







ZUM SPIEL:

Musiknoten können in verschiedenen Erscheinungsformen auftreten, z.B. ein 'g'/sol':

im Violinschlüssel = 
 im Bassschlüssel = 
 als Buchstabe = 
 als Taste auf einer Klaviatur = 

Im NOTENPLAUSCH gibt es vier Karten-Typen: Violinschlüssel-Karten, Bassschlüssel-Karten, Buchstaben-Karten und Tasten-Karten. Von jedem Karten-Typen gibt es im Spiel 14 Karten (resp. 14 Töne im Umfang von zwei Oktaven).

Dazu kommen 12 Ereignis-Karten und 4 Leer-Karten (insgesamt 72 Karten).

Die Ereignis-Karten sind: Richtungswechsel, Pause, Stern, Freie Wahl, +2, -2.

SPIELANLEITUNG:

Jeder Spieler erhält 7 Karten. Die übrigen Karten werden – mit dem Bild nach unten – gestapelt hingelegt, nur die oberste Karte liegt aufgedeckt neben dem Stapel.

Es geht nun darum, die 7 Karten möglichst schnell wieder loszuwerden. Reihum darf jeder Spieler eine Karte ablegen, wenn:

- entweder die Karten-Typen dieselben sind (z.B. Tasten-Karte auf Tasten-Karte), oder
- wenn die Noten dieselben sind (z.B. ein Tasten-'g'/sol' auf ein Buchstaben-, ein Violinschlüssel- oder ein Bassschlüssel-'g'/sol').

Hat der Spieler keine passende Karte in der Hand, nimmt er eine vom Stapel. Wenn sie passt, darf er sie gleich legen; wenn nicht, nimmt er sie zu seinen anderen Karten.

Bevor jemand seine zweitletzte Karte ablegt, muss

er laut und deutlich 'Achtung!' rufen. Vergisst er es, so muss er zwei Karten aufnehmen. Wer zuerst alle seine Karten ablegen konnte, hat gewonnen, und das Spiel ist zu Ende. Die übrigen Spieler zählen die Punkte der Karten zusammen, welche sie noch in Händen halten: Die Ereignis-Karten zählen 20, alle anderen 10 Punkte. Wer noch am meisten Punkte hat, landet auf dem letzten Platz.

NOTENPLAUSCH

Idee: Gertrud Lenggenhager

Gestaltung: Beat Müller

© 1991 HBSNepomuk, CH-5001 Aarau

2011 assigned to Breitkopf & Härtel, Wiesbaden

ISBN 978-3-7651-9977-6, MN 9153

DIE EREIGNIS-KARTEN

Die Richtungswechselkarte:

Diese Karte bewirkt, dass sich die Richtung des Spiels ändert.

Die Pausenkarte:

Diese Karte bewirkt, dass der folgende Spieler übergangen wird.

Die Sternkarte:

Wer eine Karte mit einem Stern legt, darf auf diese Karte zusätzlich noch alle weiteren Karten mit der gleichen Note (auch verschiedene Karten-Typen) legen. Wenn er keine weiteren Karten mit der gleichen Note in den Händen hat, kann der folgende Spieler diesen Vorteil 'erben' oder normal weiterspielen. Wenn auf Sternkarten Ereignis-Karten mit Richtungswechsel, Pause oder Stern gelegt werden, muss nur das Ereignis der zuletzt abgelegten, obersten Karte erfüllt werden.



Die Freie-Wahlkarte:

Diese Karte darf immer gelegt werden. Der Spieler, welcher sie legt, fährt dann mit einer Karte seiner Wahl fort. Die Freie-Wahlkarte muss immer – auch am Schluss – noch gedeckt werden.

Die +2-Karte: Diese Karte darf immer gelegt werden. Der folgende Spieler muss dann zwei Karten vom Stapel aufnehmen und darf keine Karte ablegen. Der nächstfolgende Spieler fährt dann mit einer Karte seiner Wahl weiter.

Oder aber der Spieler, für welchen die +2-Karte gilt, besitzt eine -2-Karte. Dann kann er diese legen. Damit wird das Karten-Aufnehmen müssen aufgehoben: Er muss keine zwei Karten aufnehmen und darf mit einer Karte seiner Wahl weiterfahren. Oder aber der Spieler, für welchen die +2-Karte gilt, besitzt ebenfalls eine +2-Karte. Dann kann er diese legen und der folgende Spieler muss 4 Karten aufnehmen.

Die -2-Karte: Diese Karte darf immer gelegt werden. Sie berechtigt den Spieler, der sie legt, noch zwei weitere Karten, die zueinander passen (d.h. gleiche Karten-Typen oder gleiche Noten), abzulegen. Die -2-Karte kann auch dazu verwendet werden, eine +2-Karte abzuwenden (für zwei +2-Karten braucht es auch zwei -2-Karten!). Dann müssen keine zwei (resp. vier) Karten aufgenommen werden und man darf mit einer Karte seiner Wahl weiterfahren.

Eine -2-Karte, die ganz am Schluss gelegt wird, muss noch erfüllt werden; d.h. man muss möglicherweise nochmals Karten vom Stapel nehmen.

Die Leer-Karten:

Einfallsreiche Spieler können auf diesen Karten ihre eigenen Ideen ins Spiel einbringen.

Beispiel: Intervall-Karten (für Fortgeschrittene): Die vier leeren Karten werden mit einer 2 (für Sekunde), einer 3 (für Terz), einer 5 (für Quinte) und einer 7 (für Septime) beschriftet. Eine solche Karte darf dann immer gelegt werden. Liegt zum Beispiel ein 'g'/sol' und es legt jemand die Intervall-Karte '7', dann muss der nächste Spieler

eine Karte mit derjenigen Note legen, die eine Septime von 'g'/sol' entfernt ist: also entweder eine Karte mit einem 'a'/la' (Septime abwärts) oder mit einem 'f'/fa' (Septime aufwärts).

SPIELVARIANTEN:

Einfachere Variante: Es kann einer der vier Karten-Typen (z.B. Bassschlüssel-Karten) aus dem Spiel genommen werden.

Schwierigere Variante: Es muss immer gleiche Note auf gleiche Note gespielt werden (gleicher Karten-Typ auf gleichen Karten-Typen gilt hier nicht).

NOTENPLAUSCH kann auch als Quartett gespielt werden. Dann müssen die Freie-Wahl-, die +2- und die -2-Karten sowie die Leer-Karten aus dem Spiel genommen werden. Ein Quartett besteht z.B. aus vier 'c'/do': dem Violinschlüssel-, dem Bassschlüssel-, dem Buchstaben- und dem Tasten-'c'/do'. Es gibt insgesamt 14 Quartette.