



kommt, nicht laut angesagt wird.

- Für eine Verkürzung oder Verlängerung der Spieldauer kann vor Spielbeginn ein anderes Spielziel festgelegt werden (weniger oder mehr als 40 Punkte).
- Der Musikanant darf die erste gezogene Karte ablehnen; die zweite muß er dann aber annehmen.

Spielregel-Kurzfassung

Spielziel

Als erster 40 Punkte zu erreichen.

Spielvorbereitung

Alle Karten mischen und (verdeckt) in Kartenhalter legen. Einen Startspieler ermitteln, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielverlauf

Reihum vorderste Karte ziehen und den Mitspielern vorspielen.

Mehrmaliges Spielen (4-5mal) ist erlaubt, währenddessen raten alle anderen und rufen die vermuteten Titel laut aus.

Wer den richtigen Titel nennt, erhält 4 Punkte – und der Musiker in diesem Fall 2 Punkte.

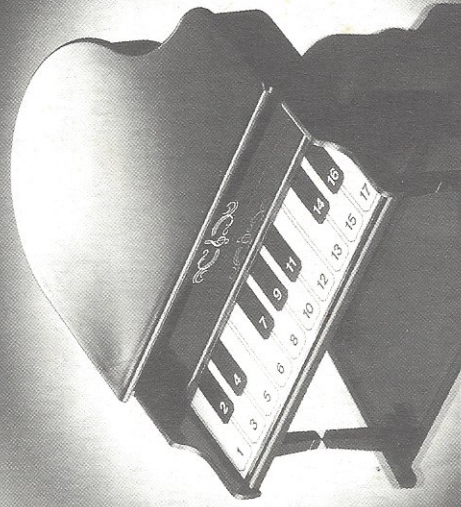
Wird der Titel auch nach mehrmaligem Spiel nicht erraten, nennt der Musiker ihn selbst. Dafür erhält er natürlich keine Punkte.

Spielende

Wer zuerst 40 oder mehr Punkte erreicht, beendet das Spiel und ist Sieger.



Siamo



Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Musikalisches Ratespiel

Spielerzahl: 3 – 6

Altersempfehlung: ab 12 Jahre

Spieldauer: ca. 60 Minuten

Können ○●○○○Glück



„Ja, mia san mit'm Radl da“ jedermann bekannt, so daß Ihnen möglicherweise bei einer Melodie andere Titel als der angegebene richtig erscheinen. In Zweifelsfällen muß sich daher die Gruppe einigen, ob der von einem Spieler genannte Titel eines gesuchten Liedes als richtig anerkannt wird oder nicht.

Hat ein Spieler den richtigen Liedtitel genannt, erhält er **4 Punkte** gutgeschrieben – und der Pianist immerhin noch **2**.

Errät aber auch nach mehrmaligem Spiel kein Mitspieler den Titel des Liedes, verkündet ihn der Musiker selbst. Hierfür bekommt er natürlich keine Punkte, allenfalls handelt er sich einige enttäuschte Buh-Rufe ein!

Die Karte wird anschließend – ob erraten oder nicht – wieder an das Ende des Kartenstapels gesteckt und der Flügel an den nächsten Spieler weitergereicht. Dieser zieht die vorderste Karte, platziert sie auf dem Notenständer des Flügels – und nach einigen lockernen Fingerübungen ertönt das nächste Lied ...

Spielende

Auf diese Weise verläuft das Spiel Runde für Runde, Lied für Lied und Note für Note, bis es einem Spieler gelingt, 40 oder mehr Punkte zu erlangen. Dieser Spieler beendet das Spiel und ist Sieger. Er darf sich fortan mit Stolz „Musicissimus“ nennen.

Varianten für erfahrene Musiker

– Um das Erraten zu erschweren, können Sie vereinbaren, daß die Musiksparte, aus der das Lied





Ein Spieler hat beispielsweise folgende Karte vor sich liegen:

Kinderlieder

1-3-5-6-8-8-8-10-6-13-10-8
8 8-6-6-6-5-5-5-3-5-3-5-3
3-1-5-8 8-6-6-6-6-5-5-5-3

Fuchs, du hast die Gans gestohlen

Er sagt nun laut „Kinderlied“ und spielt das Lied gemäß der Zahlennotation auf der Karte. Wenn niemand es erkennt (und das ist beim erstenmal meistens so), wiederholt der Spieler seine Darbietung, wobei er jetzt Melodie und Rhythmus sicher schon besser trifft. In vielen Fällen wird er das Stück auch noch ein drittes und viertes Mal spielen müssen – bis schließlich ein Mitspieler die Erleuchtung hat und den richtigen Namen laut ausruft.

Übrigens: Keine Angst vor falschen Titeln; man darf so lange Namen nennen, bis der zutreffende gefunden ist. Bei dieser Gelegenheit sei auch darauf hingewiesen, daß bei der Auswahl der Musikstücke nur Originaltitel Beachtung fanden. Viele dieser Stücke dienten aber – gerade in den letzten Jahrzehnten – als Grundlage zahlreicher anderer Lieder (so ist beispielsweise der im Spiel vorgestellte Evergreen „Gloryland“ bei uns als



Notenblatt zur Hand nimmt und virtuos mit ihrem Spiel beginnt.

Im weiteren Verlauf der Vorstellung haben übrigens sämtliche Teilnehmer dieser musikalischen Soiree ihre Fähigkeiten am Piano mehrmals unter Beweis stellen dürfen; die Fachwelt spricht noch heute ehrfürchtig von einem einzigartigen Ereignis der Musikgeschichte.

Spielziel

Reihum versucht jeder Spieler, eines der auf den Karten beschriebenen Lieder auf dem Flügel nachzuspielen. Der erste Mitspieler, der ein Musikstück erkennt, erhält dafür vier Punkte – und der erfolgreiche Pianist immerhin zwei. Gewonnen hat schließlich, wer als erster 40 Punkte sammeln konnte.

Spielmaterial

- 1 schwarzer Flügel (mit 3 Beinen)
- 312 Liedkarten (einschließl. Blankokarten)
- 1 Kartenhalter

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel müssen drei 1,5 Volt Mignon-Batterien in die Halterung an der Unterseite des Flügels eingefügt werden. Die 3 Füße werden mit den beiliegenden Filzstückchen beklebt und in die entsprechenden Löcher gesteckt.

Die 312 Liedkarten werden gemischt und mit der Rückseite nach vorne in den Kartenhalter gelegt. Hinweis: Einige der Karten sind auf der Vorder-





seite unbedruckt; hierauf können Sie selbst Lied-der notieren, die Sie gerne im Spiel hätten.

Ein Spieler nimmt sich Papier und Stift, um während des Spiels immer den aktuellen Punktestand notieren zu können.

Ein Startspieler wird ermittelt; er erhält als erster den Flügel. Danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

Und nun Ruhe im Publikum, der Künstler betritt die Bühne...

Die Liedkarten

Auf jeder Karte steht die Sparte (Kinderlied, Volkslied usw.) und der Titel eines Musikstücks sowie eine Zahlenreihe. Diese Zahlenreihe entspricht den Noten des zu spielenden Liedteils und kann auf den entsprechenden nummerierten Tasten des Flügels nachgespielt werden.

Die Abstände zwischen den einzelnen Zahlen bedeuten Pausen zwischen den entsprechenden Noten; größere Abstände sind dementsprechend auch längere Pausen. Sind zwei oder mehr Zahlen mit einem kleinen Strich verbunden, müssen sie schnell aufeinanderfolgend, also ohne Pause gespielt werden.

Die Zahlenfolge 4 5 6-7-8 9 10-11 müßte also beispielsweise folgendermaßen gespielt werden: daa daa dadadaa daaa dada.

Sollten die Spieler PIANO zum erstenmal spielen, empfiehlt es sich – vor dem eigentlichen Spielbeginn –, jeden Spielteilnehmer einmal die



ein oder andere Melodie anspielen und so das nötige Gefühl für die richtige Spielweise finden zu lassen.

Spielverlauf

Kommt ein Spieler an die Reihe, nimmt er die vorderste Karte aus dem Kartenhalter und plazierte sie – wie ein Notenblatt – auf dem Notenstander des Instruments.

Dabei sollte er darauf achten, daß niemand außer ihm die Vorderseite mit dem Liedtitel erkennen kann.

Der Spieler verkündet lediglich, welcher Sparte das Lied angehört, anschließend spielt er es auf dem Flügel vor. Alle Mitspieler sollten jetzt ihr Gehör strapazieren, denn sie müssen das Lied erkennen und möglichst als erster den richtigen Titel nennen (einfach laut ausrufen!).

In den meisten Fällen werden sich die Zuhörer schwer tun, das Lied auf Anhieb zu erraten – sei es, daß der Musiker sich in den Noten (= Zahlen) vertan hat, sei es, daß die Pausen falsch gesetzt und damit nicht im richtigen Rhythmus gespielt hat usw. Aus diesem Grund ist es **ausdrücklich erlaubt**, das Stück mehrmals hintereinander zu spielen, damit auch weniger begnadete Musiker eine Chance haben. Sonstige Hinweise („Es ist ein altes deutsches Volkslied, in dem ein gelber Wagen vorkommt!“ oder „Hans Albers hat es gesungen“ usw.) sind streng verboten.

Auch sollte während den kurzen Darbietungen **absolute Ruhe** herrschen.

