wer am meisten
singt, der wird der erste sein.
Doch nun Ruhe im Saal, der Chorleiter
gibt den nächsten Einsatz...

Kurzbeschreibung und Spielziel

Ein Spieler wählt eine der beiden offen-
liegenden Liedkarten aus. Der Reihe
nach dürfen nun alle - sofern sie wollen
- eine der Aktionskarten, die sie auf der
Hand halten, ausspielen. Sind die An-
weisungen auf diesen Karten befolgt,
dürfen alle, die übrig geblieben sind, das
gewählte Lied im Chor singen und an-
schließend ihre Figur auf dem Spielplan
um ein Feld vorrücken. Danach ist der
nächste Spieler an der Reihe, ein Lied
auszusuchen. Gewonnen hat, wer
schließlich als erster das Zielfeld er-
reicht.

Spielmaterial

1 Spielplan

6 Spielfiguren

130 doppelseitig bedruckte Liedkarten

26 Aktionskarten

Vorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des
Tisches gelegt. Jeder Spieler wählt eine
Figur und stellt sie auf das Startfeld. Die
Liedkarten werden gemischt und als
Stapel, egal mit welcher Seite nach
oben, neben dem Plan abgelegt. Auch
die Aktionskarten werden gemischt und
verdeckt ausgeteilt: jeder Spieler erhält
vier Stück. Die überzähligen Karten wer-
den zur Seite gelegt.

Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt. Er nimmt die beiden obersten Karten vom Stapel der Liedkarten, wählt aus den insgesamt vier Liedern - die Karten sind ja beidseitig bedruckt - das aus, das ihm am meisten zusagt, und liest dessen Titel und Interpreten laut vor; die Karte legt er anschließend vor sich ab. Die zweite, nicht benutzte Liedkarte legt er zurück unter den Stapel.

Nun darf jeder einzelne Spieler entscheiden, ob er das Lied mitsingen will oder nicht. Das Mitsingen ist freiwillig, denn niemand kann schließlich alle Lieder kennen oder mögen. Man sollte jedoch immer daran denken, daß nur die Sänger ihre Figur auf dem Spielplan vorwärtsbewegen dürfen.

Nachdem auf diese Weise der vorläufige Chor bestimmt ist, kommen die Aktionskarten ins Spiel. Beginnend mit dem Spieler links von dem, der den Titel ausgesucht hat, kann jeder reihum im Uhrzeigersinn eine seiner Aktionskarten offen ausspielen - man muß aber nicht. Dabei gilt:

- Obwohl alle Spieler Aktionskarten ausspielen dürfen, betreffen die Anweisungen nur die, die sich vorher als Sänger gemeldet haben.
- Manche Aktionskarten heben die Wirkung anderer auf. Allerdings gilt dies nur für schon vorher gespielte Karten, später kommende gelten trotzdem.

- Benutzte Aktionskarten werden zur Seite gelegt; sie werden nicht wieder durch neue Karten ersetzt.

Schließlich steht der endgültige Chor fest. Jeder der Mitsänger darf sich nun den Liedtext noch einmal genau ansehen, und dann gibt derjenige, der das Lied ausgesucht hat, als Chorleiter den Einsatz. Gemeinsam wird jetzt die Strophe auf der Karte gesungen; wer will (und kann), darf auch noch weiter singen.

Ist der letzte Ton verklungen, darf jeder Sänger, ganz gleich, wie gut oder schlecht er die Melodie getroffen hat (auch Caruso hat schließlich einmal klein angefangen...), seine Figur auf dem Spielplan um ein Feld vorrücken - und die, die mehr als die verlangte Strophe gesungen haben, dürfen sogar zwei Felder weit ziehen. Die benutzte Liedkarte wird anschließend zurück unter den Stapel gelegt.

Im Anschluß daran geht die Funktion des Chorleiters über zum nächsten Spieler im Uhrzeigersinn. Dieser wählt wiederum aus den beiden oberen Karten des Stapels ein Lied aus, stellt fest, wer mitsingen möchte, anschließend werden (eventuell) Aktionskarten ausgespielt, und schließlich wird gesungen und entsprechend gepunktet.

Ist schließlich jeder einmal Chorleiter gewesen, werden **alle** Aktionskarten eingesammelt - also auch die noch nicht ausgespielten und die, die anfangs zur Seite gelegt wurden - neu gemischt und wieder an die Spieler ausgeteilt (pro Spieler 4 Karten).

Spielende

Der erste Spieler, der mit seiner Figur das Zielfeld erreicht, hat gewonnen und darf sich fortan „Meistersinger“ nennen.

Besonderheiten

- Sollte, was besonders bei wenigen Spielern vorkommen kann, der „Chor“ einmal nur aus einem einzigen Sänger bestehen, hat dieser die Wahl: Entweder er verzichtet, weil er nicht allein singen möchte (dann wird die Liedkarte einfach zurück unter den Stapel gelegt, und die Reihe kommt an den nächsten Chorleiter), oder er singt ein Solo, wobei er zur Belohnung 2 Felder vorrücken darf.
- Sollte für ein Lied tatsächlich einmal kein einziger Sänger gefunden werden, wird die Liedkarte ebenfalls unter den Stapel zurückgelegt, und der nächste Chorleiter ist an der Reihe.

