

Amadeus



Eulenspiele Design Group

STELLENBESCHREIBUNG

Wir erwarten höchstes Musikverständnis für die Zusammenstellung eines Festival Orchesters. Sie sollten in der Lage sein absolute Weltklasse Musiker*Innen so in das Orchester zu integrieren, das uns die Kritiker*Innen mit Lobhymnen überschütten. Darüber hinaus erwarten wir sicheren Umgang mit Investor*Innen aus den besten Kreisen. Ihre Wünsche und Vorstellungen gilt es ohne Zögern in die Orchesterplanung einzubeziehen, damit es zu keinen finanziellen Engpässe kommt. Wir weisen in aller Form darauf hin, dass Ihre Entlohnung ausschließlich Erfolgsabhängig sein wird.

SPIELÜBERSICHT

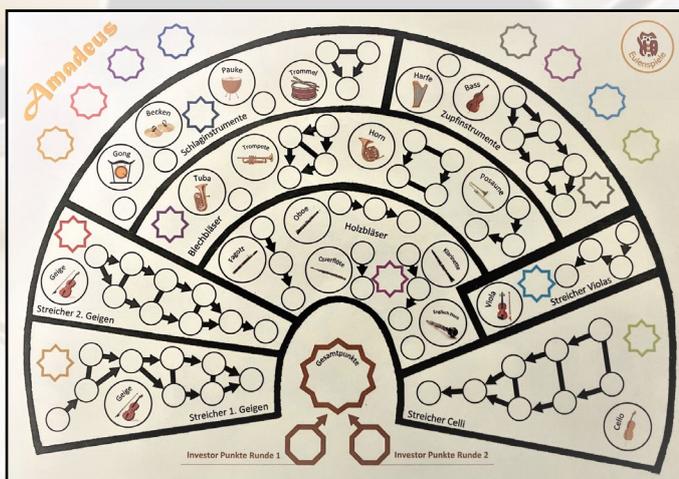
In Amadeus übernehmen ihr die Rolle einer Orchesterintendant*In auf deren Schultern die komplette Verantwortung für das Gelingen der diesjährigen Mozartfestspiele liegt.

In drei Spielrunden werden sich euch jeweils bis zu 18 Musiker*Innen vorstellen. Sie beherrschen vier Instrumente in unterschiedlicher Qualität. Es liegt dann an euch, mit welchem Instrument ihr die jeweilige Musiker*In besetzt.

Jede der drei Spielrunden wird durch den Besuch eines eurer Investor*Innen beendet. Die ersten beiden Investor*Innen werden euch mit zusätzlichen Kritikerpunkten belohnen, wenn ihr deren Wünschen bezüglich der Orchesterzusammensetzung nachkommt. Die Investor*In der 3. Runde kommt so knapp vor der Premiere, dass deren Besuch nur noch die Kritikerwertung (das Spielende) einläutet, jedoch selbst keine Kritikerpunkte mehr einbringt.

SPIELMATERIAL

Grundspiel



**Block mit 100 Orchesterplänen
(Spielplänen)**



**18 Spielkarten
9 Musiker
9 Musikerinnen
9 Investor*Innen**



1 Würfel

SPIELVORBEREITUNG

Für Amadeus gibt es eine Basisvariante und eine Expertenvariante. Wir werden euch zuerst die Basisvariante erklären. Für beide Varianten gibt es abschließend noch kleine Erweiterungen, durch die das Spiel abwechslungsreicher wird.

- Jede Spieler*In nimmt sich einen Orchesterplan und legt ihn vor sich ab.
- Jeder von euch benötigt einen Stift.
- Legt den Würfel bereit.
- Wer zuletzt klassische Musik gehört hat, wird als Startspieler*In bestimmt.
- Die Startspieler*In bereitet nun noch den Bewerbungsstapel für die erste Spielrunde vor.

BEWERBUNGSSTAPEL

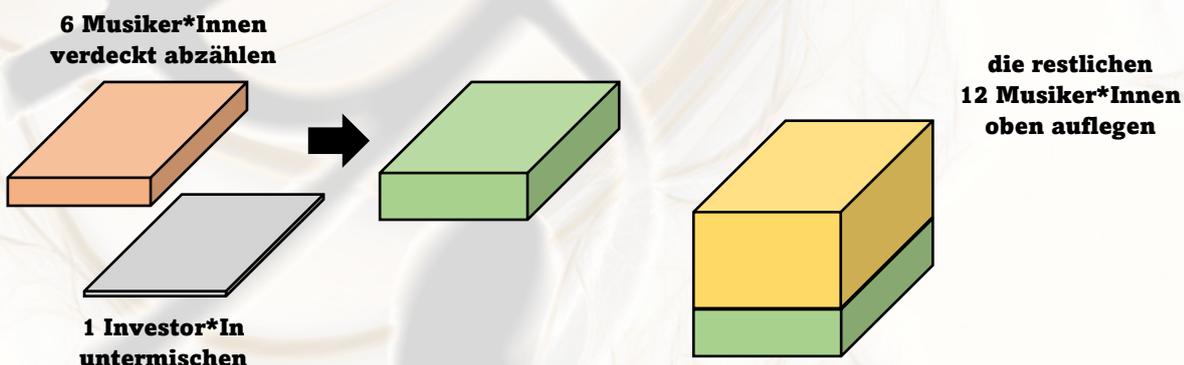
Für die Basisvariante werden die drei Investor*Innen mit einer 2 in der rechten Kartenecke aussortiert. Legt sie in die Spieleschachtel zurück, sie werden für die Basisvariante nicht benötigt. Die restlichen sechs Karten werden gemischt und 3 davongezogen. Diese 3 InvestorInnen werden euch in dieser Partie Amadeus besuchen. Die anderen 3 Karten könnt ihr auch in die Schachtel zurücklegen.

Die 3 gezogenen Karten werden nun nochmals gemischt und verdeckt in die Tischmitte gelegt. Nun mischt ihr die 18 Spielkarten und zählt 6 davon verdeckt ab. Weiterhin verdeckt nehmt ihr die obersten Investor*In die euch besuchen kommt und mischt sie unter die 6 Karten.

In euren ersten Partien Amadeus solltet ihr die 3 gezogenen InvestorInnen zuerst offen auslegen und genau lesen, was sie von eurem Orchester erwarten. Somit ist jedem von euch bekannt, welche InvestorInnen euch besuchen werden.

Später könnt ihr drei InvestorInnen verdeckt ziehen und die verbleibenden verdeckt ablegen. So wird es zwar zufälliger welche InvestorIn euch besucht, aber die Möglichkeiten richtig oder falsch im Aufbau seines Orchesters zu liegen werden entsprechend größer.

Um den Bewerbungsstapel für die erste Spielrunde abzuschließen, legt ihr die 6 Karten mit der untergemischten Investor*In als erstes verdeckt in die Tischmitte. Darauf kommen die restlichen 12 verdeckt gemischten Spielkarten. So ist sichergestellt, dass mindestens 12 Musiker*Innen bei euch vorsprechen, bevor die Investor*In aufgedeckt werden kann. Für die 2. und die 3. Spielrunde wird der Bewerbungsstapel auf die gleiche Weise vorbereitet. Als Investor*In verwendet ihr jeweils eine der zu Spielbeginn gezogenen Karten, die ihr verdeckt in die Tischmitte gelegt hattet.



SPIELABLAUF

Das Spiel wird über drei Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 12 bis 18 Zügen. In jedem Zug werden folgende Aktionen ausgeführt.

- ① **Eine Karte aufdecken**
- ② **Würfel werfen**
- ③ **Musiker*In platzieren**
- ④ **Wertung**

① EINE KARTE AUFDECKEN

Zu Beginn jedes Zuges wird die oberste Karte des Bewerbungstapels aufgedeckt. Ist die aufgedeckte Karte die Investor*In dieser Runden entfallen die Aktionen ② und ③ und ihr geht gleich zu Aktion ④ über.

② WÜRFEL WERFEN

Es wird immer Reihum, beginnend mit der Startspieler*In gewürfelt. Zur besseren Übersicht solltet ihr den Würfel dann neben den Bewerbungstapels legen.

③ MUSIKERIN PLATZIEREN

Jede Musiker*In beherrscht 4 Instrumente auf Orchesterniveau. Eines dieser Instrumente wird als Lieblingsinstrument der Musiker*In gewertet und erlaubt es dir zu dem Würfelergebnis einen Punkt hinzuzuzählen. Ein weiteres Instrument wird als das Schwächste dieser Musiker*In gewertet und du musst einen Punkt vom Würfelergebnis abziehen. Da ihr keine 0 eintragen dürft, darf das schwächste Instrument bei einer gewürfelten 1 nicht ausgewählt werden.

Aus der Kombination der vier Instrumente und des Würfelergebnisses (welches je nach gewähltem Instrument noch mit + oder - 1 modifiziert wird) kann die geschulte Intendant*In nun bestimmen, welchen Platz die Musiker*In in eurem Orchester erhält.

- ▶ **Soloinstrumente**
(Harfe, Becken, Pauke, Gong, englisch Horn und Tuba)

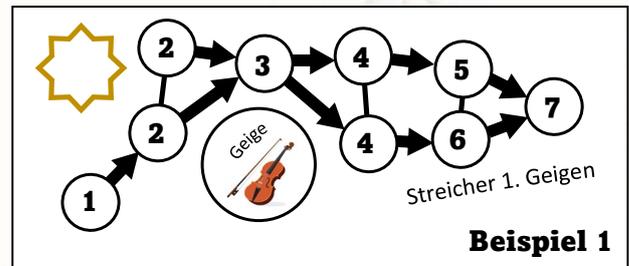
Diese Instrumente können im Laufe einer Partie nur genau 1x besetzt werden. Tragt hierfür die Zahl errechnete Zahl in das entsprechende Feld.

- ▶ **Gruppeninstrumente**
(dies sind alle Instrumente, die öfter besetzt werden können)

Viele Instrumente kommen in eurem Orchester mehrfach vor. Hier gilt es beim Platzieren die Übersicht zu behalten, da die qualifizierteste Musiker*In vorn beim Dirigenten sitzen muss. Je weiter eine Musiker*In vom Dirigenten entfernt ist, umso schlechter ist deren Leistung.

Beispiel 1

Wir haben euch hier eine korrekte Platzierung aller Musiker*Innen der 1. Geigen ausgefüllt.



Beispiel 1

Zwischen den einzelnen Sitzplätzen werden zweierlei Verbindungssymbole verwendet.

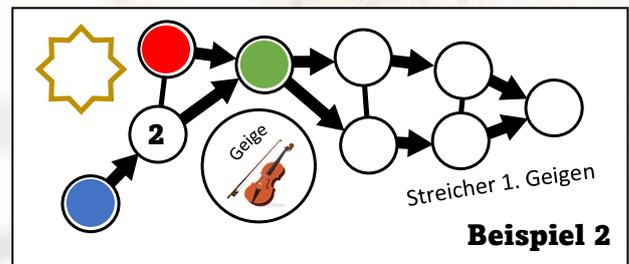
➔ Der Pfeil bedeutet, dass die folgende Zahl größer sein muss.
In der entgegengesetzten Richtung muss die Zahl somit kleiner sein.

▬ Die Linie gibt an, dass die folgende Zahl kleiner oder gleich sein darf.

Den 1. Sitzplatz in einer Instrumentengruppe darf immer frei gewählt werden. Jede weitere Musiker*In dieser Instrumentengruppe muss an die Erstplatzierte entsprechend den Verbindungssymbolen anschließen.

Beispiel 2

Wir haben die 1. Geigen mit einer 2 begonnen. Somit können die Plätze ●●● für die 2. Musiker*In verwendet werden. Regelkonform darf in ● nur eine 1 eingetragen werden, da entgegen der Pfeilrichtung die Zahl kleiner sein muss.



Beispiel 2

In das ● Feld hingegen darf eine 1 oder 2 eingetragen werden, da die Linie besagt, die neue Zahl muss kleiner oder gleich sein. Kommen wir nun zum ● Platz, hier kann man von 3 – 7 alle Zahlen eintragen, da sie jeweils größer als beide Pfeilrichtungen sind. Solltet ihr hier jedoch eine 7 eintragen könnt ihr die restlichen Plätze der 1. Geige nicht mehr besetzen, da regelkonform die nächste Zahl größer sein müsste und dies nicht mehr möglich ist.

Grundsätzlich habt ihr immer mehrere Möglichkeiten, aus denen ihr wählen könnt. Je weiter die Partie voranschreitet, umso mehr kann es jedoch vorkommen, dass eure Möglichkeiten eingeschränkt werden, da manche Instrumente nicht regelkonform besetzt werden können. In diesen Fällen gilt jedoch die Grundregel, wenn man eine Musiker*In platzieren kann (auch wenn dies bedeutet, dass man Sitzplätze verliert), muss man den Platz entsprechend besetzen.

Zum Ende der Partie kann es dazu kommen, dass man keines der 4 Instrumente einer Musiker*In korrekt platzieren kann. In diesem Fall darf man in diesem Zug nichts eintragen.

③ WERTUNG

Wird die Investor*In gezogen, findet in den ersten beiden Spielrunden eine Wertung der gezogenen Karte statt. In der 3. Spielrunde beendet das Ziehen der Investor*In das Spiel und es kommt zur abschließenden Kritikerwertung.

► Investor*In Wertung

In der Basisvariante gibt es 6 Investor*Innen die ihre ganz eigenen Ansichten vertreten, was ein Orchester einzigartig macht. Auf den Spielkarten sind die Wünsche zusammengefasst angegeben. Im Anhang stellen wir euch alle Geldgeber ausführlich vor und erklären was sie für Sonderwünsche an euer Orchester haben.

Je nach Investor*In erhaltet ihr in Runde 1 und 2 Kritikerpunkte. Diese tragt ihr in eurem Orchesterplan in die entsprechenden Felder ein.

► Kritiker*In Wertung

Wird in Runde 3 die Investor*In gezogen endet das Spiel. Nun zählt ihr, für jede der 8 Instrumentengruppen, die dort eingetragenen Zahlen zusammen. Dies entspricht der Gesamtfähigkeit eurer Musiker*Innen der jeweiligen Gruppe.

Die Instrumentengruppen sind:

Die 1. Geigen

Die Blechbläser

Die Zupfinstrumente

Die Violas

Die 2. Geigen

Die Schlaginstrumente

Die Holzbläser

Die Celli

In Beispiel 1 würden wir somit 34 Fähigkeitspunkte in den gelben Stern eintragen. Haben alle Spieler ihre 8 Werte ermittelt, werden die Kritikerpunkte vergeben.

Hierbei gilt:

- Der 1. Platz erhält 9 Kritikerpunkte
- Der 2. Platz erhält 7 Kritikerpunkte
- Der 3. Platz erhält 5 Kritikerpunkte
- Ab dem 4. Platz erhält jeder 3 Kritikerpunkte

Sollte es auf den Plätzen 1 und 2 einen Gleichstand der Fähigkeitspunkte geben, erhalten alle Intendant*Innen mit dem gleichen Wert, die gleichen Kritikerpunkte. Haben zwei oder mehr Intendant*Innen den 1. Platz belegt, entfällt der 2. Platz und der nächste kommt auf den 3. Platz. Sind zwei oder mehr Intendant*Innen auf dem 2. Platz gelandet, entfällt der 3. Platz und es gibt nur noch 4. Plätze.

Zählt nun die 8 Kritikerwertungen sowie die Kritikerpunkte der Investor*Innen zusammen. Das Orchester mit den meisten Kritikerpunkten gewinnt das Spiel.

EXPERTENVARIANTE

Die Expertenvariante wird, wie in der Basisvariante beschrieben gespielt. Einzig die InvestorInnen erhalten zuwachst von sehr eigenwilligen Zeitgenossen. Die neuen InvestorInnen haben alle ihr eigenes Gender Thema und stellen auch diesbezügliche Anforderungen. Um diese bei einer Inverstor*In Wertung erfüllen zu können, müsst ihr nun eure MusikerInnen mit zwei verschiedenen Farben eintragen. Bereits in der Basisvariante wird euch aufgefallen sein, dass es 9 Musikerinnen und 9 Musiker gibt, die man auch auf den Karten farblich unterscheiden kann. Verwendet nun eine Farbe für Musikerinnen und eine für Musiker und achtet beim Platzieren der Musiker*Innen darauf was die gewählte Investor*In von euch erwartet. In einer Partie solltet ihr eine der Inverstor*Innen mit der Nummer 2 im rechten Karteneck wählen und 2 aus der Basisvariante. Wer den Glücksfaktor noch mehr steigern möchte zieht aus allen 9 Inverstor*Innen zufällig 3 und lässt sich einfach überraschen wer da wohl zu Besuch kommt.

DIE INVESTORINNEN



J.P. Flinstery

Ein amerikanischer Öl Milliardär, der sich gern für jede Kamera in Szene setzt. Sein Markenzeichen sind extravaganten, sündhaft teuren Uhren, die er stets trägt. Aussehen und Preis sind ihm vollkommen egal, Hauptsache es handelt sich um ein Unikat. Für seine Wünsche bei der Besetzung der Orchesters heißt dies, dass für ihn einzig die Soloinstrumente zählen. Für jedes bei seinem Besuch besetzte Soloinstrument (Harfe, Becken, Pauke, Gong, Tuba und englisch Horn) erhält man 2 Kritikerpunkte.



Lee Sing Cau

Ihr gehört nicht nur eine der größten, sondern die größte Produktion von Computer Chips. Mit dieser Gelddruckmaschine kann sich Lee alle Wünsche erfüllen. Hierzu gehört auch die Liebe zur Geige. Sie besitzt einige der teuersten Exemplare, die ihr Dasein jedoch nur noch in luftdichten Vitrinen fristen und sicher nie wieder einen Ton von sich geben. Wenn Mrs. Cau euch besucht, wird kurzfristig entschieden (Würfelt 1x für die Entscheidung), ob sie eure 1. oder 2. Geigen mit 2 Kritikerpunkten belohnt.



Igor Krusternow

Genosse Krusternow ist einer der allseits bekannten russischen Oligarchen. Mit was er all sein Geld verdient hat, sollten wir an dieser Stelle nicht vertiefen. Es sei nur so viel erwähnt, sein Ausschlag auf einer Skala für kriminelle Energie sprengt die 100% in Windeseile. Für ihn zählen nur die „ehrlichen“ Besten. Daher belohnt er jede Musiker*In mit einer 6er Fähigkeit mit 2 Kritikerpunkten. Für die eigentlich besseren 7er hat er jedoch nichts übrig.



Scott Mc Prondy

Ein schottischer Graf, dessen Vermögen einer der edelsten Whiskysorten entspringt. Er ist als begeisterter, aber vollkommen untalentierte, Dudelsackspieler bekannt. Jedes Jahr Veranstalter er auf seiner Burg ein großes Dudelsackfestival, welches nach seiner eigenen Darbietung meist recht schnell zu Ende ist. Bei seinem Besuch wird auch kurzfristig entschieden, ob er 1 Kritikerpunkt für jeden Holz- oder Blechbläser vergibt.



Marie Crescentia Francisca de Paula

Sie trägt die Namen von Mozarts Schwester, hat aber sonst eben so wenig mit Musik zu tun, wie ihre milliardenfach verkaufte Pflegecreme etwas mit Bio zu tun hat. Aber egal, ihre Pflegeserie wird überall auf der Welt gekauft, daher ist ihr besonders wichtig, dass sich jeder am Erfolg des Orchesters beteiligt. Daher gewährt sie 2 Kritikerpunkte für jede Instrumentengattung, die bei ihrem Besuch schon mindestens eine Musiker*In vorweisen kann.



Sibbel Auribel

Geboren als Tochter eines französischen Bauern kennt sie das Leben am Existenzminimum aus eigener Erfahrung. Der Hof ihrer Eltern hatte nicht mal das nötigste abgeworfen. So zog es Sibbel nach Paris, wo sie sich in einen reichen Hotelier verliebte. Heute 30 Jahre später ist sie eine reiche Hoteliers Witwe und hat aber immer noch ein großes Herz für die aller ärmsten. Daher fördert sie auch jede Musiker*In mit 2 Kritikerpunkten, die nur eine Fähigkeit von 1 besitzen.



Helene von Hegenstein

Alter deutscher Adel, auch sie hat ihren Reichtum durch das Dahinscheiden ihres Mannes erhalten. Sie investiert gern und viel in künstlerische Projekte. Hierbei ist für sie einzig wichtig, dass der Gleichstellungsgedanke und somit die Frauenquote eingehalten wird. Wenn sie die Produktion besucht, jede Intendant*In für sich aus, welche Instrumentengattung Helene inspiziert. Ist in dieser Gruppe die Quote von Frauen und Männern gleich, belohnt sie dies mit 8 Kritikerpunkten.

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> 1. & 2. Geigen | <input type="checkbox"/> Violas & Cellos |
| <input type="checkbox"/> Zupfinstrumente | <input type="checkbox"/> Schlaginstrumente |
| <input type="checkbox"/> Blechbläser | <input type="checkbox"/> Holzbläser |



Hugo zu Hurtenstein

Ein österreichischer Stockfabrikant. Seine edlen Mahagoni Stöcke sind in fast jedem Adelshaus in Europa und darüber hinaus vertreten. Hierdurch ist er zu großem Ansehen und Reichtum gekommen. Hinter vorgehaltener Hand wird jedoch überall gewitzelt, dass er wohl einen seiner eigenen Stöcke verschluckt hat, da er stets ebenso herumstolziert. Da Stöcke seiner Meinung nach eine Männerdomäne sein sollten wird er auch nur Männer mit 2 Kritikerpunkten belohnen. Welche Instrumentengattung gewertet wird, würfelt jede Intendant*In selbst aus.



Estrell de la Zorka

Sie entstammt einer alten spanischen Winzerfamilie. Ihr ganzes Leben musste sie sich gegen 5 Brüder durchsetzen. Neben dem Stierkampf, der drei von ihnen das Leben kostete, gab es für den männlichen Teil der Familie nur halsbrecherische Hobbys. Die kleine Schwester war da immer nur im Weg und wurde beiseitegeschoben. Heute gehört ihr die Winzerei und sie gibt den Ton an. Bedingt durch ihre Geschichte wird sie bei ihrer Visite nur die Frauen mit 2 Kritikerpunkten versehen. Welche Instrumentengattung gewertet wird, würfelt jede Intendant*In selbst aus.