MELODIES

Thomas Dagenais-Lespérance



10+

30 Min.

2-5

SPIELANLEITUNG

SPIELIDEE

In diesem kooperativen Spiel **gründet ihr eine Band** und **tretet an verschiedenen Veranstaltungsorten** mit **unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden** auf, um es an die Spitze der Musikwelt zu schaffen.

Dazu spielt jedes Bandmitglied **Karten** aus, die zur **Melodie** und den **Vorgaben** zu den **Noten** passen müssen. Nutzt eure **Instrumente** und die Unterstützung des **Publikums**, um die einzelnen **Songs** zu spielen. Damit das gelingt, müsst ihr alle jeweils **alle Handkarten loswerden.**

CREDITS

Autor
Thomas Dagenais-Lespérance

Illustration
Vico Santos

Projektmanagement
Philippe Tardif

Entwicklung
Vincent Fugère
Pierre-Olivier Gravel
Anh Tú Tran

Grafik
Emeline D'Aoust
Alexandra Gosselin

Druckvorstufe
Marie-Eve Joly

Marketing
Anne-Sophie Martin
Philippe Gariépy

Verwaltung
Manon Sylvestre
Julie Thibault

Geschäftsführung von Next Move
Jean-François Gagné

Kreative Leitung
Vincent Goyat

© 2026 Plan B Games Inc.

100-4001 rue F.-X.-Tessier
Vaudreuil-Dorion, QC
J7V 5V5, Canada

INHALT

72 Zahlenkarten
mit Zahlen von
1 bis 9 (je 8×)





1 Notenmarker, um die aktuelle Note anzuzeigen.

1 Start-Schachtel mit allem, was ihr für die erste Partie braucht.

Ⓐ 3 Songkarten Ⓑ 5 Instrumentkarten
Ⓒ 1 Poster Ⓓ 5 Publikumskarten (Fans)



Und **10 Ortsschachteln** mit noch mehr Songs, Instrumenten und Publikum!

SPIELAUFBAU

1. Nehmt alles aus der Start- und/oder Ortsschachtel.
2. Mischt alle Instrumentkarten. Zieht jeweils 1 davon und legt sie offen vor euch. Die übrigen kommen zurück in die Start-Schachtel.
3. Stapelt die Songkarten in aufsteigender Reihenfolge, sodass der Song mit ● oben liegt und der mit ●●● unten. Legt den Notenmarker über die erste Note.
4. Legt so viele Fans in einer Reihe über den Songs aus, wie Personen mitspielen. Die übrigen kommen zurück in die Start-Schachtel.

Im Spiel zu zweit: *Legt 3 Fans aus.*

5. Mischt alle Zahlenkarten. Teilt an jede Person so viele aus, wie oben rechts auf dem Song angegeben (7, 9 oder 11). Legt die übrigen als verdeckten Stapel bereit.

*Ihr dürft eure Handkarten **nicht umsortieren**, außer ein Effekt erlaubt es!*

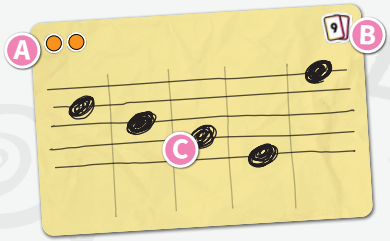
6. *Steckt das Poster in die Seite der Schachtel.*



KARTEN

SONGS

Songs zeigen eine Reihe von **Noten**, die ihr von **links nach rechts** spielen müsst.



A Orts-Symbol und Nummer

Hier seht ihr, aus welcher Schachtel der Song stammt, **und** welche Nummer der Song hat (vom ersten Song ● bis zum letzten Song ●●●).

B Handkarten

Diese Zahl zeigt, wie viele Karten jede Person beim Spielaufbau erhält.

Am Ende des Songs darf niemand mehr Karten auf der Hand haben.

C Noten

Die Noten geben die Melodie vor. Es ist wichtig, wo eine Note im Verhältnis zu den anderen Noten steht. Jede Note steht für eine **Runde**. (Dieser Song besteht z.B. aus 5 Runden.)

INSTRUMENTE

Ihr habt alle jeweils 1 Instrument pro Veranstaltungsort. Jedes Instrument hat einen Effekt, den ihr einmal pro Song nutzen dürft.



PUBLIKUM

Die Ersten am Veranstaltungsort sind immer die Fans. Später kommen verschiedene andere Menschen dazu, die sich eure Songs anhören.
Ihr alle dürft diese Karten nutzen.
Eine bereits genutzte Publikumskarte kann für den Rest des Spiels nicht mehr genutzt werden.



Ihr dürft jederzeit euer Instrument oder eine Publikumskarte nutzen (auf die Rückseite drehen) und den Effekt ausführen.

Es gibt 3 Arten von Effekten:

JEDERZEIT: Diesen Effekt darfst du zu einem beliebigen Zeitpunkt nutzen – auch während jemand anderes am Zug ist.

BEIM AUSSPIELEN: Diesen Effekt darfst du in deinem Zug nutzen, wenn du Handkarten ausspielst.

AM ANFANG/ENDE DER RUNDE: Diesen Effekt darfst du nutzen, bevor (am Anfang) oder nachdem (am Ende) alle am Zug waren.

EINEN SONG SPIELEN

Stimmen: Du darfst 1 Handkarte an eine andere Position bewegen.
▶ Vor jedem Song **stimmt** ihr alle jeweils 1 Karte.

1. Karten ausspielen

In jeder Runde (also bei jeder Note) seid ihr in beliebiger Reihenfolge am Zug. Ihr müsst jeweils 1 dieser Aktionen wählen oder passen:

- Spiele **1 Karte** aus. → 

- Spiele ein **Set** aus mind. 2 Karten aus, die dieselbe Zahl haben und nebeneinander auf deiner Hand sind. → 

- Spiele eine **Straße** aus mind. 2 Karten aus, die auf- oder absteigende Zahlen haben und nebeneinander auf deiner Hand sind. → 

- Passe und spiele **keine** Karten aus. → 

Nachdem alle entweder Karten ausgespielt oder gepasst haben, macht weiter mit Schritt 2 (siehe S. 10).

REDET MITEINANDER!

Besprecht eure Strategie
Vor und während jedem Song solltet ihr besprechen, wie ihr ihn schafft.

Haltet eure Handkarten immer geheim. Ihr dürft nicht verraten, welche Karten genau ihr auf der Hand habt, aber ihr dürft euch vage absprechen.



Ihr habt schon alles, um mit der Start-Schachtel zu spielen. Also ab auf die Bühne mit euch!

2. Den Klang bestimmen

Seht nach, **welche Zahl am häufigsten ausgespielt wurde.** Diese Zahl bestimmt den **Klang** der aktuellen Note. Bei Gleichstand zählt die höhere Zahl.

Legt 1 der Karten, die den Klang bestimmen, unter den Song. Sie ist jetzt eine Klangkarte. Im Laufe des Spiels entsteht dort eine Reihe aus Klangkarten, von links nach rechts. Jede Klangkarte dient euch als Anhaltspunkt für den Klang der anderen Noten des Songs.





Sonderfall: Passiert es durch einen Effekt (z.B. vom Bass), dass eine Karte, die gerade nicht ausliegt, den Klang bestimmt, sucht eine entsprechende Karte aus dem Stapel heraus und legt sie unter den Song.

10.00

3. Der Melodie folgen

Nachdem ihr den Klang bestimmt habt, spielt den Song weiter.

In jeder Runde muss die neue Klangkarte passend zur Melodie **höher** oder **niedriger** sein als die vorherigen Klangkarten – je nachdem, wo die Note im Verhältnis zu den anderen Noten steht.

Wiederholt Schritt 1 bis 3, bis ihr den Song geschafft oder verpatzt habt.

Falsche Noten

Prüft nach Schritt 3, ob ihr eine falsche Note gespielt habt. Dies ist der Fall, wenn die neue Klangkarte entweder die gleiche ist wie bei einer anderen Note im Song **oder** sie nicht an die relative Position im Song passt. In beiden Fällen habt ihr den Song verpatzt.



Song geschafft?

Wenn ihr den Klang von allen Noten bestimmt habt und niemand mehr Karten auf der Hand hat, habt ihr den Song geschafft.

Deckt dann alle Instrumente wieder auf und legt den gespielten Song beiseite. Die Publikumskarten deckt ihr **nicht** wieder auf.

Habt ihr alle 3 Songs aus der Start-Schachtel geschafft? Dann könnt ihr AUF TOUR GEHEN! Lest dazu auf der nächsten Seite weiter.

Song verpatzt?

Spielt ihr eine **falsche Note**, hat jemand am Ende des Songs noch **1 oder mehr Handkarten** oder **könnt ihr den Song nicht beenden**, habt ihr den Song verpatzt und müsst ihn noch mal spielen. Die Publikumskarten deckt ihr nicht wieder auf.

Schwierigkeitsgrad

Einfach: Habt ihr einen Song mehr als einmal verpatzt, deckt 1 verdeckte Publikumskarte wieder auf *(oder mehr – wir verraten es niemandem)*.

Experte: Überspringt am Anfang von jedem Song das Stimmen. So wird das Spiel richtig schwierig!

AUF TOUR GEHEN

Habt ihr die Start-Schachtel durchgespielt, geht ihr mit eurer Band auf Tour und schaltet an jedem neuen Veranstaltungsort neue Inhalte frei.

Jede Ortsschachtel enthält:

1 Poster mit neuen Regeln für diesen Veranstaltungsort.



3 Songkarten, die ihr an diesem Ort spielt. Spielt immer mit der **hellen Seite.**

Instrumentkarte
Dieses Instrument **muss** jemand spielen.

Publikumskarte
An jedem Ort ist jemand Neues im Publikum, der sich zu den Fans dazugesellt.

Ausnahmen: Der ☆ -Ort hat kein neues Instrument und der ◆ -Ort hat keine neue Publikumskarte

Tourt mit eurer Band von Mamas Garage bis zum **Letzten Gig im Himmel**. Spielt die Orte in dieser Reihenfolge:

☆ ♥ ◆ 👢 ✿ 🍸 🎀 🐦 ✦ 💀

Die Symbole findet ihr auf den Orten und den zugehörigen Inhalten, damit ihr sie einfach zuordnen könnt.

VORGABEN

Auf den Songkarten aus den Ortsschachteln findet ihr unter manchen Noten Symbole. Das sind Vorgaben, die ihr erfüllen müsst. Sie haben Vorrang vor den normalen Regeln.

Es gibt 2 Arten von Vorgaben:



Ⓐ **Vorgabe beim/vor dem Ausspielen:** Sie geben vor, wie ihr eure Karten ausspielt.



Ⓑ **Vorgabe zum Klang:** Sie geben vor, wie ihr den Klang bestimmt.

Könnt ihr eine Vorgabe nicht erfüllen, habt ihr den Song verpatzt.

Neue Vorgaben werden immer auf dem Poster erklärt, auf dem sie zum ersten Mal auftauchen. Eine vollständige Übersicht findet ihr auf der Rückseite dieser Spielanleitung.



VERANSTALTUNGSORTE

Spielt ihr mit einer Ortsschachtel, passt den Spielaufbau wie folgt an:

2 Eine Person muss das Instrument aus der Ortsschachtel verwenden. Mischt alle übrigen Instrumente und teilt allen, die noch keins haben, 1 davon aus.

4 Legt so viele Fans in einer Reihe über den Songs aus, wie Personen mitspielen (3 Fans im Spiel zu zweit), und legt die Publikumskarte aus der Ortsschachtel dazu.

Habt ihr alle 3 Songs geschafft, habt ihr den Ort abgeschlossen. Applaus!

- Legt alle freigeschalteten Instrumente in die Start-Schachtel. Ihr könnt sie von jetzt an auch an anderen Veranstaltungsorten verwenden.
- Legt die Publikumskarte und die Songkarten zurück in ihre Ortsschachtel.
- **Spielt mit der nächsten Ortsschachtel weiter!**

ALLE VORGABEN

Der Klang muss **gerade** sein.

Spielt **mind. 2 Karten** aus.

Der Klang muss **ungerade** sein.

Ignoriert die **höchste ausgespielte Zahl.**

Spielt eure Karten **verdeckt** aus.

Spielt mind. 1 Zahl aus, die **gleich oder höher** ist als die **höchste Zahl der vorherigen Person.**

Zieht und **stimmt** 1 Karte.

Die am **seltensten** ausgespielte Karte bestimmt den Klang.

Der Klang muss **gleich** sein.

Spielt **andere** Zahlen aus als die **vorherige Person**.

Der Klang muss genau **1 höher** oder **1 niedriger** sein.

Spielt **mindestens genauso viele** Karten aus wie die **vorherige Person**.