

Little Amadeus[®]

MAESTRO

Spieler: 2 – 4 Personen

von Rudi Hoffmann

Alter: ab 7 Jahren

Dauer: ca. 45 Minuten

SPIELMATERIAL



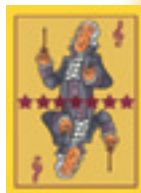
SPIELIDEE

Amadeus, seine Schwester Nannerl, der berühmte Joseph Haydn und der junge Beethoven erhalten von der Kaiserin den Auftrag, die Musik von Mozart aufzuführen. Die zehn Stücke stehen fest, aber es gibt noch kein Orchester.

Die Spieler müssen für jedes Musikstück die passenden Musiker finden. Zusätzlich braucht jedes Orchester einen Dirigenten. Für jeden Musiker und für jeden Dirigenten, der ein Musikstück aufführt gibt es Punkte. Bleiben jedoch am Ende des Spiels noch Musiker ohne Auftritt, erhält der Spieler, der diesen Musiker in seiner Agentur liegen hat, Minuspunkte. Wer die meisten Punkte erspielt, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

- Der Spielplan kommt in die Tischmitte.
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und eine Agentur (Amadeus - rot, Beethoven – gelb/orange, Haydn - schwarz und Nannerl - blau). Seine Figur stellt er auf das Startfeld, die Ablage legt er vor sich ab. Nicht gewählte Figuren und Ablagen kommen zurück in die Schachtel.
- Das Deviliuskärtchen wird neben den Spielplan in die Nähe des Startfeldes gelegt.
- Jeder Spieler erhält ein Dirigentenkärtchen.
- Alle übrigen Dirigenten-, Musiker- und Applauskärtchen werden verdeckt gemischt und danach mit der Rückseite nach oben in vier Stapel aufgeteilt. Jeder Stapel kommt an eine Ecke des Spielplans auf den Tisch.
- Jeder Spieler nimmt sich nun noch zwei Kärtchen von Stapeln seiner Wahl und legt sie zusammen mit dem Dirigenten auf je ein Feld in der unteren Reihe seiner Agentur.
- Sollten Applauskärtchen darunter sein, werden sie auf die Applausfelder auf den Spielplan gelegt. Es dürfen Ersatzkärtchen gezogen werden, damit jeder Spieler zu Spielbeginn drei Kärtchen auf seiner Ablage liegen hat.



Dirigenten-
kärtchen

SPIELABLAUF

Der Spieler, der am höchsten singen kann, beginnt. Danach folgen die Spieler im Uhrzeigersinn. Der Zug eines Spielers besteht aus zwei Aktionen:

1. **Der Spieler kann** beliebig viele Kärtchen auf dem Spielplan ablegen.
2. **Der Spieler muss** 1-3 Kärtchen von den Stapeln nachziehen. Wie viele Kärtchen er insgesamt ziehen will, muss der Spieler vorher laut ansagen. Von welchen Stapeln der Spieler die Kärtchen zieht, liegt in seiner Entscheidung, auch wie viele er von einem Stapel nimmt.

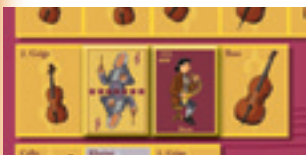
Achtung: Im folgenden Text der Regel werden die Instrumentalisten und der Dirigent immer als Musiker bezeichnet.

I. Aktion: Musiker auf den Spielplan legen

Diese Aktion kann der Spieler durchführen, muss dies aber nicht tun. Möchte er diese Aktion durchführen, legt er die Kärtchen in die Reihen mit den Musikstücken.

Der erste Musiker in einem Musikstück muss ein Dirigent sein. Für den Dirigenten gibt es kein eigenes Feld. Daher darf der Dirigent auf jedes Instrumentenfeld gelegt werden. Der Spieler, der am Zug ist, entscheidet, auf welches Instrument er den Dirigenten legt. In einem Musikstück darf immer nur ein Dirigent liegen.

Weitere Musiker in einem Musikstück müssen rechts oder links direkt benachbart angelegt werden. Zwischen einem schon gelegten Musiker und dem neuen Musiker darf keine Lücke entstehen. Jeder Musiker muss auf sein entsprechendes Instrumentenfeld gelegt werden. Auf diese Weise kann eine Reihe begonnen werden, eine Reihe fortgeführt oder vollendet werden.



Richtig



Falsch: Hier ist eine Lücke



Falsch: Hier fehlt der Dirigent

Achtung: Der Spieler darf Musiker in unterschiedliche Musikstücke legen. Er darf in einem Zug aber nur ein Musikstück vollenden.

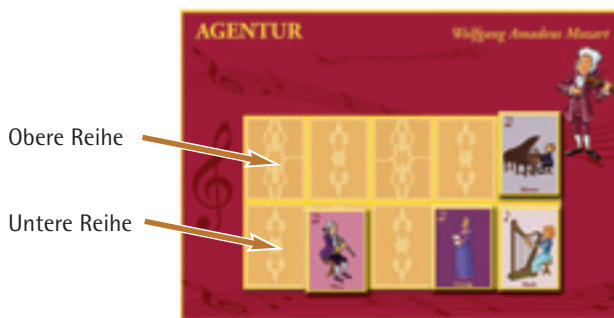
Normalerweise nimmt der Spieler die Kärtchen aus seiner eigenen Agentur. Er darf aber auch während seines Zuges beliebig viele Kärtchen aus Agenturen von Mitspielern nehmen und auf den Spielplan legen. **Aber nur aus der jeweils oberen Reihe einer fremden Agentur!** Musiker, die in der unteren Reihe fremder Agenturen liegen, dürfen nicht genommen werden.

2. Aktion: Der Spieler muss 1-3 Kärtchen nachziehen

Der Spieler **muss** in seinem Zug mindestens ein Kärtchen von einem Stapel nachziehen. Die gezogenen Musiker werden auf freie Felder der eigenen Agentur gelegt. Sind sie einmal abgelegt, dürfen sie innerhalb der Agentur nicht mehr verschoben werden. Der Spieler darf nicht mehr Kärtchen nachziehen, als er Platz auf seiner Agentur hat.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass die eigene Agentur voll ist, dann muss der gezogene Musiker aus dem Spiel genommen werden.

Achtung: Zieht der Spieler ein oder mehrere Applauskärtchen, kommen diese sofort offen auf die Applausfelder auf den Spielplan. **Ersatzkärtchen werden nicht nachgezogen.**



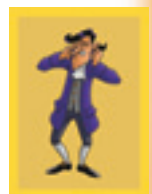
Die Agentur der Spieler

Jede Agentur hat insgesamt 10 Felder in zwei Reihen. Der Spieler kann sich entscheiden, ob er Musiker in die obere oder untere Reihe legt. Musiker, die in der oberen Reihe liegen, können von Mitspielern weggenommen werden. Wer Musiker aus fremden Agenturen nimmt, muss sie immer auf den Spielplan ablegen, niemals in die eigene Agentur.

Musiker in der unteren Reihe sind vor den Mitspielern geschützt.

Das Deviliuskärtchen

Belegt ein Spieler das letzte Feld eines Musikstücks, erhält er den Devilius und legt ihn offen vor sich ab. Sobald ein anderer Spieler ein Musikstück vollendet hat, erhält dieser den Devilius.



Die Wertung

Für jeden auf den Spielplan abgelegten Musiker (Dirigent oder Instrumentalist) erhält der Spieler einen Punkt. Die Spielfigur auf der Punkteskala wird entsprechend vorgezogen.

Wenn ein Spieler ein Musikstück beginnt und im gleichen Zug auch vollendet, erhält er für jeden gelegten Musiker dieser Reihe zwei Punkte.

Wer Devilus besitzt, erhält bei der Vollendung einer Reihe fünf Punkte Bonus.

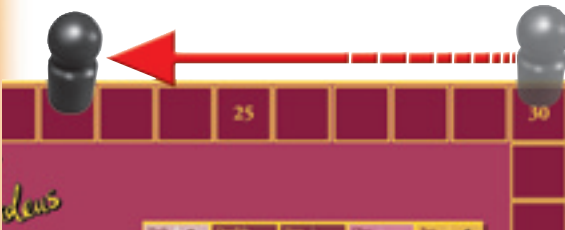
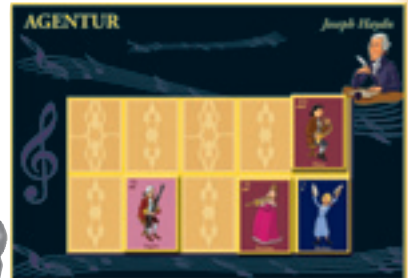
Beispiel: Nannerl besitzt Devilus und hat in dem Musikstück „Kontretanz in D-Dur“ zuerst eine Querflöte abgelegt und anschließend die Reihe „Klaviertrio in C-Dur“ – alle drei Felder – mit Dirigent, Klavier und Cello in einem Zug vollendet. Sie erhält einen Punkt für die Querflöte und $2 \times 3 = 6$ Punkte für das Klaviertrio. Da sie Devilus besitzt, erhält sie noch zusätzlich 5 Punkte Bonus. Nannerl darf mit ihrer Figur insgesamt 12 Felder vorziehen.

SPIELENDE

Es gibt 14 Applauskärtchen. Das Spiel endet sofort, sobald das letzte Applauskärtchen in die Applausreihe gelegt wird.

Jeder Spieler muss nun die Noten auf den Musikerkärtchen zusammenzählen, die noch auf seiner Agentur liegen. Für jede Note muss der Spieler ein Feld zurückziehen. Für einen Dirigenten muss der Spieler fünf Felder zurückziehen. Wessen Spielfigur danach auf der Punkteskala am weitesten vorne steht, gewinnt.

Beispiel: Haydn hat sich beim Spielende 30 Punkte erspielt. Doch er hat Musiker mit zusammen 8 Noten auf seiner Ablage liegen. Daher muss er 8 Felder zurückziehen und hat nun noch 22 Punkte.



Allgemeines

Die Noten auf den Kärtchen kennzeichnen die Häufigkeit der Musiker in den Musikreihen. Durch die Hintergrundfarbe der Kärtchen erkennt man die Zugehörigkeit zu einer Instrumentenfamilie. Alle Reihen sind Musikstücke von Wolfgang Amadeus Mozart in annähernd authentischer Instrumentierung. Wobei aus Gründen der Spielbalance nicht immer alle Instrumente aufgeführt wurden.

Variante: Wenn meist jüngere Spieler mitspielen, kann auf die Regel, dass keine Lücken in den Musikreihen entstehen dürfen, verzichtet werden. Dann wäre auch die mittlere Abbildung auf Seite 2 unten richtig.

DIE MAESTRO-CD MIT MOZARTS MUSIK



Dieses Spiel enthält als Bonus eine CD mit ganz viel Musik. Die CD dient der musikalischen Einstimmung auf das Spiel und soll zusätzlich den Kindern zum besseren Verständnis verhelfen, in Bezug auf die auf dem Spielbrett angegebenen Werke von Wolfgang Amadeus Mozart.

So können zum Beispiel die Kinder die Besetzung der Instrumente bei den einzelnen Stücken besser heraushören. Die CD hat drei Teile.

Mozart-CD-Teil 1

Jeder Musikreihe auf dem Spielbrett ist ein bestimmtes Werk Mozarts zugeordnet. Alle Stücke, von der 2er-Reihe (Violinsonate) bis zur 7er-Reihe (Waisenhausmesse), sind auf der CD als Hörbeispiele (Titel 1-10) wiederzufinden. Um den Kindern dabei zu helfen, haben wir aufgeschrieben, in welcher Sekunde welches Instrument besonders deutlich zu hören ist.

Das Heraushören geht manchmal leicht und manchmal fällt es ungeübten Ohren eher schwer. Um zum Beispiel alle Streicher voneinander zu unterscheiden, bietet das Spiel „Erkennst du die Instrumente“ auf www.little-amadeus.de eine gute zusätzliche Hilfe



Titel-Nr.	Titel	Instrument	Laufzeit
1	Violinsonate e-Moll, KV 304, 1. Satz Allegro	Geige	00:12 – 00:18
		Klavier	00:30 – 00:35
2	Divertimento Nr. 3 für Oboe, Fagott und Klarinette, KV 439c, 5. Satz Rondo- Allegro assai	Klarinette	00:10 – 00:15
		Fagott	00:26 – 00:29
		Oboe	00:30 – 00:37
3	Klaviertrio in C-Dur, KV 548, 3. Satz Allegro	Klavier	00:00 – 00:09
		Geige	00:09 – 00:19
		Cello	00:36 – 00:39
4	Menuett Nr. 3, KV 599	Horn	00:00 – 00:14
		2. Geige	00:28 – 00:41
		Trompete	00:42 – 00:55
		Bass	01:07
5	Serenade in G-Dur „Eine kleine Nachtmusik“, KV 525, 1. Satz Allegro	1. Geige	00:08 – 00:18
		Bratsche	00:20
		Bass	00:46
		Cello	00:53
		2. Geige	00:54
6	Konzert in C-Dur für Flöte, Harfe und Orchester, KV 299	Harfe	00:00 – 00:08
		Querflöte	00:10 – 00:15
		Horn + Oboe	00:24
		Bass	00:28
7	Kontretanz in D-Dur, KV 603	Trompete	00:00 – 00:04
		Becken	00:00 – 00:10
		Querflöte + Piccoloflöte	00:04 – 00:08
		Trommel	00:16 – 00:20

Titel-Nr. (Forts.)	Titel	Instrument	Laufzeit
8	Arie der Pamina „Ach, ich fühl's" aus „Die Zauberflöte", KV 620	2. Geige	00:00 – 00:08
		Gesang	00:03 – 00:40
		Bratsche	00:04 – 00:08
		Bass	00:10 – 00:14
		Fagott	00:19 – 00:24
		Querflöte	00:43 – 00:47
9	Ouvertüre aus „Die Hochzeit des Figaro", KV 492	Cello	00:00 – 00:07
		Klarinette	00:08 – 00:11
		1. Geige	00:11 – 00:14
		Pauke	00:38 – 00:48
		Triangel	00:43 – 00:48
		Bratsche	00:49 – 00:54
10	Waisenhausmesse „Agnus Dei", KV 139	Posaunen	00:00 – 00:04
		Gesang	00:06
		Pauke	00:09
		Tuba + Horn	00:20
		2. Geige	00:26

Mozart-CD-Teil 2

Besonders schöne Stücke aus den Hörbeispielen im Teil 1 werden im 2. Teil der CD in voller Länge ausgespielt.

11. Serenade in G-Dur „Eine kleine Nachtmusik" KV 525 1.Satz Allegro
12. Serenade in G-Dur „Eine kleine Nachtmusik" KV 525 2.Satz Romance Andante
13. Serenade in G-Dur „Eine kleine Nachtmusik" KV 525 3.Satz Menuetto
14. Serenade in G-Dur „Eine kleine Nachtmusik" KV 525 4.Satz Rondo
15. Klaviertrio in C-Dur KV 548 3.Satz Allegro
16. Violinsonate e-Moll KV 304 1.Satz Allegro
17. Violinsonate e-Moll KV 304 2.Satz Menuett
18. Arie der Pamina „Ach, ich fühl's" aus der Zauberflöte KV 620
19. Ouvertüre „Die Hochzeit des Figaro" KV 492



Mozart-CD-Teil 3

Der klassische Komponist Wolfgang Amadeus Mozart (1756-1791) hat weitaus mehr Werke geschrieben, als die auf dem MAESTRO-Spielbrett genannten Sonaten, Arien und Ouvertüren. Drei weitere Mozart-Stücke sind im 3. Teil der CD zu hören.

20. Fantasie f-Moll „Orgelstück für eine Uhr" KV 608 1.Satz Allegro
21. Hornkonzert in Es-Dur KV 417 3.Satz Rondo
22. Divertimento in F-Dur KV 138 1.Satz Allegro

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de



Little Amadeus®

Klassik für Kinder



Die schönsten Werke Mozarts und lustige Geschichten.
Mit dem **KLIPPKLAPP**-Spiel: zu jedem Musikstück das
entsprechende Stimmungsbild von Little Amadeus
finden

Little Amadeus präsentiert:
Mozart für Kinder



Ausgezeichnet mit dem
Echo Klassik 2007



GATEWAY4M
more *fun* music & media



Bettwäsche und Zubehör fürs Handy

Pumperl, Monti und andere Figuren aus der Little-Amadeus-Welt schmücken und schützen jedes Handy – als blinkender J-Straps Handyanhänger und als Handysocke. Gute Träume beschert die Little-Amadeus-Bettwäsche, mit Pumperl zum Ankuseln.

J-Straps Handyanhänger

Blinkt bei ankommenden Anrufen



Handy Schutzsocke

Auch für iPod und andere MP3 Player geeignet

trennwerk77



Bettwäsche "Schlafwandler"

Bettbezug: 135 x 200 cm
Kissenbezug: 80 x 60 cm



Bettwäsche "Little Amadeus und seine Freunde"

Bettbezug: 135 x 200 cm
Kissenbezug: 80 x 60 cm

