

Spielanleitung

Spielprinzip

Ziel ist es, alle Handkarten loszubekommen. Gewonnen hat, wer zuerst keine Karte mehr auf der Hand hat. Gelegt wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Die Noten-Karten werden als Kanon abgelegt, die Spezialkarten (Aussetzen, Kartentauschen usw.) auf dem Ablagestapel. Pro Zug darf nur eine Karte gespielt werden. Welche Noten-Karte gelegt werden darf, bestimmen die Regeln anhand des zuvor gewählten Kanons (siehe unten). Die Spezialkarten sowie die Pausen-Karte dürfen immer gelegt werden (außer man setzt aus oder muss 1 Karte ziehen). Nach einer Pause kann eine beliebige Noten-Karten gelegt werden. Wer nicht legen kann, zieht eine Karte vom Nachziehstapel. Ist dieser leer, wird keine Karte mehr gezogen. Gewonnen hat, wer zuerst alle Handkarten losbekommt.

Spezialkarten



Der nächste Spieler zieht eine Karte vom Nachziehstapel, außer dieser legt ebenfalls eine +1 oder +2 Karte. Anschließend darf nicht abgelegt werden.



Der nächste Spieler zieht 2 Karten vom Nachziehstapel, außer er legt ebenfalls eine +1 oder +2 Karte. Anschließend darf nicht abgelegt werden.



Richtungswechsel: Nach legen dieser Karte wechselt die Spielrichtung.



Aussetzen: Der nächste Spieler darf keine Karten legen.



Karten tauschen: Der Spieler wählt eine Person, mit der er die Karten tauschen will. Der Spieler muss neben dieser mindestens eine Karte auf der Hand halten. Ist dies nicht der Fall, wird die Karte abgelegt und eine andere Karte vom Nachziehstapel gezogen. Ist dieser bereits leer, tauscht der Spieler mit einer anderen Person eine Karte, in dem er verdeckt eine Karte aus der Hand zieht.

Kanon-Regeln für die Noten-Karten

Der Pfeil nach oben, unten oder nach rechts bestimmt die Intervalle, die gelegt werden dürfen. Sind zwei Pfeile abgebildet, dürfen im Kanon mehrere hintereinandergelegt werden.

Kanon im Einklang (die zweite Stimme setzt einen Schlag später auf dem gleichen Ton ein):

↑ ↑ 3	Terz aufwärts
↑ 5	Quinte aufwärts
↓ ↓ 3	Terz abwärts
↓ 5	Quinte abwärts
→ 1	Prime

Kanon in der Oberoktave (die zweite Stimme setzt einen Schlag später eine Oktave höher ein):

↑ ↑ 3	Terz aufwärts
↑ 4	Quarte aufwärts
↓ ↓ 3	Terz abwärts
↓ 5	Quinte abwärts
→ 1	Prime

Kanon in der Unteroktave (die zweite Stimme setzt einen Schlag später eine Oktave tiefer ein):

↑ ↑ 3	Terz aufwärts
↑ 5	Quinte aufwärts
↓ ↓ 3	Terz abwärts
↓ 4	Quarte abwärts
→ 1	Prime

Kanon in der Oberquinte (die zweite Stimme setzt einen Schlag später eine Quinte höher ein):

↑ ↑ 3	Terz aufwärts
↑ 5	Quinte aufwärts
↓ ↓ 2	Sekunde abwärts
↓ 4	Quarte abwärts
→ 1	Prime

Kanon in der Unterquinte (die zweite Stimme setzt einen Schlag später eine Quinte tiefer ein):

↑ ↑ 2	Sekunde aufwärts
↑ 4	Quarte aufwärts
↓ ↓ 3	Terz abwärts
↓ 5	Quinte abwärts
→ 1	Prime

Kanon in der Oberquarte (die zweite Stimme setzt einen Schlag später eine Quarte höher ein):

↑ ↑ 2	Sekunde aufwärts
↑ 4	Quarte aufwärts
↓ ↓ 3	Terz abwärts
↓ 2	Sekunde abwärts
↓ 5	Quinte abwärts

Kanon in der Unterquarte (die zweite Stimme setzt einen Schlag später eine Quarte tiefer ein):

↑ ↑ 3	Terz aufwärts
↑ 5	Quinte aufwärts
↑ 2	Sekunde aufwärts
↓ ↓ 2	Sekunde abwärts
↓ 4	Quarte abwärts

Beispiel: Kanon in der Oberquarte

Der Spieler 1 legt den ersten Ton, ein c. Der zweite Spieler darf ein d (Sekunde aufwärts) oder ein f (Quarte aufwärts) legen, oder eine seiner Spezialkarten (Die Intervalle nach unten entfallen, da c schon der tiefste Ton im Hexachord ist). Spieler 2 entscheidet sich für das d. Spieler 3 hat nun die Auswahl zwischen einem e (Sekunde aufwärts), einem g (Quarte aufwärts) oder einem c (Sekunde abwärts). Spieler 3 entscheidet sich für das e. Spieler 1 kann keine Notenkarte legen und spielt die Spezialkarte „Aussetzen“. Spieler 2 setzt aus.