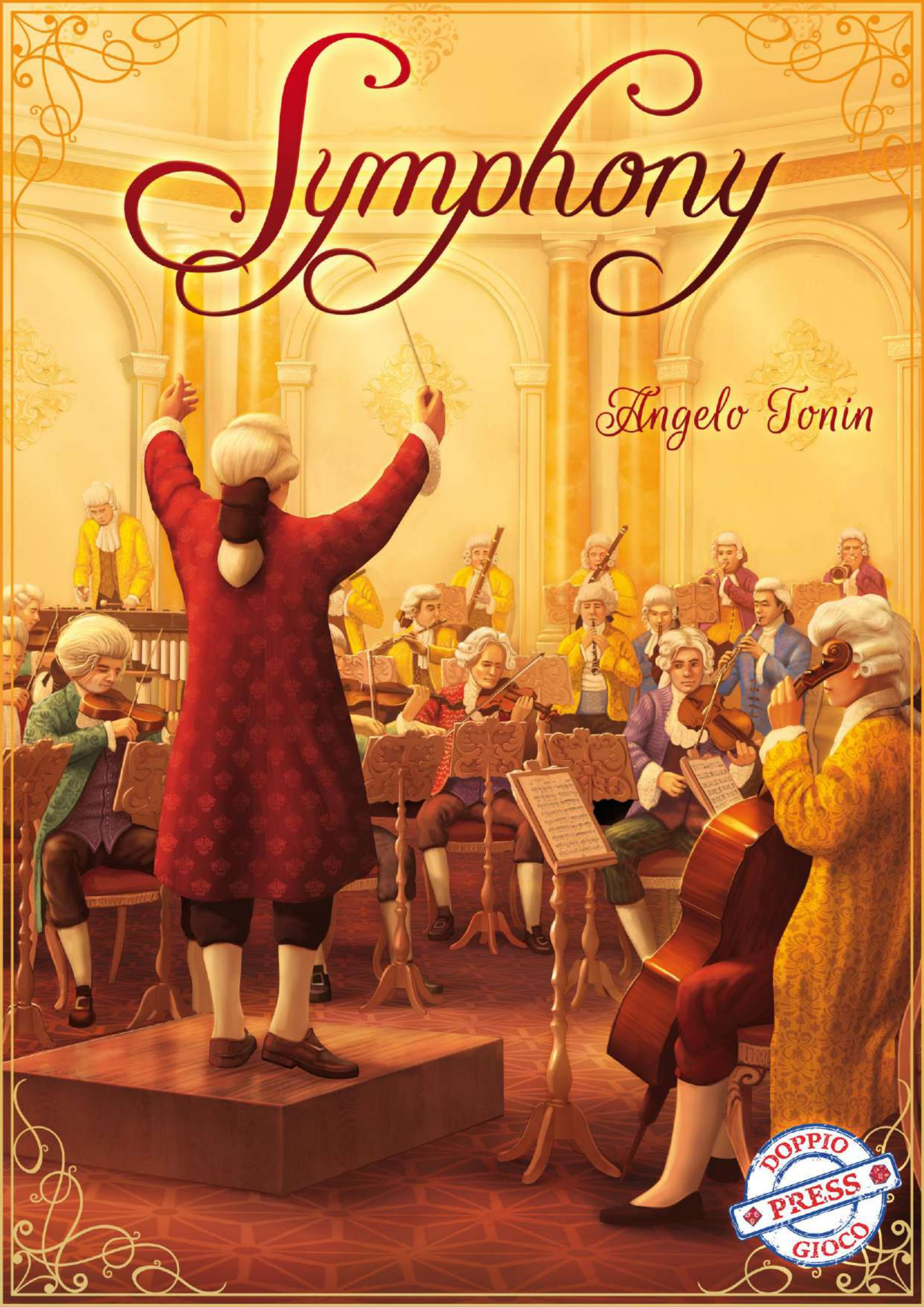


Symphony

Angelo Tonin



DOPPIO
PRESS
GIOCO

EXPERT-SPIELANLEITUNG

SYMPHONY

von Angelo Tonin

Zweifel über die Regeln?
Sehen Sie sich das Tutorial
auf der **Doppio Gioco Press**
Website?

Ihre kleine Gruppe von Musikern wurde zu einem wichtigen Auftritt eingeladen! Schließen Sie sich die Musiker der anderen Konkurrenten an, um ein echtes Orchester zu bilden, spielen Sie dann die programmierte Sinfonie und erweisen Sie sich als die talentiertesten Künstler auf der Bühne! Und denken Sie daran, im Krieg und in der Musik gibt es keine Regeln (außer den hier aufgeführten!).

«Ohne Musik wäre das Leben ein Irrtum»

Friedrich Nietzsche



Wenn dies Ihr erstes Spiel von Symphony ist, empfehle ich Ihnen dringend, die **Einführungsregeln** zu lesen. Auf diese Weise können Sie sofort mit einem vorangestellten Orchester spielen, das nur die wichtigsten Spielelemente verwendet.

Sobald Sie bereit sind (oder sogar sofort, wenn Sie besonders mutig sind), können Sie zu diesen **Expert-Regeln** übergehen, die der **Konzertmeister**, den **Dirigenten** (einschließlich der göttlichen Meister der Vergangenheit), den **Draft der Instrumente**, die **Virtuositätskarten**, die **variablen Punktzähler** und, für die härteren Spieler, die **Variante mit den Notenschlüsseln** hinzufügen (Vorsicht vor den Schienen!).

ANATOMIE EINER INSTRUMENTENKARTE

Notenfelder: Jedes Instrument enthält 1 bis 5 **Notenfelder**, die **weiß**, **grau** oder **schwarz** sein können.

Während der **Orchester-vorbereitung**, legt die Person, die die Kontrolle über das Instrument übernimmt, einen Stein ihrer eigenen Farbe auf jeden weißen Feld und einen schwarze Stein auf jeden schwarzen Feld, das nicht durch eine Linie verbunden ist.

Falls das Instrument **gut platziert** ist (siehe unten), legt sie auch einen Stein auf jeden bekannten Feld, das mit einer Linie verbunden ist (einen Stein seiner eigenen Farbe, wenn das Notenfeld grau ist; schwarz, wenn das Notenfeld schwarz ist).

Wenn das Instrument über die **Schutz-Fähigkeit** verfügt, legt sie einen schwarze Stein unter jeden Stein ihrer eigenen Farbe.

Freischaltbare Fähigkeiten: Jedes Instrument hat 1 oder 2 **freischaltbare Fähigkeiten**.

Wenn ein Fähigkeitssymbol mit dem halben Punkt durch eine weiße Linie verbunden ist, dann ist es eine **freischaltbare Fähigkeit**, die freigeschaltet wird, wenn das Instrument **gut platziert** ist, d.h. wenn der halbe Punkt am Rand der Karte mit dem Punkt auf der Stelle übereinstimmt, auf der sich das Instrument befindet.

Kleine Kreise: Die Nummer innerhalb des Kreises kennzeichnet das Instrument (siehe **Anhang I**), und die Farbe, die nur bei den **Einführungsregeln** verwendet wird, zeigt die Schwierigkeit (hell: Basis; dunkel: fortgeschritten).

Farbe und Familie: Die Hintergrundfarbe der Instrumentenkarte gibt die Familie an, zu der sie gehört: Die Streicher sind **lila**, **braune** Hölzer, **gelbe** Blechbläser, **grüne** Schlaginstrumente, **weiße** Soloinstrumente und **blaue** Chöre (schließlich sind der **Konzertmeister** und der **Dirigent**, die ähnlich wie die üblichen Instrumente arbeiten, **schwarz**). Die Position der der Punkte freischaltbaren Fähigkeiten wird durch die Familie des Instruments bestimmt (jede Familie hat die Punkte in bestimmten Positionen).

Notenschlüssel: Unten rechts hat jedes Instrument 1 bis 3 **Schlüssel** (siehe Abbildung links).

Im Moment können Sie sie fast gänzlich ignorieren: Sie sind besonders wichtig bei einigen fortgeschrittenen Regeln (**Anspruchsvolle Zuhörer-** und **Notenschlüssel-Variante**).

Grundfähigkeiten: Jedes Instrument hat 1 oder 2 **Grundfähigkeiten**. Sie sind daran zu erkennen, dass das Fähigkeitssymbol nicht durch eine weiße Linie mit einem Punkt verbunden ist.

Die Grundfähigkeiten des Instruments sind immer aktiv (es ist nicht notwendig, sie freizuschalten).

Instrument: Die Zeichnung des Instruments ist rein ästhetisch und hat keine spielerische Wirkung.

Tellungen



Duole

Triole



Quartole

Noten



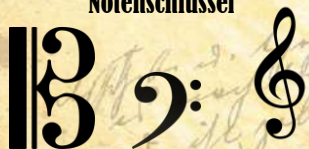
Ganze

Halbe

Viertel-

Achtel-

Notenschlüssel



C-Schlüssel

F-Schlüssel

G-Schlüssel

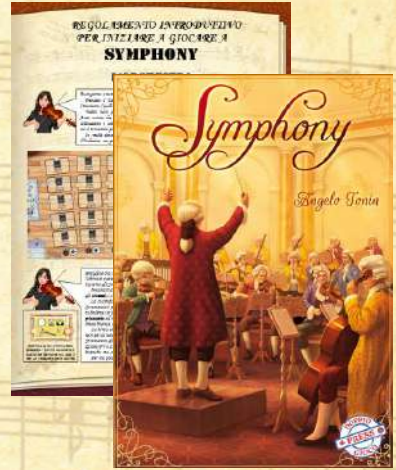
INHALT



1 (doppelseitig) **Orchester-Spielplan**



4 (doppelseitige) **Partiturbblätter**



2 **Spielanleitungen**
(einführende und expert)



60 **Instrumentkarten** (12x **Streichen**-, 12x **Blechbas**-, 12x **Holzblas**-, 12x **Schlag**-, 6x **Solo**, 4x **Chören** e 2x **Spezielle**)



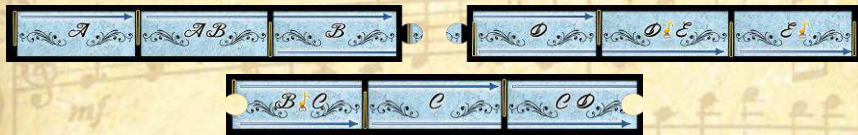
10 **Meisterkarten**



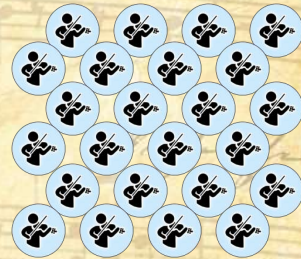
15 **Virtuositätskarten**



5 **Bühnenkarten**



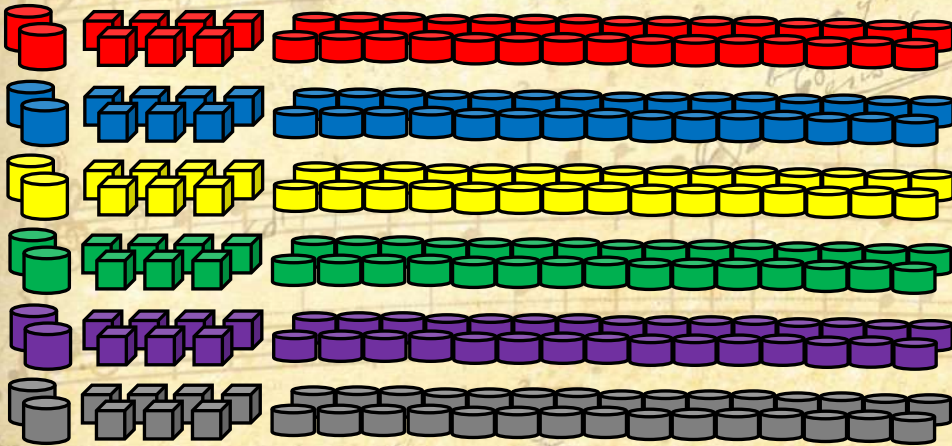
Satzdiagramme (3 Teilen)



24 **Musiker-**
Bonusplättchen
(8 Typen in 3 Kopien)



2 **Takte**



6 **Sätze Spielersteine** (in 6 Spielerfarben)
(jeder Satz enthält 2 Zylinder Punktzähler, 7 Spurenwürfel, 30 Notensteine)



6 **Punktzähler** (3 Stimmen- + 3 Blatten-)



3 **Kleine Scheiben**



1 **Satz neutrale Steine**
(35 Notensteine + 1 Startspieler-Plättchen)

VORBEREITUNG

1) Spielmodus: Wählen Sie, ob und welche Varianten Sie verwenden möchten: **Instrumentedraft** (empfohlen), **Notenschlüssel, Meister, Veränderliche Preise, Anspruchsvolle Zuhörer, Progressives Orchester**. Die Varianten werden am Ende der Spielanleitung, kurz vor den **Anhängen**, ausführlich beschrieben.

2) Orchester: Legen Sie den **Spielplan** auf den Tisch, auf die Seite, die für die aktuelle Spielerzahl geeignet ist: Das kleine Orchester mit 25 Plätzen (**2-4 Spieler**) oder das große Orchester mit 30 Plätzen (**5-6 Spieler**).

3) Parkett: Bei **2 Spielern** legen Sie die **5 Bühnenkarten** auf den Spielplan, um die dritte Reihe der Instrumentenstellen



13) Zuhörer: Wenn Sie die **Anspruchsvolle Zuhörer-Variante** verwenden, führen Sie einen der folgenden oder beide der folgenden Schritte aus:
 a) **Private Ziele:** geben Sie jedem Spieler 2 versteckte **Virtuositätskarten**.
 b) **Öffentliches Ziel:** platzieren Sie 1 entdeckte **Virtuositätskarte** auf dem dafür vorgesehenen Platz (unterhalb der Mitte) des Orchester-Spielplans.

Jetzt, wo alles fertig ist, können Sie in die Orchesterphase gehen!

12) Der Spieler, der zuletzt in der Oper war, ist der Startspieler und erhält das Startspieler-Plättchen.

Dies bestimmt die Reihenfolge des Zuges vom **Startspieler** im Uhrzeigersinn zum **letzten Spieler** (der rechts neben dem **Startspieler** sitzt).

Nehmen Sie die **schwarzen Notensteine**, füllen Sie die 3 schwarzen **Notenfelder** neben des Konzertmeisters, dann halten Sie die erweiterten Steine und 2 **Takte** bereit.

11) Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält den entsprechenden Steinsatz:

a) **2 Punktzähler** (Zylinder), die auf die Felder '00' (Balkon, zum Zählen der Zehner) und '0' (**Parkett**, für die Einheiten) des Spielplans angebracht werden, mit denen die SP gekennzeichnet werden;

b) **6/7 Spurenwürfel**, die auf die anfänglichen (himmlichen) Felder der 3 **Notenleisten** (links) und der 3 **Zoneleisten** (rechts) und, wenn Sie die **Notenschlüssel-Variante** verwenden, auch auf die **Falsch-spielenleiste** (rechts oben) gelegt werden;

c) **30 Notensteine**, die vor sich aufzubewahren sind (sie gehen auf die Instrumentenkarten).

4) Meister: Wenn Sie die **Meister-Variante** verwenden, entfernen Sie eine Meisterkarte und legen Sie sie auf das Feld des **Dirigenten** (das schwarze Feld auf der rechten Seite).

5) Partitur: Wählen Sie **3 Partiturblätter** und legen Sie sie nebeneinander, um die **Partitur** zu bilden: verwenden Sie nicht die Seite mit dem schwarzen kleinen Kreis, wenn Sie homogene Partituren wünschen; verwenden Sie beide Seiten (d.h. unabhängig vom schwarzen und weißen kleinen Kreise), wenn Sie mehr verschiedene Blattmusik wünschen (empfohlen für Experten).

6) Satzdiagramm: bilden Sie es, durch Zusammenfügen der 3 Teile, aus denen es besteht, und legen Sie es unter die Partitur - und zwar in dem entsprechenden Feld, das sich im unteren Teil der 3 Notenblätter befindet.

10) Musiker-Bonus: Platzieren Sie 5 zufällig gezogene **Musiker-Bonus-Plättchen** in den Räumen unter jeder Orchestersäule. Platzieren Sie eine zufällig gezogene Anzahl von verdeckten **Musiker-Bonusplättchen**, die der Anzahl von Spielern +1 entspricht, in die Felder neben dem Fünfecksymbol. Platzieren Sie auf jeder halbe Note der Partitur ein zufällig gezogenen **Musiker-Bonusplättchen** (es gibt 3 pro Blatt). Schließlich enthüllen Sie alle **Musiker-Bonusplättchen** auf dem Spielplan und der Partitur.

9) Partitur-Azeiger: legen Sie die 3 **Kleine Scheiben** vor jede Stimme (d.h. jede der 3 Notenlinien). Platzieren Sie die 3 **Blattenspunktzähler** über jedem Notenblatt auf der '+6' Seite. Platzieren Sie die 3 **Stimmen-Punktzähler** am Ende jeder Stimme auf der '+3'/' +6'/' +9' Seite. Falls Sie die **Veränderliche Preise-Variante** verwenden, drehen Sie die gewünschten Punktzähler um. Falls Sie die **Notenschlüssel-Variante** verwenden, wählen Sie eines der Sätze, bestehend aus 3 **Notenschlüsselkarten** (die Karten in einem Satz haben die gleiche Farbe auf der Rückseite). Legen Sie dann eine Notenschlüsselkarte des gewählten Satzes vor jede Stimme, zwischen die Noten und die Kleine Scheiben.

7) Partitur-Modulation: In Spielen mit 2-4 Spielern decken Sie jede blaue Note der Partitur mit einer schwarzen Note ab. In 2-Spieler-Spielen decken Sie jede orangefarbene Note der Partitur mit einer schwarzen Note ab. Im Laufe des Spiels können Sie diese Noten ignorieren: Da sie von schwarzen Notensteine bedeckt sind, können sie nicht abgespielt werden.



8) Instrumentenkarten: Halten Sie Instrumentenkarten für die Orchester-Phase bereit. Falls Sie die **Progressives Orchester-Variante** nicht verwenden, entfernen Sie die 2 speziellen schwarzen Instrumenten-karten: **Dirigent** (00) und **Konzertmeister** (01) aus dem Spiel.

SPIELFLUSS

Nach der **VORBEREITUNG** wird das Spiel in 3 Phasen unterteilt:

- 1) **ORCHESTERPHASE:** in dieser Phase wird das Orchester gebildet, indem die Spieler ihre Instrumentenkarten ablegen, mit dem Ziel, die besten Stellen einzunehmen. Wenn ein Spieler die Kontrolle über ein Instrument übernimmt, legt er seinen Notensteinen (in der vom Instrument vorgegebenen Zahl) auf das Instrument, damit er seinen Besitz markieren kann.
- 2) **SINFONIEPHASE und ZWISCHENPUNKTZAHLPHASEN:** Die Sinfoniephase ist in 5 **Sätze** (A, B, C, D, E) unterteilt, in denen die Instrumente der jeweiligen Spalte (A, B, C, D, E) spielen. Jede Spalte spielt nur auf einem bestimmten Teil der Noten, und während Sie spielen, bewegt jedes Instrument seinen Notenstein vom Orchester zu den Noten, um so viele SP wie möglich zu erhalten.
Am Ende dieser 3 Sätze (B, D und E) kommt es ebenfalls zu einer **Endpunktzahlphase**.
- 3) **ENDPUNKTZAHLPHASE:** dies ist die letzte Phase, in der die letzten Minuten vergeben werden und der Gewinner ermittelt wird.

ORCHESTERPHASE



Falls Sie die **Progressives Orchester-Variante** nicht verwenden, können Sie diese Phase jederzeit überspringen, indem Sie stattdessen die in den **Einführungsregeln** angegebenen festen Abfahrten verwenden.

Aber ich rate Ihnen, es nicht zu tun: Die **Orchesterphase** ist der strategischste Teil des Spiels und ein echter Musiker legt in dieser Phase die Voraussetzungen für den Sieg! Memento sonare semper!

Nun müssen Sie die Instrumentenkarten auf die Orchesterplätze legen und die gewünschten Instrumente überprüfen.

- 1) **ERSTE REIHE:** Nachdem Sie die Chorkarten (**blau**) abgelegt haben, nehmen Sie die erste Reihe (die unterste Position in jeder Spalte) mit Zufalls-Instrumenten ein.
Je nach Anzahl der Spieler sollten jedoch einige Spalten nicht besetzt sein: bei 2-4/5-6 Spielern sollten nur die ABDE-/ACE- Spalten besetzt sein (siehe Abbildung rechts).



Hinweis: Vorbereitung der ersten Reihe bei Spielen mit 2-4 Spielern.

Diese Methode garantiert eine große Variabilität und interessante Kombinationen, daher möchte ich sie empfehlen. Wenn Sie jedoch im Set bleiben wollen und sich z.B. nicht mit Schlagzeug in der 1. Reihe wiederfinden wollen, dann ziehen Sie beim Platzieren der Instrumentenkarten in der 1. Reihe zufällig Karten heraus, bis einer der entsprechenden Typen aus der entsprechenden Spalte kommt: Spalten A und E: **Bögen (lila)**; Spalten B und D: **Blechblasinstrumente (gelb)**, Spalte C: **Hölzer (braun)**.



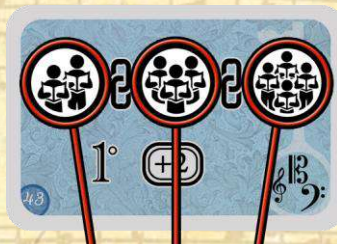
- 2) **CHÖRE:** bei 2-3 Spielern entfernen Sie die Chor-Instrumentenkarten (**blau**) aus dem Spiel.

In Spielen mit 4/5/6 Spielern müssen Sie einige Chorkarten verwenden, insbesondere: 1/1/2 **Chöre mit 2 Stimmen** und 0/1/1/1 **Chöre mit 3 Stimmen**, die zufällig aus den verfügbaren mit der entsprechenden Anzahl von Stimmen extrahiert werden.

Der **letzte Spieler** sieht sich die gezogenen Chorkarten an, wählt eine aus, die er abgedeckt in seine Hand legt und gibt die restlichen Karten rechts von ihm ab. So wird gegen den Uhrzeigersinn verfahren, bis die Karten aufgebraucht sind.

Entfernen Sie schließlich die Instrumentenkarten vom Chor-Typ (**blau**) aus dem Spiel, die nicht entfernt wurden.

3-Stimmen-Chor



Jede Stimme dieses Chors hat 1 Notenfeld.

2-Stimmen-Chor



Jede Stimme dieses Chors hat 2 Notenfelder.



Chorkarten sind spezielle Instrumentenkarten, auf die mehrere Spieler ihre eigenen Scheiben legen können. Jeder Chor hat 2 oder 3 **Stimmen**, und jeder Stimme eine Anzahl von Notenfeldern zugeordnet, die alle das gleiche Symbol haben (siehe Abbildung oben).

Jede Stimme des Chors kann von einem anderen Spieler gesteuert werden, auch wenn dies nicht obligatorisch ist: ein Spieler kann sogar mehr als eine Stimme innerhalb desselben Chors steuern.

3) **VERTEILUNG der INSTRUMENTE:** Je nachdem, ob Sie in 2/3/4/5/5/6 Spielern spielen, erhält jeder von ihnen jeweils 8/7/5/5/5/4 zufällige Instrumentenkarten (wenn Sie die **Meister-Variante** verwenden, kann die Auswahl der zu verteilenden Karten zumindest teilweise vorgegeben sein). Erweiterte Instrumentenkarten werden aus dem Spiel entfernt.

Wenn Sie die **Instrumentendraft-Variante** nicht verwenden, bilden diese Karten die Hand jedes Spielers.

Wenn Sie die **Instrumentendraft-Variante** verwenden, erhält jeder Spieler eine zusätzliche Karte (🛡️), dann werden die Hände der Spieler mit einer Draft-Mechanik gebildet.

In der Praxis wählt jeder Spieler heimlich eine Instrumentenkarte, die er zu seiner Hand hinzufügt, so dass jeder Spieler gleichzeitig die nicht ausgewählten Karten an seinen linken Nachbarn weitergibt.

Diese Prozedur wird wiederholt, bis jeder Spieler die letzten 2 Karten erhalten hat: eine, die der Hand hinzugefügt wird und die andere, die verdeckt abgelegt wird (anstatt sie zu übergeben). Die abgelegten Karten werden aus dem Spiel entfernt, ohne sie anzusehen.



Hinweis: Auf dem **Orchester-Spielplan** sind die Parameter für die **erste Reihe**, die **Chöre** (2/3 Stimmen) und die **Verteilung der Instrumente** zusammengefasst (die letzte Reihe gibt die Anzahl der Platzierungen pro Kopf an).



Die Hand eines Spielers besteht aus der Chorkarte (falls es eine gibt) von Punkt 2) und den Instrumentenkarten von Punkt 3). Da die Verteilung der Chorkarten asymmetrisch ist, können die letzten Spieler wiederum 1 Instrumentenkarte mehr haben als die vorherigen. Dies ist erwünscht und ist eine der für das letzte Spiel vorgesehenen Kompensationen (die andere ist die umgekehrte Reihenfolge, in der die Bonusse für die Verbreitungsausgleich vergeben werden).
Oh, und bitte, im Draft, wähle mich! Ich spiele Instrument Nr. 2: Die Violine.

4) **ZUWEISUNG der STELLEN:** Vom **Startspieler**, und in der Reihenfolge und bis alle Instrumente kontrolliert werden, muss jeder Spieler:

a) **Das Orchester füllen**, d.h. 1 Instrumentenkarte aus der Hand nehmen und auf einen freien Instrumentenplatz legen. Wenn der Spieler keine Karten mehr in der Hand hat, überspringen Sie diesen Punkt und gehen Sie direkt zu Punkt b).

Als einzig **Beschränkung**, falls ein Spieler die Kontrolle über das Instrument, das er gerade platziert hat, nicht übernimmt (siehe Punkt b), muss er es, wenn möglich, so platzieren, dass es **gut platziert** ist (siehe Abbildung rechts).

b) **Die Kontrolle über ein Instrument übernehmen**, d.h. eine Instrumentenkarte (die nicht bereits von jemandem kontrolliert wird) auf einer Orchesterstelle auswählen und die Kontrolle darüber übernehmen, indem Sie einen Notenstein auf jedes Notenfeld der Instrumentenkarte legen.

Im Falle von **Chören** (blauen) können Sie die Kontrolle über die Notenfelder einer der unkontrollierten Stimmen übernehmen (auch wenn es bereits kontrollierte Stimmen gibt).

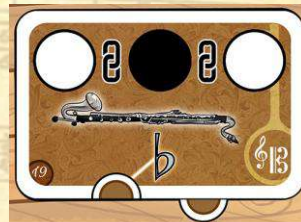
Die beiden vorgedruckten schwarzen Karten, der **Konzertmeister** und der **Dirigent**, gelten als kontrollierbare Instrumente.

Der Typ der zu platzierenden Notenstein hängt vom Notenfeld des Instruments ab:

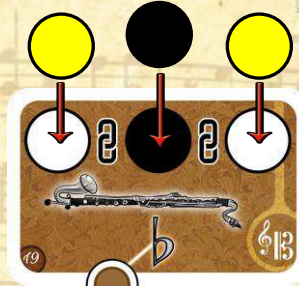
Wenn das Feld **weiß** oder **grau** ist, sollte es von Steine besetzt sein, die der Farbe des Spielers bekannt sind (graue Felder sollten leer bleiben, wenn das Instrument nicht **gut platziert** ist).

Wenn das Feld **schwarz** ist, muss es von einer schwarzen Notenstein aus der allgemeinen Reserve eingenommen werden (bei den **Konzertmeister** sind die 3 schwarzen Punkte daneben 3 schwarze Notenfelder). Wenn das schwarze Notenfeld durch eine weiße Linie verbunden ist, sollte der schwarze Stein nur platziert werden, wenn das Instrument **gut platziert** ist.

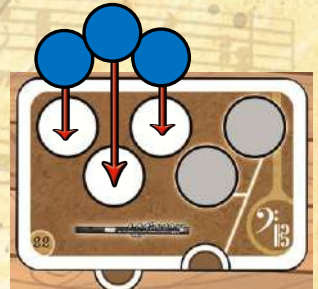
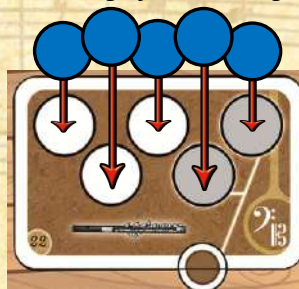
Wenn das Instrument über die **Schutz-Fähigkeit** verfügt (als basis-/freigeschaltete Fähigkeit), legen Sie einen schwarzen Notenstein unter den farbigen Notenstein jedes Spielers.



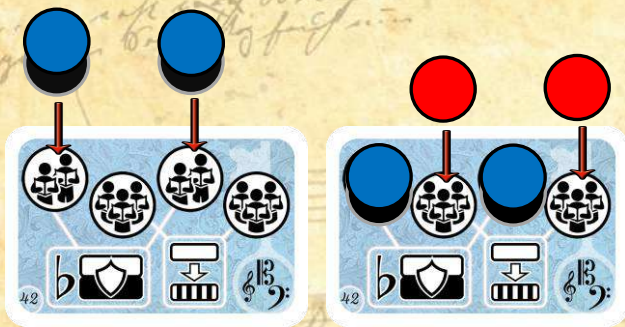
Beispiel: Die **Bassklarinetten** (19) auf der linken Seite ist nicht **gut platziert**. Das **Piccolo** (22), rechts, ist **gut platziert**.



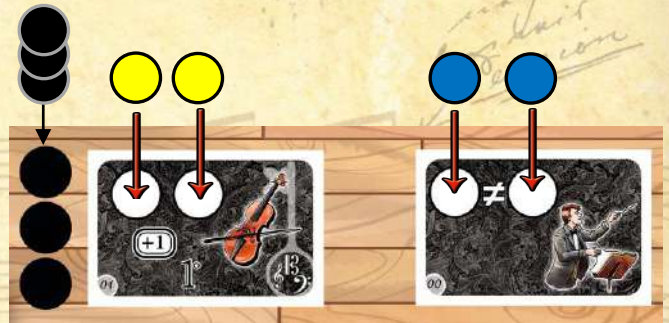
Beispiel: Schwarze Steine gehen in die bekannten schwarzen Felder. Die **große Trommel** (28) auf der rechten Seite hat die **Schutz-Fähigkeit**, so dass unter dem roten Stein auch ein schwarzer angebracht werden sollte. Da das schwarze Feld mit der weißen Linie verbunden ist, sollte ein schwarzer Stein nur platziert werden, wenn die **große Trommel gut platziert** ist.



Beispiel: 3/5 Steine sollten auf die **Piccoloflöte** (22) gelegt werden, je nachdem, ob das Instrument **gut platziert** ist oder nicht.



Beispiel: auf diesem **zweistimmigen Chor (42)** wählt der blaue Spieler eine Stimme aus und legt seine Notensteine, um sie zu steuern. Als nächstes macht der rote Spieler das gleiche mit der verbleibenden Stimme.



Beispiel: Obwohl auf der Anzeigetafel vorgedruckt, ist es möglich, den **Dirigenten (00)** und der **Konzertmeister (01)** wie bei normalen Instrumenten zu kontrollieren.

Wir haben gesehen, dass ein Instrument gut platziert ist, wenn der halbe Punkt auf dem Instrumentenpapier mit dem Punkt auf der Stelle übereinstimmt, an der es platziert wurde. Die zentralen Stellen des Orchesters (Spalte C) haben jedoch 2 Punkte, während einige fortgeschrittene Instrumente 2 halbe Punkte am Rand des Papiers haben. Um ein Instrument als **gut platziert** zu betrachten, genügt es in der Regel, wenn mindestens einer der halben Punkte auf der Instrumentenkarte mit mindestens einem Punkt auf der Stelle übereinstimmt. Im Wesentlichen sind Doppelpunkt-Sitze und -Instrumente vielseitiger als normale Gegenstücke.



5) ZUTEILUNG des MUSIKER-BONUSSE: Jetzt, da das Orchester komplett ist, werden die **Musiker-Bonusse** vergeben:

a) **Minderheitsausgleich:** auf jeder Orchesterspalte wird der Musiker-Bonus, der am Anfang des Orchesters steht, dem Spieler zugeteilt, der die am wenigsten bekannten Steine seiner eigenen Farbe platziert hat (wobei zu berücksichtigen ist, dass ein Spieler, der kein Instrument platziert hat, nicht antritt und die bekannten schwarzen Steine nicht gezählt werden).

Bei der Parität der Steine auf einer Spalte setzt sich der Spieler durch, der das zuletzt gespielte Instrument (d.h. das Instrument mit dem größten Rückstand und bei einem Chor der Stein ganz rechts) kontrolliert.

b) **Verbreitungsausgleich:** Jeder Spieler, der mindestens ein Instrument in jeder der 5 **Orchesterspalten (A, B, C, D, E)** übernommen hat, hat Anspruch auf einen der Musiker-Bonusse neben dem Fünfeckssymbol (wobei zu beachten ist, dass der **Dirigent** und der **Konzertmeister** zu keiner Spalte gehören).

Wenn mehrere Spieler Anspruch auf den Musiker-Bonus haben, wählen Sie zuerst den **letzten Spieler** und wählen dann in umgekehrter Reihenfolge bis zum **Startspieler**.

Nachdem alle berechtigten Spieler ihren Musiker-Bonus genommen haben, entfernen Sie die erweiterten Musiker-Bonusse von dem Spielplan und entfernen Sie sie aus dem Spiel.

6) ABSOLUTE INSTRUMENTE: Jeder Spieler, der ein Instrument mit der **Absolut** Basis-/Freigeschaltete Fähigkeit kontrolliert, stapelt 3 Steine seiner eigenen Farbe auf das Fähigkeitssymbol.



Hinweis: da das **Tomtom (29)** die **Schutz-Fähigkeit** hat, werden die 3 schwarzen Notensteine unter den 3 roten Notensteinen hinzugefügt.

7) **ZIELE:** wenn Sie die Anspruchsvolle **Zuhörer-Variante** mit den Privaten Zielen verwenden, dann offenbart jeder Spieler eine seiner **Virtuositätskarten:** er erhält die SP für den **Orchesterbonus** und entfernt sie aus dem Spiel (die Bonusse sind in **Anhang II** aufgeführt).

Die andere Virtuositätskarte wird stattdessen abgedeckt (SP für den **Sinfonie-Bonus** in der **Endpunktzahlphase**).

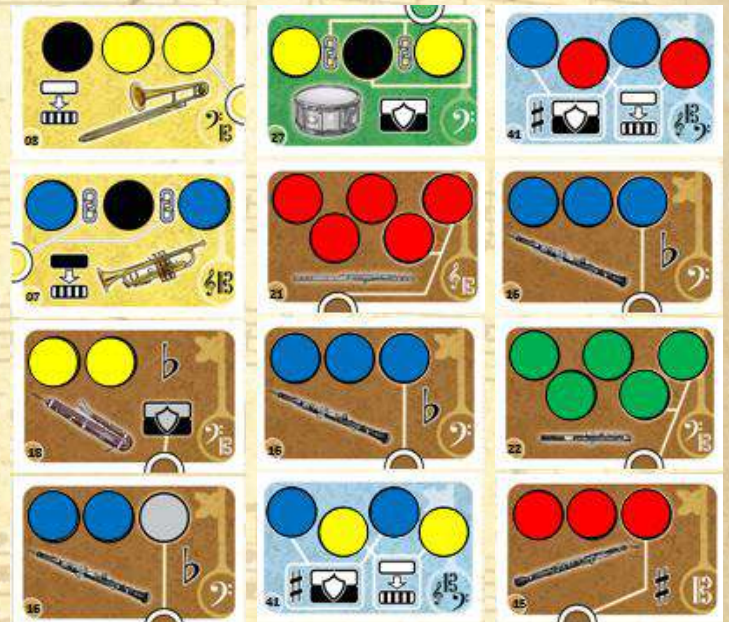
Wenn Sie die **Anspruchsvolle Zuhörer-Variante** mit dem Öffentlichen Ziel verwenden, erhält jeder Spieler auch die SP für den **Orchester-Bonus** des Öffentlichen Ziels.

8) **ENTSCHEIDER:** der Spieler, der den **Konzertmeister** kontrolliert, das Startspielerplättchen erhält.



Hinweis: Die höchsten Musiker-Bonusse am Fuß jeder Spalte werden für die Minderheit der Notensteine der jeweiligen Spalte vergeben.

Die untenstehenden Musiker-Bonusse, die rechts neben dem Fünfeckssymbol angeordnet sind, werden auf alle 5 Spalten wegen der Verbreitung verteilt.



Beispiel: Sehen wir uns nun einige Fälle von **Minderheitenausgleich** an:

- auf der **ersten Spalte** steht Parität (4 gelbe und 4 blaue Steine), aber das Gelbe hat das Instrument mehr nach hinten und gewinnt dann den Musiker-Bonus.
- auf der **zweiten Spalte** hat der Gelbe nur 4 Steine (der schwarze Stein zählt nicht) gegen die 5 Steine des Roten und Blauen, also herrscht er vor.
- auf der **dritten Spalte** gibt es Parität bei 5 zwischen 3 Spielern: Das Grün ist aus dem Spiel, weil Rot und Blau haben das rückständigste Instrument (Chor) und unter ihnen herrscht Rot, der den Stein ganz Rechts hat.

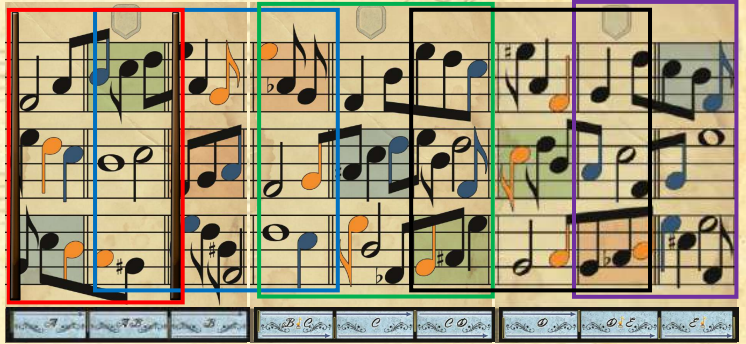
SINFONIEPHASE

Während der **Sinfoniephase** spielen die Spieler die Partitur mit den Instrumenten des Orchesters, übertragen die Tonsteine von ihren eigenen Instrumenten auf die Noten der Partitur und erhalten die daraus resultierenden SP.

Die Sinfoniephase ist in 5 **Sätze** (A, B, C, D, E) unterteilt, in denen jeweils nur die Instrumente der jeweiligen Spalte (A, B, C, D, E) spielen.

Jeder Satz ist in die folgenden Punkte unterteilt:

- 1) **POSITIONIERUNG der TAKTSTÖCKE:** Die Buchstaben auf dem Satzdiagramm zeigen an, welche Takte bei jedem Satz gespielt werden (siehe Beispiel rechts).
Legen Sie die 2 **Taktstöcke** senkrecht auf die Partitur, um die Takte, auf denen Sie spielen können, oder den sogenannten **Platzierungszone** abzugrenzen.
- 2) **SATZAUFFÜHRUNG:** alle Instrumente in der Säule spielen allmählich alle ihre Notensteine, vom unteren Instrument ausgehend, nach oben (vor allen Instrumenten spielt der **Konzertmeister** und schließlich kann der **Dirigent** eingreifen).
Die Platzierung der Notensteine unterliegt einer Reihe von Regeln und Einschränkungen, die wir im Detail unten sehen werden.
Die Satzaufführung endet, wenn alle Steine auf der Satzspalte erschöpft sind.
- 3) **ZWISCHENPUNKTZAHLPHASE:** am Ende einiger Sätze (B, D, E) findet eine **Zwischenpunktzahlphase** statt.
Grundsätzlich geschieht dies, wenn ein Notenblatt fertiggestellt ist, also ausgewertet wird.



Hinweis: Das **Satzdiagramm** zeigt ein A an dem ersten und zweiten Takt, so dass die **Platzierungszone** von Satz A **rot** markiert ist und die Taktstöcke wie in der Abbildung gezeigt platziert werden müssen.

Ebenso sind die **Platzierungszone** der Bewegungen B, C, D und E in **blau, grün, schwarz und violett** eingegrenzt.



Zur besseren Ablesbarkeit zeigt das **Satzdiagramm** auch die Rotation der Positionen der Taktstöcke, Satz nach Satz.

Das **Trophäensymbol** zwischen B und C zeigt an, dass eine **Zwischenpunktzahlphase** zwischen Satz B und Satz C stattfindet.

SATZAUFFÜHRUNG



Das Spielen von Noten ist das eigentliche Herz des Spiels: es ist nicht nur wichtig, lange zu spielen, sondern auch zu wissen, wie man spielt! Ein „Toccata und Fuge“ ist liebenswert! Im Grunde genommen, mehr als nur viele Noten zu spielen, beobachten Sie, wo Sie spielen, weil eine Menge zusätzlicher SP sind für spezielle Mehrheiten und, wenn Sie die **Anspruchsvolle Zuhörer-Variante** verwenden, für die Virtuosität, die durch die Ziele erreicht wird, zugewiesen.

Um optimal spielen zu können, ist es wichtig, die Talente der einzelnen Musiker zu nutzen, die im Spiel durch die Musiker-Bonus se vertreten sind und ein bemerkenswertes taktisches Element einbringen.

Erstens ist es sinnvoll, die **Reihenfolge des Spielens** zu erklären, also die Reihenfolge, in der die Steine in der Spalte gespielt werden.

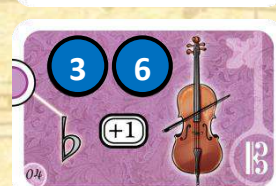
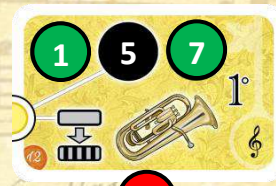
a) **Kopfsatz:** zu Beginn des Satzes haben alle Instrumente der Spalte mit der Basis-/freigeschaltete **Druck-Fähigkeit** das Recht, einmal zu spielen. Nur für diese Regel gilt der **Konzertmeister** als Teil aller Spalten, dann spielt sie **einmal** zu Beginn eines Satzes.

Wenn es mehrere Instrumente mit der **Druck-Fähigkeit** gibt, spielen Sie zuerst das oberste Instrument und bis das unterste (und schließlich der **Konzertmeister**).

b) **Körpersatz:** nach diesem ersten Satz werden alle Instrumente der Spalte einmal progressiv gespielt, beginnend mit dem niedrigsten und steigend. Danach spielen alle Instrumente in der Spalte ein zweites Mal (dann ein drittes Mal usw.), immer von unten nach oben. Wenn ein Instrument seine Notensteine fertig hat, wird es übersprungen.

Sie fahren fort, bis alle Instrumente alle ihre Notensteine erschöpft haben (mit Ausnahme von Steine, die auf dem **Absolut-Fähigkeitssymbol** gestapelt sind und noch nicht gespielt werden).

c) **Koda:** Schließlich, am Ende des Satzes, spielen die Instrumente mit der **Absolut-Fähigkeit**, einer nach dem anderen, alle ihre Steine auf das Fähigkeitssymbol gestapelt. Wenn es mehr als ein Instrument mit **Absolut-Fähigkeit** in der Spalte gibt, spielen sie einmal alle Instrumente, von unten nach oben, und dann wieder ein zweites und schließlich ein drittes Mal.



Beispiel: hier ist die **Reihenfolge des Spielens** der Noten in der Spalte:

a) zuerst einmal die **Drückende** Instrumente, von oben nach unten (Note 1 des **Euphoniums** und als Note 2 jeder Stein des **Konzertmeisters**).

b) dann die meisten Noten von unten nach oben (zuerst die Noten 3, 4, 5 und dann wieder die Noten 6 und 7).

c) schließlich die Noten von **Absoluten** Instrumenten (3 Noten 8 von **Celesta**).

Der **Konzertmeister** hat 5 Steine Note (3 davon sind schwarz) und spielt einen am Anfang jedes Satzes.



Wenn es Zeit ist, für ein Instrument zu spielen, gehen Sie wie folgt vor:

- 1) **Instrumentenprüfung:** wenn keine Notensteine mehr auf dem Instrument vorhanden sind, gehen Sie sofort zum nächsten Instrument über (überspringen Sie die anderen Punkte komplett).
- 2) **Musiker:** Der Spieler, der es steuert, kann sich entscheiden, ein **Musikerplättchen** darauf zu platzieren, das sich auf dem Bild des Instruments befindet.

Auf jedem Instrument kann maximal 1 Musikerplättchen gespielt werden (auf dem **Dirigenten** und den Chorkarten kann jedoch überhaupt kein Signal gespielt werden).

Dank der Fähigkeiten der Musiker, die sie spielen, erhalten die Instrumente zusätzliche Fähigkeiten, die sie stärken (siehe **Anhang II** für die vollständige Überprüfung der **Musikerplättchen**).

- 3) **Spielein:** Der Spieler, der das Instrument steuert, **muss** den Notenstein (auch wenn es ein schwarzer Stein ist) weiter links auf der Karte platzieren und ihn auf eine Note der Partitur, unter Einhaltung aller Platzierungsbedingungen (siehe untere Lücke).

Bei der **Konzertmeister** (wenn nur noch schwarze Steine übrig sind, erinnert der Startspieler-Plättchen an den Spieler, der sie kontrolliert), kann der Spieler wählen, welchen Stein er unter den anderen platzieren möchte.

Wenn der Spieler auch den **Dirigent** kontrolliert, kann er sich auch dafür entscheiden, statt des Instruments einen Notenstein vom Orchester zu nehmen und ihn so zu spielen, als ob er vom Instrument käme (d.h. ihn entsprechend den Fähigkeiten des Instruments zu platzieren).

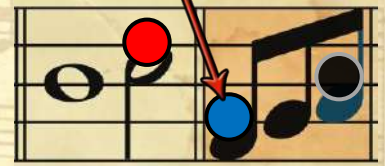
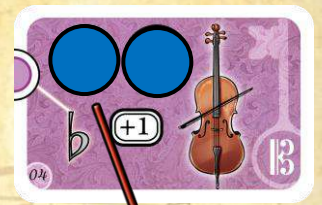
Das \neq Symbol in den Noten des **Basis-Dirigent** zeigt an, dass seine 2 Notensteine 2 verschiedenen Instrumenten zugeordnet werden müssen. Wenn Sie jedoch die **Meister-Variante** verwenden, können Sie die Steine des **Dirigenten** unterschiedliche Einschränkungen haben (siehe **Anhang IV** für eine vollständige Übersicht über die verschiedenen **Meister**).

Wenn der Stein aufgrund von **Platzierungsbeschränkungen** (siehe unten) nicht platziert werden kann, und nur in diesem Fall, wird dieser Stein aus dem Spiel entfernt und man geht zum nächsten Instrument über.

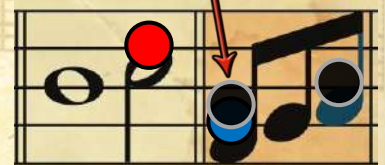
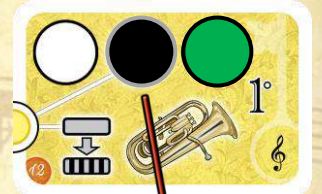
- 4) **SP:** falls der Spieler einen oder mehrere Steine platziert hat, erhält er (für jeden gespielten Stein) 3/2/1 SP, wenn er eine Note auf der 1./2./3. Stimme gespielt hat, wird durch die **Kleine Scheiben** +1/2/3 am Anfang der Stimmen angezeigt.

Beachten Sie jedoch, dass Steine, die auf anderen Steinen durch **Überschreiben** oder **Superschreiben** (oder auf halben Noten) platziert wurden, unabhängig von der Stimme 1 SP wert sind.

Darüber hinaus verdienen gestapelte Notensteine, die mit **Absolut**-Fähigkeit während der **Koda** platziert wurden, keine direkte SP (sie können SP mit Mehrheiten, Punktzahlleisten und, wenn Sie die **Anspruchsvolle Zuhörer-Variante** verwenden, Ziele geben).



Beispiel: die **Violine** (04) spielt das plättchen auf der **Triole der Orangen Zone**.



Beispiel: Das **Euphonium** (12) überschreibt den blauen Stein durch die **Kraft der Teilungen** (siehe **Platzierungsbeschränkungen**).

Was sind die schwarze Notensteine für, da sie keine SP geben? Nun, sie haben verschiedene Einsatzmöglichkeiten, wie z.B. Gegner zu behindern (manchmal kann man mit der **Kraft der Teilungen** überschreiben) oder Zeit zu sparen, um zu sehen, was andere tun und entsprechend anzupassen (dies ist besonders nützlich für bestimmte Instrumente). Darüber hinaus gewinnen sie mit einigen erweiterten Varianten (**Anspruchsvolle Zuhörer**, **Veränderliche Preise** und **Meister**) zusätzliche Bedeutung.



PLATZIERUNGSBESCHRÄNKUNGEN

- 1) **Zonenbegrenzung:** Jeder Stein muss innerhalb der aktuellen **Platzierungszone** platziert werden, die von den 2 Taktstöcken begrenzt wird.
- 2) **Notenbegrenzung:** auf jede Note der Partitur darf nur ein Notenstein gelegt werden (ausgenommen sind Instrumente mit **Schutz**-, **Überschreib**- oder **Superschreib**-Fähigkeiten und halbe Noten, denen Punkt 6 gewidmet ist).
- 3) **Notenfeldbegrenzung:** beim Spielen kann jedes Instrument nur ein Notenfeld auf einmal freigeben (außer Instrumente mit **Verkettungs**- und **Solist**-Fähigkeiten).
- 4) **Halbtöne:** Die Noten der Partitur, denen die **Be-** (b) oder **Kreuz-** (#) Symbole vorangestellt sind, können nicht besetzt werden (außer bei Instrumenten mit den gleichnamigen **Be-** oder **Kreuz-**Fähigkeiten).
- 5) **Halbe Noten:** wer zuerst einen Stein seiner eigenen Farbe auf eine halbe Note legt, nimmt das dort befindliche Musikerplättchen in Besitz und platziert es, unbedeckt, vor sich. Beachten Sie, dass schwarze Steine nicht zuerst auf solche Noten gelegt werden können (sie können jedoch auf diese, um sie zu überschreiben, oder darunter, mit Hilfe des **Schutzes**, gesetzt werden).
- 6) **Ganze Noten:** Diese Noten können nur von 2 Notensteinen belegt werden, die aus getrennten Notenfeldern entnommen und in einem Zug platziert werden (wegen der **Verkettungs**- oder **Solist**-Fähigkeiten, aber nicht wegen **Schutz**-, da der Stein aus dem gleichen Notenfeld genommen wird, noch **Absolut**-Fähigkeiten, als die Steine separat platziert werden). Beachten Sie, dass der oben platzierte Notenstein als überschrieben gilt und daher immer nur 1 SP gültig ist.
- 7) **Kraft der Teilungen:** Jeder, der auf einer Note einer Gruppe (**Duole**, **Triole** oder **Quartole**) einen (nicht überschriebenen) Notenstein seiner eigenen Farbe hat, kann mit einem Stein seiner eigenen Farbe jeden (anderen, nicht schwarzen) Notenstein überschreiben, der auf einer anderen Note derselben Teilung vorhanden ist, als ob er die **Überschreib**-Fähigkeit hätte.
Wenn sich ein schwarzer Notenstein auf einer Note in einer Teilung befindet, kann jeder, der einen schwarzen Notenstein platzieren muss, einen beliebigen ("nicht schwarzen") Notenstein auf einer anderen Note in dieser Teilung überschreiben (siehe Beispiel oben).
- 8) **Schlüsselbegrenzung:** wenn Sie die **Notenschlüssel-Variante** verwenden, schränken die Notenschlüsselkarten vor jeder Stimme die Platzierung der Notensteine entsprechend der Notenschlüssel-Variante des Instruments ein (siehe **Notenschlüssel-Variante**).



Beachten Sie, dass im Unterschied zu halben und ganzen Noten, Viertelnoten und Achtelnoten keine spezifischen Platzierungsbeschränkungen haben, sondern "normale" Noten sind. Bitte beachten Sie jedoch, dass bei den **Anspruchsvolle Zuhörer**- und **Meister-Varianten** einige Karten eingeführt werden können, die sie differenzieren und spezielle Regeln oder zusätzliche PS für sie einführen.



Nach der letzten Seite schienen Sie in Panik zu geraten, also hier ist ein komplettes Beispiel für die Platzierung der Spalte C des Orchesters.

Beachten Sie zunächst, dass einige Steine bereits zu Beginn des Satzes vorhanden sind: Auf den blauen Noten befinden sich die schwarzen Notensteine, da das Spiel für 2-4 Spieler ist. Zusätzlich befinden sich auf dem ersten Takt Steine, die während des Satzes B platziert wurden.

Kopfsatz:

- das **Euphonium** (42), dank der **Druck**-Fähigkeit: Der grüne Spieler legt darauf einen **Verkettung-Bonus**, der dem Instrument die **Verkettungs**-Fähigkeit verleiht, so dass das Instrument in einem Zug die Steine 1 auf benachbarte Noten legen kann, und tut das auf der ersten Stimme ($3 + 0 + 3 = 6$ SP). Beachten Sie, dass die beiden grünen Steine nicht in die **Grüne Zone** gelangen können, da sie sich nicht in der Nähe befinden.
- Dann folgt der **Konzertmeister** (01), die einen schwarzen Notestein, die Nummer 2, platziert und einen roten Stein der 1. Stimme (0 SP, da der Stein schwarz ist) überschreibt. Der Stein kann durch die **Kraft der Teilungen** überschrieben werden.

Körpersatz:

- das **Piano** (35) muss die beiden Steine 3 zusammenlegen, also beschließt es, die **ganze Note** zu besetzen (2. Item: $2 + 1 = 3$ SP).
- der **Chor** (41) kann mit Stein 4 die Kreuz bedecken (3. Stimme: 1 SP), beachten Sie, dass der Stein geschützt ist (da die 1. Stimme des Chors hat die **Schutz**- und **Kreuz**-Fähigkeit), so dass unter ihm ein schwarzer Notestein platziert ist.
- Stein 5 der **Posaune** (08) wird ohne besondere Regeln platziert (0 SP, weil sie schwarz ist).
- Der Stein 6 von **Celesta** (30), die die **Kreuz**-Fähigkeit besitzt, kann das zweite und letzte Kreuz abdecken (1. Punkt: 1 SP).
- Die Stein 7 überschreibt den Stein 1 (1 SP weil sie überschreibt), da die 2. Stimme die **Überschrifts**-Fähigkeit hat,
- Stein 8 wird ohne besondere Regeln in die **Orangen Zone** gelegt (auch wenn die **Posaune** die **Überschrifts**-Fähigkeit hat, gibt es zur Zeit kein überschreibbar Stein; 2. Stimme: 2 SP).
- Stein 9 befindet sich, geschützt durch einen bekannten schwarzen Stein, in der **Orangen Zone** (2. Stimme: 2 SP).
- Stein 10 wird auf die halbe Note gesetzt: Der Spieler erhält den **Eklektizismus-Bonus** (3. Stimme: 1 SP).
- Stein 11 überschreibt Stein 8, da die 2. Stimme des Chors die **Überschrifts**-Fähigkeit hat (Überschreiben: 1 SP).

Koda: die **Celesta** schließt, dank der **Absolut**-Fähigkeit: Der erste Stein 12 wird auf die **halbe Note** gelegt, um den **Notenschlüssel-Bonus** zu sammeln (**Absolut**-Fähigkeit bringt immer 0 SP), der dann sofort auf der **Celesta** gespielt wird (3 Schlüssel: 6 SP). Der 2. Stein 12 wird auf die **Quartole** gelegt (0 SP), schließlich wird der 3. Stein 12 auf die **Quartole** gelegt, indem ein grüner Stein überschrieben wird (dank der **Kraft der Teilungen**; Überschreiben: 0 SP)

Ja, aber schau dir den Plan oben an und nicht mein Abendkleid!



ZWISCHENPUNKTZAHLPHASEN



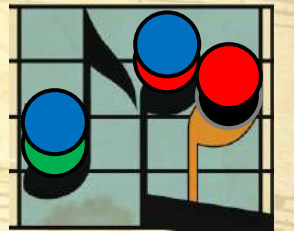
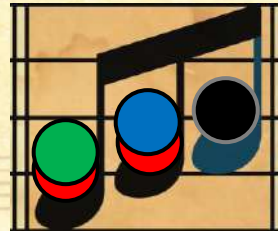
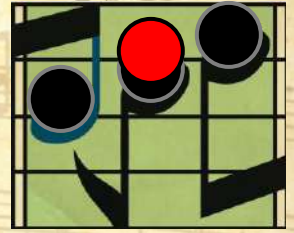
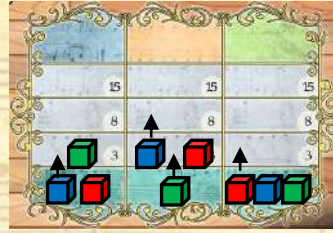
Wie das Symbol an das **Satzdiagramm** erinnert, am Ende der B, D und E Sätze jeweils, sind die Blätter 1, 2 und 3 **ausgefüllt**. Dies bedeutet, dass die **Platzierungszone** bzw. der rückwärts gerichtete Taktstock das Blatt übersteigt, so dass es nicht mehr möglich ist, Notensteine darauf zu platzieren.

Jedes Mal, wenn ein Blatt **ausgefüllt** wird, wird eine Zwischenpunktzahlphase aufgelöst, in der das betreffende Blatt wie folgt bewertet wird:

- Notenleisten:** Jeder Spieler schiebt seinen Würfel auf den Spuren b, # und um 1 Schritt weiter für jede Note des entsprechenden Typs, die er mit einem Notenstein seiner eigenen Farbe belegt.
- Farbige Zonenleisten:** überprüfen Sie für jede farbige Zone des Blattes (**blaue, orange und grüne Zone**), welcher Spieler (oder noch mehr gleichwertige Spieler) die Mehrheit der Notensteine darin platziert hat (/ haben). Der Spieler (oder die Spieler) rückt seinen Würfel meist um 1 Schritt auf der entsprechenden **Punktzahlleiste** vor.
- Blattenpunktzahl:** Der Spieler (bzw. alle Top-Spieler gleichen Verdienstes), der die meisten Notensteine auf dem Blatt platziert hat, erhält (oder erhalten) die SP, die durch den Blattenpunktzähler oben auf dem betreffenden Blatt angezeigt werden.

Jedes Blatt bietet 6 SP als Mehrheitspreis, aber bei der **Veränderliche Preise-Variante** hängt die SP-Preise von bestimmten Bedingungen ab.

Wichtiger Hinweis: Für keinen der Punkte a), b), c) werden die Steine gezählt, die überschrieben wurden, noch die schwarzen.



*Beispiel: In der **Grünen Zone** hat der Rot die Mehrheit, mit dem einzigen Stein auf der Achtelnote (schwarze Steine zählen nicht).*

*In der **Orangen Zone** dominieren Grün und Blau mit 1 Stein (die 2 des Rots zählen nicht, weil sie überschrieben wurden).*

*In der **Blaunen Zone** herrscht Blau mit 2 Steinen gegen 1 von Rot und 0 von Grün (überschriebene Steine zählen nicht). Beachten Sie, dass die Anwesenheit des Rots mit 1 Stein nicht ausreicht, um auf der Spur voranzukommen.*

***Notenleisten** werden auf sehr ähnliche Weise ausgewertet, außer dass es keine Ziehungen gibt: Jede Note ist ein Schritt.*

*Für weitere Beispiele, schauen Sie die **Einführungsregeln**.*



ENDPUNKTZAHLPHASE



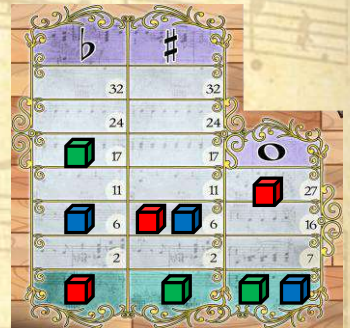
Nach Satz E und der anschließenden 3. und letzten **Zwischenpunktzahlphase** wird die Endpunktzahlphase aufgelöst:

- Stimmenpunktzahl:** für jede Stimme überprüfen Sie, welcher Spieler (oder noch mehr Spieler gleichen Verdienstes) die Mehrheit der Steine darin platziert hat. Der oder die Spieler, der/die die Mehrheit der Steine hat/haben, erhält/erhalten die SP, die am Ende der jeweiligen Stimme auf dem Stimmenpunktzähler angezeigt werden.
Die 1./2./3. Stimme bietet eine Mehrheitspreis von jeweils 3/6/9 SP, bei der **Veränderliche Preise-Variante** ist die SP-Preise jedoch von bestimmten Bedingungen abhängig.

Auch hier werden keine überschriebenen oder schwarze Steine gezählt.

- Verbleibende Musikerplättchen:** Jeder Spieler erhält 1 SP für jedes nicht verwendete Musikerplättchen, das sich noch in seinem Besitz befindet.
- Ziele:** wenn Sie die **Anspruchsvolle Zuhörer-Variante** verwenden, fügen Sie die SP der Virtuositätskarte hinzu.
Wenn Sie mit dem **Öffentliches Ziel** spielen, erhalten alle Spieler SP für den **Sinfonie-Bonus** auf dieser Karte.
Wenn Sie mit den **Privaten Zielen** spielen, enthüllen alle Spieler ihre Virtuositätskarte und erhalten die SP für den **Sinfonie-Bonus** ihrer Karte.
Einen vollständigen Überblick über die Virtuositätskarten finden Sie in **Anhang III**.

- Notenleisten:** Jeder Spieler erhält positive SP von der Position seiner Würfel auf den 3 **Notenleisten** (links) und 3 **farbige Zonenleisten** (rechts) und, bei Verwendung der **Notenschlüssel-Variante**, negative SP von der Position seines Würfels auf der **Falschspielenleiste**.
Die Anzahl der empfangenen/durchgeführten SP wird durch die Anzahl der in dem Feld, in dem sich der Würfel befindet, vorhandenen SP angezeigt.
Der Spieler mit den meisten SP wird zum **Sieger** erklärt.



Beispiel: für Notenleisten erhält Rot 33 SP (0 + 6 + 27), Blau 12 SP (6 + 6 + 0) und Grün 17 SP (17 + 0 + 0).

*Andere **Punktzahlleisten** werden ebenfalls bewertet.*

UNENTSCHEIDEN

Im Falle einer SP Parität fungiert der **Startspielerplättchen** als **Entscheider** (derjenige, der sich zuerst im Uhrzeigersinn von dem Spieler befindet, der den Counter hält).

Vielleicht interessiert es Sie ja, dass ich gerne mit den Gewinnern ausgehe ... soweit sind sie es, die bezahlen müssen! Kaviar und Champagner, bitte!



VARIANTEN FÜR EXPERTEN



Dieser Abschnitt ist den wahren Virtuosen des Orchesters vorbehalten: ich empfehle Ihnen, ihn nur zu lesen, wenn Sie sicher sind, dass Sie sich Herausforderungen von höchstem Niveau stellen wollen. Ich habe Sie gewarnt...

Ah... und was die **Notenschlüssel-Variante** angeht, spielen die wirklich harten Jungs ohne die Möglichkeit, falsch zu spielen: wenn Sie Ihnen imstande fühlen, ignorieren Sie den **Falschspielenleiste** und... viel Glück!

INSTRUMENTENDRAFT

Diese Variante hebt die Chance der ersten Verteilung der Instrumente auf und erhöht das Gewicht der Strategie.

Änderungen in der **Orchesterphase** (Punkt 3):

- Jeder Spieler erhält 1 zusätzliche Instrumentenkarte.
- Die Instrumentenkarten, die Sie erhalten, sind nicht Ihre Hand: Stattdessen werden die Hände der Spieler durch einen Draft gezogen, bei dem die letzte nicht gewählte Karte aus dem Spiel entfernt wird (ohne sie den anderen Spielern zu zeigen).

Es kann ein **versteckter Draft** sein, wenn die gewählten Karten versteckt bleiben (klassische Methode) oder ein **unversteckter Draft**, wenn sie unmittelbar nach der Auswahl gleichzeitig aufgedeckt werden (am Ende des Draft müssen sie jedoch alle versteckt sein).

Sobald Sie mit den Instrumenten und ihren Fähigkeiten vertraut sind, empfehle ich Ihnen, diese Variante immer zu verwenden, zumindest in der **versteckter Draft Version**, a sie Ihnen erlaubt, die Hand zu ziehen, die Sie mögen (mit einem Auge, wenn Sie die Varianten verwenden, auch zu den Virtuositätskarten, den Veränderliche Preisen und der Meisterkarte, so dass die gewählten Instrumente passen).



ANSPRUCHSVOLLE ZUHÖRER

Diese Variante besteht aus 2 Teilen: **Öffentliche** und **Private Ziele**, die Sie einzeln (empfohlen) oder zusammen verwenden können. Diese Variante erfordert jedoch die Verwendung des **entdeckten Draft der Draft-Variante der Instrumente**.

In beiden Fällen werden die **Virtuositätskarten** verwendet, die SP-Preise auf zwei Arten vergeben: Durch einen **Orchester-Bonus** (für die Platzierung von Instrumenten im Orchester) und durch einen **Sinfonie-Bonus** (für die Platzierung von Notesteine auf den Noten). Jedes Private Ziel kann nur einen seiner Bonusse nach Wahl des Spielers anbieten (siehe **Anhang IV** für die vollständige Liste der Virtuositätskarten).

Änderungen in der **Vorbereitung**:

- Öffentliches Ziel:** Decken Sie eine zufällige Virtuositätskarte auf und legen Sie auf d Spielplan.
- Private Ziele:** geben Sie jedem Spieler 2 zufällig gezogene Virtuositätskarten.

Änderungen in der **Orchesterphase** (Punkt 7):

- Öffentliches Ziel:** Jeder Spieler erhält SP wegen des **Orchesterbonus** von der Öffentliches Ziel-Karte.
- Private Ziele:** Jeder Spieler wählt und enthüllt eines seiner Privaten Ziele, erhält die SP für den **Orchesterbonus** der aufgedeckten Karte und entfernt sie dann aus dem Spiel.

Änderungen in der **Endpunktzahlphase** (Punkt c):

- Öffentliches Ziel:** Jeder Spieler erhält SP wegen des **Sinfonie-Bonus** von der Öffentliches Ziel-Karte.
- Private Ziele:** Jeder Spieler offenbart das Private Ziel und erhält die SP für den **Sinfonie-Bonus**.

Wichtiger Hinweis: **Sinfonie-Bonusse** berücksichtigen immer auch Notensteine, die überschrieben wurden.

Beispiel: In einem 6-Spieler-Spiel erhält einer der Spieler:



Er beschließt dann, so viele Blechblasinstrumente wie möglich zu nehmen und sich in Ermangelung dessen für Instrumente mit so vielen Farben wie möglich zu entscheiden.

Nach dem Entwurf und der **Zuweisung der Stellen** hat der Spieler die Kontrolle über die folgenden Instrumente:



Der Spieler hat 3 Blasinstrumente (3x4=12 SP) und 4 Farben (4x3=12 SP). Da er die Parität hat, wählt er das für ihn angenehmste Ziel, nämlich das von Achtelnoten, und verwirft das rechte Ziel, um das 12 SP **Bonus Orchester** (für die Farben) zu erhalten.

Am Ende des Spiels gibt der **Sinfonie-Bonus** für das andere Ziel 3 SPs pro Note, auf die Sie einen Stein Ihrer eigenen Farbe gesetzt haben.

VERÄNDERLICHE PREISE

Diese Variante erhöht die Tiefe des Spiels und funktioniert am besten mit der **Instrumentendraft-Variante**.

Während der **Vorbereitung** wählen Sie in gegenseitigem Einvernehmen, wie viele und welche Blatten-/Stimmen-Punktzähler umdrehen möchten. Auf der neuen Seite sind die Mehrheitspreise in der SP nicht fixiert, sondern von bestimmten Bedingungen abhängig (siehe **Anhang VI** für die vollständige Übersicht der variablen Punktzähler).



MEISTER

Diese Variante erhöht die Variabilität des Spiels und funktioniert am besten mit der **Instrumentendraft-Variante**.

Während der **Vorbereitung** entfernen Sie nach dem Zufallsprinzip 1 Meisterkarte und legen sie auf den **Dirigenten**.

Jeder Meister hat eine Anzahl von Notenfelder und:

- verleiht seine eigenen Notensteine an die Instrumente des Spielers, der sie steuert, auf eine andere Art und Weise als das Basisinstrument.
 - eine Regel ein, die die ursprüngliche Auswahl von Instrumentenkarten oder Steine auf die Partitur legen.
- Siehe **Anhang V** für die vollständige Liste der Meisterkarten.

PROGRESSIVES ORCHESTER

Diese Variante wurde entwickelt, um den strategischen Teil zu Gunsten dieser Taktik zu verringern, oder für diejenigen, die es vorziehen, sie allmählich während des Spiels zu bauen.

Vorbereitungsänderungen:

- 1) in 4-Spieler-Spielen benutzen Sie die 5 oder 6-Spieler-Seite (da Sie diese Seite benutzen, müssen Sie die blauen Noten nicht bedecken).
- 2) bei 5 oder 6 Spielern legen Sie 2 Bühnenkarten auf das 3. Instrument von unten in die Spalten B und D.

Änderungen in der Orchesterphase:

- 1) Überspringen Sie die Schritte **Erste Reihe** (1) und **Chöre** (2): Es wird kein Startinstrument in der ersten Reihe platziert und kein Chor verwendet.
- 2) Bei der **Verteilung der Instrumente** (3) immer die **Instrumentendraft-Variante** verwenden, wobei 11/9/8/6/5 Instrumente an 2/3/4/5/6 Spieler ausgegeben werden und immer die beiden **Dirigent-Instrumenten-karten** und **Konzertmeister** enthalten sind (Anmerkung: Die Anzahl der zu verteilenden Karten ist gleich der Anzahl der Positionen des Orchesters geteilt durch die Anzahl der Spieler). Anstatt es zu verwerfen, geben Sie die letzte Karte des Draft ab.
- 3) Überspringen Sie die Schritte: **Zuweisung der Stellen** (4), **Absolute Instrumente** (6) und **Ziele** (7). In dem **Entscheider** (8) wird **Startspieler** wer die Konzertmeisterkarte enthält.
- 4) Während des Schrittes **Zuteilung der Musiker-Bonusse** (5) weisen Sie nur die Musikerplättchen neben dem Fünfecksymbol zu: Jeder Spieler hat automatisch Anspruch auf einen von ihnen (wie üblich vom letzten Spieler).

Während der **Sinfoniephase**, zu Beginn eines Satzes, lösen Sie die folgenden zusätzlichen Schritte:

- 1) **Zuweisung der Stellen:** Ab dem Startspieler (der beim ersten Zug die Kontrolle über den **Konzertmeister** übernehmen muss) muss jeder:
 - a) **das Orchester füllen**, aber der Spieler muss eines seiner Instrumente auf ein Feld in der aktuellen Spalte (das des aktuellen Satzes) stellen.

Alternativ kann er die **Dirigenten**-karte oder den **Konzertmeister** vor sich ablegen, wenn er eine hat, und die Kontrolle über die aktuelle Stelle übernehmen.

- b) **Kontrolle über ein Instrument nehmen:** Der Spieler muss das Instrument besetzen, das er gerade platziert hat (diese neue, viel stärkere Einschränkung ersetzt die normale **Einschränkung**)

Die **Zuweisung der Stellen** endet nicht mehr, wenn alle Instrumente des Orchesters gesteuert werden, sondern wenn alle in der aktuellen Spalte sind: wird der Zug unterbrochen und der nächste Spieler, der seinerseits der Startspieler ist, erhält das Startspieler-Plättchen (dies geschieht auch am Ende von Spalte E, so dass das Startspieler-Plättchen zu dem Spieler zurückkehrt, der den **Konzertmeister** kontrolliert, wie es für das eventuelle Entscheidungsspiel erforderlich ist).

- 2) **Absolute Instrumente:** Stapeln Sie die Notensteine auf die **Absoluten** Instrumente der aktuellen Spalte (es gelten die gleichen Regeln).
- 3) **Minderheitsausgleich:** Weisen Sie dem Spieler mit den am wenigsten bekannten Steinen seiner eigenen Farbe den Musiker-Bonus der aktuellen Spalte zu (es gelten die gleichen Regeln).
- 4) Falls Sie die **Anspruchsvolle Zuhörer-Variante** verwenden, während der **Satzaufführung**, nimmt ein Spieler jedes Mal, wenn er den letzten Notenstein von einem Instrument nimmt, das er kontrolliert, die Karte und legt sie in einen verdeckten Stapel vor sich und legt sie auf den Kopf, falls das Instrument nicht **gut platziert** war (dies ist wichtig für einige Ziele).

Änderungen in der Endpunktzahlphase:

Falls Sie die **Anspruchsvolle Zuhörer-Variante** verwenden, während des Ziele-Schrittes (c), weist das **Öffentliche Ziel** (falls vorhanden) SP für den **Orchester-Bonus** (jeder Spieler zeigt seinen Stapel) und für den **Sinfonie-Bonus** zu.

Wenn Sie die **Privaten Ziele** verwenden, erhält jeder Spieler die 2 Virtuositätskarten und erhält die SP, wobei der eine den **Orchesterbonus** und der andere den **Sinfoniebonus** anwendet.

NOTENSCHLÜSSEL-PROMOKARTEN

Sie können diese Edition bei den Messe oder Veranstaltungen finden, oder die *print&play* Version auf der Webseite von Doppio Gioco Press unterladen.

Vorbereitungsänderungen:

- a) Wählen Sie ein der 3 **Schlüsselkarten**-Set (die Karten des gleichen Sets haben die gleiche Rückseite) und legen Sie eine zufällig verdeckte Karte vor jeder Stimme der Notenblätter und decken Sie dann die 3 Karten auf.
- b) Jeder Spieler legt den 7. Würfel auf den **Falschspielenleiste**.

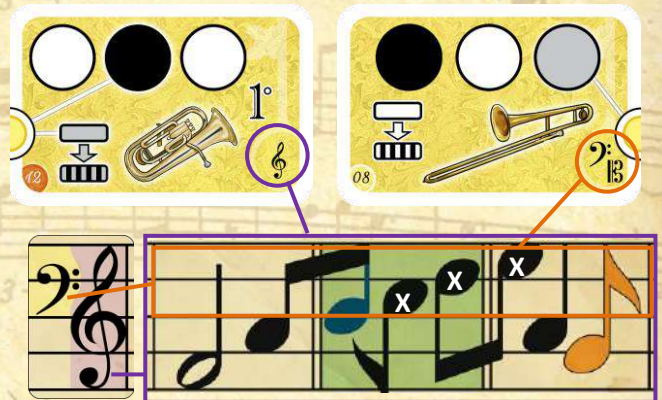
Jede Notenschlüsselkarte hat zwei Schlüssel:

- a) einen **Hauptschlüssel** (groß, rechts, auf **violettem** Hintergrund), der sich wie folgt zusammensetzt bezog sich auf alle 7 Positionen der Partitur der Stimme.
- b) einen **Sekundär** (klein, links, auf **gelbem** Grund), die sich nur auf 3 benachbarte Positionen der Partitur bezieht (3 obere, 3 mittlere oder 3 untere).

Während der **Sinfoniephase** wird eine weitere **Platzierungsbeschränkung** durch die Notenschlüssel hinzugefügt: Ein Instrument kann einen Stein nur dann auf eine Note legen, wenn sie mit einem Notenschlüssel verbunden ist, den das Instrument besitzt (bei Fehlen einer gültigen Platzierung wird der Stein wie üblich entfernt).

Bei dieser Variante ist die Fähigkeit des Musikerplättchens **Schlüssel-Bonus** anders: es bringt keine SP mehr, sondern es liefert das Instrument, mit dem es zugeordnet ist, alle Notenschlüssel.

Bis zu 3 Mal pro Spiel kann sich ein Spieler entscheiden, **falsch** zu spielen, wobei er die Notenschlüsselbeschränkungen ignoriert und einen Noten Stein frei platziert: Jedes Mal, wenn er dies tut, rückt der Spieler jedoch einen Schritt auf die **Falschspielenleiste** vor (diese SP sind am Ende des Spiels negativ).



Beispiel: Das **Euphonium** (12) zeigt den **G-Schlüssel**, so dass nur die mit dieser Schlüssel verbundenen Noten gespielt werden können. Auf der Stimme in der Abbildung wird jedoch der **G-Schlüssel** als **Hauptschlüssel** angezeigt, so dass das **Euphonium** alle Noten der Stimme (**violetter** Bereich) spielen kann.

Die **Posaune** (08) zeigt den **C-Schlüssel** und den **F-Schlüssel**, so dass nur die Noten gespielt werden können, die mindestens einer dieser beiden Schlüssel zugeordnet sind. Auf der dargestellten Stimme ist jedoch der **C-Schlüssel** nicht dargestellt und der **F-Schlüssel** ist ein **Sekundärschlüssel**, der nur den 3 oberen Positionen der Notenlinien zugeordnet ist (**gelber** Bereich). Die einzigen Noten, die die Posaune spielen kann, sind die in diesem Bereich, d.h. die, die mit einem **X** gekennzeichnet sind.

Auf diese Weise werden Instrumente mit einer reduzierten Anzahl von Notenschlüssel eingeschränkt, während Instrumente mit allen 3 Notenschlüssel volle Platzierungsfreiheit haben.

DER AUTOR

Angelo Tonin lebt seit 1982 in der Provinz Vicenza, im abgelegenen Chiampo-Tal.

Sie heiratet die schöne Valeria, entdeckt aber erst ein paar Jahre nachdem sie keine Brettspiele mag. So begann eine Zeit der heimlichen Spiele, um seines obskuren Geheimnis zu verbergen, aber ein solches Verhalten führt zu einer doppelten Persönlichkeit in ihm.

Es geschieht so, dass Angelo tagsüber als Designer und Mechaniker arbeitet; nach Mitternacht verwandelt er sich in Angelazzo 'der verrückten Erfinder' (aber meisten wird "Erfinder" ausgelassen). Zielloos wandernd, sammelt er Würfel an den Ecken der Bürgersteige und stiehlt Spielsteine in den Spielhäusern.

Indem er sie in der richtigen Dosierung abgibt und mischt, schafft er arme Prototypen, mit denen er sich in der Clique seines treuen Spieletesters aufrüttelt. Was Melody betrifft, so scheint es sich um eine kollektive Halluzination zu handeln, die während der Symphonie-Tests wiederholt auftrat und versuchte bis heute, Konzepte wie Metrik, Schlag, Rhythmus und Intonation zu lehren, aber.... ohne Erfolg.



KREDITE

Autor: Angelo Tonin.

Redaktion & Entwicklung: Davide Malvestuto.

Zeichnung & Grafik: Marina Fischetti, Bartłomiej Kordowski.

Deutscher Übersetzer: Kevin Sattler.

Prüfer: Sergio-Enrico Godina, Giada Lorenzi.

Danke: Besonderer Dank geht an Valeria Dalla Santabacca 'Sprazz' Raniero, Filippo Lovato, Paolo Dall'Ava, Silvia Bruttomesso, Pippo Riva, Filippo 'Ciabattino' Brigo, Associazione Magno Gato alias the Lair of the Goblin Vicenza und der berühmte Autor Tommaso Battista (für wichtige Ideen in der Entwicklungsphase), GDJ (für Melody's Zeichnung auf Pixabay, CC0).

Wir danken auch unserem Testerteam, Andrea, Gianluca, Teowolf, Milo, Robson, Maurizio, Martina, Agnese, Enrico, Matteo, Antonio, Paolo, Arcavio, Nicola, Sergio, die Doppio Gioco Gang (Morena, Daniele und Maurizio), die Acchittocca (Flaminia Brasini und Virginio Gigli), die Board Games Friends (Albus, Cissinho, Kuldran), Sabrina & Veronica Volpini und Cesare Zanetta.

Zusätzliches Material, Unterstützung und Informationen finden Sie hier:

www.doppiogiocopress.com

©2018 Doppio Gioco Press. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Produktes darf ohne ausdrückliche Genehmigung vervielfältigt werden.

Symphony und das DGP-Logo sind eingetragene Warenzeichen von Doppio Gioco Press. Doppio Gioco Press befindet sich in Rom, Italien, Viale Leonardo da Vinci 168, CAP 00145 und ist erreichbar unter +39-348-0383457.



ANHANG I: INSTRUMENTENKARTEN

	Nr.	Instrumente	Kopien	Punkt	Note	Basisfähigkeit	Freischaltabres-Fähigkeit	Schlüssel
	00	<i>Dirigent</i>	1x	-	2	<i>Verlegt die Steine auf die Instrumente</i>		-
	01	<i>Konzertmeister</i>	1x	-	2	●●● 1° (+1) / (+2)		♩♭:
S T R E I C H E N	02 02	<i>Violine</i>	2x/2x		2	(+1)	(+1)	♩
	03 03	<i>Bratsche</i>	2x/1x		2	(+1)	●	♩
	04	<i>Violoncello</i>	2x		2	(+1)	♭	♩
	05	<i>Kontrabass</i>	2x		2	(+1)	♯	♩
	06	<i>Oktobass</i>	1x		2	♭♯	(+1)	♩
	B L E C H B A S I N S T	07	<i>Trompete</i>	2x		2	●	
08		<i>Tosaine</i>	2x		1	●	●	♩♭:
09		<i>Tuba</i>	2x		1		♯	♩♭:
10		<i>Pimbasso</i>	2x		1		♭	♩♭:
11		<i>Waldhorn</i>	2x		2			♩♭:
12		<i>Euphonium</i>	1x		2	1°	●	♩
13		<i>Baritonhorn</i>	1x		1		●	♩

H O L Z B L A S I N S T .	14	Klarinette	2x		2	1°	b #		
	15	Englischhorn	2x		2	#	●		
	16	Oboe	2x		2	b	●		
	17	Fagott	1x		2	#			
	18	Kontrafagott	1x		2	b			
	19	Bassklarinette	1x		2	●	b		
	20	Saxophon	1x		2	●	#		
	21	Querflöte	1x		3	-	● ●		
	22	Flügelhorn	1x		3	-	● ●		
	S C H L A G I N S T .	23	Vibraphon	1x		2		● b	
24		Xylophon	1x		2		● #		
25		Röhrenglocken	1x		1	b #	●		
26		Pauken	1x		2		● ●		
27		Kleine Trommel	1x		2		●		
28		Große Trommel	1x		1		●		
29		Tomtom	1x		1		∞		
30		Celesta	1x		1	b #	∞		
31		Triangel	1x		2		1°		
32		Zandairo	1x		2		●		
33		Becken	1x		2		● ●		
34		Gong	1x		2				
S O L O I N S T .		35	Klavier	2x		2		● (+1)	
		36	Pembalo	1x		2		1°	
	37	Harfe	1x		2		b #		
	38	Flurichord	1x		2	(+2)			
	39	Orgel	1x		3	●			
C H Ö R E	40	Sopran und Tenor (2 Stimme Chor)	1x	-	2/2		-		
	41	2 Stimme Chor	1x	-	2/2	# /	-		
	42	2 Stimme Chor	1x	-	2/2	b /	-		
	43	3 Stimme Chor	1x	-	1/1/1	1° (+2)	-		

ANHANG II: MUSIKERPLÄTTCHEN

Anhaltend-Bonus: Das Instrument erhält 1 zusätzlichen Notestein (wählen Sie, ob Schwarz oder Ihre eigene Farbe).

Wenn das Instrument ein Notenfeld dieser Farbe freigeschaltet hatte (im Falle eines nicht so **gut platzierten** Instruments mit grauen oder schwarzen Notenfeldern, die durch eine Linie verbunden sind), können Sie es darauf setzen. Andernfalls legen Sie den zusätzlichen Stein links von allen anderen Steinen (er ist der erste, der spielt, also wird er sofort gespielt).

Der neue Stein hat alle Fähigkeiten des Instruments (ad z.B.: bei der **Verkettungs**-Fähigkeit wird der neue Stein mit dem unmittelbar folgenden verbunden).

Falls Sie es auf dem **Konzertmeister** spielen, ersetzen Sie einen der schwarzen Steine durch eine Ihrer eigenen Farben (oder umgekehrt).

Hinweis: Die vom **Dirigent** zur Verfügung gestellten Steine funktionieren genau wie diese zusätzlichen Steine (außer dass sie den Chören hinzugefügt werden können).

Be-/Kreuz-Bonus: Das Instrument erhält die **Be-** und die **Kreuz-**Fähigkeit, die auf die restlichen Steine angewendet wird (siehe **Anhang VI: Instrumentenfähigkeiten**).

Dieser Bonus gilt auch für schwarze Notensteine (einschließlich derer des **Konzertmeister**).

Verkettung-Bonus: Das Instrument erhält die **Verkettungs**-Fähigkeit (alle übrigen Steine sind miteinander verbunden; siehe **Anhang VI: Instrumentenfähigkeiten**).

Kann nicht auf dem **Konzertmeister** gespielt werden.

Schutz-Bonus: Das Instrument erhält die Schutzfähigkeit, die auf die verbleibenden Steine angewendet wird (siehe **Anhang VI: Instrumentenfähigkeiten**).

Virtuosität-Bonus: Das Instrument erhält die **Virtuositäts**-Fähigkeit (1 SP), die auf die verbleibenden Steine angewendet wird (siehe **Anhang VI: Instrumentenfähigkeiten**).

Hinweis: Wenn das Instrument bereits von der **Virtuositäts**-Fähigkeit profitiert, sind die Effekte kumulativ.

Überschrift-Bonus: Sie können diesen Bonus nur auf ein Instrument mit 2 oder weniger Steinen Ihrer Farbe setzen (ignorieren Sie die schwarzen Steine und die gestapelten Steine der **Absolut**-Fertigkeit): Das Werkzeug erhält die gültige **Überschreibe**-Fähigkeit auf die restlichen Steine deiner Farbe (nicht die der **Absolut**-Fähigkeit), ausgenommen die der **Absolut**-Fähigkeit (siehe **Anhang VI: Instrumentenfähigkeiten**).

Hinweis: Der **Überschrift**-Bonus gilt nicht für die schwarzen Steine des Instruments.

Eklektizismus-Bonus: Das Instrument zählt als **gut platziert** (auch wenn es in der ersten Reihe wäre), unabhängig vom Punkt.

Wenn Sie es auf ein Instrument mit unverschlossenen grauen oder schwarzen Notenfeldern legen (und nicht mit zusätzlichen Notensteinen belegt sind), platzieren Sie die Notensteine der entsprechenden Farbe sofort darauf.

Non Kann nicht auf Instrumenten ohne Punkt gespielt werden (Chor, **Dirigent** und **Konzertmeister**).

Schlüssel-Bonus: Wenn Sie die **Notenschlüssel**-Variante nicht verwenden, erhalten Sie 2 SP für den Notenschlüssel (G, C oder F), der diesem Instrument gehört.

Wenn Sie die **Notenschlüssel-Variante** verwenden, erhält dieses Instrument alle Notenschlüssel und kann dann auf jeder beliebigen Position der Notenlinie spielen.

ANHANG III: VIRTUOSITÄTSKARTEN

SINFONIE-BONUSSE RÜCKBLICK

-  **Hauptduolen:** Sie erhalten 3 SP pro Notenstein Ihrer Farbe, den Sie in einer Duolen platziert haben.
-  **Haupttriole:** Sie erhalten 4 SP pro Notenstein Ihrer Farbe, den Sie in einer Triole platziert haben.
-  **Hauptquartole:** Sie erhalten 3 SP pro Notenstein Ihrer Farbe, den Sie in einer Quartole platziert haben.
-  **Chromatische (Orange) Überlegenheit:** Sie erhalten 4 SP pro Stein Ihrer Farbe, den Sie auf die 2 Noten, vor oder nach der **Orangen Zone** platziert haben.
-  **Chromatische (Grüne) Überlegenheit:** Sie erhalten 4 SP pro Stein Ihrer Farbe, den Sie auf die 2 Noten, vor oder nach der **Grünen Zone** platziert haben.
-  **Chromatische (Blaue) Überlegenheit:** Sie erhalten 4 SP pro Stein Ihrer Farbe, den Sie auf die 2 Noten, vor oder nach der **Blaunen Zone** platziert haben.
-  **Allegro-Arie:** Sie erhalten 3 SP pro Stein Ihrer Farbe auf eine Viertelnote.
-  **Vivace-Arie:** Sie erhalten 3 SP pro Stein Ihrer Farbe auf eine Achtelnote.
-  **Andante-Arie:** Sie erhalten 3 SP pro Stein Ihrer Farbe auf eine halbe Note.
-  **Melodische Fusion:** Sie erhalten 4 SP pro Stein Ihrer Farbe, die überschrieben wurde (einschließlich derer, die Sie auf ganze Noten platziert haben).
-  **Orange Hauptnoten (2 Versionen):** Sie erhalten 4 SP pro Notenstein Ihrer Farbe auf einer Note kurz vor/nach einer orangenen Note.
-  **Blaue Hauptnoten (2 Versionen):** Sie erhalten 4 SP pro Notenstein Ihrer Farbe auf einer Note kurz vor/nach einer blauen Note.
-  **Allgemeine Melodie:** Sie erhalten 2 SP pro Takt, in dem Sie mindestens 1 Stein Ihrer Farbe und 2 SP pro Blatt, auf dem Sie die Mehrheit haben, platziert haben.
-  **Hinweis:** Der **Sinfonie-Bonus** gilt immer auch für Steine, die überschrieben wurden.

ORCHESTER-BONUSSE RÜCKBLICK

-  **Streichquintett:** Sie erhalten 4 SP pro Streichinstrument (**violett** Instrumente).
-  **Blechblas-Triller:** Sie erhalten 4 SP für jedes Blechblas-Instrument (**gelben** Instrumente), die Sie steuern.
-  **Holz-Fuge:** Sie erhalten 4 SP pro Holz (**braunen** Instrumente), das Sie kontrollieren.
-  **Marsch:** Sie erhalten 4 SP für jedes Schlaginstrument (**grünen** Instrumente), das Sie steuern.
-  **Capriccio und Gegenstimme:** Bei 2-4/5-6 Spielern erhalten Sie 4/6 SP pro **weiß**, **schwarz** oder **blau** Instrument (jedes zählt immer 1), das Sie kontrollieren.
-  **Große Sortiment:** Sie erhalten 3 SP für jede verschiedene Farbe der von Ihnen kontrollierten Instrumente (**violett, gelb, braun, grün, weiß, blau, schwarz**).
-  **Schlüssel-Meister:** Sie erhalten 3 SP für jede verschiedene Kombination von Notenschlüssel auf den Instrumenten, die Sie steuern (es gibt 7 Kombinationen).
-  **Kapelle:** Sie erhalten 4 SP für jedes Instrument, wobei die Zahl in dem kleinen Kreis ein Vielfaches von 5 ist.
-  **Unbequeme Schlüssel (3 Versionen):** Sie erhalten 2 SP für jedes Instrument, das Sie ohne den Schlüssel steuern (einschließlich den **Dirigent**).
-  **Experiment:** Sie erhalten 5 SP für Ihre jedes nicht **gut platzierte** Instrument einschließlich derjenigen in der ersten Reihe (ignorieren Sie die **blaue** und **schwarze**).
-  **Himmlicher Glissando:** Sie erhalten 3 SP pro Instrument mit mindestens einem freigeschalteten grauen Notenfeld, das Sie steuern.
-  **Neutrale Melodie:** Sie erhalten 4 SP pro Instrument mit mindestens einem freigeschalteten oder basis schwarzen Feld, das Sie steuern (**Konzertmeister** inklusive).
-  **Gruppe der Talente:** Sie erhalten ein Musikerplättchen Ihrer Wahl aus die durch die Verteilung auf dem Spielplan fortgeschritten sind, dann erhalten Sie 3 SP, um den Musiker in Ihrem Besitz zu markieren.

ANHANG IV: MEISTERKARTEN



Hector Berlioz: Der Spieler, der ihn steuert, fügt 2 verschiedenen Instrumenten 1 zusätzlichen Stein und 1 Chor 1 zusätzlichen Notenstein hinzu (nachdem er den zusätzlichen Stein von Berlioz platziert und gespielt hat, wird es beim nächsten Mal wieder derselbe Spieler sein, diesmal mit dem Notenstein vom Chor).

Während der Orchesterphase verteilen Sie alle Instrumentenkarten, bis sie aufgebraucht sind (ausgenommen unbenutzte Chorkarten und überschüssige Karten mit fairer Verteilung, die verdeckt abgelegt werden). Sobald die Hand gezogen ist, werfen die Spieler die überschüssigen Karten ab, bis sie mit den üblichen Karten in der Hand bleiben.

Jedes Instrument, von dem sich ein einziges Exemplar im Deck befindet (siehe **Anhang I: Instrumentenkarten**), erhält vor der Zuteilung der Musiker-Bonusse eine zusätzliche Note ganz links, vor den anderen.



Leonard Bernstein: Der Spieler, der ihn kontrolliert, fügt einem Bogen einen zusätzlichen Stein und einem Schlagzeug einen zusätzlichen Stein hinzu (in der von ihm bevorzugten Reihenfolge).

Während jedes Satzes muss jeder bekannte Stein innerhalb des Platzierungsfeldes an der freien Position links neben dem gewählten Gegenstand platziert werden (wie immer, wenn keine gültigen Platzierungen vorhanden sind, löscht das Instrument einen Notenstein und das Instrument spielt weiter).



Hans von Bülow: Der Spieler, der ihn steuert, fügt 2 verschiedenen (**weißen**) Soloinstrumenten einen zusätzlichen Notenstein hinzu.

Schließen Sie alle Solo-Instrumente in die Karten ein, die unter den Spielern aufgeteilt wurden.

Alle Soloinstrumente haben die **Schutz**-Fähigkeit.



Wilhelm Furtwängler: Der Spieler, der ihn steuert, fügt 2 verschiedenen Schlaginstrumenten (**grüne** Instrumente) einen zusätzlichen Notenstein hinzu.

Schließen Sie alle Schlaginstrumenten Karten ein, die unter den Spielern aufgeteilt wurden.

Jedes Mal, wenn ein Spieler seine Steine auf eine ganze Note legt, erhält er sofort ein Musikerplättchen seiner Wahl von denen, die in diesem Spiel nicht verwendet werden.



Herbert von Karajan: Der Spieler, der ihn kontrolliert, fügt 2 verschiedenen Hölzern (**braune** Instrumente) einen zusätzlichen Notenstein hinzu.

Fügen Sie alle Hölzer zu den Karten hinzu, die Sie den Spielern während der Orchesterphase geben.

Jedes Holz kann die schwarzen Steine (auch die auf den orangefarbenen und blauen Noten) überschreiben.



Carlos Kleiber: Der Spieler, der ihn steuert, fügt einem mit der **Be**-Fähigkeit Instrument 1 zusätzlichen Stein und einem mit der **Kreuz**-Fähigkeit Instrument 1 zusätzlichen Notenstein hinzu (in dem von ihm bevorzugten Reihenfolge und das Instrument kann das gleiche sein).

Fügen Sie alle Instrumente mit **Be**- und/oder **Kreuz**-Fähigkeiten zu den Karten hinzu, die Sie den Spielern während der Orchesterphase geben.

Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Stein auf eine Note mit einem Kreuz legt, wählt der linke Spieler ein Musikerplättchen und an ihn weiter geben (falls vorhanden).

Jedes Mal, wenn ein Spieler einen Stein auf eine Note mit **Be** legt, muss der rechte Nachbar ein Musikerplättchen auswählen und an ihn weitergeben (falls vorhanden).



Gustav Mahler: Der Spieler, der ihn steuert, fügt einem Blechblasinstrument 1 zusätzlichen Stein und einem Holz 1 zusätzlichen Stein hinzu (in gewünschter Reihenfolge).

Jedes Mal, wenn ein Spieler auf eine Achtelnote setzt, kann er sofort wieder mit dem gleichen Instrument spielen und sich mit dem gerade platzierten Stein verbinden (wenn Sie weiterhin benachbarte Achtelnoten besetzen, kann der Effekt erneut ausgelöst werden).



Joseph Willem Mengelberg: Der Spieler, der ihn steuert, fügt zwei verschiedenen Instrumenten einen zusätzlichen Stein und einem anderen dritten Instrument einen zusätzlichen schwarzen Stein hinzu (in dem von ihm bevorzugten Reihenfolge).

Wenn ein Spieler eine Note seiner eigenen Farbe auf eine Achtelnote legt, legt er darunter einen schwarzen Notenstein.



Arturo Toscanini: Der Spieler, der ihn kontrolliert, fügt 2 verschiedenen Streichinstrumenten 1 zusätzlichen Stein hinzu (**violetten** Instrumente).

Fügen Sie alle Streichinstrumente in die Karten ein, die Sie den Spielern während der Orchesterphase geben.

Jedes Streichinstrument gilt als **gut platziert**, wo immer es ist (auch in der ersten Reihe).



Wilhelm Richard Wagner: Der Spieler, der ihn kontrolliert, fügt 2 verschiedenen Blechblasinstrumenten (**gelben** Instrumente) einen zusätzlichen Tonstein hinzu.

Schließen Sie alle Blechblasinstrumente in die Karten ein, die Sie den Spielern während der Orchesterphase geben.

Jedes Mal, wenn ein Spieler überschreibt oder superschreibt (auch mit einem schwarzen Stein), erhält er 2 zusätzliche PS.

Hinweis: Wenn Sie auch die **Anspruchsvolle Zuhörer-Variante** verwenden und der Master die Verwendung aller Instrumente einer bestimmten Farbe erzwingt, entfernen Sie die Virtuositätskarte mit dem **Sinfoniebonus** von 4 PS für Instrumente dieser Farbe (z.B. **Holz-Fuge** mit **Herbert von Karajan**).

ANHANG V: VARIABLE PUNKTEZÄHLER



Schwarze Steine: Sie erhalten 1 SP für jede schwarze Notenstein (aus irgendeinem Grund, einschließlich derjenigen, die unter dem Blatt durch der **Schutz**-Fähigkeit platziert wurden) auf dem Blatt.



Verkettete Steine: Suchen Sie innerhalb des Blattes die vollständigste Folge benachbarter Noten Ihrer Farbe (mit Ausnahme Ihrer überschriebenen Steine, die ganze Noten zählen als eine): Sie erhalten 2 SP für jeden zu dieser Folge gehörenden Notenstein.



Gestapelte Steine: Sie erhalten 1 SP für jeden Notenstein (von beliebiger Farbe) im Blatt (dank des **Schutzes**, des **Überschreibens**, des **Superschreibens** oder der Platzierung auf einer ganzen Note).



Wiederholte Position: innerhalb der 1. Stimme wird die Position der Notenlinie bestimmt, auf der Sie mehr Steine Ihrer Farbe platziert haben: Sie erhalten 2 SP pro Stein Ihrer Farbe auf dieser Position (die ganze Noten zählen eins).



Schwarze Steine: Sie erhalten 1 SP pro schwarze Notenstein (aus irgendeinem Grund, einschließlich derjenigen, die unter die **Schutz**-Fähigkeit fallen) auf der 2. Stimme.



Steine anderer Spieler: Sie erhalten 1 SP pro Notenstein der Farbe Ihrer Gegner auf der dritten Stimme (ausgenommen die, die überschrieben wurden; die ganze Noten zählen eins).

ANHANG VI: STRATEGISCHE HINWEISE

Instrumentendraft

- Bauen Sie eine Hand in verschiedenen Farben, um den Prozentsatz deiner **gut platzierten** Instrumente zu erhöhen.
- im Zweifelsfall, während des Draft, wählen Sie die Instrumente mit vielen Notenfeldern (mehr Notensteine bedeuten oft mehr als ein SP)
- wenn der **Draft aufgedeckt** ist, achten Sie auf die Farben: Vermeiden Sie die im Vergleich zu den Bahnhöfen übermäßig zahlreich vorhandenen (da viele von ihnen nicht **gut platziert** werden können)
- wenn der **Draft entdeckt** wird, wählen Sie die Karten, die für Ihre Gegner am nützlichsten sind, es sei denn, sie sind für Sie nutzlos.

Zuweisung der Stellen

- Versuchen Sie, so viele **gut platzierte** Instrumente wie möglich zu gewinnen.
- Streben Sie immer nach die Platzierung von Instrumenten auf allen 5 Spalten: dies garantiert Ihnen einen **Musiker-Bonus** und ermöglicht Ihnen eine bessere Kontrolle des Spiels auf einer taktischen Ebene.
- wenn Sie die letzten Instrumente platzieren, versuchen Sie, wenn möglich, den **Musiker-Bonus** der Spalte zu gewinnen (manchmal erfordert dies die Platzierung eines **grundlegenderen** Instruments als normalerweise wünschenswert). Versuchen Sie vor allem die Minderheit in den Spalten zu haben, die Bonusse enthalten, die gut zu Ihren Instrumenten passen.
- die vorgerückten Positionen der Spalten geben mehr Auswahl bei der Wahl der Platzierung (da sind sie die ersten, die platziert werden), dagegen die rückständige Positionen, die weniger Auswahl bieten, mehr Entscheidungsgewicht geben. Obwohl Sie vielleicht denken, dass es von Vorteil ist, vorne zu stehen, funktionieren einige Fähigkeiten besser vorne (**Solist, Verkettung, Schutz, Be, Kreuz**) und andere hinten (alle Arten von **Überschreiben** und **Druck**).
- in den Spalten B, C und D, wenn möglich, sollten Sie Ihre Instrumente mit **Schutz** platzieren: In diesen Spalten finden Sie die meisten Instrumente mit **Überschrift** (da sie hier **gut platziert** sind).
- Die Instrumente in den Spalten D, E sind taktisch, da sie, indem sie die letzten Steine setzen, für die Mehrheiten auf den Stimmen entscheidend sind, besonders wenn sie **Überschrift** haben.
- Wenn es viele Notensteine auf einem Spalte gibt, dann wird wahrscheinlich niemand spielen (es sei denn, es gibt mehrere Instrumente mit **Überschrifts**-Fähigkeit). Dies gilt eher für die Spalte E, die die letzte und schmalste ist.
- **Absolute** Instrumente sollten als letztes auf den Spalten platziert werden, wenn Sie sicher sind, dass sie nicht zu viele Notensteine enthalten (und vorzugsweise nicht auf den Spalten A und E, die in engeren Bereichen der Noten spielen), sonst riskieren Sie, dass Sie einen Teil Ihrer Steine während der **Koda** nicht platzieren können.
- Der **Konzertmeister** ist ideal, wenn Sie bestimmte **Musiker-Bonusse** der Partitur sammeln wollen.

Ausnutzung der Fähigkeiten und Musiker-Bonusse

- Wenn Sie planen, einen **Eklektizismus-Bonus** zu gewinnen, lassen Sie sich nicht verachten, Instrumente in der ersten Reihe zu platzieren und/oder zu besetzen: **Becken** (33) in der ersten Reihe, wenn der Punkt frei ist, können einen spektakulären Effekt haben! Ein **Gong** (34) in einer solchen Position kann die monotonen Instrumente der Spalte zum Schweigen bringen.
- Die **Verkettung** wird, wenn man es nicht zur Besetzung der ganze Noten verwendet, oft dadurch schwächer, dass es schwierig ist, eine große Anzahl von benachbarten und spielbaren Noten zu finden: in vielen Fällen werden sie durch **Be, Kreuz** und inaktive Noten (blau und orange) unterbrochen. Daher ist es empfehlenswert, den **Be- und Kreuz-Bonus** bei Instrumenten mit **Verkettungs**-Fähigkeit oder den

Verkettung-Bonus bei Instrumenten mit **Be-** und/oder **Kreuz-**Fähigkeit (oder mit vielen Noten) hinzuzufügen.

- Instrumente mit 4 oder 5 Notenfeldern sind ideal für **Virtuosität-Bonus** und Instrumente mit 3 Notenschlüssel sind ideal für **Schlüssel-Bonus** (falls Sie nicht die **Notenschlüssel-Variante verwenden**, sonst sind Instrumente mit 1 Schlüssel ideal für sie).
- Der **Schutz-Bonus** ist ideal für Instrumente, die sich auf Spalten (normalerweise B, C und D) befinden, in denen gegnerische **überschriebene** Instrumente vorhanden sind.
- aus Ausgleichsgründen haben Instrumente mit den stärksten Fähigkeiten wenige Notenfelder: Sie sind daher das perfekte Ziel des **Anhaltend-Bonus**. Es kann am besten sein, einen schwarzen Notestein nur bei Instrumenten mit **schwarzer Überschrift** hinzuzufügen, oder wenn Sie die **Kraft der Gruppe** auf einen bereits platzierten schwarzen Stein anwenden können.
- Wenn ein grauer Notenfeld nicht freigeschaltet wurde und sich im gestrichelten Bereich der **Solo**-Fähigkeit befindet, kannst du ihn jederzeit mit einem **Anhaltend-Bonus** freischalten.
- Da der **Konzertmeister** während des **Kopfsatzes** spielt, ist die **Be- und Kreuz-Bonus** perfekt für sie, wie für alle Instrumente mit **Druck**.
- Der **Verkettung-Bonus** ist ideal für Instrumente mit **Druck**, weil auf diese Weise können Sie während des **Kopfsatzes** praktisch alle Notensteine des Instruments spielen.
- Dies gilt auch für den **Dirigenten**, der als doppelter **Anhaltend-Bonus** angesehen werden kann und dessen Wirkung auch mit ihm kumuliert werden kann.

Sinfonie-Aufführung

- Der beste Weg, um Schritte auf einer **Punktzahleiste** sicherzustellen, ist, sich mit dem **Schutz** oder **Überschrift** auf die Noten der entsprechenden Zonen zu setzen: Auf diese Weise können Sie nicht mehr überschrieben werden.
- Wenn Sie die letzten Steine spielen, denken Sie daran, dass Noten auf Positionen, die vom **Platzierungsbereich** passiert werden, nicht mehr angefochten werden können: Besetzen Sie sie, wenn es nötig ist.
- Wenn Sie der Einzige sind, der ein B, ein Kreuz und/oder eine ganze Note besetzen kann (denken Sie immer an den möglichen Einsatz von **Be- und Kreuz-Bonus** und/oder den **Verkettung-Bonus**), spielen Sie die ersten Steine des Instruments anderswo, wo Sie im Wettbewerb mit Ihren Gegnern stehen: Sie können die obigen Noten ruhig mit den letzten Steinen besetzen.
- Wenn Sie auf einer **Punktzahleiste** vorankommen, versuchen Sie, weiter voranzuschreiten: jeder weitere Schritt hat eine immer größere Zunahme an SP.
- Wenn Sie dabei sind, das Blatt (oder das Spiel) zu schließen, versuchen Sie, eine Mehrheit dafür zu bekommen (oder für einen Gegenstand, besonders für die niedrigeren, die mehr wert sind).

Anspruchsvolle Zuhörer-Variante

- **Öffentliches Ziel** ist eine Priorität: SP werden nicht nur von Ihnen verdient, sondern auch von Ihren Gegnern.
- Schauen Sie sich das unverteiltere Draft ermöglicht Ihnen zu verstehen, welche **Orchesterbonusse** (und Reflex der **Symphoniebonusse**) im Besitz der Gegner ist, und sie zu behindern (z.B.: wenn ein Spieler viele Bläser nimmt, lassen Sie andere nicht kommen, und wenn er beschließt, diesen **Sinfonie-Bonus** nicht zu erklären, bestreiten Sie die Achtelnoten auf der Partitur).
- Beobachten Sie von den ersten Spalten an die Position der anderen und versuchen Sie zu verstehen, welche die **Sinfonie-Bonusse** der Gegner sind und behindern Sie sie, während Sie gleichzeitig versuchen, Ihre eigenen und/oder Noten zu machen, die die **Punktzahleiste** entsprechen (zB: Wenn Sie Achtelnoten machen müssen und merken, dass ein Spieler oft auf Noten vor und nach einer **Orange Zone** platziert, versuchen Sie ihn daran zu hindern, indem Sie die Achtelnoten, ganze Noten und Be/Kreuz Noten in der Nähe der **Orange Zone** besetzen).

ANHANG VII: INSTRUMENTENFÄHIGKEITEN



Basisnote: Decken Sie diese Notenfelder mit Notensteinen Ihrer eigenen Farbe ab. Diese Steine verdienen Ihnen SP, wenn sie platziert werden.



Neutrale Note: Decken Sie diese Notenfelder mit schwarzen Notensteinen ab. Diese Steine verdienen kein SP und können nicht überschrieben werden.

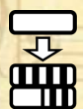


Überschrift: Jeder Notenstein Ihrer Farbe dieses Instruments kann auf einen Stein der gegnerischen Farbe (nicht auf einen Stein Ihrer Farbe oder schwarz) platziert werden, solange der Stein, den Sie bedecken, nicht bereits auf einem anderen Stein liegt.

Mit dieser Fähigkeit platzierte Steine sind unabhängig von der Stimme 1 SP wert.



Schwarze Überschrift: wie die vorherige, aber sie gilt für jeden schwarzen Notenstein des Instruments (da er schwarz ist, ist keine SP gültig).



Superschrift: wie **Überschrift**, aber es erlaubt Ihnen, auf der 3. Ebene zu überschreiben (also auch auf einem Stein mit **Schutz** oder der seinerseits überschrieben wurde), mit Ausnahme von ganze Noten. Außerdem kann das Instrument nur dann einen Stein platzieren, wenn er überschrieben wird (wenn nicht, löschen Sie ihn aus dem Spiel und das nächste Instrument spielt).



Schwarze Superschrift: wie die vorherige, aber sie gilt für jeden schwarzen Stein des Instruments (da er schwarz ist, ist kein SP gültig).



Schutz: Wenn Sie einen Notenstein Ihrer eigenen Farbe (nicht einen schwarzen Notenstein) aus diesem Instrument platzieren, legen Sie ihn unter einen schwarzen Notenstein: Auf diese Weise kann er nicht überschrieben werden.

Wenn dieses Instrument jedoch auch von der **Überschrifts-** oder **Superschrifts-**Fähigkeit profitiert und Sie sich entscheiden, einen seiner Notesteine (oder zwei seiner Steine auf eine ganzen Note) zu platzieren, dann müssen Sie keine schwarzen Steine darunter platzieren.

Hinweis: Da beide Steine aus demselben Notenfeld stammen, kann ein einzelner beschützte Stein nicht zum Spielen einer ganzen Note verwendet werden.



Be: Dieses Instrument kann seine Notensteine auf die mit B vorangestellten Noten legen.



Kreuz: Dieses Instrument kann seine Notensteine auf die von Kreuz vorangestellten Noten legen.



Druck: Unabhängig von der Position in der Spalte wird dieses Instrument bei **Kopfsatz** einmalig gespielt.

Wenn es mehrere Instrumente mit dieser Fähigkeit gibt, dann spielt das Instrument unten zuerst (**der Konzertmeister** spielt immer zuletzt, weil sie wird vor allen anderen betrachtet).

Hinweis: Falls diese Fertigkeit nicht freigeschaltet ist, kannst du sie auch zu Beginn des Satzes, kurz vor dem **Kopfsatz**, mit einem **Eklektizismus-Bonus** freischalten.



Virtuosität: Jeder Stein Ihrer Farbe (d.h. nicht die schwarze, aber einschließlich die die während der Koda mit der **Absolut-**Fähigkeit platziert wurden) der von diesem Instrument genommen wird, ist 1 oder 2 zusätzliche SP wert (auch wenn der Stein von einer Art **Überschrift-** oder **Superschrifts-**Fähigkeit profitiert und auf einen anderen Stein gelegt wird).



Solist: Wenn das Instrument spielt und sich der linke Stein innerhalb eines gepunkteten Bereichs befindet, müssen (obligatorisch) alle Notensteine innerhalb dieses Bereichs platziert werden.

Die Steine innerhalb des Bereichs sind unabhängig und können auf Noten gehen, die nicht nebeneinander liegen. Sie können auch gestapelt werden, um eine ganze Note zu besetzen (falls die beiden Steine unterschiedliche Farben haben, kann der schwarze darunter gelegt werden).



Verkettung: Wenn das Instrument zusätzlich zum linken Stein spielt, können (sind aber nicht verpflichtet) Sie ihm eine beliebige Anzahl der nächsten Steine zuordnen (in der Reihenfolge).

Alle verbundenen Steine müssen **benachbart** platziert werden, d.h. jeder Stein muss auf einer Note rechts oder links (aber nicht oben) zu der Note platziert werden, auf der der Stein, der ihr vorausgeht, platziert wurde.

Zwei der miteinander verbundenen Notensteine können übereinander gestapelt werden, um eine ganze Note zu bedecken (falls die beiden Steine unterschiedliche Farben haben, kann der schwarze darunter gelegt werden).

Auf einigen Chorkarten sind Notensteine von verschiedenen Spielern verkettet. Wenn ein Spieler einen Notenstein platziert, kann der andere Spieler, wenn er will, seinen Notenstein rechts oder links (aber nicht über dem vorherigen) verketteten, und so weiter, bis ihm die Noten ausgehen oder jemand aufgibt.



Absolut: Während des Schrittes 'Absolute Instrumente' (6) der **Orchesterphase** platzieren Sie 3 Notensteine Ihrer Farbe auf dem Instrumenten-Fähigkeitssymbol (zusätzliche Noten können nicht hinzugefügt werden).

Gestapelte Notensteine können nur während der **Koda** gespielt werden.

Wenn es mehrere Instrumente mit dieser Fähigkeit gibt, dann klingen sie jeweils einmal von unten nach oben.

Die Steine, die mit dieser Fähigkeit platziert werden, sind 0 PS wert und profitieren nie von der **Überschrifts-**Fähigkeit (ein eventuell gesetzter **Überschrift-Bonus**).



Obsessiv: Unmittelbar nachdem dieses Instrument einen Notenstein platziert hat (und nur in diesem Fall), ist das nächste zu spielende Instrument nicht das nächste auf der Spalte, sondern das unterste Instrument auf der Spalte (wenn dieses Instrument keine Steine mehr hat, ist es normalerweise das nächste Instrument).



Betäubend: Wenn dieses Instrument seinen ersten Notenstein spielt, entfernen alle anderen Instrumente in der Spalte (einschließlich Ihres eigenen) sofort den äußersten linken Notenstein aus dem Spiel (mit Ausnahme derjenigen, die auf dem **Absolut-**Fähigkeitssymbol gestapelt sind).

Hinweis: Abgesehen von den **Neutrale Note-** und **Solist-**Fähigkeiten (die unverändert bleiben), sind die Fähigkeitssymbole grau, wenn sie freischaltbar sind.

