

Fine del gioco:

Il gioco termina non appena finisce il mazzo di carte oppure sono state giocate un numero di carte prestabiliti. Vince chi avrà raggiunto il maggior punteggio. – Ma in questo gioco i punti non contano tanto quanto il divertimento di cui si gode assieme!

Variante a squadra per comitive grandi

Per giocare Hossa in molti, dividetevi in varie squadre con un numero di giocatori equilibrato. Le singole squadre dovranno quindi mettersi sempre d'accordo su un titolo che vogliono presentare. Inoltre valgono le regole descritte in alto.

Andrea Meyer vive a Berlino, è autrice e editrice di giochi ed è anche incaricata presso il Ministero federale dell'Ambiente. Inoltre si impegna per la formazione di autori e autrici di giochi. Ha pubblicato HOSSA per la prima volta nell'anno 2000, e ama giocare questo gioco divertente in grandi comitive intorno ai falò. Ulteriori informazioni su: www.bewitched-spiele.de; www.fachtaugung-spieleautoren.de

Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de



HOSSA

Ein Spiel von Andrea Meyer
für 3-20 Spieler

Spielzubehör

55 Karten (davon 86 Kartenseiten mit schwarzer und 24 mit roter Schrift)

1 Block für die Punktwertung

Spielziel

Durch das Nennen und Vorsingen von Liedtiteln oder -texten, gilt es die meisten Punkte zu sammeln.

Spielvorbereitung

Mischt die Karten und legt den Kartenstapel in die Tischmitte. Legt einen Stift und einen Block für die Punktwertung bereit.

Grundsätzliches

Zulässig sind alle Arten von Liedern, z. B. Schlager, Volks-, Kirchen- und Kinderlieder, Pop- und Rock-Hits. Gesungen werden darf in jeder Sprache, die mindestens ein weiterer Spieler am Tisch versteht.

Wichtig: Ein Lied, das einmal genannt oder gesungen wurde, ist für den Rest des gesamten Spiels „verbannt“ und darf nicht mehr verwendet werden.

Spielablauf

Der Startspieler zieht die beiden obersten Karten vom Stapel und sieht sich jeweils beide Seiten der Karten an. Er entscheidet sich für eine Kartenseite und legt sie vor den linken Nachbarn auf den Tisch.

Es gibt zwei Kartentypen: Begriffskarte (schwarze Schrift):

Genau dieses Wort muss im Titel oder im Text eines Liedes vorkommen.

Kategoriekarte (rote Schrift und Fragezeichen im Hintergrund):

Ein Begriff, der unter diesen Oberbegriff passt, muss im Titel oder im Text eines Liedes vorkommen. Bsp. Oberbegriff „Farbe“: Es sind Lieder möglich, in denen Wörter wie: Blau, Yellow, Lilablau usw. vorkommen.



Der linke Nachbar versucht nun ein Lied zu nennen oder zu singen, in dem das gesuchte Wort oder ein Begriff aus der gewählten Kategorie **im Titel oder im Liedtext** vorkommt. Sobald ein Spieler ein Lied anstimmt, um einen längeren Textteil vorzusingen, dürfen **alle anderen** mitsingen.

Für die Darbietung gibt es folgende Punktzahl:

1 Punkt	Wenn der Spieler den Liedtitel oder eine Textzeile nennen konnte
2 Punkte	Wenn der Spieler zusätzlich eine Textzeile ansingen konnte
4 Punkte	Wenn der Spieler zusätzlich eine Strophe bzw. einen längeren Teil des Liedes singen konnte
1 Punkt	Bekommen alle Mitspieler, die lauthals in das Lied einstimmen

Im Zweifelsfall stimmt die Mehrheit der Mitspieler über die Darbietung ab.

Punkte können in Form einer Strichliste auf dem Block notiert werden.

Beispiel:

Tommy bekommt die Karte „Regen“. Er stimmt die erste Strophe von „Marmor, Stein und Eisen bricht“ an und singt gemeinsam mit Uta und Martina: „Weine nicht, wenn der Regen fällt...“ Tommy bekommt vier Punkte gutgeschrieben, Martina und Uta jeweils einen.

Der Spieler gibt – egal ob er einen Titel wusste oder nicht – die Karte anschließend an seinen linken Nachbarn weiter. Dieser Spieler nennt oder singt jetzt ein anderes Lied, in dem das gewählte Stichwort oder ein Begriff aus der gewählten Kategorie vorkommt.

So wandert die Karte weiter, bis sie wieder beim Startspieler ankommt. Sollte bislang kein Mitspieler ein Lied genannt oder gesungen haben, muss der Startspieler einen Punkt abgeben, weil der gewählte Begriff zu schwer war. Die beiden Karten (die zur Auswahl standen) wandern in jedem Fall auf den Ablagestapel, sie werden nicht mehr benötigt.

In der nächsten Runde ist der linke Nachbar Startspieler. Er bekommt den Kartenstapel, zieht erneut zwei Karten und wählt einen Begriff aus usw.

Spielende:

Das Spiel endet, nachdem der Kartenstapel aufgebraucht oder eine vorher vereinbarte Zahl Karten gespielt worden ist. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. – Aber bei diesem Spiel sind nicht die Punkte entscheidend, sondern der Spaß, den man zusammen hat!

Teamvariante für große Spielrunden

Um Hossa im großen Kreise zu spielen, teilen sich die Spieler in mehrere gleich große Teams auf. Hierbei müssen sich die jeweiligen Teams **auf einen Titel einigen**, den sie zum Besten geben wollen. Im Übrigen gelten die normalen Hossa-Regeln.

Andrea Meyer lebt in Berlin und ist Spieleautorin, Spieleverlegerin und Referentin im Bundesumweltministerium. Außerdem engagiert sie sich für die Aus- und Weiterbildung von SpieleautorInnen. HOSSA, das sie zum ersten Mal im Jahr 2000 veröffentlicht hat, spielt sie am liebsten in größeren Runden am Lagerfeuer. Mehr Infos finden Sie hier: www.bewitched-spiele.de; www.fachtagung-spieleautoren.de



HOSSA

Un jeu d'Andrea Meyer pour 3 à 20 joueurs

Matériel

- 55 cartes (86 cartes avec de l'écriture noir et 24 cartes avec de l'écriture rouge)
- 1 bloc pour noter les points

But du jeu

Les joueurs essaient de récolter des points en nommant et en chantant des chansons (leur titre ou leurs paroles).

Préparatifs

Mélangez les cartes, formez-en une pile et placez-la au milieu de la table. Préparez un crayon et le bloc pour noter les points.

Le principe du jeu

Tous les types de chansons sont permis : par exemple des airs à la mode, des chansons folkloriques, des cantiques, des chansons pour enfants, des tubes pop-rock. On peut chanter dans n'importe quelle langue, du moment qu'au moins un autre joueur la comprend. Important : une chanson qu'un joueur a nommée ou chantée est « interdite » pour tout le reste de la partie, on ne peut plus l'utiliser.