

Hajo Dittken

CONCERTO GROSSO



2



9



16



23



30



Hasenmusik CONCERTO GROSSO



Spieler: 3 – 6 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 20 Minuten

Inhalt: 110 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 gleichzeitig 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.



Beim Beckenspieler

müssen alle Spieler in die Hände klatschen 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 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.



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MM



The Bunny CONCERTO GROSSO



Players:	3 - 6	Contents:	110 bunny musicians
Age:	8 +		(11 different musicians, each of them 10 times)
Duration:	app. 20 min.		1 set of rules

Idea of the Game

At the start of play all players have the same amount of bunny cards. During the game, cards are revealed one by one in the center of the gaming table. Most of the bunny musicians do not allow the players to perform any actions. However, some of them request a specific action. If a player performs the wrong actions, he will get more cards. The first player without any cards is one of the winners.

Start of Play

The deck is shuffled and each player receives the same amount of cards. Surplus cards are put back into the box, as they are not needed. **The players are not allowed to view their cards!** They put their decks face down in front of them, placing their hands beside the pile.



Start of play with 3 players

The Game

The youngest player starts, followed by the player to the left, in clockwise order. The active player draws the topmost card from **his** deck and places it face down in the center of the table. Then he turns the card over, thus revealing one of eleven different bunny musicians. Depending on the musician revealed all players have to perform a specific action simultaneously.



Correct Actions

If one of the following bunny musicians is revealed, all players have to perform the corresponding action:



The drummer

All players raise their arms and place them back on the table.



The cymbal player

All players clap their hands and place them back on the table.



The female singer

All players close their ears with their hands.
Then they place their hands back on the table.



The conductor

All players rise and sit down again.

Afterwards the next player reveals the topmost card from **his** deck and places it atop the already revealed cards in the center of the table.

If one of the following seven musicians is revealed, **no actions** are allowed.



When no player has performed any action, the next player draws the topmost card of **his** deck and places it on top of the cards in the middle of the table. A newly drawn card is always placed on top of the ones in the middle of the table, thus forming a pile of revealed cards.



Wrong Actions

An action is called wrong, when a player does **not** perform the specific action requested by the cymbal player, the conductor, the drummer or the female singer.



Examples of wrong actions

An action is **also** called wrong, when a player performs any of the four specific actions while one of the seven musicians, which do not allow an action, is revealed.



Examples of wrong actions with the other seven musicians

When a player performs a wrong action, he has to take all the cards in the center of the table. They are placed face down beneath his own deck.



If more than one player has performed wrong actions the cards in the center of the table are divided among them. Surplus cards go back to the center. The game continues in clockwise order.

The Troublemaker

The first player without any cards is allowed to cause trouble. That means he is allowed to perform any wrong actions when the cymbal player, the conductor, the drummer or the female singer are revealed. Even if one of the seven other musicians is played he can perform an action.

When another player performs a wrong action, because he was distracted by the troublemaker, he has to take all the cards from the center of the table. They are placed face down beneath his own deck. If more than one player has performed wrong actions the cards in the center are divided among them. In case of surplus cards the troublemaker decides, which player gets those cards.

End of the Game

The game ends when a second player has no more cards. The player with the most cards in his deck loses the game.



Do you have any questions? We are pleased to help you!
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MM



CONCERTO GROSSO



Pour: 3 - 6 joueurs **Contenu:** 110 cartes (11 différents lapins musiciens représentés 10 X)
dès: 8 ans
durée: 20 minutes env. 1 règle de jeu

But du Jeu

Au départ, tous les joueurs ont le même nombre de cartes (lapins musiciens). Durant le déroulement du jeu les cartes seront retournées les unes après les autres, au centre de la table. La plupart des cartes n'entraînent aucune réaction de la part des joueurs. Par contre lorsque certaines cartes seront retournées, les joueurs devront réagir. Si la réaction d'un joueur est fautive, il doit prendre une carte. Le premier joueur qui a pu se débarrasser de toutes ses cartes est déclaré vainqueur.

Préparation du jeu

Bien mélanger les cartes et en distribuer le même nombre à tous les joueurs. Les cartes en surplus seront mises de côté dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées durant cette partie. **Les joueurs ne peuvent pas regarder les cartes qu'ils ont**

reçues. Ils les placent, en pile, devant eux sur la table. Les joueurs placent une main de chaque côté de leur pile.



Commencement du jeu avec trois personnes

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence, ensuite on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est son tour, le joueur prend la première carte de sa pile et la place au centre de la table, face cachée. Puis, il retourne tout de suite la carte. Apparaît alors un des 11 lapins musiciens. Selon celui qui apparaît, les joueurs doivent ou ne doivent pas réagir !



Réactions correctes :

Lorsque l'un de ces musiciens apparaît, tous les joueurs doivent faire l'action suivante.



Le batteur

Tous les joueurs doivent lever les bras au ciel puis reposer les mains sur la table.



Le joueur de cymbales

Tous les joueur doivent taper dans leur mains puis les reposer sur la table.



La chanteuse

Tous les joueurs doivent se boucher les oreilles puis reposer leur mains sur la table.



Le chef d'orchestre

Tous les joueurs doivent se lever puis se rasseoir.

Ensuite, le jeu se poursuit : le joueur suivant prend une carte de sa pile, la place au centre de la table et la retourne.

Si un des 7 musiciens suivants apparaît, les joueurs ne doivent **rien** faire.



Si aucun joueur n'a réagi, le joueur suivant prend une carte de sa pile, la pose au centre de la table, la retourne, etc. Chaque nouvelle carte qui est placée au centre recouvre la carte précédente. Il se forme un pile de carte au centre de la table.



Réactions incorrectes

La réaction des joueurs est incorrecte lorsqu'ils ne font pas les actions prévues pour : le batteur, la chanteuse, le joueur de cymbales ou le chef d'orchestre.



Réaction incorrecte

La réaction est aussi incorrecte si un joueur fait un mouvement lorsque un des 7 autres musiciens apparaît.



Réaction aussi incorrecte

Lorsqu'un joueur réagit incorrectement, il doit ramasser toutes les cartes qui se trouvent au centre de la table et les poser, faces cachées, sous les cartes de sa pile qui est devant lui.



Si plusieurs joueurs ne réagissent pas correctement, on distribue équitablement les cartes qui sont au centre de la table, aux joueurs qui se sont trompés. Les cartes qui sont en surnombre sont laissées au centre de la table. Ensuite le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le perturbateur

Le premier joueur qui n'a plus de cartes dans sa pile devant lui peut perturber le jeu. C'est à dire qu'il peut réagir différemment lorsqu'un musicien est découvert pour induire en erreur les autres joueurs. Il peut aussi réagir lorsqu'un musicien pour lequel il ne faut pas bouger est découvert !

Si un joueur commet une erreur parce qu'il a fait comme le perturbateur, il doit ramasser les cartes qui sont au centre de la table. Si plusieurs joueurs se trompent à cause du perturbateur, on leur distribue les cartes qui sont au centre de la table, équitablement. Si il y a des cartes en trop, le perturbateur choisit le joueur à qui il en donnera en plus !

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque un deuxième joueur n'a plus de cartes devant lui. Le joueur qui a le plus de cartes encore devant lui à la fin du jeu a perdu.



Avez-vous des questions?

Alors appelez-nous, nous vous aiderons volontiers:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach

E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MM



The Dutch CONCERTO GROSSO



Spelers: 3 - 6 personen	Inhoud: 110 hazenmuzikanten
Leeftijd: vanaf 8 jaar	(11 muzikanten, die elk
Duur: ong. 20 minuten	10x aanwezig zijn)
	1 spelregelboekje

Spelidee

Aan het begin bezitten alle spelers evenveel kaarten met hazenmuzikanten. Tijdens het spel worden kaarten op het midden van de tafel een voor een omgedraaid. Bij de meeste muzikanten mag geen enkele speler reageren. Maar bij sommige muzikanten moeten de spelers op de voorgeschreven wijze reageren. Reageert een speler verkeerd, dan krijgt hij nieuwe kaarten. Wie als eerste al zijn kaarten kwijt is, behoort tot de winnaars.

Vorbereiding

De kaarten worden geschud en gelijkmatig aan de spelers uitgedeeld. Overblijvende kaarten worden in de speldoos gelegd. Deze worden in dit potje niet gebruikt. **De spelers mogen hun kaarten niet bekijken.** Ze leggen hun kaarten in gedekte

stapels voor zich op tafel. De spelers leggen hun handen naast de eigen kaartstapels.



Begin van het spel bij drie personen

Spelverloop

De jongste speler begint, daarna gaat het spel verder in de richting van de klok. Wie aan de beurt is, neemt de bovenste kaart van **zijn eigen** stapel en legt deze gedekt op het midden van de tafel. Daar draait hij de kaart meteen om. Een van de elf muzikanten komt tevoorschijn. Afhankelijk van het soort muzikant moeten de spelers gelijktijdig op een bepaalde manier reageren.



Juiste reacties:

Als een van de volgende vier muzikanten te zien is, moeten alle spelers een bepaalde handeling verrichten.



Bij de paukenspeler

moeten alle spelers hun armen in de lucht steken en ze daarna weer op tafel leggen.



Bij de bekkenspeler

moeten alle spelers in de handen klappen en ze daarna weer op tafel leggen.





Bij de zangeres

moeten alle spelers hun oren afdekken en hun handen weer op tafel leggen.



Bij de dirigent

moeten alle spelers opstaan en daarna weer gaan zitten.

Daarna gaat het spel verder. De volgende speler neemt de bovenste kaart van **zijn** stapel, legt deze op het midden van de tafel en draait de kaart meten om.

Als een van de volgende zeven muzikanten te zien is, mogen de spelers **geen** handelingen verrichten.



Als geen enkele speler heeft gereageerd, legt de volgende speler de bovenste kaart van **zijn** stapel op het midden van de tafel en draait de kaart meteen om. Een nieuwe kaart wordt steeds op de oude kaart gelegd. Zo ontstaat een stapel met omgedraaide kaarten.



Verkeerde reacties:

Een speler reageert verkeerd als hij bij de bekken-speler, de dirigent, de paukenspeler of de zangeres niet de vereiste handeling uitvoert.



Voorbeelden van verkeerde reacties.

Een speler reageert **ook** verkeerd als hij bij een van de andere zeven muzikanten een handeling verricht.



Voorbeelden van verkeerde reacties bij de andere zeven muzikanten.

Als een speler verkeerd reageert, moet hij alle kaarten van de stapel op het midden van de tafel nemen en deze gedekt onder zijn eigen kaartstapel schuiven.



Als meerdere spelers verkeerd reageren, wordt de stapel op het midden van de tafel gelijkmatig tussen deze spelers verdeeld. Kaarten die niet gelijkmatig verdeeld kunnen worden, blijven op het midden van de tafel liggen. Daarna gaat het spel verder in de richting van de klok.

De valsspeler

De speler, die als eerste geen kaarten voor zich heeft liggen, mag valsspelen. Dat betekent dat hij bij de paukenspeler, de zangeres, de bekkenspeler en de dirigent bewust de verkeerde handelingen mag verrichten. Hij mag zelfs bij de overige muzikanten, waarbij normaal niet gereageerd mag worden, een handeling verrichten.

Als een speler zich door de valsspeler laat verlokken tot een verkeerde reactie, dan moet deze speler de kaarten van de stapel op het midden van de tafel nemen. Als meerdere spelers verkeerd reageren, wordt de stapel gelijkmatig tussen deze spelers verdeeld. Als de kaarten niet gelijkmatig verdeeld kunnen worden, beslist de valsspeler wie van de spelers meer kaarten moet nemen.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als een tweede speler geen kaarten meer bezit. Wie aan het einde van het spel de meeste kaarten in zijn stapel bezit, heeft het spel verloren.



Heeft u nog vragen? Wij helpen u graag:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MM



CONCERTO GROSSO



Giocatori:	3 - 6 persone	Inhalt:	11 leprotti musicisti
Età:	a partire dai 8 anni		(11 musicisti presenti
Dauer:	ca. 20 minuti		rispettivamente 10 x)
			1 foglio di istruzioni
			per il gioco

Il gioco

All'inizio tutti i giocatori hanno lo stesso numero di carte con i leprotti musicisti. Durante il gioco vengono scoperte singole carte al centro del tavolo. Per la maggior parte dei musicisti i giocatori non devono fare nulla, tuttavia per alcuni musicisti i giocatori devono reagire con determinati gesti. Se un giocatore reagisce erroneamente riceve delle carte nuove. Vincono i primi che rimangono senza carte.

Preparazione del gioco

Mescolare bene le carte e distribuirle in numero eguale a tutti i giocatori. Le carte in eccesso vengono riposte nella custodia e non si usano per questa partita. **I giocatori non guardano le loro**

carte. Ognuno dispone il mazzo di carte davanti a sé sul tavolo. Le mani sono accanto al mazzo.



Inizio del gioco con tre persone.

Svolgimento del gioco

Si inizia con il giocatore più giovane e poi si prosegue in senso orario. Il giocatore di turno prende la carta in cima al suo mazzo e la dispone coperta al centro del tavolo. Quindi la scopre immediatamente: comparirà uno degli undici musicisti. A seconda di quale musicista si vede, i giocatori dovranno reagire in un determinato modo.



Reazioni esatte

Se si vede uno di questi quattro leprotti musicisti, tutti i giocatori devono reagire in un determinato modo.



Se compare il suonatore di timpano

tutti i giocatori devono alzare le braccia e poi riposare le mani sul tavolo.



Se compare il suonatore di piatti

tutti i giocatori devono battere le mani e poi riporle sul tavolo.



Se compare la cantante

tutti i giocatori devono tenersi le orecchie e poi riposare le mani sul tavolo.



Se compare il direttore d'orchestra

tutti i giocatori devono alzarsi e poi risidersi.

Quindi il gioco prosegue e il giocatore successivo scopre la carta in cima al **suo** mazzo e la dispone al centro del tavolo.

Se esce uno dei sette leprotti musicisti raffigurati qui sotto, i giocatori non devono fare **nulla**.



Se nessun giocatore fa nulla, il giocatore successivo prende la carta in cima al suo mazzo e la dispone scoperta al centro del tavolo. La carta nuova si mette sempre sulla carta precedente. Si forma così un mazzo di carte scoperte.



Reazioni errate

La reazione del giocatore è errata se all'uscita del suonatore di piatti, del direttore, del suonatore di timpano o della cantante non fa i gesti richiesti.



Esempi di reazioni errate

Un giocatore sbaglia **anche** quando fa qualcosa all'uscita degli altri sette musicisti.



Esempi di reazioni errate con gli altri sette musicisti.

Se un giocatore sbaglia, deve prendere tutte le carte dal centro del tavolo e nasconderle sotto il suo mazzo.



Se diversi giocatori sbagliano, il mazzo al centro del tavolo viene distribuito in equal misura tra questi giocatori. Le carte in eccesso rimangono al centro del tavolo. Poi si va avanti in senso orario.

Il guastafeste

Il primo giocatore che rimane senza carte può disturbare. Questo significa che quando compare il suonatore di timpano, la cantante, il suonatore di piatti e il direttore può fare apposta a fare i gesti sbagliati. Addirittura, quando escono i musicisti che non richiedono gesti, può fare apposta a fare gesti.

Se un giocatore si lascia confondere dal guastafeste e fa un gesto sbagliato, il giocatore deve prendere il mazzo di carte dal centro del tavolo. Se diversi giocatori fanno dei gesti sbagliati, il mazzo viene ripartito in egual misura tra questi giocatori. Se le carte non possono essere ripartite in egual misura, il guastafeste decide quale di questi giocatori prende più carte.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando un secondo giocatore rimane senza carte. Perde chi alla fine del gioco ha il maggior numero di carte nel suo mazzo.



Avete ancora domande? Vi aiutiamo volentieri!
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MM