



© Formula Games B.V.

# ALL STARS PLAYLIST

Spielregeln • Règles



DE

## DIE SPIELREGELN FÜR ALL STARS PLAYLIST

### EINFÜHRUNG

Egal, ob du jetzt DJ auf einer Party bist oder einfach nur im Schlafanzug ein bisschen Musik hören möchtest, in jeder Situation kannst du eine gute Playlist gebrauchen. Bei All Stars Playlist geht es nur um Musik und das Erstellen der perfekten Wiedergabeliste. Natürlich müssen die Songs in einer Playlist zusammenpassen, du kannst nicht einfach jedes beliebige Lied hinzufügen.

### ZIEL DES SPIELS

Das Ziel ist es, die perfekte Playlist aus zueinanderpassenden Songs zusammenzustellen.

### VORBEREITUNG

Lege zum Spaß Musik auf. Um dir die Nummern in diesem Spiel anzuhören kannst du einfach den folgenden QR-Code scannen:



**YOUTUBE MUSIC**

In der Spotify-App suche auswählen.  
Kamera auswählen und folgenden Code scannen:

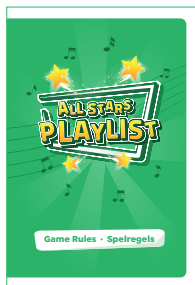


**SPOTIFY**

# INHALT



80 Musikkarten



1 Spielanleitung



12 Auftragskarten



18 Aktionskarten

Es gibt 3 verschiedene Arten von Karten:



- Auftragskarten (rote Rückseite). Durch Erfüllen der Aufträge auf den Auftragskarten kann sich jeder Mitspieler Zusatzpunkte verdienen.
- Musikkarten (grüne Rückseite) sowie
- Aktionskarten (blaue Rückseite).

Die Karten in getrennten Stapeln aufbewahren.

Die Karten mischen. Jeder Mitspieler nimmt sich von jeder Sorte 2 Karten, ohne sie den anderen zu zeigen. Die übrigen Karten auf einen oder mehrere Stapel legen, die alle erreichen können.

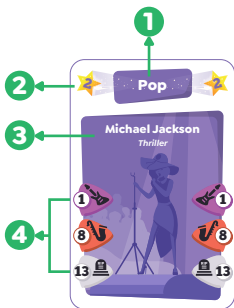
Das Spiel wird immer mit maximal 4 verschiedenen Genres gespielt. Falls du eine oder mehrere Erweiterungen gekauft hast, tauschst du 1 Genre gegen das neue Genre aus. Bei den Auftragskarten musst du das ebenfalls berücksichtigen. Wenn du zum Beispiel das Genre „Country“ gegen „Tik-Tok-Hits“ austauschst, musst du überall auf den Auftragskarten „Tik-Tok-Hits“ lesen, wo „Country“ draufsteht.

Finally, Lege zum Schluss 5 Musikkarten offen auf den Tisch, sodass alle sie deutlich sehen können. Diese 5 Karten werden zusammen als **Download-Liste** bezeichnet.

## DIE MUSIKKARTEN

Auf jeder Karte findest du folgende Angaben:

1. Das Genre (Pop, Rock, Country oder R&B, Rap, Hip Hop)
2. Wie vielen Punkten diese Karte auf deiner Playlist entspricht
3. Der Name des oder der Interpreten und darunter der Songtitel
4. Nummerierte Icons, welche die Eigenschaften des Lieds widerspiegeln (siehe Abschnitt "Icons" für weitere Informationen)

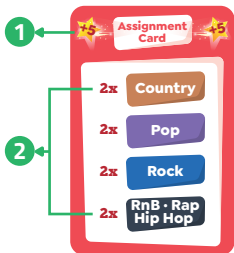


Die Karten sind so gestaltet, dass sie sowohl von Rechtshändern als auch Linkshändern problemlos gelesen werden können.

## DIE AUFTRAGSKARTEN

Auf jeder Karte findest du folgende Angaben:

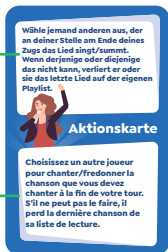
1. Wie viele Punkte der Spieler bekommt, wenn die Anforderungen auf der Karte erfüllt sind
2. Wie viele Lieder pro Genre der Spieler auf seiner Playlist braucht, um den Auftrag zu erfüllen



## DIE AKTIONSKARTEN

Auf jeder Karte findest du folgende Angaben:

1. Welche Aktion der Spieler (zu jeder Zeit) durchführen kann auf Englisch
2. Welche Aktion der Spieler (zu jeder Zeit) durchführen kann auf Deutsch



## SPIELABLAUF

Beginnen darf die Person, die sich als letzte ihre **eigene** Wiedergabeliste angehört hat.

Ein Spielzug besteht aus folgenden Handlungen:

1. Nimm 1 Karte von der Download-Liste.
2. Füge 1 neue Karte vom Stapel zur Download-Liste hinzu.
3. Nimm dir 1 weitere Karte von der Download-Liste.
4. Füge 1 weitere Karte vom Stapel zur Download-Liste hinzu.
5. Füge Songs zu deiner Playlist hinzu (siehe unten für weitere Anweisungen).
6. Wenn du weniger als 2 Musikkarten auf der Hand hast, nimm dir Karten vom Stapel, bis du 2 Musikkarten hast. Diese Karten kannst du nicht sofort ausspielen, sondern erst, wenn du das nächste Mal an der Reihe bist.
7. Wenn du mit einer Auftragskarte fertig bist, drehe die Karte um und nimm dir eine neue Auftragskarte, sofern noch weitere Auftragskarten vorhanden sind.

Aktionskarten können jederzeit ausgespielt werden.

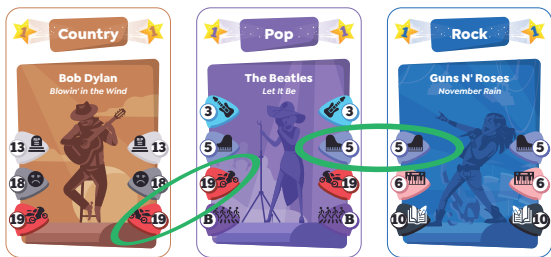
Wenn du 3 Musikkarten desselben Genres auf deiner Playlist hast, kannst du dir eine zusätzliche Aktionskarte vom Stapel nehmen. Wenn keine Aktionskarten mehr übrig sind, sammelst du die ausgespielten Aktionskarten ein und mischst sie, um einen neuen Stapel anzulegen.

## SONGS ZU DEINER PLAYLIST HINZUFÜGEN

Wenn du noch keine Playlist hast, kannst du eine neue Liste anlegen. Dafür legst du mindestens 2 Karten mit der aufgedeckten Vorderseite vor dich hin. Wenn du an der Reihe bist, darfst du so viele Karten zur Playlist hinzufügen, wie du kannst. Allerdings darfst du nur eine Liste anlegen. Wenn du eine Playliste anlegen kannst, musst du das auch tun. Du darfst keine Karten auf der Hand behalten, die du ausspielen kannst.

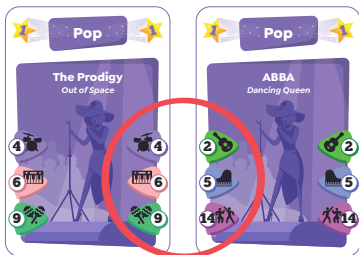
Wenn du eine Playlist anlegst oder Karten hinzufügst, gelten folgende Spielregeln:

Eines der Icons muss einem der Icons auf der Karte entsprechen, die du zuletzt hingelegt hast. Die folgenden Karten sind zum Beispiel richtig zusammengelegt:



Auch wenn „Blowin' in the Wind“ und „November Rain“ keine ähnlichen Eigenschaften haben, können sie trotzdem auf derselben Playlist stehen, weil „Let it Be“ zwischen ihnen liegt.

Die folgenden Karten wurden **nicht** korrekt zusammengelegt:



Bei den Icons gibt es keine Übereinstimmungen, deshalb dürfen diese Karten nicht nebeneinander ausgelegt werden.

## DAS ENDE DES SPIELZUGS

Wenn du deinen Zug beendest, musst du mindestens 2 Zeilen des letzten Liedes, das du zur Playlist hinzugefügt hast, singen oder summen\*. Wenn du das nicht kannst, gibt es zwei Optionen:

1. Sei ehrlich und sage, dass du das Lied nicht singen kannst. Wenn jemand anders es kann, kann er oder sie auf den Tisch klopfen und sagen, dass er das machen kann. Wenn er/sie das schafft, darf diese/r Spieler/in das Lied zu seiner/ihrer Playlist hinzufügen, aber nur, wenn es zur letzten Karte passt. Falls sie nicht passt, wird die Karte weggelegt, und niemand bekommt die Punkte. Wenn der Spieler das Falsche gesungen hat oder niemand das Lied kennt, bleibt sie einfach liegen.
2. Bluff. Du kannst einfach anfangen, irgendein Lied zu singen. Wenn dich aber jemand darauf anspricht und es tatsächlich das falsche Lied ist, kann diese Person die Karte nehmen und zu ihrer



Playlist hinzufügen, aber natürlich nur, wenn sie zur letzten Karte auf ihrer Playlist passt. Wenn das nicht der Fall ist, wird die Karte weggelegt.

3. Wenn jemand behauptet, dass du bluffst, du aber das richtige Lied gesungen/gesummt hat, verliert derjenige die letzte Karte auf seiner Playlist.

*\*Wenn du nicht so musikalisch bist oder einfach nur ein schnelles Kartenspiel spielen möchtest, kannst du die Punkte 1-3 auslassen. Es macht trotzdem noch Spaß, zu sehen, ob jemand das Lied kennt.*

## **SIEGER**

Wenn es einem Spieler gelungen ist, 15 oder mehr Lieder zu seiner Playlist hinzuzufügen, wird die Runde noch zu Ende gespielt. Danach endet das Spiel. Dadurch kommen alle Mitspieler gleich häufig an die Reihe. Jetzt werden die Punkte nach folgendem System gezählt:

1. Wenn du mindestens 15 Lieder auf deiner Playlist hast, gewinnst du mit einem Bonuspunkt.
2. Dann werden die Punkte von jeder Songkarte hinzugefügt.
3. Wenn die Playlist 3 oder mehr Lieder aus demselben Genre enthält, erhältst du weitere Bonuspunkte wie folgt:
  - a. 3 Karten aus einem Genre: 1 Bonuspunkt
  - b. 4 Karten aus einem Genre: 2 Bonuspunkte
  - c. 5 Karten aus einem Genre: 3 Bonuspunkte
4. Dazu werden dann die Punkte der Auftragskarten hinzugefügt, deren Aufgaben erfüllt wurden.

Gewonnen hat derjenige, dessen Playlist die meisten Punkte wert ist.

**Der Gewinner darf bestimmen, welche Musik gespielt wird.**

## ALLEINE SPIELEN

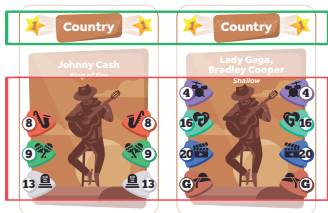
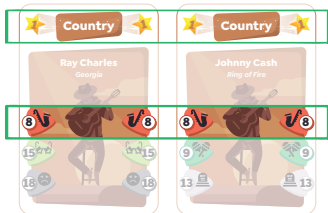
Manchmal ist es auch schön, einfach nur für sich selbst eine Wiedergabeliste anzulegen. Wenn du das Spiel alleine spielen willst, nimmst du die Bonus- und Abzugskarten aus dem Stapel. Dann die verbliebenen Karten mischen und 20 Karten wahllos vom Stapel nehmen.

Lege diese Karten offen vor dich hin.

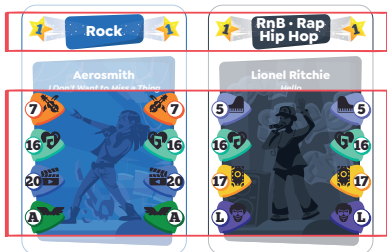
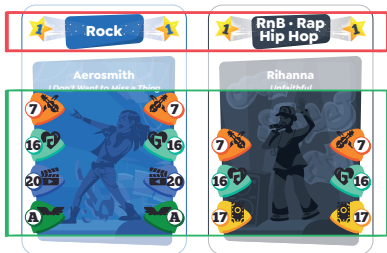
Das Ziel ist, eine Playlist mit mindestens 10 Punkten zusammenzustellen.

Zum Anlegen der Playlist nimmst du gemäß folgenden Regeln 2 Karten vom Stapel:

1. Wenn das Genre der gewählten Karten dasselbe ist, muss mindestens 1 Icon auf den Karten übereinstimmen. Sonst passen die Karten nicht in dieselbe Playliste.
2. Handelt es sich um unterschiedliche Genres müssen mindestens 2 Icons auf beiden Karten übereinstimmen



Wenn du einmal eine Playlist hast, kannst du sie erweitern, indem du Lieder suchst, die zur ersten oder letzten Karte auf der Liste passen.



Dafür gelten weiterhin die oben beschriebenen Regeln.

Wenn du keine weiteren Lieder zur Playlist hinzufügen kannst, kannst du deine Punktzahl ermitteln, indem du die Punkte auf allen Karten addierst. Du kannst weitere Bonuspunkte gewinnen, wenn deine Playlist mehr Songs aus demselben Genre enthält. Dafür gilt folgendes Schema:

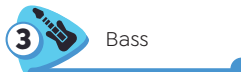
- 3 Karten aus einem Genre: 1 Bonuspunkt
- 4 Karten aus einem Genre: 2 Bonuspunkte
- 5 Karten aus einem Genre: 3 Bonuspunkte
- Und so weiter

Wenn du mehr als 10 Punkte erzielt hast, hast du die Runde gewonnen. In der nächsten Runde nimmst du 1 Karte weniger, also nur 19 Karten, und versuchst das gleiche wie in der vorigen Runde. Wenn dir das gelingt, nimmst du in der nächsten Runde 18 Karten usw.

Diese Soloversion kannst du auch mit anderen zusammen spielen, zum Beispiel bei einem Videotelefonat. In dem Fall benötigt jeder Spieler seinen eigenen Spielsatz. Ein Spieler nimmt sich 20 zufällige Karten und sagt den anderen Spielern, welche Karten sie nehmen müssen. Jeder Spieler versucht dann, seine eigene Playlist zu erstellen. Derjenige, der die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt. Wenn am Ende mehrere Spieler die gleiche Punktzahl erreicht haben, gewinnt derjenige, der sie am schnellsten gesammelt hat.

## ICONS

Auf jeder Karte gibt es mindestens 3 und maximal 4 Icons. Im Folgenden siehst du, welche Bedeutung die Zeichen haben:





Storytelling



Traurig / düster



Liebe /  
Freundschaft



Rebellisch



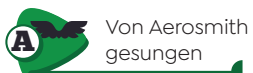
Wohlfühl lied



Film / Fernsehen



Tod



Von Aerosmith  
gesungen



Tanzmusik



Von John Lennon /  
den Beatles gesungen



Jazz /  
Blues / Soul



Von Dolly Parton  
gesungen



Ballade



Von Lady Gaga  
gesungen



Akustikmusik



Von Lionel Ritchie  
gesungen



© Formula Games B.V.



# ALL STARS PLAYLIST RÈGLES DU JEU

## INTRODUCTION

Que vous soyez DJ lors d'une grande fête ou que vous souhaitiez simplement écouter de la musique en pyjama sur le canapé, une bonne liste de lecture peut vous servir en toute occasion. Dans All Stars Playlist, tout tourne autour de la musique et de la création de la liste de lecture parfaite. Les chansons d'une liste de lecture doivent bien sûr aller ensemble, vous ne pouvez par conséquent pas ajouter n'importe quelle chanson à votre liste de lecture.

## BUT DU JEU

Vous créez la liste de lecture parfaite en plaçant des chansons qui correspondent les unes aux autres dans votre liste de lecture.

## PRÉPARATION

Mettez de la musique pour le plaisir. Pour écouter les chansons de ce jeu, scannez le code suivant :



**YOUTUBE MUSIC**

Ouvrez votre application Spotify. Sélectionnez Rechercher. Sélectionnez l'appareil photo et scannez le code suivant :

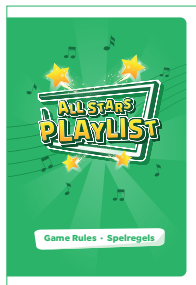


**SPOTIFY**

## CONTENU DU JEU



80 Cartes Musique



1 Livret de  
Règles du jeu



12 Cartes Mission



18 Cartes Action



Il existe trois types de cartes différents :



- Cartes mission (dos rouge). Des points bonus peuvent être gagnés en accomplissant les missions figurant sur la carte mission
- Cartes musique (dos vert) et
- Cartes action (dos bleu)

Gardez ces cartes séparées en différents tas.

Mélangez bien toutes les cartes et donnez à chacun 2 cartes de chaque sorte. Prenez ces cartes en main et ne les montrez pas aux autres joueurs. Mettez les cartes restantes sur un ou plusieurs tas où tout le monde peut les atteindre.

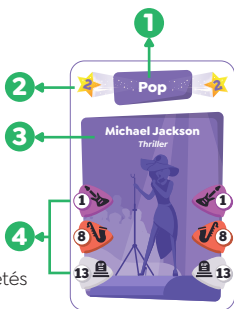
Le jeu se joue toujours avec un maximum de 4 genres différents. Si vous avez acheté une extension du jeu, vous devez échanger un genre contre le nouveau. Vous devez également en tenir compte dans les cartes mission. Par exemple, si le genre « Country » a été remplacé par « Tik Tok Hits », vous devez lire « Tik Tok Hits » sur les cartes mission où il est écrit « Country ».

Enfin, posez 5 cartes musique face visible sur la table afin que tout le monde puisse bien les voir. L'ensemble de ces 5 cartes est appelé la Liste de téléchargements.

## LA CARTE DE MUSIQUE

Chaque carte comprend les informations suivantes :

1. Le genre (pop, rock, country ou R&B, Rap, Hip Hop)
2. Le nombre de points que cette carte représente lorsqu'elle est dans votre liste de lecture
3. Le nom du (des) artiste(s) et en dessous le nom de la chanson
4. Symboles numérotés avec les propriétés de la chanson (voir le paragraphe Symboles pour plus d'informations)

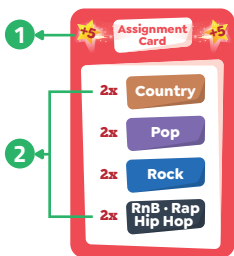


Les cartes sont conçues pour être faciles à lire par les gauchers comme par les droitiers.

## LES CARTES MISSION

Chaque carte comprend les informations suivantes :

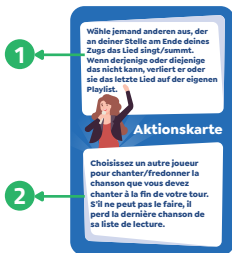
1. Le nombre de points que le joueur obtient pour avoir accompli la mission
2. Le nombre de chansons par genre qui doivent figurer dans la liste de lecture pour accomplir la mission.



## LES CARTES ACTION

Chaque carte comprend les informations suivantes :

1. L'action que le joueur peut effectuer (à tout moment) lorsqu'il joue cette carte est indiquée en anglais
2. L'action que le joueur peut effectuer (à tout moment) lorsqu'il joue cette carte est indiquée en français



## LE DÉVELOPPEMENT DU JEU

Le dernier à avoir écouté la musique de sa propre liste de lecture peut commencer.

Un tour est composé des opérations suivantes :

1. Prenez 1 carte de la Liste de téléchargements et gardez-la en main
2. Ajoutez une nouvelle carte du tas à La liste de téléchargements
3. Prenez 1 carte supplémentaire de la Liste de téléchargements et gardez-la en main
4. Ajoutez une autre carte du tas à la Liste de téléchargements
5. Ajoutez des chansons à votre liste de lecture (voir ci-dessous pour les règles à ce sujet)
6. Si vous avez moins de 2 cartes musique à la fin de votre tour, complétez pour en avoir 2. Votre tour est à présent terminé. Vous ne pouvez donc pas jouer ces cartes immédiatement. Vous devez attendre le tour suivant
7. Lorsque vous avez terminé une carte mission, retournez-la et prenez-en une nouvelle, tant qu'il reste des cartes mission disponibles

Les cartes action peuvent être jouées à tout moment.

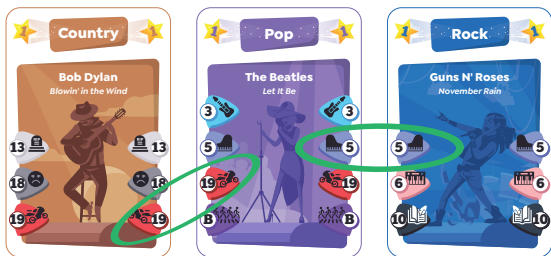
Si vous avez 3 cartes musique du même genre dans votre liste de lecture, vous pouvez prendre une carte action supplémentaire du tas. S'il ne reste plus de cartes action, mélangez les cartes action déjà jouées et formez un nouveau tas.

## AJOUTEZ DES CHANSONS À VOTRE LISTE DE LECTURE

Si vous n'avez pas de liste de lecture, vous pouvez en créer une nouvelle. Commencez une liste de lecture en plaçant au moins 2 cartes face visible devant vous. Vous pouvez ajouter autant de cartes que vous le pouvez pendant votre tour, mais vous ne pouvez faire qu'une seule liste de lecture. Si vous avez la possibilité de créer une liste de lecture, vous devez le faire. Vous ne pouvez pas conserver des cartes si vous avez la possibilité de les placer.

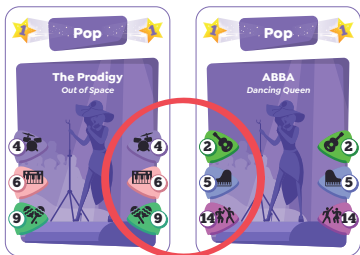
Les règles suivantes s'appliquent au placement des cartes :

Un des symboles de la dernière carte que vous avez placée doit correspondre à la carte que vous voulez ajouter. À titre d'exemple, les cartes suivantes ont été correctement ajoutées à la liste de lecture :



Malgré le fait que « Blowin' in the Wind » et « November Rain » ne partagent aucune caractéristique, elles peuvent quand même se retrouver dans la même liste de lecture car « Let it Be » se trouve entre les deux.

Les cartes suivantes **n'ont pas** été placées correctement :



Aucun symbole ne correspond. Ces cartes ne doivent par conséquent pas être ajoutées à la liste de lecture directement l'une après l'autre.

## À LA FIN DE VOTRE TOUR

À la fin de votre tour, vous devez chanter ou fredonner au moins 2 lignes de la dernière chanson que vous avez ajoutée à votre liste de lecture\*.

Si vous ne pouvez pas le faire, vous avez les options suivantes :

1. Soyez honnête et dites que vous ne pouvez pas chanter la chanson. Si quelqu'un d'autre le peut, il peut taper sur la table et dire qu'il veut la chanter. Si c'est correct, ce joueur peut ajouter la chanson à sa liste de lecture, pour autant que la carte corresponde à la dernière chanson placée. Si la carte ne correspond pas, elle est placée sur le tas de défausse et personne ne marque de points. Si ce qui a été chanté n'est pas juste ou si personne ne sait comment va la chanson, alors elle reste là.

2. Bluff. Vous pouvez simplement commencer à chanter ou à fredonner une chanson. Si quelqu'un découvre que vous bluffez, cette personne peut ajouter la carte à sa liste de lecture, à condition qu'elle corresponde à la dernière carte de sa liste de lecture. Si la carte ne correspond pas, elle est placée sur le tas de défausse.
3. Si vous êtes accusé de bluffer, mais que vous aviez raison, celui qui vous a accusé perd la dernière carte de sa liste de jeu.

*\* Si vous n'êtes pas très doué pour la musique, ou si vous voulez simplement jouer rapidement, vous pouvez choisir de ne pas appliquer les règles 1 à 3. Il est toujours amusant de voir si un des joueurs peut chanter/fredonner la chanson.*

## **GAGNANT**

Dès qu'un joueur a réussi à ajouter 15 cartes musique à sa liste de lecture, vous terminez le tour et le jeu s'arrête. Ainsi, tout le monde a eu le même nombre de tours. Les points sont comptés comme suit :

1. Si vous parvenez à intégrer au moins 15 cartes musique dans votre liste de lecture, vous obtenez 1 point bonus
2. Additionnez les points de chaque carte de la liste de lecture
3. D'autres points bonus peuvent être ajoutés à ce total s'il y a 3 chansons ou plus du même genre dans la liste de lecture :
  - a. 3 chansons d'un même genre : 1 point bonus
  - b. 4 chansons d'un même genre : 2 points bonus
  - c. 5 chansons d'un même genre : 3 points bonus
  - d. Etc.
4. Additionnez les points des cartes action qui ont été réussies. Le gagnant est le joueur dont la liste de lecture vaut le plus de points.

**De Le gagnant choisir la musique à écouter.**

## JEU SOLO

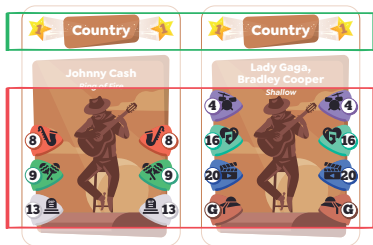
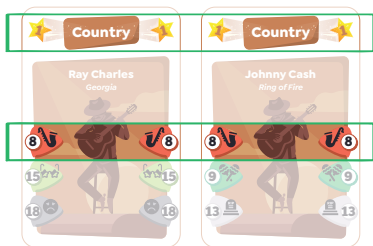
Il peut être amusant de faire une liste de lecture par soi-même. Si vous souhaitez jouer en solo, retirez les cartes de points bonus et négatif du jeu. Mélangez les cartes restantes et prenez 20 cartes au hasard dans le jeu.

Posez ces cartes face visible devant vous.

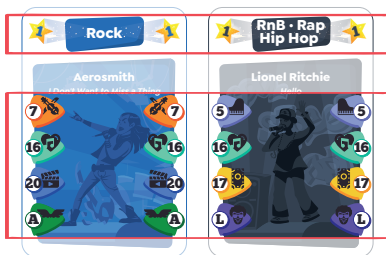
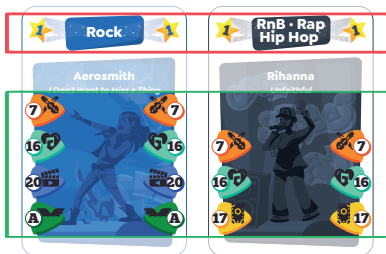
Le but est de créer une liste de lecture qui vaut au moins 10 points.

Commencez la liste de lecture en plaçant deux cartes qui répondent aux règles suivantes :

1. Si le genre des cartes choisies est le même, il doit également y avoir au moins un symbole identique sur les deux cartes. Sinon, les cartes ne pourront pas être placées dans la même liste de lecture.



2. Si le genre n'est pas le même, au moins deux symboles doivent être identiques sur les deux cartes.



Une fois que vous avez une liste de lecture, vous pouvez ajouter des chansons en recherchant un titre qui correspond à la dernière ou à la première carte de la liste de lecture. Les règles décrites ci-dessus continuent de s'appliquer.

Si vous ne pouvez plus ajouter de chansons à la liste de lecture, vous pouvez compter les points. Pour ce faire, vous additionnez les points de chaque carte. Des points bonus peuvent être obtenus si votre liste de lecture contient plus de chansons du même genre :

- a. 3 chansons d'un même genre : 1 point bonus



b. 4 chansons d'un même genre : 2 points bonus

c. 5 chansons d'un même genre : 3 points bonus

d. Etc.

Si vous obtenez plus de 10 points, vous avez gagné ce tour.

Au tour suivant, prenez une carte de moins, c'est-à-dire seulement 19 cartes et essayez à nouveau de former une liste de lecture d'au moins 10 points. Si vous réussissez, passez à 18 cartes, etc.

Vous pouvez également jouer cette version solo avec d'autres personnes, par exemple en appel vidéo. Dans ce cas, chaque joueur doit avoir son propre exemplaire du jeu. Un joueur prend 20 cartes au hasard et dit aux autres joueurs les cartes qu'ils doivent prendre.

Chaque joueur essaiera de créer sa propre liste de lecture. Celui qui a réussi à obtenir le plus de points gagne. Si les joueurs obtiennent le même nombre de points, le joueur qui a été le plus rapide gagne.

## SYMBOLES

Chaque carte a un minimum de 3 et un maximum 4 symboles. Voici la signification de ces symboles :





Instrument  
à vent



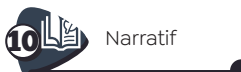
Acoustique



Instrument  
alternatif



Triste/Sombre



Narratif



Rebelle



Amour /  
Amitié



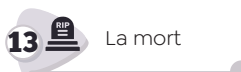
Film / TV



Chansons qui  
font du bien



Chanté par  
Aerosmith



La mort



Chanté par John  
Lennon / les Beatles



Musique  
dansante



Chanté par  
Dolly Parton



Jazzy /  
Blues / Soul



Chanté par  
Lady Gaga



Ballade



Chanté par  
Lionel Ritchie



© Formula Games B.V.