

EINFÜHRENDE SPIELANLEITUNG TO SYMPHONY DAS ORCHESTER



25 Stellen
für 2-4 Spieler

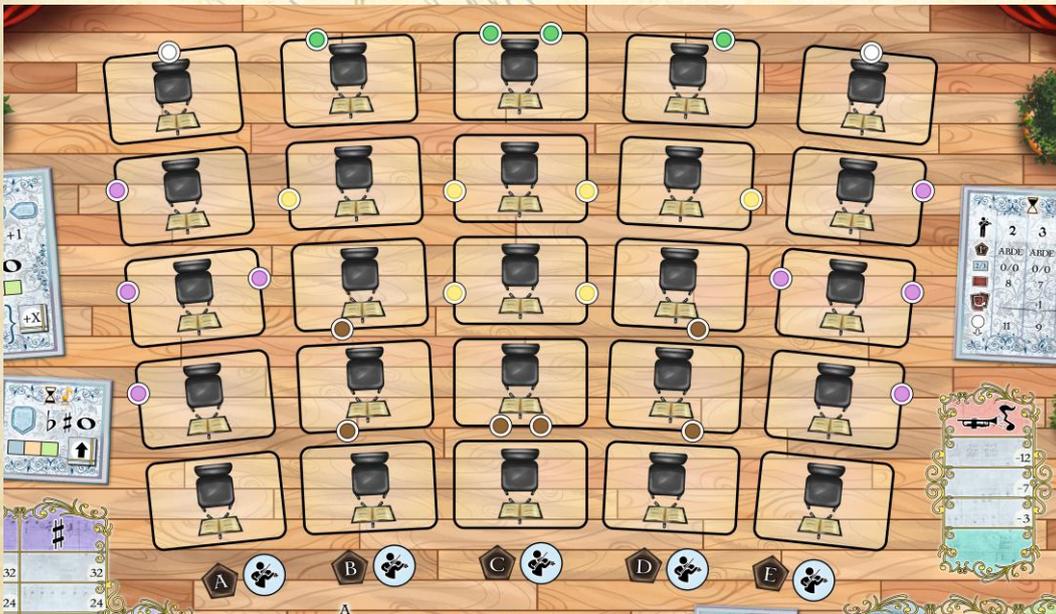
30 Stellen
für 5-6 Spieler

Hallo, ich heiße *Melody*, und ich werde Ihnen die Türen von *Symphony* eröffnen!

Nehmen Sie das Spielplan, und drehen Sie es um die Seite mit 25 Instrumentenstellen (das Instrument im Bild), falls Sie 2-4 Spieler seien. Sonst, spielen Sie auf der Seite mit 30 Instrumentenstellen.

Sehen Sie die rechteckige Felder? Jeder von ihnen ist für ein Instrument des Orchesters reserviert. Haben Sie es bemerkt dass, außer der erste Reihe, jede Stelle 1 oder 2 Punkte von eine bestimmte Farbe und Position hat? Die Farbe zeigt die Instrumentenfamilie an, die in dieser Stelle am besten spielt. Beachten Sie auch dass die Spalten sind mit den Buchstaben von A bis E bezeichnet.

Eigentlich vor dem Orchester gibt es auch 2 schwarzen Stellen für die **Konzertmeister** und den **Dirigent** reserviert, aber darüber sprechen wir später. sobald Sie *experter* seien, können Sie sie auf der Bühne sehen!



Schwarze Instrumente



Basis / Erweiterte Instrumente



Holen Sie jetzt das Instrumentendeck und entfernen Sie die 2 **schwarzen** Instrumente und alle **erweiterten Instrumente**, die den kleinen dunklen Kreis unten links (siehe das Feld oben rechts) enthalten. Haben Sie bitte ein bisschen Geduld: bald können Sie auch die schwierigsten Instrumente spielen, aber jetzt widmen wir uns den **Basisinstrumente**.

Das Erste, was Sie wissen müssen, ist dass die Farbe zeigt die Familie an: die **Streicheninstrumente** sind **violett**, die **Holzblasinstrumente** sind **braun**, die **Blechblasinstrumente** sind **gelb**, die **Schlaginstrumente** sind **grün** und die **Soloinstrumente** sind **weiß** (außer der **Chören**, die **hellblau** sind).

Zweitens, jede Instrumentenkarte enthält einen halben Punkt am Rand. Wenn ein Punkt einer Instrumentenkarte passt exakt zu einen anderen Punkt des Feldes, wo die Karte platziert wurde, (wenn die Position 2 Punkte hat, ist es ausreichend, mit eins zu passen), also sagt man dass das Instrument wurde **gut platziert**, und in diesem Fall ist die entsprechende Fähigkeit, oder diejenige, die durch eine dünnen weißen Linie mit dem Punkt verbunden ist, **aktiviert** und kann benutzt werden (manchmal gibt es mehrere Fähigkeiten).

Die dritte und letzte Sache, die Sie auf wissen sollten, ist, dass die Instrumentenkarten enthalten oben links kleine weiße, graue oder schwarze kreisförmige Felder, die **Notenfelder** genannt sind, wo kann man die Notensteine platzieren: die **weißen Felder** sind für die Farbe des Spielers, der die Instrumente betreibt; die **schwarzen** sind für die schwarzen Steine (die niemandem gehören, keine VP geben und um andere Spieler zu behindern platziert werden), und die **grauen Felder** sind wie die weißen, aber nur wenn die Instrumente **gut platziert** wurde, können sie benutzt werden.

Im Moment können Sie die **Notenschlüssel** unten rechts ignorieren.



Beispiel für ein gut platziertes Instrument: die freigeschaltete Fähigkeit ist die **Be-Fähigkeit** (b-Symbol). Siehe Seite 5 für eine Zusammenfassung der Fähigkeiten.

FÄHIGKEITEN DER INSTRUMENTE

Hier gibt es ein Blick über die häufiger Instrumente: ich habe ein Instrument für jede Instrumentenfamilie gewählt. Jedes Musikinstrument ist durch die kleine Zahl in dem Kreis unten links gekennzeichnet (für Symbole in Bezug auf Fähigkeiten, siehe die Box am Ende des **Punktzahl- und Sieg-Abschnittes**):

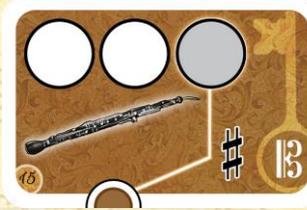
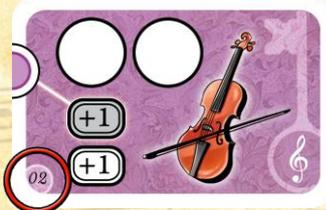
Die **Violine** (02) spielt 2 Notensteine: der weiße +1 zeigt an, dass jede Note 1 zusätzlichen SP (Siegpunkte) wert ist. Der andere +1, die graue, zeigt dasselbe an, aber sie wird nur aktiviert, wenn die **Violine gut platziert** ist.

Das **Englischhorn** (15) spielt 2 Notensteine: das #-Symbol unten rechts bedeutet dass es kann die Noten auf der Partitur mit dem spielen. Der dritte Stein wird hingelegt nur wenn das Englischhorn ist gut platziert.

Die **Harfe** (37) spielt 2 Notensteine. Die **gestrichelte Linie** um die Felder zeigt an, dass die Steine mit einer einzelnen Platzierung platziert werden müssen (normalerweise 1 Platzierung erlaubt nur 1 Notenstein). Die #-/b-Symbole zeigen an dass sie kann auch die Noten mit Be/Kreuz auf der Partitur, aber nur wenn sie **gut platziert** ist.



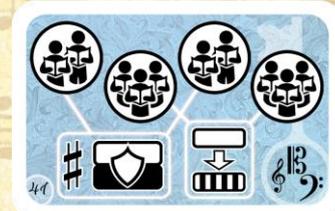
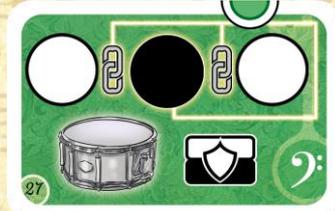
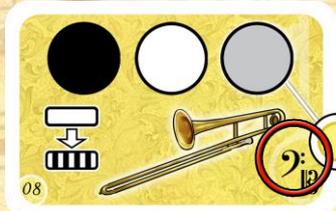
Die **kleine Zahl**, die auf dem Kreis in der unteren rechten Ecke steht, identifiziert jede Instrument eindeutig: um ein Beispiel zu nennen, ist die 02 mit der **Violine** verbunden (siehe die Karte rechts).



Die **Posaune** (08) spielt 1 Schwarzen Notenstein und 1 Notenstein der Farbe des Spielers: das **Überschreiben-Symbol** (hier rechts) zeigt an, dass der Spieler, der dieses Instrument kontrolliert, kann die Steine seiner Farbe (nicht die schwarzen) auf den Notensteinen eines anderen Spielers (nicht auf den schwarzen oder seinen Steinen). Es ist nicht erlaubt auf einem anderen Stein zu überschreiben (weil es wurde schon bei einem anderen Stein überschrieben). Die dritte Note (der Farbe des Spielers) ist freigeschaltet, nur sobald die **Posaune gut platziert** ist.

Die **Kleine Trommel** (27) spielt 2 Notensteine der Farbe des Spielers: das **Schutz-Symbol** (rechts) zeigt an, dass die Notensteine der Farbe des Spielers (nicht die schwarzen), wenn sie platziert werden, geschützt werden, indem ein schwarzer Steine auf sie gelegt wird (um deren Überschreiben zu verhindern). Falls es **gut platziert** ist, erhält sie den mittleren schwarzen Stein und erhalten alle Steine die **Verkettungs-Fähigkeit**: sie können mit einer einzelnen Platzierung hingelegt werden, aber in diesem Fall müssen sie nur auf benachbarte Noten platziert werden: jeder Stein muss die Note unmittelbar rechts oder links von dem vorherigen Stein spielen (Verkettung ist nicht obligatorisch und Sie können sich darauf beschränken, dies auf einigen der verbleibenden Notensteine zu tun).

Der **Chor** (41) spielt 4 Notensteine, die auf 2 verschiedene Stimmen aufgeteilt sind (eine pro Spieler): der 1. und der 3. Stein werden bei einem Spieler gespielt; das 2. und das 4. werden bei einem andern Spieler gespielt. Die Chorkarten enthalten keine Punkte (sie können überall stehen), und sind mit mehreren Spielern geteilt. Die 2 Steine der erste Stimme sind bei einem schwarzen Stein geschützt und können die Noten mit dem Kreuz (#) spielen. Die 2 Steine der andere Stimme kann überschrieben werden.



Notenschlüssel

C- F- G-

Die **Notenschlüssel** eines Instrument werden in der unteren rechten Ecke angezeigt (siehe nebenstehende Karte). Im Moment brauchen Sie nicht.

VORBEREITUNG DES ORCHESTERS

Jetzt können Sie das Orchester vorbereiten! Suchen Sie je nach Anzahl der Spieler auf den Seiten unten nach dem entsprechenden Start: legen Sie die vorgeschlagenen Instrumente in den Stellen des Orchesters und dann die Steine der angegebenen Farbe auf sie (einschließlich der schwarzen Notensteine auf den schwarzen Notensfeldern).

Danach teilen Sie jede Farbe zu verschiedenen Spielern: jeder erhält 6 Würfel seiner eigenen Farbe und legt sie auf die ursprünglichen himmlischer Felder der **Punktzahlleiste** des Spielplans: 3 sind unten links und 3 unten rechts (siehe Abbildungen auf den Seiten). Im Moment ignorieren Sie die 7. Leister, die isoliert ist, auf der rechten Seite.

Zuletzt legt jeder Spieler die 2 Punktzähler (Zylinder) seiner Farbe auf der **SP-Leiste** unten zwischen den Zuschauern (die schwarzen Sitze zählen die Zehner und beginnen bei 00, die roten die Einheiten und beginnen bei 0).

Farbige-Zonenleisten

15	15	15
8	8	8
3	3	3

Notenleisten (b, # e O)

b	#	
32	32	
24	24	
17	17	
11	11	27
6	6	16
2	2	7

DIE PARTITUR

Nehmen Sie nun zufällig 3 Notenblätter und legen Sie sie nebeneinander mit dem weißen Kreis in der unteren Mitte (Basisblatt). Legen Sie die 3 Teile des **Satzdiagramms** am unteren Ende jedes Blattes und fügen Sie sie hinzu.

Wenn Sie nicht in 5 oder 6 Spielern spielen, decken Sie jede **blaue** Note mit einem schwarzen Notenstein ab: diese Noten sind nur bei vielen Spielern aktiv. Wenn Sie in 2 Spielern spielen, decken Sie auch die **orangefarbenen** Noten ab (die Figuren auf der linken Seite erscheinen auch auf dem Brett für 2-4 Spieler und dienen als Erinnerung).

Jede 'Reihe' der Partitur wird als **Stimme** bezeichnet: vor der höchsten Stimme stellen Sie die kleine +3 Scheiben, vor der 2. Stimme die +2 und vor dem 3. die +1. Jedes Mal, wenn ein Spieler eine (nicht schwarze) Note spielt, erhält er die SPs, die durch der kleine Scheibe angezeigt werden, abhängig von der Stimme, auf der er gespielt wurde. Wenn er jedoch eine andere Note der Festplatte überschreibt, erhält es 1 SP (in diesem Fall ist die Stimme irrelevant).

Ach ja! Jede 'Spalte' der Partitur heißt **Takt**: behalten Sie dies für später im Kopf.

Legen Sie ein +6 Blattenpunktzähler (Plättchen) (dies sind die Mehrheitspreise, die der Fertigstellung jedes Blattes zugeordnet werden müssen: siehe Abschnitt **Punktzahl- und Sieg**).

Am Ende der 1./ 2./ 3. Stimme platzieren Sie die +3/+6/+9 Stimmenpunktzähler (dies sind die am Ende des Spiels zu vergebenden Mehrheitspreise: siehe Abschnitt **Punktzahl und Sieg**).



BLATTENPUNKTZÄHLER

6 SP für die größte Anzahl der Notensteine auf dem Blatt (sie werden am Ende des Blattes berechnet).

KOMPLEXITÄT DER BLATTEN (unter dem Satzdiagramm)

Weißer Kreis: ✓



Schwarzer Kreis: ✗

Basisblatt

Erweitertes Blatt

STIMMENPUNKTZÄHLER

3/6/9 SP für die größte Anzahl der Notensteine auf einer Stimme (sie werden am Ende des Blattes berechnet).

1^a Stimme

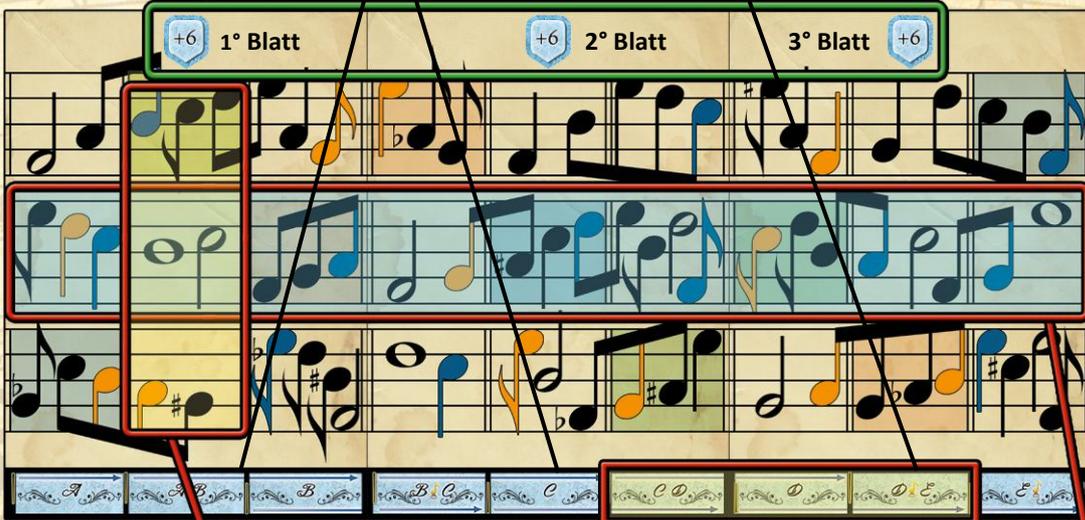
+3

2^a Stimme

+2

3^a Stimme

+1



+3

+6

+9

DIE KLEINE SCHEIBEN

geben die SP an, die nach der Platzierung eines Notensteines auf der jeweiligen Stimme erzielt wurden.

TAKTE

Eine 'Spalte' der Partitur wird als **Takt** bezeichnet (die Partitur enthält 9 Takte, 3 pro Blatt).

SATZDIAGRAMM

Das Diagramm zeigt an, wo jede Spalte spielt: z.B. Spalte D des Orchesters spielt auf den 3 mit D gekennzeichneten Takten.

STIMME

Eine 'Reihe' der Partitur wird als **Stimme** bezeichnet (die Partitur besteht aus 3 Stimme).

Achten Sie jetzt auf die Noten der Partitur: hier können Sie die 4 Arten von Noten sehen: die **ganze Note** (ohne die Falte/den Stiel), die **halbe Note** (mit einem leeren Kopf), die **Viertelnote** (mit einem vollen Kopf) und die **Achtelnote** (wie eine Viertelnote, aber mit einem Schwanz).

Abgesehen von den halben Noten können Sie diese Unterschiede jetzt ignorieren, da sie im Moment keine Rolle spielen. Ignorieren Sie auch die sogenannten kleinen **Teilungen** (d. h. die Duolen, Triolen und Quartolen, die aus mehreren Noten bestehen, die durch einen Barren verbunden sind).

Jedes Mal, wenn ein Instrument spielt, verschieben Sie einen seiner Notensteine von einem Notenfeld zur Partitur, um eine Note einzunehmen: jeder Satz bietet SP (siehe unten).

Ganze Noten sind eine Ausnahme, da sie nur von zwei gestapelten Notensteine belegt werden können, die aus zwei getrennten, aber unterschiedlichen Bereichen stammen und die mit einer einzigen Platzierung platziert wurden (zwei Steine, die verkettet sind oder die von gestrichelten Linie umgeben sind). Das ist der einzige Fall, in dem 2 Notensteine der gleichen Farbe aufeinander gestapelt werden können (wenn die 2 Steine unterschiedliche Farben haben, ein schwarzes und ein anderes der Farbe des Spielers, kann das schwarze oben oder unten gelegt werden, aber es ist besser unten).

Behalten Sie außerdem die folgenden Partiturzonen im Auge, da sie am Ende des Spiels SP liefern:

- die 3 farbige Zonen auf jedem Blatt: mit der Mehrheit man schreit auf der relativen Spuren voran;
- die Noten mit **b** und **#**, die nur von Instrumenten mit der spezifischen Fertigkeit gespielt werden können und von denen jede Note um 1 Schritt auf der relativen Leisten fortschreitet;
- die **ganze Noten**, die auch auf der relativen Spuren Fortschritte machen.



Ganze Note Halbe Note Viertelnote Achtelnote

DIE SINFONIE SPIELEN



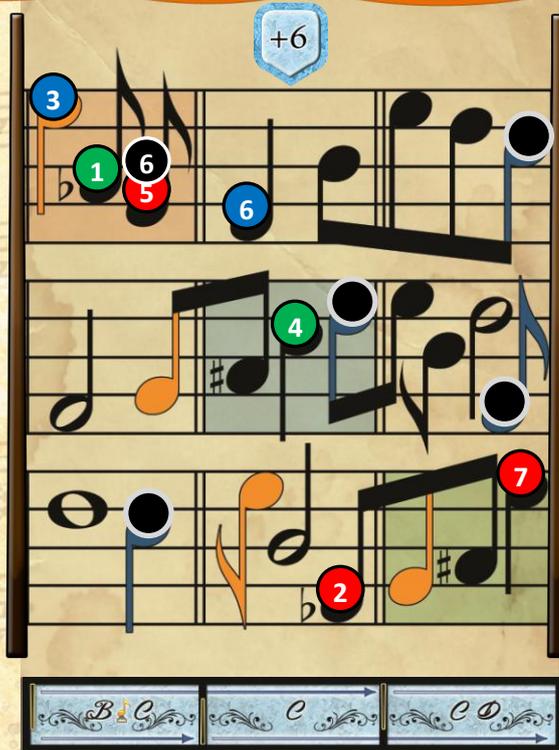
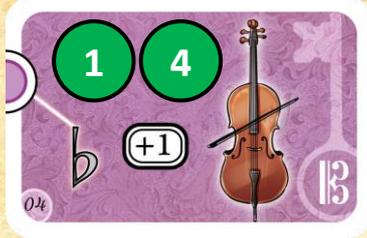
Jetzt sind Sie bereit ... zu spielen! Lassen Sie sich von den Noten meiner Violine einfließen ...

Wir beginnen mit den Instrumenten in der Spalte A des Orchesters (erinnern Sie sich an die Buchstaben?). Nehmen Sie zuerst die 2 Taktstock und legen Sie sie vertikal auf der Partitur, um den **Platzierungszone** zu bestimmen (siehe die Abbildung auf der Seite). Die Spalte A spielt auf dem ersten und zweiten Takt, wie durch das **Satzdiagramm** angezeigt wird (die Buchstaben unter jedem Takt zeigen an, welche Spalten werden darauf gespielt).

In der Spalte wird zuerst ein Notenstein des unteren Instruments gespielt, dann ein Notenstein, das von dem obigen bekannt ist, und so weiter. Am oberen Rand der Spalte wird ein Notenstein des darunter liegenden Instruments erneut abgespielt und so weiter, bis alle Notensteine der gesamten Spalte erschöpft sind. Wenn ein Instrument am Zug ist, muss es immer seinen ganz links Notensteine spielen und somit ein **einziges Notenfeld für die Platzierung freimachen** (außer für Spezialfähigkeiten wie die gepunktete Linie der **Solist-Fähigkeit** oder Ketten der **Verkettungs-Fähigkeit**).

Wenn keine legalen Platzierungen bekannt sind, entfernt das Instrument 1 Notenstein und wechselt zum nächsten. Jeder Notenstein wird auf eine Note der Partitur (innerhalb des **Platzierungszone**) platziert, wodurch die Notensteine des Instruments erschöpft werden (mit Ausnahme der ganze Noten, auf denen zwei gestapelte Steine platziert werden müssen). Gleich nach dem Platzieren eines Steines, erhält der Spieler 3/2/1 SP, je nachdem, ob er auf der 1./2./3. Stimme gespielt hat (oder 1 SP im Falle des Überschreibens), zuzüglich eines zusätzlichen SP des Instruments. In der halbe Noten gibt der untere Stein SP nach der Stimme, das obere gibt 1 SP (Überschreiben).

Denken Sie daran, einen schwarzen Stein unter die Steine Ihrer Farbe zu legen, die die **Schutz-Fähigkeit** haben (um das Überschreiben zu verhindern) und dass die Steine mit der **Überschrift-Fähigkeit** auf die anderen gelegt werden können. Schwarze Notensteine liefern keine SP, sondern dienen dazu, andere zu behindern (und sind nicht überschreibbar). Nachdem die Instrumente in Spalte A gespielt wurden, werden die im B gespielt und so weiter.



Beispiel für eine Sonate:

Während die Spalte C spielt, platzieren Sie die Taktstock, am Anfang und am Ende des Blattes, um die **Platzierungszone** zu begrenzen (d. h. Takte 4, 5 und 6, die das C unten haben).

Wir nehmen an, dass diese Spalte nur aus den drei in der Abbildung gezeigten Instrumenten besteht und dass sie alle gut platziert sind.

Das **Violoncello** (04, violett), das den Be besetzen kann, spielt zuerst, und legt seinen ersten Notenstein auf dem B in der **Orangen Zone** auf die 1. Stimme, für insgesamt 4 SP (3 SP für die Stimme +1 SP für das Instrument).

Die **Oboe** (16, braun), die ebenfalls in der Lage ist, das B zu spielen, besetzt die letzte verbleibende, auf der 3. Stimme, erhält 1 SP (für die Stimme).

Die **Trompete** (07, gelb) könnte 3 verkettete Steine (auf benachbarte Noten) legen, aber sie findet es unnötig, daher legt sie nur 1 Notenstein für 3 SP (wegen der Stimme) in die **Orange Zone**.

Da die B fertig sind, platziert das **Violoncello** seinen letzten Stein in die zweite Stimme auf eine Note der **Blauen Zone** für 3 VP (2 VP für die Stimme +1 SP für die **Virtuositäts-Fähigkeit** des Instruments).

Die **Oboe** legt den zweiten roten Notenstein in die **Orange Zone** für 3 VP (für die Stimme).

Die **Trompete** beschließt schließlich, 2 benachbarte verbundene Notensteine zu platzieren: zuerst den schwarzen Notensteine auf dem roten Stein in der **Orangen Zone** (die **Überschrift-Fähigkeit** dieses Instruments erlaubt nur das Überschreiben mit dem schwarzen Notenstein) und dann der verbleibende blaue Notenstein (das an die vorherige (angrenzend) verkettet ist) direkt außerhalb der **Orangen Zone**, für insgesamt 3 SP (für die Platzierung des blauen Steins auf der 1. Stimme). Beachten Sie, dass der schwarze Notenstein nicht die **Orange Zone** des grünen Notensteine überschreiben konnte, da die **Trompete** nicht auf B spielen kann. Eine schwarze Note verdient nie SP (stattdessen verdient eine farbige überschreibende Note nur 1 SP, unabhängig von der Stimme).

Der letzte Stein der **Oboe** wird innerhalb der **Grünen Zone** für 1 SP (für die Stimme) platziert.

Beachten Sie schließlich, dass bei weniger als 5 Spielern die blauen Noten während der Vorbereitung mit schwarze Notensteinen bedeckt waren.



Während Sie spielen, vergessen Sie nicht, die auf der Partitur gemachten SP zu markieren, einschließlich der zusätzlichen SP, die von den **violetten** Instrumenten zur Verfügung gestellt werden.

PUNKTZAHL UND SIEG



Nachdem die Spalten B, D und E gespielt haben, durchläuft der **Platzierungszone** jeweils das 1./2./3. Blatt, so dass diese Blätter als allmählich **abgeschlossen** gelten, auch wenn nicht alle Noten in ihnen abgedeckt sind und eine **Zwischenpunktzahlphase** durchgeführt wird (das Symbol auf dem **Satzdiagramm** hebt die Wiederholung hervor und wird tatsächlich zwischen B und C, zwischen C und D und nach E angezeigt).

Wer die Mehrheit der Notensteine auf einer farbigen Zone hat, rückt auf der relativen **Punktzahlleiste** vor (im Falle einer Parität rücken alle ersten Steine gleichwertig vor; die überschriebenen und schwarzen Notensteine zählen nicht).

Jeder Spieler geht um einen Schritt weiter auf den #-, b- und Halbenoten-Leisten für jede Note dieses Typs, die auf dem gerade beendeten Blatt belegt ist (auch hier werden überschriebene und schwarze Steine nicht gezählt). Auf jedem Blatt gibt es 2 #, 2 b und 1 ganze Note, aber bei weniger als 5 oder 6 Spielern können einige # und b inaktiv sein (da sie mit **blauen/orangen** Noten verbunden sind und daher von schwarzen Steinen bedeckt sind).

Schließlich erhält der Spieler mit den meisten Notensteinen auf dem gerade beendeten Blatt die 6 SP der Blatten (überschriebene und schwarze Notesteine werden auch hier nicht gezählt). Im Falle eines Unentschiedens erhalten alle Startspieler bei gleicher Leistung die 6 SP.

Beispiel für eine Zwischenpunktzahlphase:

Am Ende der Spalte D wird das zentrale Blatt ausgewertet (da kann keine andere Note darauf gesetzt werden).

Grün steuert 1 Kreuz und 2 Be, so dass er 1 Schritt vorwärts auf der **Kreuz-Leiste** und 2 Schritte auf der **Be-Leiste**.

Beachten Sie, dass **Rot**, auch wenn es das Be gespielt hat, nachdem es durch **Grün** überschrieben wurde, nicht auf der **Be-Leiste** fortschreitet. Stattdessen 1 Schritt auf der **Kreuz-Leiste**, da weiterhin eine steuert.

Blau geht 1 Schritt auf der **Halbenoten-Leiste**, 1 Schritt auf der **Blauen-Zone-Leiste** (mit der Mehrheit, bei gleicher Leistung) und der **Grünzone-Leiste** (bei der absoluten Mehrheit zählen die überschriebenen Steine nicht).

Rot bewegt sich 1 Schritt vorwärts auf der **Blauenzone-Leiste** (gleiche Mehrheit mit **Blau**).

Grün rückt um 1 Schritt auf der **Orangenzonen-Leiste** vor (absolute Mehrheit: schwarze und überschriebene Steine zählen nicht), aber weder auf der **Blauenzone-Leiste** (da **Blau** hat ihn überschrieben), noch auf der **Grünzonen-Leiste** (um voranzukommen, muss man die Mehrheit haben, selbst bei gleicher Leistung: es genügt nicht, mit einer nicht überschriebenen Notensteine dabei zu sein).

Schließlich zählen Sie die Notensteine auf dem Blatt, mit Ausnahme der überschriebenen: **Blau** hat 5, **Grün** 5, **Rot** 4. Daher erhalten **Blau** und **Grün** jeweils 6 SP (obwohl **Rot** mehr als ein Plättchen platziert hat, also insgesamt 8. Beachten Sie, dass die 2 gestapelten Notensteine des **Blau** 1 zählen).

Endpunktzahlphase: am Ende des Spiels, nach der Auswertung des 3. Blattes, erhalten die Spieler, die die Mehrheit der Notensteine auf der 1./2./3. Stimme haben, jeweils 3/6/9 SP, so wie durch die entsprechenden Stimmenpunktzähler angezeigt ist (überschriebene Notensteine und schwarze Notensteine werden nicht gezählt). Bei Stimmengleichheit erhalten alle Top-Spieler zu gleichen Bedingungen die SP.

Schließlich erhält jeder Spieler die SP, die auf jeder der 6 **Punktzahlleiste** angezeigt werden, entsprechend der Position seiner eigenen Würfel (SP werden durch die Nummer im rechten Teil der Box angezeigt).

Jetzt, wer hat mehr SP wird **Gewinner** erklärt!



FÄHIGKEITEN DER INSTRUMENT

+1

Virtuosität: jeder Stein, das von diesem Instrument platziert wird, ist 1/2 zusätzliche SP wert.

+2

b

Be: dieses Instrument kann seinen Stein auf die Noten legen, denen das Be-Symbol vorangestellt ist (b).

#

Kreuz: dieses Instrument kann seinen Stein auf die Noten legen, denen das Kreuz-Symbol vorangestellt ist (#).



Solist: Steine innerhalb der gestrichelten Linie **müssen** zusammengelegt werden, mit nur einer Platzierung. Es ist erlaubt, sie zu stapeln, um eine ganze Note zu besetzen, oder sie auf 2 Noten zu legen, auch wenn sie nicht nebeneinander liegen.



Überschrift: Sie können Steine überschreiben, d.h. Steine Ihrer eigenen Farbe (nicht schwarze Steine) auf Steine der anderen Farben (nicht schwarz oder Ihre eigene Farbe) legen, aber Sie können keine Steine überschreiben, die sich bereits auf einer anderen befinden.



Schwarze Überschrift: wie oben, jedoch nur mit den schwarzen Notensteinen des Instruments überschreiben.



Schutz: die nicht schwarzen Steine des Instruments werden mit einem schwarzen Stein unterlegt, um ein Überschreiben zu vermeiden (es sei denn, dass das Instrument überschreibt sich selbst).



Verkettung: durch Ketten verbundene Notensteine können alle zusammengelegt werden, vorausgesetzt auf benachbarten Noten. 2 verkettete Steine können zu einer ganzen Note gestapelt werden. Wenn sie unterschiedlich gefärbt sind, kann der Spieler sie immer unter die schwarze legen.

ZWEITES SPIEL



MUSIKER BONUSSE

Jetzt, da ihr fast schon Veteranen seid, stellen wir die **Musiker-Bonusse** (himmlisch) vor: jeder repräsentiert das Talent des Musikers, der das Instrument spielt, auf dem er platziert ist.

Während der Vorbereitung geben Sie jedem Spieler 2 zufällig gedeckte Bonusse: dann entdeckt jeder Spieler seine eigenen und platziert sie deutlich sichtbar vor sich. Auch bei der Bildung der Partitur; legen Sie ein Bonusplättchen andersherum (kleinen Balken) jeder **halbe Note** (3 pro Blatt).

Wenn ein Spieler zum ersten Mal einen Stein seiner eigenen Farbe auf eine halbe Note legt, nimmt er seinen Bonus in Besitz. Schwarze Steine können nicht auf einer Note mit einem Bonusplättchen gelegt werden.

Wenn ein Instrument an der Reihe ist, kann der Besitzer einen seiner Bonusse darauf platzieren, kurz bevor er einen Notenstein abspielt. Die Wirkung jedes Bonusse steht in der untenstehenden Box. Auf den Chören (**blaue** Karten), da die nicht ausschließlich Instrumente sind, es ist nicht erlaubt Musiker-Bonusse zu platzieren. Jedes Instrument kann nur einen Musiker aufnehmen.

Ach ja! Jeder ungenutzte Musiker-Bonus (wie traurig!) ist am Ende des Spiels 1 SP wert.



Anhaltend-Bonus: Das Instrument erhält 1 zusätzlichen Notenstein (schwarz oder Ihrer Farbe). Wenn Sie möchten, können Sie es auf ein schwarze oder graue Notenfeld legen, die noch nicht freigeschaltet ist. Wenn nicht, ist dies die Note, die Sie jetzt spielen müssen. Wenn das Instrument die **Verkettungs-Fähigkeit** hat, wird auch der zusätzliche Stein mit dem folgenden Stein verknüpft.



Überschrift-Bonus: Sie können ihn nur auf ein Instrument legen, das 2 oder weniger Steine Ihrer Farbe übrig hat (keine schwarzen Steine zählen): Steine Ihrer Farbe (keine schwarzen Steine) erhalten **Überschrift-Fähigkeit**.



Virtuosität-Bonus: jede von diesem Instrument platzierte Note ist 1 extra SP wert.



Be-/Kreuz-Bonus: das Instrument erhält die **Be-** und **Kreuz-Fähigkeit** (Steine können auf die Noten gelegt werden, denen das Be- oder Kreuz-Symbol vorangestellt ist).



Schutz-Bonus: das Instrument erhält die **Schutz-Fähigkeit** (Notensteine Ihrer Farbe - also nicht schwarze - werden durch Unterlegen einem schwarzen Notensteinen geschützt).



Eklektizismus-Bonus: dieses Instrument zählt als **gut platziert** (auch wenn es in der ersten Reihe steht), unabhängig von der Position des Punktes.



Verkettung-Bonus: das Instrument erhält die **Verkettungs-Fähigkeit** (bei jeder Platzierung können Sie Steine aus mehr als einem Notenfeldern platzieren, solange sie auf benachbarte Noten sind).



Schlüssel-Bonus (Familienversion): sie erhalten 2 SP für jeden **Musikschlüssel** (G, C oder F), der diesem Instrument gehört.

VORBEREITUNG FÜR 2 SPIELER



Bei 2 Spielern müssen neben dem kleinen Orchester (25 Positionen) 5 weitere Stellen abgedeckt werden, d.h. die in der dritten Reihe, um nur 20 Instrumentenstellen zu nutzen.

Legen Sie die 5 Bühnenkarten (die das Parkett der Bühne darstellen) so auf, dass sie die gesamte dritte Reihe des Orchesters bedecken.

35

23

26

24

35

04

09

08

10

05

02

17

15

18

03

02

10

38

16

03

VORBEREITUNG FÜR 3 SPIELER



35 (+1) ♯	32 ♯	24 ♯	27 ♯	37 ♯
04 ♭ (+1)	09 ♯	08 ♯	10 ♭	03 ♭ (+1)
03 ♭ (+1)	15 ♯	07 ♯	22 ♭	04 ♭ (+1)
02 ♭ (+1) (+1)	15 ♯	17 ♯	16 ♭	05 ♯ (+1)
02 ♭ (+1) (+1)	42 ♭	16 ♭	41 ♯	05 ♯ (+1)

VORBEREITUNG FÜR 4 SPIELER



35 (+1) ♯	23 ♯	26 ♯	27 ♯	38 (+2) ♯
02 ♭ (+1) (+1)	07 ♯	08 ♯	10 ♭	03 ♭ (+1)
05 ♯ (+1)	21 ♯	07 ♯	22 ♭	04 ♭ (+1)
02 ♭ (+1) (+1)	15 ♯	18 ♭	16 ♭	03 ♭ (+1)
04 ♭ (+1)	32 ♯	16 ♭	41 ♯	05 ♯ (+1)

VORBEREITUNG FÜR 5 SPIELER



38 +2 Piano	32 Drum	24 Keyboard	27 Drum	35 +1 Piano
35 +1 Piano	23 Keyboard	07 Trumpet	28 Drum	37 +1 Harp
02 +1 Violin	09 Trumpet	08 Trumpet	10 Trumpet	03 +1 Violin
05 +1 Violin	21 Flute	07 Trumpet	22 Flute	04 +1 Violin
02 +1 Violin	15 Flute	16 Flute	16 Flute	05 +1 Violin
04 +1 Violin	18 Trumpet	17 Flute	08 Trumpet	10 Trumpet

A B C D E

VORBEREITUNG FÜR 6 SPIELER



35 +1 Piano	32 Drum	24 Keyboard	26 Drum	37 +1 Harp
38 +2 Piano	23 Keyboard	07 Trumpet	28 Drum	35 +1 Piano
04 +1 Violin	09 Trumpet	08 Trumpet	10 Trumpet	05 +1 Violin
03 +1 Violin	21 Flute	07 Trumpet	22 Flute	02 +1 Violin
02 +1 Violin	15 Flute	16 Flute	16 Flute	03 +1 Violin
04 +1 Violin	18 Trumpet	17 Flute	08 Trumpet	10 Trumpet

A B C D E