

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



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, Lilablassblau 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.



Déroulement de la partie

Le premier joueur pioche **les deux premières cartes** de la pile et regarde à chaque fois les deux côtés de la carte. **Il choisit l'un des 4 côtés** et place la carte correspondante sur la table, devant son voisin de gauche.

Il y a deux sortes de cartes :

Cartes avec un terme (caractères noirs):

Il doit y avoir exactement ce mot dans le titre ou dans les paroles de la chanson.

Cartes avec une catégorie (caractères noirs et points d'interrogation à l'arrière-plan):

Il doit y avoir un terme correspondant à cette catégorie dans le titre ou dans les paroles de la chanson. Exemple : catégorie « couleur ». Les joueurs peuvent choisir une chanson dans laquelle se trouvent des mots comme « bleu », « yellow », « verdâtre », etc.



Le voisin de gauche essaie maintenant de nommer ou de chanter une chanson dans laquelle se trouve, **dans le titre ou dans les paroles**, le mot recherché ou un terme correspondant à la catégorie choisie. Lorsqu'un joueur entonne une chanson, **tous les autres joueurs** peuvent se joindre à lui.

Selon sa prestation, on gagne les points suivants :

1 point	Si le joueur a nommé le titre de la chanson ou un vers
2 points	Si le joueur a en outre entonné un vers
4 points	Si le joueur a en outre chanté un couplet ou un passage relativement long de la chanson
1 point	Pour tous les autres joueurs qui ont chanté à pleine gorge avec le joueur dont c'était le tour

En cas de doute, la majorité des autres joueurs décide de quelle prestation il s'agit.

On peut noter les points en marquant des traits sur le bloc.

Exemple :

Thomas reçoit la carte « enfant ». Il entonne le premier couplet de La Marseillaise : « Allons enfants de la patrie ... ». Puis Céline et Joséphine se joignent à lui pour chanter : « le jour de gloire est arrivé ... » Thomas reçoit quatre points, Céline et Joséphine chacune un point.

Que le joueur ait trouvé une chanson ou pas, il fait maintenant passer la carte à son voisin de gauche. Celui-ci nomme ou chante une autre chanson dans laquelle se trouve le mot ou un terme correspondant à la catégorie choisie.

De cette manière, la carte fait le tour du groupe, jusqu'à ce que le premier joueur la récupère. Si jusqu'à présent aucun joueur n'a nommé ou chanté une chanson, le premier joueur perd un point, car le terme choisi était trop difficile. Il met les deux cartes (qu'il avait piochées) à l'écart ; elles ne seront plus utilisées pendant cette partie.

Son voisin de gauche est le premier joueur de la manche suivante. Il pioche les deux premières cartes de la pile, choisit un terme ou une catégorie et ainsi de suite.

Fin de la partie :

La partie se termine lorsque la pile s'épuise ou après qu'un nombre déterminé de cartes a été joué. Le joueur qui a obtenu le plus de points a gagné la partie. – Cependant, dans ce jeu, ce ne sont pas les points qui comptent mais le plaisir de jouer ensemble !

Variante pour jouer en équipes

Pour jouer à « Hossa » avec beaucoup de joueurs, on forme plusieurs équipes du même nombre de joueurs. Les joueurs d'une équipe doivent **se mettre d'accord sur une chanson** qu'ils veulent nommer ou chanter. À part cela, les règles de cette variante sont identiques à celles de la partie normale.

Andrea Meyer vit à Berlin, travaille comme auteur de jeux, éditrice elle-même des jeux et est conseillère du ministre allemand de l'environnement. En outre, elle s'engage pour la formation continue des auteurs de jeux. Elle a publié HOSSA pour la première fois en 2000 et quand elle joue à ce jeu, elle préfère le faire avec de nombreux joueurs, près du feu de camp. Vous trouverez plus d'informations (en allemand) sur les sites www.bewitched-spiele.de et www.fachtagung-spieleautoren.de