

KONTRAPUNKT UNO

SPIELABLAUF:

IN DIESEM SPIEL GEHT ES DARUM, *GEMEINSAM* SCHRITT FÜR SCHRITT EINE KONTRAPUNKT-STIMME ZU EINEM GEGEBENEN CANTUS FIRMUS ZU SETZEN.

DER CANTUS FIRMUS SOWIE EIN BLEISTIFT LIEGT IN DER MITTE DES SPIELKREISES FÜR JEDEN SICHT- UND GREIFBAR AUS. JEDE(R) TEILNEHMER*IN ERHÄLT NUN 8 AKTIONSKARTEN, DIE ZUVOR GEMISCHT WURDEN. PRO SPIELZUG HAT IMMER NUR EIN(E) SPIELER*IN DIE MÖGLICHKEIT, DIE KONTRAPUNKT-STIMME FORTZUFÜHREN. DIE ÜBRIGEN SPIELER ÜBERLEGEN JEDOCH, WELCHER IHRER KARTEN DEM/DER AKTIVEN SPIELER*IN HELFEN KÖNNTE. NACHDEM ALLE ÜBERLEGT HABEN, DARF MAN EINE KARTE VERDECKT AUF EINEN GEMEINSAMEN STAPEL LEGEN. DIE KARTEN WERDEN GLEICHZEITIG UMGEDREHT UND DIE/DER HAUPTSPIELER*IN WÄHLT NUN DIE PASSENDEN AKTIONEN AUS, INDEM DIESE KARTEN NEBENEINANDER GELEGT WERDEN (DABEI GIBT ES NUR DAS VERWENDUNGSMINIMUM VON EINER KARTE). NUN WIRD DIE KONTRAPUNKT-STIMME ENTSPRECHEND DER AUSGEWÄHLTEN AKTIONSKARTEN GESETZT. DIE NICHT VERWENDETEN KARTEN MÜSSEN VON DEN JEWEILIGEN SPIELERN WIEDER AUFGENOMMEN WERDEN, DIE VERWENDETEN KARTEN KOMMEN AUF EINEN GESONDERTEN STAPEL . ERLAUBT IST EINE LÄNGE VON MAX. 2 SEMIBREVIS HINTEREINANDER. NUN WECHSELT MAN IM UHRZEIGERSINN ZUM NÄCHSTEN CF-SPIELER. SIND ALLE ANFANGS AUSGETEILTEN AKTIONSKARTEN VERBRAUCHT, WERDEN DIESE NEU GEMISCHT UND WIEDER VERTEILT.

ZIEL IST ES EINERSEITS, *GEMEINSAM* EINEN WOHLKLINGENDEN KONTRAPUNKT ZU SCHREIBEN. ANDERERSEITS GEHT ES FÜR JEDE(N) *EINZELNEN* DARUM, SO SCHNELL WIE MÖGLICH DIE AKTIONSKARTEN LOSZUWERDEN. MAN SOLLTE ALSO BEI JEDEM SPIELZUG BESONDERS GUT MITDENKEN UND SICH STETS *KONSTRUKTIV* IN DEN TONSATZ-PROZESS MIT EINBINDEN!

DETAILS:

DIE AKTIONSKARTEN SIND TEILS SEHR FLEXIBEL HANDHABBAR. SO Z.B. „QUINTE“. DABEI KANN ES SICH SOWOHL UM EIN SIMULTANES, ALS AUCH SUKZESSIVES INTERVALL HANDELN.

IST EINE STELLE IM SATZ FEHLERHAFT, KANN JEDE(R) SPONTAN EINEN VERBESSERUNGSVORSCHLAG IN FORM EINER EIGENEN KARTE IN DIE MITTE LEGEN UND DIE VERBESSERUNG VORNEHMEN.

MINDESTENS 3 SPIELER*INNEN. VORERFAHRUNGEN IN RENAISSANCE-KONTRAPUNKT SIND NÖTIG.

MATERIAL: CF, AKTIONSKARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN (DAS AKTIONSKARTENBLATT SOLLTE MEHRMALS AUSGEDRUCKT UND ZERSCHNITTEN WERDEN. DAS MISCHEN DER KARTEN ERHÖHT DIE WAHRSCHEINLICHKEIT VON DOPPLUNGEN, DIE ABER FÜR DAS SPIEL KEINEN NENNENSWERTEN NACHTEIL BRINGEN. EMPFEHLUNG: 3X DRUCKEN.