Für 2–10 Musikfans

play
THE MUSIC PARTY GAME

WORUM GEHT'S?

Seid ihr bereit für das Musik-Schätz-Party-Spiel der nächsten Generation? Ob gegeneinander, in Teams oder alle gemeinsam – ihr entscheidet über euer individuelles Musikerlebnis. Wählt für jede Partie aus über 40 Kategorien die Musik-Listen und Künstler*innen nach eurem Geschmack aus.

SPIELMATERIAL

110 Karten + 24 Chips

90 Jahres-Karten



Jahreszahl-Seite *QR-Code-Seite*

20 Länder-Karten



Flaggen-Seite *QR-Code-Seite*

5 Team-Chips



19 Punkte-Chips



VORBEREITUNG

Ihr benötigt mindestens **ein Smartphone** zum Spielen. Wir empfehlen euch, die **PLAY-App** zu nutzen **(Android** bzw. **iOS)**. Damit werdet ihr das **definitiv bestmögliche Spielerlebnis** haben.
Scannt dazu diesen **QR-Code** oder sucht im jeweiligen App-Store nach **„PLAY – The Music Party Game"** und installiert die App auf eurem Smartphone.

Alternativ könnt ihr PLAY auch ohne App auf der Webseite im Browser spielen. Scannt dazu diesen QR-Code oder geht auf: *play-the-music.com/de/scan_to_play*

Scannen & losspielen

Link zu App & Webseite

STREAMINGDIENST WÄHLEN

Wählt in der **App** (bzw. auf der Webseite) aus, welchen **Musik-Streamingdienst** ihr für das Spiel nutzen möchtet. Zur Auswahl stehen: Spotify Free, Spotify Premium, YouTube Music und Apple Music
Für alle Spotify User empfehlen wir **Spotify Free** – selbst wenn ihr ein Premium-Konto habt. Denn hier wird ein Ausschnitt von 30 Sekunden mitten aus dem Song abgespielt, was das Erraten der Songs noch interessanter macht.

Die App (bzw. Webseite) führt euch anschließend durch den weiteren Spielablauf. Ihr könnt dann aus **über 40 Kategorien** die Musik auswählen, mit der ihr in dieser Partie spielen möchtet.

SPIELVARIANTEN

Ihr habt 4 Möglichkeiten PLAY zu spielen. Für die **erste Partie** empfehlen wir euch, direkt mit der Spielvariante **„Sooner or Later"** loszulegen.

① Sooner or Later *(2 Teams, gegeneinander)*

Benötigt werden:
- alle Punkte-Chips
- alle Jahres-Karten

Punkte-Chips



Jahres-Karten



SPIELVORBEREITUNG
Teilt euch in **2 Teams** auf.
Wählt ein Start-Team (Team A).
Mischt die **Jahres-Karten** (mit den QR-Codes nach oben) und legt sie als **Stapel** in die Mitte. Legt die **Punkte-Chips** als Vorrat bereit.
Die Länder-Karten und Team-Chips benötigt ihr für diese Spielvariante nicht. Legt sie in die Schachtel zurück.

SPIELABLAUF
- Team A beginnt und scannt die oberste Karte des Stapels.
- Beide Teams hören sich den Song an. Team A rät dann das Jahr, in dem der Song ursprünglich veröffentlicht wurde.
- Team B rät daraufhin, ob das tatsächliche Erscheinungsjahr früher oder später liegt als die Vermutung von Team A.
- Dreht nun die Karte, um das Erscheinungsjahr des Songs zu sehen. War die Vermutung von **Team B richtig?** Dann bekommt **Team B einen Punkte-Chip.**

- War die Vermutung von **Team B falsch?**
  Dann bekommt **Team A einen Punkte-Chip**.
- Das Team, welches einen Punkte-Chip bekommen hat, beginnt die nächste Runde, scannt die nächste Karte und rät das Erscheinungsjahr.

Beispiel:

1. *Ihr scannt diese Karte und ein Song wird abgespielt.*



2. *Team A rät, dass das Erscheinungsjahr des Songs **2010** ist.*

3. *Team B rät, dass das Erscheinungsjahr des Songs **vor 2010** ist* **(also 2009 oder früher)**.

4. *Ihr deckt die Karte auf. Der Song ist aus dem Jahr **2012.** Somit liegt Team A richtig und erhält einen Punkte-Chip*



SPIELENDE
Das erste Team, das **10 Punkte-Chips** gesammelt hat, gewinnt.

WAS IST MIT ERSCHEINUNGSJAHR GEMEINT?

Wenn es um das **Erscheinungsjahr** eines Songs geht, ist damit das Jahr gemeint, in dem der Song **auf der Welt erstmals veröffentlicht** wurde – sei es auf einem Album oder als Single.

STOPP!

Mehr müsst ihr vor eurer ersten Partie PLAY nicht wissen. Auf den nächsten Seiten folgen die Regeln für die 3 weiteren Spielvarianten. Die braucht ihr jetzt aber noch nicht lesen. **Und jetzt viel Spaß mit PLAY und eurer ersten Partie „Sooner or Later"!**

② Better Together *(alle gemeinsam)*



Benötigt werden:
- alle Jahres-Karten

SPIELVORBEREITUNG
Ihr spielt **alle gemeinsam.**
Mischt die Jahres-Karten (mit den QR-Codes nach oben).
Bereitet nun **9 Level-Kartenstapel** mit einer **aufsteigenden Anzahl an Karten von 2 bis 10** vor. D. h. der erste Stapel besteht aus 2 Karten, der zweite aus 3 Karten usw. Zählt von den **restlichen Karten 25 Karten** ab und bildet damit einen weiteren Stapel – den **Nachziehstapel** (mit den QR-Codes nach oben). Die jetzt noch übrigen Karten werden für diese Partie nicht benötigt. Legt diese zurück in die Schachtel.



SPIELABLAUF
- Startet mit dem kleinsten Level-Kartenstapel, bestehend aus 2 Karten. Scannt die oberste Karte und hört euch den Song an.
- Mischt dann alle Karten dieses Level-Kartenstapels (mit der QR-Code-Seite nach oben) und dreht anschließend alle Karten auf die Seite mit den Jahreszahlen.
- Überlegt nun gemeinsam, welche Jahreszahl der umgedrehten Karten zum gehörten Song passt.
- Sobald ihr euch für eine der Jahreszahlen entschieden habt, lasst ihr euch die **Lösung in der App** anzeigen und schaut, ob ihr richtig liegt.
- **Ihr liegt richtig?** Super, legt den gerade gespielten Level-Kartenstapel zurück in die Schachtel und macht mit dem nächsten Stapel weiter.
- **Ihr liegt falsch?** Dann legt den gerade gespielten Level-Kartenstapel zurück in die Schachtel. Zieht nun genauso viele Karten, wie im aktuellen Level-Kartenstapel waren, vom Nachziehstapel und wiederholt das Level.

SPIELENDE
Ihr **gewinnt gemeinsam,** wenn ihr alle 9 Level-Kartenstapel erfolgreich durchgespielt habt. Ihr **verliert gemeinsam,** wenn ihr ein Level nicht geschafft habt und es nicht genug Karten im Nachziehstapel gibt, um das aktuelle Level wiederholen zu können.

③ Walk the Timeline *(2–5 Teams, gegeneinander)*



Benötigt werden:
- alle Jahres-Karten
- alle Länder-Karten

SPIELVORBEREITUNG

Teilt euch in **2–5 Teams** zu je 1–2 Personen auf.
Wählt ein Start-Team (Team A). Mischt die Jahres-Karten und Länder-Karten **zu einem Stapel zusammen** (mit den QR-Codes nach oben). Das **Start-Team** erhält **6 Karten** vom Stapel, die **restlichen Teams** jeweils **5 Karten.** Eine Person pro Team nimmt die Karten auf die Hand und zeigt sie dem eigenen Team. Haltet eure Jahreszahlen und Länderflaggen vor den anderen Teams geheim.
Legt die restlichen Karten als Nachziehstapel mit den QR-Codes nach oben in die Mitte.
Nehmt nun **eine Jahres-Karte vom Nachziehstapel** und legt sie mit der Jahreszahl-Seite nach oben in die Mitte. Hier entsteht im Laufe des Spiels ein **gemeinsamer Zeitstrahl,** der immer größer wird.

Beispiel „Spielvorbereitung für 3 Teams":



Nachziehstapel mit Jahres- & Länder-Karten



Erste Karte des gemeinsamen Zeitstrahls



6 Handkarten für **Team A**



5 Handkarten für **Team B**



5 Handkarten für **Team C**

SPIELABLAUF
- Das Start-Team (Team A) wählt eine Karte von der Hand aus und scannt den QR-Code. Achtet darauf, dass das nächste Team im Uhrzeigersinn (Team B) die Jahreszahl bzw. Länderflagge der Karte nicht sehen kann.
- Wurde eine **Jahres-Karte** gescannt?
  Team B versucht nun den Song zeitlich korrekt in den Zeitstrahl einzu-

ordnen. Platziert die gescannte Jahres-Karte (mit dem QR-Code nach oben) dort in den gemeinsamen Zeitstrahl, wo ihr denkt, dass sie hingehört. Dreht sie dann um und prüft, ob sie richtig liegt:

- **Richtig einsortiert?** Die Jahres-Karte bleibt liegen. Der Zug ist beendet.
- **Falsch einsortiert?** Legt die Jahres-Karte zurück in die Schachtel. Team B zieht eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand. Der Zug ist beendet.
- Wurde eine **Länder-Karte** gescannt? Team B versucht nun das Herkunftsland der Künstlerin bzw. des Künstlers zu erraten.
- **Antwort richtig?** Legt die Karte zurück in die Schachtel. Der Zug ist beendet.
- **Antwort falsch?** Legt die Karte zurück in die Schachtel. Team B zieht eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand. Der Zug ist beendet.
- Anschließend ist Team B an der Reihe und wählt für das nächste Team im Uhrzeigersinn eine Karte aus der eigenen Hand aus.

SPIELENDE
Das erste Team, welches **keine Karten mehr auf der Hand** hat, gewinnt das Spiel.

Option für ein einfacheres Spiel:
*Sobald der **Zeitstrahl** aus **13 Karten** besteht, muss die Person, der das Smartphone gehört, eine beliebige Karte aus dem Zeitstrahl entfernen und zurück in die Schachtel legen. Der Zeitstrahl wird somit nie größer als 13 Karten.*

④ Whole Lotta Points *(2–5 Teams, gegeneinander)*

Benötigt werden:
- alle Jahres-Karten
- alle Länder-Karten
- die Team-Chips

Notiert die Punkte für die Teams entweder auf einem Zettel oder nutzt die digitale Punktetabelle in der App.





SPIELVORBEREITUNG
Teilt euch in **2–5 Teams** auf. Wählt ein Start-Team (Team A). Jedes Team erhält einen **Team-Chip**. Bei weniger als 5 Teams legt ihr die nicht benötigten Chips zurück in die Schachtel.

Mischt die Jahres-Karten und Länder-Karten **zu einem Stapel** zusammen (mit den QR-Codes nach oben).
Nehmt **2 Jahres-Karten vom Stapel** und legt sie mit der Jahreszahl nach oben in die Mitte. Hier entsteht im Laufe des Spiels ein **gemeinsamer Zeitstrahl,** der immer größer wird.
Zählt nun **18 Karten** ab und legt sie als **Nachziehstapel** in die Mitte (mit den QR-Codes nach oben). Die übrigen Karten werden nicht benötigt. Legt sie zurück in die Schachtel.

Beispiel „Spielvorbereitung für 3 Teams“:



Stapel mit **18** Jahres- & Länder-Karten



Die ersten 2 Karten des gemeinsamen Zeitstrahls



Team-Chip für **Team A**



Team-Chip für **Team B**



Team-Chip für **Team C**

SPIELABLAUF

- Alle Teams sind in jedem Zug beteiligt. Scannt die oberste Karte des Nachziehstapels und hört euch den Song an.
- Wurde eine **Jahres-Karte** gescannt?
  Dann platzieren alle Teams den eigenen Team-Chip dort im Zeitstrahl, wo sie das richtige Erscheinungsjahr vermuten. Haben alle ihre Chips platziert, dreht ihr die Jahres-Karte um, um die richtige Antwort zu sehen. Alle Teams, die ihren Chip richtig platziert haben, erhalten einen Punkt. Nachdem die Punkte vergeben wurden, platziert ihr die Jahres-Karte an der richtigen Stelle im Zeitstrahl. Dann scannt ihr die nächste Karte vom Stapel.
- Wurde eine **Länder-Karte** gescannt?
  Dann ist eine schnelle Reaktion gefragt: Wer zuerst seinen Team-Chip in die Mitte legt, darf das Herkunftsland des Songs raten.
  Die anderen Teams zählen laut bis 5, dann muss das Team den Rateversuch nennen. Das ratende Team schaut sich anschließend geheim die Lösung auf der Kartenrückseite an. Wenn die Antwort richtig ist, gibt es dafür einen Punkt. Sollte die Antwort aber falsch sein, hat das nächste Team, das seinen Team-Chip in die Mitte legt, einen Rateversuch. Jedes Team hat nur einen Rateversuch.

Wurde das Land richtig geraten oder haben alle Teams einen falschen Rateversuch abgegeben? Dann legt ihr die Karte zurück in die Schachtel und scannt die nächste Karte vom Stapel.

SPIELENDE
Wenn **alle 18 Karten des Nachziehstapels gespielt** wurden, gewinnt das Team mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Option für ein einfacheres Spiel:
*Sobald der **Zeitstrahl** aus **13 Karten** besteht, muss die Person, der das Smartphone gehört, eine beliebige Karte aus dem Zeitstrahl entfernen und zurück in die Schachtel legen. Der Zeitstrahl wird somit nie größer als 13 Karten.*

WAS IST MIT HERKUNFTSLAND GEMEINT?

Wenn es um das Herkunftsland eines Songs geht, ist damit das Land gemeint, **aus dem die Künstlerin bzw. der Künstler stammt.**

IMPRESSUM

Autor: Mariano Di Martino
Grafik: Designstudio Matthes
Technische Produktentwicklung: Monika Schall
Redaktion: Heike Kräenbring, Ralph Querfurth

Alle Rechte vorbehalten. Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von §44 UrhG ausdrücklich vor. Die Funktionalität des Spiels kann sich aufgrund technischer Entwicklungen ändern.
MADE IN GERMANY.

© 2026 KOSMOS Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr. 687489



DER AUTOR

Mariano Di Martino ist in Belgien geboren, lebt aktuell aber in Schweden. Er hat einen PhD in Cybersecurity und liebt es Technologie mit Brettspielen zu verbinden.

Der Autor dankt Marcus Carleson und Frédéric Henry, die ihn mit ihren Spielen Hitster und Timeline inspiriert haben.

KOSMOS dankt allen, die an der Realisation dieses Spiels beteiligt waren. Das gilt insbesondere für Jasmin, Aischa und das KOSMOS-Redaktionsteam.

Hinweise zum Verpackungsmüll:
kosmos.de/disposal

81
C/PAP

KOSMOS