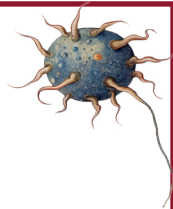




SPIELREGELN ^[DE]



François Sarhans

LOG BOOK ist ein Spiel über die Kraft der Imagination beim Hören von Musik.
Lass deiner Fantasie freien Lauf!

Möchtest du **LOG BOOK** lieber erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen?



Hier gibt es Erklärvideos, zusätzliche Infos zum Spiel und den Köpfen dahinter, die komplette Musik und weitere Spielvarianten!

Spielidee

Eine Gruppe Musikanten findet beim Öffnen einer rostigen Spieldose eine merkwürdige Sammlung von Bildern, Wetterberichten, Musik und Anekdoten. Es gibt Erinnerungen an seltsame Tiere, spielende Kinder, Scherereien im Alltag, Lobpreisungen auf fantastische Geräte.

Sind das Erinnerungen eines Zeitreisenden? Wie gehören die Motive mit der Musik zusammen?

Die fantasiereichen Musikanten sind da sehr unterschiedlicher Meinung und suchen einen Gutachter auf, der für sie entscheiden soll. Welche Version wird bei ihm auf offene Ohren stoßen?

Spielziel

Die Spieler versuchen, möglichst viele Punkte zu gewinnen, indem sie den Gutachter von ihren Motivkarten überzeugen.





Als Gutachter gewinnt man Punkte, indem man gut abschätzt, ob Musik und Motivkarte wie vom Komponisten imaginiert zusammenpassen.

Spielinhalt

80 Motivkarten, 1 Karte „1st Musician“, 1 Karte „Expert“

Spielvorbereitung

Ein Spieler wird als 1. Musikant ausgewählt. Vor ihm wird für alle sichtbar die Karte „1st Musician“ ausgelegt.

Der Spieler links von ihm ist der Gutachter, er legt die Karte „Expert“ vor sich ab.

Alle anderen Spieler sind die weiteren Musikanten.

Die 80 Motivkarten werden gemischt und 5 Karten an jeden Spieler verdeckt ausgeteilt. Mit den restlichen Karten wird ein verdeckter Nachziehstapel gebildet.

Eine Möglichkeit, die erzielten Punkte zu notieren, wird bereitgelegt.

Ebenfalls wird ein Smartphone benötigt, das mit dem Internet verbunden ist und die QR-Codes ausliest. Für ein besseres Hörerlebnis empfehlen wir, das Smartphone mit externen Lautsprechern zu verbinden.

Spielablauf

Phase 1: Der 1. Musikant wählt eine Karte aus seiner Hand, scannt den QR-Code auf der Rückseite, spielt die dazugehörige Sounddatei ab und legt die Karte verdeckt in der Tischmitte ab.

Während die Musik spielt, wählen alle anderen Musikanten eine ihrer Karten aus, von der sie glauben, dass sie





am besten zu der erklingenden Musik passt und legen sie ebenfalls verdeckt in die Tischmitte.

Phase 2: Alle abgelegten Karten werden jetzt gemischt und vor den Musikanten offen so ausgelegt, dass vor jedem Musikanten eine Karte liegt.

Der Reihe nach, beim ersten Spieler links vom Gutachter beginnend, versuchen die Spieler nun gegenüber dem Gutachter zu argumentieren, warum die vor ihnen liegende Karte am besten zum Soundtrack passt. Wenn gewünscht, kann hier gemeinsam eine Zeitdauer von zum Beispiel 90 Sekunden pro Spieler vereinbart werden.

Phase 3: Jetzt ist der Gutachter an der Reihe und entscheidet, welche Karte er für die passendste hält und verkündet dies.

Wertung

Nun werden Punkte verteilt:


Der Spieler, dessen Handkarte ausgewählt wurde, erhält einen Punkt.

Der Spieler, der für diese Karte erfolgreich argumentiert hat, erhält zwei Punkte.

Der Gutachter erhält zwei Punkte, wenn er die Karte erkannt hat, deren Soundtrack abgespielt wurde.

Die ausgespielten Karten werden aussortiert, neue nachgezogen, so dass jeder Spieler wieder 5 Karten auf der Hand hat.

Die Rollen werden im Uhrzeigersinn weitergereicht: Der Gutachter wird nun zum 1. Musikanten, der Spieler links von ihm zum neuen Gutachter. Dann wird wieder mit der Phase 1 begonnen.





Spielende

Es wird insgesamt eine komplette Runde gespielt, jeder ist somit einmal Gutachter.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

VARIANTE FÜR 2 SPIELER ODER 2 TEAMS

In diesem kooperativen Spiel versuchen beide Spieler (oder Teams) auf der gleichen Wellenlänge zu sein und ohne Absprache gleiche Karten auszuwählen.

Vorbereitung

Die Karten werden gemischt und ein Auswahlstapel gebildet, die Rückseite nach oben.

Mit den obersten 7 Karten wird ein weiterer Stapel, der Abspielstapel gebildet.

Spielablauf



Der Soundtrack der obersten Karte vom Abspielstapel wird mithilfe des QR-Codes abgespielt und 2 Karten vom Auswahlstapel werden offen ausgelegt. Eine Karte ist Karte 1, die andere Karte 2.

Jeder Spieler wählt stillschweigend die Karte aus, von der er denkt, dass sie am besten zu dem Soundtrack passt. Zum vereinbarten Zeichen werden ein oder zwei Finger ausgestreckt, um die Wahl zu verraten.

Wenn beide Spieler die gleiche Karte gewählt haben, darf die Anzahl der zur Auswahl stehenden Karten in der nächsten Runde erhöht werden.

In der nächsten Runde werden also 3 Karten vom Auswahlstapel ausgelegt, während der 2. Track vom Abspielstapel





vorgespielt wird. Bei folgenden Übereinstimmungen erhöht man auf 4 und 5 Karten. Gab es keine Übereinstimmung, bleibt man bei der gleichen Anzahl an Karten vom Auswahlstapel.

Verwendete Karten werden jeweils weggelegt.

Wenn man bei 5 Karten eine Übereinstimmung erzielt - bevor der Stapel der Abspielkarten zu Ende geht - hat man gewonnen!

DAS ENTWICKLERTEAM

Den Komponisten François Sarhan und die 10 Musiker des Zafran Ensembles verbindet eine große Entdeckerfreude. Alles kann ihnen als Inspiration dienen: eine Straßenszene, ein Wetterbericht, Erinnerungen aus der Kindheit, sogar der Lärm von Maschinen. Sie beobachten, verarbeiten, probieren, entwickeln und haben Spaß!

Neuigkeiten über uns gibt es unter francoissarhan.blogspot.com oder zafranensemble.com zu entdecken.

Wir freuen uns, euch live bei unseren Aufführungen zu begrüßen!

