

Hajo Dücken CONCERTO GROSSO



Spieler: 3 - 6 Personen
Alter: ab 5 Jahren
Dauer: ca. 20 Minuten
Inhalt: 11 Hasenmusiker (11 Musiker, die je 10x vorhanden sind)
 1 Spielanleitung

Spielidee

Zu Beginn besitzen alle Spieler gleich viele Karten mit Hasenmusikern. Während des Spiels werden Karten einzeln in der Tischmitte aufgedeckt. Bei den meisten Hasenmusikern darf kein Spieler eine Reaktion zeigen. Doch bei einigen Musikern müssen die Spieler auf bestimmte Weise reagieren. Reagiert ein Spieler falsch, bekommt er neue Karten dazu. Wer als Erster alle sein Karten losgeworden ist, gehört zu den Gewinnern.

Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Überzählige Karten werden zurück in die Spielschachtel gelegt. Sie werden für diese Partie nicht benötigt. **Die Spieler schauen sich ihre Karten nicht an.** Sie legen die Karten als Stapel verdeckt vor sich auf den Tisch. Die Hände liegen neben dem eigenen Kartenstapel.



Spielbeginn bei drei Personen

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es weiter im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, nimmt die oberste Karte von **seinem** Stapel und legt sie verdeckt in die Mitte des Tisches. Dort deckt er die Karte sofort auf. Es erscheint einer von elf Musikern. Je nachdem, welcher Musiker zu sehen ist, müssen die Spieler gleich-zeitig auf eine bestimmte Weise reagieren.

Richtige Reaktionen:

Wenn einer der folgenden vier Hasenmusiker zu sehen ist, müssen alle Spieler eine bestimmte Aktion durchführen.



Beim Paukenspieler

müssen alle Spieler die Arme in die Luft strecken und sie wieder auf den Tisch legen.



Bei der Sängerin

müssen sich alle Spieler die Ohren zuhalten und die Hände wieder auf den Tisch legen.



Beim Beckenspieler

müssen alle Spieler in die Hände klatschen und sie wieder auf den Tisch legen.



Beim Dirigenten

müssen alle Spieler aufstehen und sich wieder hinsetzen.



Danach geht das Spiel weiter, indem der nächste Spieler die oberste Karte von **seinem** Stapel in der Tischmitte aufdeckt.

Ist einer der folgenden sieben Hasenmusiker zu sehen, dürfen die Spieler **keine** Aktion durchführen.



Hat kein Spieler reagiert, legt der nächste Spieler die oberste Karte von **seinem** Stapel in die Tischmitte und deckt sie dort auf. Eine neue Karte wird jeweils auf die alte Karte gelegt. Es entsteht ein Stapel aufgedeckter Karten.



Falsche Reaktionen:

Ein Spieler reagiert falsch, wenn er beim Musiker mit den Becken, beim Dirigenten, beim Paukenspieler oder bei der Sängerin nicht die geforderte Aktion durchführt.



Beispiele für falsche Reaktionen.

Ein Spieler reagiert **auch** falsch, wenn er bei den anderen sieben Musikern eine Aktion durchführt.



Beispiele für falsche Reaktionen bei den anderen sieben Musikern.

Wenn ein Spieler falsch reagiert, muss er alle Karten aus der Tischmitte zu sich nehmen und verdeckt unter den eigenen Kartenstapel schieben.



Reagieren mehrere Spieler falsch, wird der Stapel in der Mitte des Tisches gleichmäßig unter diesen Spielern aufgeteilt. Karten, die nicht gleichmäßig verteilt werden können, bleiben in der Tischmitte liegen. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Der Störenfried

Der erste Spieler, der keine Karten mehr vor sich liegen hat, darf stören. Das bedeutet, er darf bei dem Paukenspieler, bei der Sängerin, beim Musiker mit den Becken und bei dem Dirigenten bewusst die falschen Aktionen durchführen. Er kann sogar bei den Musikern, bei denen nicht reagiert werden darf, eine Aktion durchführen.

Lässt sich ein Spieler durch den Störenfried zu einer falschen Aktion hinreißen, muss der Spieler den Kartenstapel aus der Tischmitte zu sich nehmen. Zeigen mehrere Spieler eine falsche Aktion, wird der Stapel gleichmäßig unter diesen Spielern aufgeteilt. Können die Karten nicht gleichmäßig aufgeteilt werden, entscheidet der Störenfried, wer von diesen Spielern mehr Karten bekommt.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein zweiter Spieler keine Karten mehr besitzt. Wer bei Spielende die meisten Karten in seinem Stapel besitzt, hat verloren.

Verschärftes Concerto Grosso

Die Spieler können sich darauf einigen, während des Spiels die Reaktionen zu wechseln. So müssen sich beispielsweise ab sofort alle Spieler nicht mehr bei der Sängerin die Ohren zuhalten, sondern beim Paukenspieler. Oder die Spieler erfinden zu den anderen Hasenmusikern, bei denen bisher nicht reagiert werden durfte, völlig neue Aktionen. Zum Beispiel beim Klavier: Alle Spieler klopfen mit den Fingerkuppen auf die Tischplatte.