

# Little Amadeus

## MAESTRO

**Spieler:** 2 – 4 Personen

von Rudi Hoffmann

**Alter:** ab 7 Jahren

**Dauer:** ca. 45 Minuten

### SPIELMATERIAL



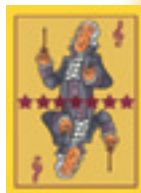
### SPIELIDEE

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.

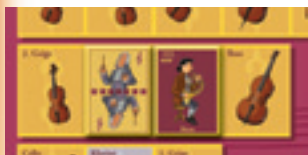
**Achtung:** Im folgenden Text der Regel werden die Instrumentalisten und der Dirigent immer als Musiker bezeichnet.

### 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.

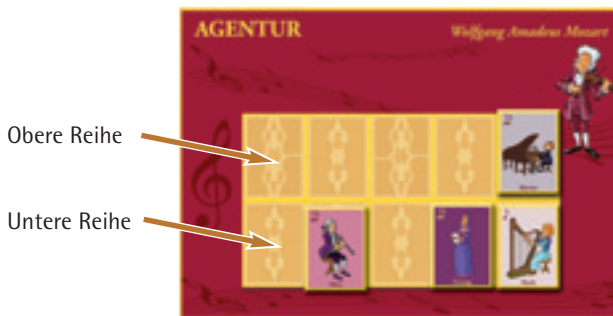
Normalerweise nimmt der Spieler die Kärtchen aus seiner eigenen Agentur. Er darf aber auch während seines Zuges beliebig viele Kärtchen aus Agenturen von Mitspielern nehmen und auf den Spielplan legen. **Aber nur aus der jeweils oberen Reihe einer fremden Agentur!** Musiker, die in der unteren Reihe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

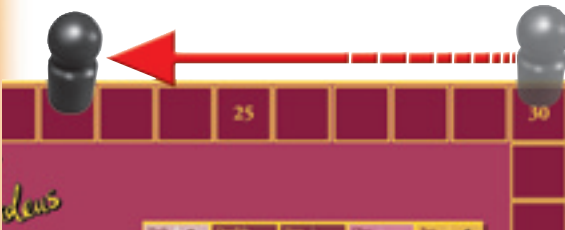
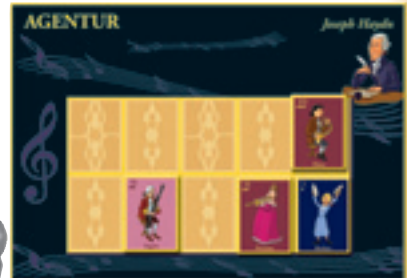
*Beispiel:* Nannerl besitzt Devilus und hat in dem Musikstück „Kontretanz in D-Dur“ zuerst eine Querflöte abgelegt und anschließend die Reihe „Klaviertrio in C-Dur“ – alle drei Felder – mit Dirigent, Klavier und Cello in einem Zug vollendet. Sie erhält einen Punkt für die Querflöte und  $2 \times 3 = 6$  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.