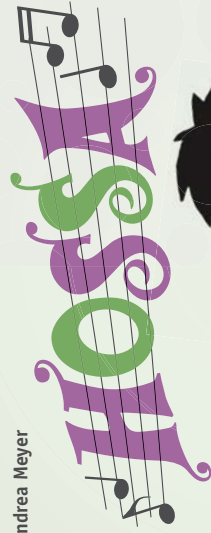


Andrea Meyer



 Spielanleitung
(Seite 2)
 Rules of the game
(page 10)
 Règles du jeu
(page 17)

Hossa



Ein Spiel für 3 – 80 Gesangskünstler*innen
von Andrea Meyer
Neuaufgabe 2020

Ziel des Spiels

Die meisten Punkte sammeln, indem ihr Liedtitel und -texte nennt und vorsingt.

Inhalt

- 88 Stichwortkarten (grün)
- 22 Kategorienkarten (violett)



DAS SPIEL MIT 3-8 SPIELER*INNEN

Spielvorbereitung

Legt Zettel und Stift bereit und bestimmt eine*n Startspieler*in.
Als Startspieler*in mischst du alle Karten und zählst je nach Spielerzahl die entsprechende Anzahl ab (siehe unten). Dann mischst du den Kartenstapel gut und legst ihn vor dir auf den Tisch.



3	4	5	6	7	8
42	40	40	36	28	32

Das Spiel verläuft in Runden im Uhrzeigersinn reihum. Als Stichwortgeber*in einer Runde hast du den Kartenstapel vor dir liegen.

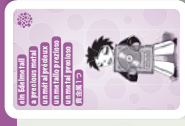
Stichwort

Genau dieses Wort muss in deinem Lied im Titel oder an prägnanter Stelle vorkommen. Das Wort kann natürlich gebeugt werden.



Kategorie

Ein zur Kategorie passender Begriff muss in deinem Lied im Titel oder an prägnanter Stelle vorkommen. Bei „Edelmetall“ kann z.B. „Gold“ oder „Silber“ verwendet werden.



1. Du wählst einen Begriff oder eine Kategorie aus

Als Stichwortgeber*in zielst du **zwei Karten** und suchst dir aus den vier Begriffen bzw. Kategorien auf den Vorder- und Rückseiten der Karten eine/n aus. Du nennst Begriff oder Kategorie laut und legst die entsprechende Karte deiner*deinem linken Nachbar*in vor.

Die andere Karte legst du in die Schachtel, sie ist aus dem Spiel.

Beispiel: Karin zieht als erste Stichwortgeberin die Stichwörter „Regen, regnen“, „schlafen, Schlag“ sowie die Kategorien „ein wildes Tier“ und „ein Feiertag“. Sie wählt „**Regen, regnen**“ aus und legt die Karte ihrer linken Nachbarin Mathilda vor.

Karin hätte auch die Karte „ein Feiertag“ wählen können. Dann hätten die anderen Lieder nennen können, in denen z.B. „Ostern“ oder „Neujahr“ vorkommt.

3

2. Reihum versuchen alle anderen Spieler*innen, ein passendes Lied zu nennen oder vorzusingen

Dein*e linke*r Nachbar*in versucht jetzt, ein Lied zu nennen, in dem das gewählte Stichwort oder ein Begriff, der zur gewählten Kategorie passt, im Titel oder an einer prägnanten Stelle vorkommt. Zulässig sind Lieder in allen Sprachen, die mindestens eine weitere Person in der Runde versteht.

Wer den **Titel** nennt, bekommt **einen Punkt**. Wer die **Titelzeile** vorsingt, erhält **zwei Punkte**. Wer eine **Strophe**, den **Refrain**, oder einen **zentralen Teil** des Lieds vorsingt, erhält **fünf Punkte**.

Sobald dein*e Nachbar*in damit beginnt, dürfen alle anderen – auch du selbst als Stichwortgeber*in – **mitsingen**, und bekommen dafür jeweils **einen Punkt**. Es gibt keine Strafpunkte, wenn jemand kein Lied einfällt. Es gibt keine Zeitbegrenzung. Wenn jemand viel zu lange nachdenkt, könnt ihr eine Sanduhr benutzen, um die Spiel-dauer zu begrenzen (nicht im Spiel enthalten).

Beispiel: Mathilda fällt der Titel „Hörst du die Regenwürmer husten“ ein, sie stimmt den Refrain an und Karin sowie Jonathan stimmen ein. Mathilda bekommt fünf Punkte, Karin und Jonathan bekommen jeweils einen Punkt.

4

Punktevergabe (auf dem Zettel notieren)



Titel nennen 1 Punkt
Titel vorsingen 2 Punkte
Weitersingen 5 Punkte
Mitsingen 1 Punkt

3. Wer dran war, gibt die ausgewählte Karte nach links weiter

Dein*e linke*r Nachbar*in gibt die Karte anschließend **nach links weiter**. Der*die nächste Spieler*in versucht jetzt, ein zu Stichwort bzw. Kategorie passendes Lied zu nennen, das in diesem Spiel noch nicht genannt wurde - das wird natürlich immer schwieriger, je länger ihr spielt! Auch er*sie bekommt entsprechend Punkte und gibt anschließend die Karte nach links weiter.

Beispiel: *Andrea, der nächsten Spielerin, fällt der Titel „I’m singing in the rain“ ein, sie singt nur den Titel vor und bekommt zwei Punkte. Anschließend stimmt Jonathan „Weine nicht, wenn der Regen fällt ...“ an und singt gemeinsam mit allen weiter „dam-dam, dam-dam. Es gibt einen ...“ Jonathan bekommt fünf, alle anderen je einen Punkt.*

5

4. Neue*r Stichwortgeber*in

Kommt die Karte wieder bei dir als Stichwortgeber*in an, legst du sie in der Tischmitte ab. Du selbst darfst kein Lied nennen oder vorsingen. Du gibst den Stapel an deine*n linke*n Nachbar*in weiter, die zum*zur neuen Stichwortgeber*in wird. Er*Sie setzt das Spiel fort, indem er*sie ein Stichwort oder eine Kategorie auswählt (siehe Punkt 1).

Beispiel: *Mathilda und Jonathan haben jetzt je sechs, Andrea drei und Karin zwei Punkte. Karin übergibt ihrer linken Nachbarin Mathilda den Stapel.*

5. Spielende

Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel leer ist. Die letzte Runde wird noch zu Ende gespielt. Wer von euch die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

HOSSA-TEAMS – DAS SPIEL MIT BIS ZU 20 SPIELER*INNEN

Teilt Euch in 4-6 etwa gleich große Teams auf und bestimmt das Startteam. Legt eine Spieldauer fest oder spielt, solange ihr Lust habt.

Wie im Grundspiel zieht das Startteam zwei Karten, wählt einen Begriff von den gezogenen Karten aus und gibt diese Karte nach links weiter. Reihum versuchen nun die anderen Teams, einen Titel zu nennen oder – noch besser – vorzusingen. **Wichtig: Jedes Team muss sich auf jeweils einen Titel einigen, der in diesem Spiel**

6

noch nicht genannt wurde. Im Übrigen gelten die Regeln des Grundspiels. Es gewinnt das Team, das bei Spielende die meisten Punkte hat.

HOSSA-CHÖRE – DAS SPIEL FÜR MEHR ALS 20 SPIELER*INNEN

Ihr braucht eine*n Moderator*in, der*die den Kartenstapel nimmt und die Punkte notiert. Legt fest, wie viele Runden (=Karten) ihr spielen wollt – im ersten Spiel solltet ihr 7 Karten nehmen. Teilt Euch in drei etwa gleich große Chöre auf und bestimmt jeweils eine*n Sprecher*in, dem*der drei Punkte gut geschrieben werden.

Der*die Moderator*in zieht eine Karte und nennt das Stichwort oder die Kategorie darauf laut. Alle Chöre spielen gleichzeitig. Der*diejenige Sprecher*in, der*die als erste*r ein passendes Lied nennt, hat die Chance, mit seinem*ihrem Chor Punkte zu gewinnen. Gelingt es **mindestens der Hälfte** seines*ihres Chors, das genannte Lied gemeinsam vorzutragen, bekommt der Chor fünf Punkte gut geschrieben.

Singt allerdings nicht mindestens die Hälfte der Chormitglieder mit, verliert der Chor einen Punkt. In diesem Fall bekommt derjenige der beiden anderen Chöre, dessen Sprecher*in sich zuerst dafür entscheidet, die Chance, das zuvor genannte Lied zu singen. Gelingt es **mindestens der Hälfte** seines*ihres Chors, das genannte Lied gemeinsam vorzutragen, bekommt dieser Chor fünf Punkte. Gelingt dies nicht, verliert auch dieser Chor einen Punkt. Der dritte Chor bekommt keine Chance mehr, das Lied vorzusingen.

7

Danach zieht der*die Moderator*in die nächste Karte und wählt ein neues Stichwort bzw. eine neue Kategorie aus.

Im Zweifel entscheidet der*die Moderator*in, ob ein Vortrag als gelungen gelten kann. Die Chöre dürfen nach jeder Karte ihre*n Sprecher*in austauschen, falls gewünscht.

Der Chor, der die meisten Punkte hat, wenn alle Karten gespielt wurden, gewinnt das Spiel.

TIPPS

Im Zweifelsfalle entscheidet die Mehrheit der Spieler*innen, ob ein Stichwort in eine Kategorie passt, oder ob das Stichwort tatsächlich im Lied vorkommt.

Kennt niemand außer dem*der Sänger*in ein Lied, entscheidet die Mehrheit der Runde, ob das Lied gilt. Dabei solltet ihr im Sinne des Spielspaßes eher großzügig sein.

© Andrea Meyer, 2020

Dieses Spiel wurde in Deutschland gefertigt.

Illustration: Andy Maurice Mueller

Grafik: Christof Tisch

Übersetzung: William Attia, Birgit Irgang, Andrea Meyer, Santiago Seaone Portela, Silvano Sorrentino, Nobuaki Takerube

8

Die Autorin

Andrea Meyer lebt mit ihrer Frau und den gemeinsamen Kindern in Berlin. Hossa ist ihr zweites Spiel, das in der nunmehr sechsten Auflage in ihrem eigenen Verlag Bewitched-Spiele erscheint. Andrea spielt Hossa am liebsten in Teams am Lagerfeuer.

Thank you for the music

Ich bedanke mich bei allen Hossa-Fans für die zahllosen Aufforderungen, das Spiel wieder neu aufzulegen. Mein herzlicher Dank gilt allen Helfer*innen: Andy und Christof für Illustration und Grafik sowie allen Übersetzer*innen und Korrekturleser*innen. Weiter danke ich den zahllosen weiteren Sänger*innen! Mein besonderer Dank gilt meiner Frau Karin für ihre Unterstützung!

Klimaschutz

Deutschland und die EU wollen, um die Ziele der Pariser Klimaschutz-Übereinkommens zu erreichen, bis zum Jahr 2050 treibhausgasneutral werden. Das klappt nur, wenn möglichst viele mitmachen. Deshalb habe ich mich bemüht, dieses Spiel treibhausgasneutral produzieren zu lassen. Wo dennoch Treibhausmissionen angefallen sind, habe ich diese nach bestem Wissen und Gewissen kompensiert. Mehr Infos dazu gibt es auf www.bewitched-spiele.de/klimaschutz.



Kontakt

BeWitched-Spiele
Andrea Meyer
Schwiebusser Str. 46

D-10965 Berlin

www.bewitched-spiele.de
info@bewitched-spiele.de

9

Hossa

A game for 3 – 80 vocal artists
by Andrea Meyer

6th edition 2020

As Hossa is said to be a „women’s game“, this rulebook speaks of „she“ when it refers to players. Of course this includes all other players, too.

Aim of the game

Collect the most points by naming and singing song titles and lyrics.

Inhalt

- 88 keyword cards (green)
- 22 category cards (violett)



THE GAME WITH 3-8 PLAYERS

Preparation of the game

Have pen and paper ready and determine a first player. As the first player, shuffle the all playing cards and count as many cards as needed for the participating players (see below). Then shuffle the stack and put it in front of you on the table.



	3	4	5	6	7	8
	42	40	40	36	28	32

You play rounds with changing first players. As the first player of a round you have the stack of cards in front of you.

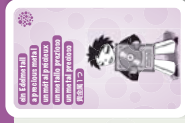
10

Keyword

The exact word must be part of the title or be otherwise ear-catching. Of course you may inflect the word.

Category

A term that matches the category must be part of the title or be otherwise ear-catching. If for example the category is "a precious metal", "gold" and "silver" are valid words.



1. Choose a keyword or a category

Draw the **two** topmost cards and pick one of the four keywords or categories on the front and back sides of the cards. Name the keyword or category you picked aloud and put the card in front of your left neighbour. Discard the other card in the box, this card won't be used anymore in this game.

Example: Karin is the first player and draws the keywords "rain", "sleep" and the categories "a wild animal" and "a holiday". She picks "rain" and places the card in front of her left neighbour Mathilda. Karin could also have picked "a holiday". In this case, people could have sung songs containing e.g. "Easter" or "New Year".

2. Players take their turn clockwise and try to name or sing a matching song

Your left neighbour now tries to name a song that contains the given keyword or a term that matches the given category in the title or is otherwise ear-catching. All languages that at least one other player understands may be used.

If your neighbour **names a title**, she gets **one point**. If she **sings the title**, she receives **two points**. If she **sings a stanza**, the **chorus** or another **major part** of the song, she gets **five points**. As soon as she starts doing so, everybody else – including yourself – may **join in** and thus score **one point** each. There is no penalty if somebody does not come up with a song. There is no time limit, however, if somebody takes too long to think, you may want to use a sand timer (not included).

Example: Mathilda comes up with the song "Here comes the rain again", she starts singing the chorus and Karin and Jonathan join in. Mathilda receives five points, Karin and Jonathan each get one point.

Scoring points (note on the paper)

Name title 1 point
Sing title 2 points
Continue singing .. 5 points
Join in..... 1 point



3. The player who finished her turn passes the card to her left neighbour

Your left neighbour then **passes** the card to **the left**. The next player now tries to name a song that matches the keyword or category you picked. However, she must not name a song that has been named before in the whole game – which becomes ever more difficult the longer you play! She receives points accordingly and then passes on the card to the left.

Example: *Andrea, the next player, sings the title of "I'm singing in the rain", and receives two points. Afterwards Jonathan starts singing "Red rain" and the others join in "is coming down, red rain, red rain is pouring down, pouring down all over me". Jonathan gets five, everybody else gets one point.*

4. New first player

When the card is returned to you, you discard it in the centre of the table. You should not name or sing a song.

Pass on the stack to your left neighbour who will be the new first player. She continues by picking a keyword or a category (see 1).

Example: *Mathilda and Jonathan both have six, Andrea has three and Karin has two points. Karin passes the stack to her left neighbour Mathilda.*

13

5. End of the game

The game ends when the card stack is gone. Finish the last round. The player with the most points wins the game.

HOSSA-TEAMS – THE GAME WITH UP TO 20 PLAYERS

Divide into 4-6 teams with a roughly equal number of players and decide which team is going to start. Determine how long to play or play as long as you like.

Just like in the basic game the first team draws two cards, picks a keyword or category and says it aloud and then passes the card to the team on their left. The other teams now take turns to name or – better – sing a song that matches the card. Important: Each team must agree on a title that was not named in the game so far. The remaining rules for the basic game apply. The team with the highest score wins the game.

HOSSA-CHOIRS – THE GAME WITH MORE THAN 20 PLAYERS

Choose a moderator who takes the card stack and notes the points. Decide how many rounds (=cards) you want to play – in the first game I suggest you play seven cards. Divide into three choirs with a roughly equal number of players and elect a spokesperson. Each spokesperson gets three points. Write them on a list or board.

14

The moderator draws a card and names the keyword or category on it aloud. All choirs play simultaneously. The first spokesperson to name a matching song has the chance to win points with her choir. If at least half **of her choir sings** the song she named, the choir receives five points.

However, if less than half of her choir sings with her, her choir loses one point. In this case, the other two choirs have the chance to sing the song named before. Their spokespersons decide if they want to, whoever decides so first gets the chance to sing. Again, if at least **half of this choir** sings the song originally named, the choir receives five points. If the second choir fails, too, that choir also loses one point. The third choir does not get a chance to sing the song.

Afterwards the moderator draws another card and picks another keyword or category. In case of doubt the moderator decides if the audition was successful. After each card choirs may exchange their spokesperson if they wish.

The choir with the most points when all cards were played wins the game.

15

HINTS

In case of doubt if a keyword matches a category or if a keyword actually occurs in a song the majority of players decides. If nobody but the singer knows the song she presents, the majority decides if the song is valid. In order to have more fun I suggest you be tolerant in such cases.

© Andrea Meyer, 2020

CLIMATE ACTION

Germany and the EU decided to become greenhouse gas neutral by the year 2050 in order to reach the goals of the Paris Agreement on climate action. That will only work if as many people as possible join the effort. Hence I tried to have this game produced without emitting greenhouse gases. Where that did not work, I compensated for emissions to the best of my knowledge. Find more information on this at: www.bewitched-spiele.de/klimaschutz.

This game was made in Germany.

Illustration: Andy Maurice Mueller

Artwork: Christof Tisch

Translation: William Attia, Birgit Irgang, Andrea Meyer, Santiago Seoane Portela, Silvano Sorrentino, Nobuaki Takerube



16



Un jeu pour 3-80 chanteuses
de Andrea Meyer sixième édition 2020

Cette instruction parle seulement de joueuses. Les joueurs sont inclus par ce terme.

But du jeu

Gagner le plus de points par nommer et chanter des chansons.

Contenu

- 88 cartes de mot clé (jaune)
- 22 cartes de catégorie (violettes)



LE JEU POUR 3-8 JOUEUSES

Préparation du jeu

Préparez un stylo et du papier et choisissez qui va commencer.
La première joueuse bats les cartes et compte tellement des cartes pour le nombre de joueurs (cf. ci-dessous). Elle met le talon devant elle sur la table.



3	4	5	6	7	8
42	40	40	36	28	32

Le jeu se déroule dans le sens horaire en plusieurs manches. Si tu es la première joueuse d'une manche tu as le talon devant toi.

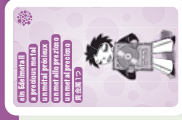
Mot clé

Le mot exact doit être part du titre de ta chanson ou est composé dans une autre passage principale de la chanson. Bien sûr, le mot peut être conjugué.



Catégorie

Un terme qui va bien avec la catégorie doit être part du titre de ta chanson ou est composé dans une autre passage principale de la chanson. Si on cherche « un métal précieux », on peut utiliser par exemple les mots « l'or » ou « l'argent ».



1. Choisis un mot clé ou une catégorie

Comme première joueuse tu pioche **deux cartes** et choisis un des quatre termes ou catégories sur le devant où le derrière des cartes et le dis à voix haute. Donne la carte à ta voisine à la gauche. Defausse-toi de l'autre carte.

Exemple: Carine est la première joueuse et pioche les mots clé « pluie, pleurer », « sommeil, dormir » et les catégories « un bête sauvage » et « un jour férié ».

Elle choisit « pluie, pleurer » et donne la carte à leur voisine gauche Mathilda. Carine aurait pu choisir la carte « un jour férié ». En ce cas les autres auraient pu nommé des chansons qui contiennent les mots « paques » ou « Noël » par exemple.

2. À tour de rôle les joueuses essaient de nommer ou chanter un chanson correspondant

Ta voisine gauche essaye de nommer une chanson qui contient le mot clé ou un terme correspondant avec la catégorie choisi dans le titre ou dans un part prégnant. Elle peut utiliser tous les langues qui au moins une autre joueuse comprend.

Si ta voisine nomme le titre, elle reçoit un point. Si elle chante le titre, elle reçoit deux points. Si elle chante une strophe, le refrain ou un autre part central de la chanson, elle reçoit cinq points. Quand elle en commence, tous les autres – toi inclus – peuvent joindre leur voix à la sienne et chaque recevoir un point. Il n'a pas de pénalisation si une joueuse ne nomme pas une chanson. Il n'y a pas une limite de temps. Si quelqu'un s'appesantit à penser, vous pouvez utiliser un sablier (ne pas inclus dans ce jeu).

Exemple: Mathilda nomme le titre „il pleut, il pleut, bergère“ et elle chante le refrain, Carine et Jonathan lui joignent leur voix. Mathilda reçoit cinq points, Carine et Jonathan chaque reçoivent un point.

19

Distribution de points (noter au papier)

Nommer le titre 1 points
Chanter le titre 2 points
Continuer à chanter ... 5 points
Joindre la voix 1 points



3. Après sa tour on donne la carte à sa voisine gauche

Ta voisine gauche passe la carte à sa voisine gauche. La prochaine joueuse essaie de nommer un chanson qui contient le mot clé ou un terme correspondant avec la catégorie choisi dans le titre ou dans un part prégnant. C'est important que ce chanson n'était pas nommé avant dans le jeu – ça va être plus et plus difficile pendant le jeu continue ! Pour nommer le titre, chanter la lettrine ou une strophe elle reçoit d'autant des points. Elle passera la carte à sa voisine gauche.

Exemple: Andrea chante le titre « I'm singing in the rain » et reçoit deux points. Après elle, Jonathan chante « Oubliez cet orage éphémère, » et tous les autres joindrent lui « l'effacer, retourner en arrière. Je cherchais, je cherche le remède pour qu'enfin cesse la pluie, cesse la pluie ». Jonathan reçoit cinq, tous les autres reçoivent un point chacune.

20

4. Nouvelle première joueuse

Si tu es la première joueuse et la carte revient à toi, en défauts-toi. Tu ne peux pas nommer où chanter un chanson toi-même. Passerait le talon à ta voisine gauche, qui va être la nouvelle première joueuse. Elle continuera le jeu par choisir un mot clé où une catégorie (voir 1).

Exemple: *Mathilda et Jonathan ont six points chacun/e, Andrea a trois points et Carine deux points. Carine passe le talon à sa voisine gauche Mathilda.*

5. Fin du jeu

Le jeu sera fini quand le talon est vide. Finissez la dernière manche. La joueuse avec les plusieurs points emporte le jeu.

HOSSA-TEAM – LE JEU AVEC JUSQU'À 20 JOUEUSES

Divisez en 4–6 groupes de même taille et décidez quel team va commencer. Déterminez la durée de votre jeu ou jouez jusqu'à ce que vous n'auriez plus d'envie.

Comme en jeu fondamental le team qui commence pioche deux cartes, choisit un terme et donne la carte au team à la gauche. Chaque team essaye de nommer ou – mieux – chanter un chanson. Important : Il faut chaque team de **convenir** de chanter un titre qui n'était pas nommé dans ce jeu. En plus employez les règles du jeu fondamental. Le team qui a les plusieurs points au fin du jeu l'emportera.

21

HOSSA-CHORALES – LE JEU AVEC PLUS DE 20 JOUEUSES

Choisissez une modératrice. Elle prend le talon et écrit les points sur un tableau. Déterminez combien de manches (= cartes) vous jouerez – pour la première fois prenez 7 cartes. Divisez en 3 chorales de même taille et déterminez une porte-parole qui reçoit 3 points de la modératrice. Les chorales peuvent échanger leurs portes-parole à tout moment.

La modératrice pioche une carte et dit le mot clé où la catégorie. Tous les chorales jouent en même temps. La première porte-parole qui nomme une chanson correspondante peut gagner des points avec sa chorale. Si **au moins la moitié** de sa chorale chante avec lui la chorale reçoit cinq points.

Toutefois, si moins de la moitié de sa chorale chante la chorale oublie un point. En ce cas l'autre chorale dont la portes-parole est la première de réagir peut continuer chanter la chanson nommé.

Si **au moins la moitié** de sa chorale chante avec lui la chorale reçoit cinq points. Si non, cette chorale aussi oublie un point. La troisième chorale n'a plus la chance de chanter la chanson nommé.

Enfin la modératrice pioche la prochaine carte et dit le mot clé où la catégorie.

En cas de doute la modératrice décide si un chant aurait été bien venu. La chorale qui a les plusieurs points au fin du jeu l'emportera.

22

TUYAUS

En cas de doute la plupart de joueuses résout si une chanson contient le mot clé ou si le terme choisi dans la chanson correspondrait avec la catégorie. Si seulement la chanteuse sait sa chanson, la majorité de joueuses résolvent si la chanson est valide. Il est conseillé d'être généreux au sens de plaisir du jeu.

© Andrea Meyer, 2020

Ce jeu était assemblé en Allemagne.

Illustration: Andy Maurice Mueller

Graphique: Christof Tisch

Traduction: William Attia, Birgit Irgang, Andrea Meyer, Santiago Seaone Portela, Silvano Sorrentino, Nobuaki Takerube



Punkte | points | points

Titel nennen
Name title
Nommer le titre

1 ●

Titel vorsingen
Sing title
Chanter le titre

2 ●

Weitersingen
Continue singing
Continuer à chanter

5 ●

Mitsingen
Join in
Joindre la voix

1 ●