Concerto

Uwe Bursik

Zoë Gillies

Ihr alle seid berühmte Dirigenten und feiert Erfolge in den Konzertsälen auf der ganzen Welt. Doch wer von euch ist der Beste, der Berühmteste, der Größte von allen? Um das zu klären, habt ihr euch zu einem Wettstreit verabredet. Jeder von euch muss sich an den bekanntesten Stücken der Musikgeschichte versuchen und darf sich dabei keinen Fehler erlauben. Vorher müsst ihr euch aber ein Orchester zusammenstellen, das aus den Besten ihres Faches besteht. Doch vergesst nicht, große Künstler sind auch sehr sensibel, und jeder davon ist anders zu führen. Schafft ihr es, euch die passenden Figuren zu merken und im richtigen Moment mit eurem Dirigentenstab abzurufen? Wer wird der größte Maestro aller Zeiten?

Spielidee

Concerto ist ein Spiel, das von euch verlangt, euch Gesten zu merken, die ihr mit dem Dirigentenstab ausführen müsst, sogenannte Schlagfiguren. Wenn ihr ein neues Instrument in eurer Orchester aufnehmt, zieht ihr dazu eine Schlagfigur, die ihr euch merken müsst, um sie dann beim entsprechenden Einsatz in einem Stück korrekt auszuführen. Wenn ihr alle Schlagfiguren in der richtigen Reihenfolge ausführt, habt ihr das Stück erfolgreich aufgeführt und kassiert die Punkte. Am Ende gewinnt der Dirigent mit den meisten Punkten.

Vor dem ersten Spiel

Beklebt die 48 Holzsteine mit den entsprechenden Stickern für die Schlagfiguren (ein Sticker pro Holzstein).

Concerto kann in einer Standard-Variante oder in der Maestro-Variante gespielt werden, die weiter unten erklärt wird. Wenn dies eure erste Runde Concerto ist, solltet ihr die Standard-Variante wählen. Danach könnt ihr die Maestro-Variante hinzu nehmen, sie bringt mehr Abwechslung ins Spiel, fordert eure grauen Zellen aber auch umso mehr.

Bestandteile

1 Dirigentenstab
1 Spielbrett (als Notenblatt) mit der Siegpunktleiste und Spielhinweisen
4 Spielffiguren



48 Musikstückkarten in drei Schwierigkeitsstufen (leicht - grün, mittel - gelb, schwer - orange) aus verschiedenen Genres



24 Sonderkarten



72 Instrumentenkarten mit 9 verschiedenen Instrumenten



48 Holzsteine mit 6 verschiedenen Schlagfiguren



20 Dirigentenkarten für die Maestro-Variante

Ziel des Spiels

Das Spiel endet, wenn einer der Spieler auf der Siegpunktleiste das Ziel erreicht oder überschritten hat. Dieses Ziel ist je nach Spielerzahl unterschiedlich:

- 30 Siegpunkte bei 2 Spielern
- 25 Siegpunkte bei 3 Spielern
- 20 Siegpunkte bei 4 Spielern

Spielvorbereitung

Mischt den Stapel und mit den Instrumentenkarten und legt ihn in der Mitte verdeckt bereit. Zwei Karten deckt ihr auf und legt sie neben den Stapel. Das ist der allgemeine Stellenmarkt. Wenn beide Instrumente gleich sind, legt eines davon auf den Ablagestapel und zieht weiter, bis zwei verschiedene Instrumente dort liegen. Dies gilt immer, wenn ihr im Stellenmarkt neue Karten aufdeckt. Dort sollen immer zwei unterschiedliche Instrumente liegen.

Mischt auch die Sonderkarten und legt sie in der Mitte verdeckt als Stapel bereit.

Teilt die Musikstückkarten in die drei Schwierigkeitsstufen auf (grün, gelb und orange), mischt jeden dieser drei Stapel und legt ihn ebenfalls verdeckt in der Mitte bereit. Deckt von jedem Stapel das oberste Musikstück auf und legt es neben den Stapel.

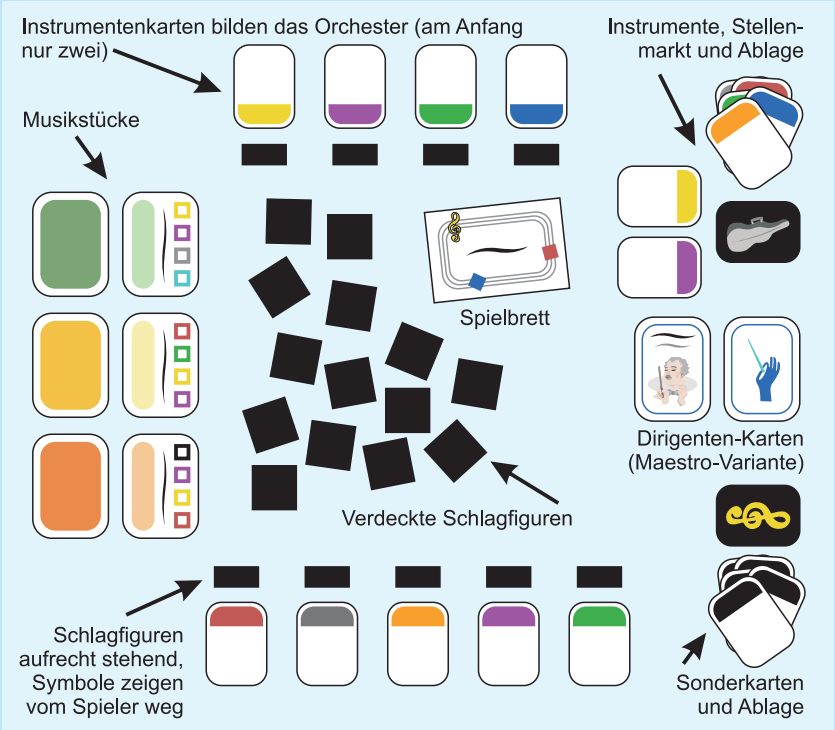
Legt die Holzsteine mit den Schlagfiguren mit der Motivseite nach unten in die Mitte des Tisches. Dann mischt diese kräftig durch.

Teilt jedem von euch fünf Instrumentenkarten und eine Sonderkarte von den Nachziehstapeln aus. Von den fünf Instrumentenkarten legt ihr zwei vor euch aus. Dies ist euer Start-Orchester. Verfahrt dabei wie weiter unten im Abschnitt „Eine Instrumentenkarte ins eigene Orchester legen“ beschrieben.

Jeder von euch wählt eine Spielfigur. Alle Figuren kommen auf dem Notenblatt (der Siegpunktleiste) auf das der Spielerzahl entsprechende Startfeld. Die Figuren ziehen dann in Richtung des Ziels, des großen Notenschlüssels. Wer diesen zuerst erreicht, hat gewonnen.

Der Spieler mit dem besten Taktgefühl beginnt das Spiel.

Spielaufbau (hier für zwei Spieler)



Spielablauf

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wenn ihr am Zug seid, habt ihr die Wahl zwischen diesen fünf Aktionen:

- eine Instrumentenkarte ins eigene Orchester legen
- eine Sonderkarte ausspielen
- Karten von der Hand austauschen
- ein offen liegendes Musikstück austauschen
- ein Musikstück dirigieren

Wichtig: Ihr dürft pro Zug immer nur genau eine Aktion ausführen!

Wenn euer Zug endet, zieht ihr wieder so viele Instrumentenkarten vom Stapel oder vom allgemeinen Stellenmarkt (oder auch von beidem) nach, dass ihr drei Instrumentenkarten auf der Hand haltet. Außerdem zieht ihr eine Sonderkarte nach, wenn ihr am Ende des Zuges keine mehr auf der Hand habt.

Füllt auch den allgemeinen Stellenmarkt wieder auf zwei Instrumente auf, soweit dies notwendig ist (aber erst wenn ihr alle Karten nachgezogen habt). Wenn ihr dabei doppelte Instrumente zieht, dann legt diese auf den Ablagestapel, bis wieder zwei verschiedene Instrumente im allgemeinen Stellenmarkt liegen.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sollte während des Spiels der Instrumenten- oder der Sonderkarten-Stapel aufgebraucht sein, dann mischt die abgelegten Karten einfach wieder neu. Genauso verfahrt ihr, wenn der Vorrat an Schlagfiguren aufgebraucht ist. Dies gilt nicht für die Musikstücke-Stapel.

Aktion: Eine Instrumentenkarte ins eigene Orchester legen

Wenn ihr am Zug seid, könnt ihr als eure Aktion eine Instrumentenkarte aus der eigenen Hand in euer Orchester legen. Dabei darf dieses Instrument noch nicht in eurem Orchester ausliegen. Bedenkt, dass manche Instrumente seltener sind als andere. Da es neun verschiedene Instrumente gibt, kann euer Orchester aus maximal neun Karten bestehen.

Das Orchester liegt als Ansammlung von Instrumentenkarten vor euch in einer Reihe aus. Neue Instrumentenkarten müssen dabei auf jeden Fall immer von rechts an die Reihe angelegt werden, ein Sortieren oder Umbauen der Karten eures Orchesters ist dabei nicht gestattet (sonst könnte man die Instrumente nach Schlagfiguren sortieren, was das Spiel zu sehr vereinfachen würde). Wenn der Platz nicht ausreicht oder sich durch das Abgeben von Karten (s.u.) Lücken bilden, dürft ihr die Karten nach links zusammenrücken, aber auf keinen Fall ihre Lage im Orchester verändern. Hinweis: Die Reihenfolge der Instrumente im Orchester muss nicht mit der Reihenfolge der Instrumente auf den Musikstücken übereinstimmen (s.u.), das Umsortieren ist einfach deshalb nicht gestattet, damit man das Orchester nicht „umordnen“ kann, um sich Schlagfiguren leichter merken zu können.

Jedes Mal, wenn ihr eine neue Instrumentenkarte in euer Orchester legt, zieht ihr einen Holzstein mit einer Schlagfigur. Schaut euch die Figur genau an und prägt sie euch gut ein. Anschließend stellt ihr den Holzstein aufrecht so hinter das neue Instrument, dass die Schlagfigur von euch weg zeigt und ihr sie nicht mehr sehen könnt. Eure Mitspieler sollten die Figur jedoch sehen können. Die Schlangenlinie auf der Figur gehört dabei immer nach unten.



Ab diesem Moment dürft ihr die Schlagfigur auf keinen Fall mehr anschauen, also weder den Holzstein nochmal umdrehen und ansehen, noch den Oberkörper so vorbeugen, dass ihr die Figur sehen könnt, noch beim Aufstehen in die entsprechende Richtung schauen.

Euer Gedächtnis ist also nun gefordert.

Aktion: Eine Sonderkarte ausspielen

Statt einer Instrumentenkarte könnt ihr euren Zug auch dazu nutzen, eine Sonderkarte auszuspielen. Die Aktion auf der Sonderkarte muss sofort ausgeführt werden. Wenn die Aktion nicht auszuführen ist, kann die Karte trotzdem gespielt werden, hat aber dann natürlich keine Wirkung.

Aktion: Karten von der Hand austauschen

Wenn ihr mit den Karten auf eurer Hand nicht zufrieden seid, könnt ihr in eurem Zug auch eine bis vier Karten (sowohl Instrumentenkarten als auch die Sonderkarte) von der Hand auf die entsprechenden Ablagestapel legen und eure Hand dann wieder vom Stapel mit den Sonderkarten, den Instrumentenkarten oder vom allgemeinen Stellenmarkt auf vier Karten auffüllen (drei Instrumente, eine Sonderkarte). Nach dem Tausch ist wie bei den anderen Aktionen auch euer Zug zu Ende.

Aktion: Ein offen liegendes Musikstück austauschen

Ihr habt auch die Möglichkeit, als Aktion in eurem Zug eines der drei offen liegenden Musikstücke unter den entsprechenden Stapel zu schieben und ein neues von diesem Stapel aufzudecken.

Aktion: Ein Musikstück dirigieren

Wenn ihr am Zug seid, könnt ihr euch auch dazu entschließen, das mühsam zusammengestellte Orchester für ein Musikstück zu dirigieren. Dazu wählt ihr eines der drei offen liegenden Musikstücke aus und gebt bekannt, dass ihr dieses nun aufführen werdet.

Hierzu sind auf jedem Musikstück die Symbole der entsprechenden Instrumente zu sehen, die für die Aufführung benötigt werden. Ihr könnt nur Musikstücke aufführen, wenn ihr alle notwendigen Instrumente in eurem Orchester zur Verfügung habt.

Um das Musikstück erfolgreich aufzuführen, müsst ihr nun die entsprechenden Instrumente in der richtigen (also der auf dem Musikstück dargestellten) Reihenfolge zum Einsatz bringen, indem ihr die korrekten Schlagfiguren der Reihe nach darstellt. Nochmal der Hinweis: die Reihenfolge der Instrumente auf dem Musikstück gibt nur die Reihenfolge vor, in der die Instrumente dirigiert werden müssen. Die Instrumente müssen dazu NICHT in dieser Reihenfolge in eurem Orchester liegen.



Es wird also ernst. Im Konzertsaal kehrt Ruhe ein. Ihr greift zum Dirigentenstab und klopft sanft auf das Pult (wenn ihr wollt). Dann hebt ihr den Stab und beginnt euer Werk.

Es ist hilfreich, wenn ihr beim Dirigieren kurz auf jedes Instrument zeigt, das nun als nächstes dran ist. Dann führt ihr die Schlagfigur durch. Diese muss nicht perfekt sein, aber so eindeutig, dass sie nicht mit anderen Figuren verwechselt werden kann. Die Mitspieler kontrollieren dabei, ob die geschlagene Figur für das geforderte Instrument korrekt ist. Wenn eine Figur unklar dargestellt wird, müssen die Mitspieler nachfragen, um die vom Dirigenten beabsichtigte Figur herauszufinden. Die Schlagfiguren werden weiter unten erklärt.

Es gibt nun zwei Möglichkeiten:

- Die Figur ist korrekt. Die Mitspieler belohnen das mit Applaus, Da-Capo-Rufen, freudigem Nicken oder anderen begeisterten Gesten und Kommentaren (oder völligem Desinteresse). Ihr fahrt nun fort mit dem nächsten Instrument.
- Die Figur ist falsch. Dann sollten die Mitspieler es euch mit lauten Buh-Rufen spüren lassen. Ihr habt es vergeigt.

Korrekt:

Wenn ihr alle Schlagfiguren richtig absolviert habt, dann war die Aufführung ein Erfolg. Ihr dürft das Musikstück in eure Sammlung legen. Zieht eure Figur auf der Siegpunktleiste um die entsprechende Anzahl Siegpunkte in Richtung des Ziels.

Anschließend müsst ihr leider ein Instrument aus eurem Orchester entfernen. Dies muss eines der Instrumente sein, die am großen Erfolg der Aufführung beteiligt waren. Die Musiker wurden von einem begeisterten Kollegen abgeworben. Legt Instrumentenkarte und Schlagfigur auf die entsprechenden Ablagestapel.

Falsch:

Habt ihr einen Fehler gemacht und euch die Buh-Rufe redlich verdient, dann dürft ihr leider keine Punkte sammeln. Die Musikstück-Karte wird aus dem Spiel genommen.

Leider müsst ihr euch dann auch von den Musikern trennen, die den verhängnisvollen Fehler mit verschuldet haben. Legt die Instrumentenkarte und die Schlagfigur, bei denen euer Fehler passiert ist, auf die entsprechenden Ablagestapel.

In beiden Fällen deckt ihr eine neue Musikstückkarte in der Schwierigkeit auf, die dem eben dirigierten Musikstück entspricht. Im Erfolgsfall solltet ihr dies tun, bevor ihr euch von einer Instrumentenkarte trennt, damit ihr besser beurteilen könnt, was nun auf dem Spielplan steht. Bei einer missglückten Aufführung ist dies egal, da ihr ja eh keine Wahl habt, welches Instrument ihr abgebt.

Das Spielende

Wer zuerst die erforderlichen Siegpunkte eingefahren und damit den großen Notenschlüssel auf der Siegpunktleiste erreicht hat, gewinnt das Spiel und darf sich zurecht größter Dirigent aller Zeiten nennen.

Für echte Experten – Die Maestro-Variante

Wenn euch die Standard-Variante von Concerto nicht mehr genug fordert und ihr jedes Musikstück im Schlaf dirigieren könnt, dann bringt die Dirigentenkarten ins Spiel und prüft euer Erinnerungsvermögen mit neuen Komplikationen.



Mischt die Dirigentenkarten und legt diese als verdeckten Stapel bereit. Zu Spielbeginn – und dann jedes Mal, nachdem ein Musikstück erfolgreich dirigiert wurde – zieht ihr die oberste Karte vom Dirigentenstapel und lest sie für alle vernehmlich vor. Nachdem alle den Kartentext gehört und verstanden haben, legt ihr die Karte mit der Rückseite nach oben neben den Dirigentenstapel, so dass der Text nicht mehr zu lesen ist. Dies ist nun die aktive Dirigentenkarte.

Die Dirigentenkarte beschreibt einen berühmten Maestro, der bei eurer Aufführung zu Gast ist. Jeder Maestro hat dabei seine speziellen Schrullen und Eigenheiten, auf die er Wert legt. Ihr müsst diese Eigenheiten im Gedächtnis behalten und bei der nächsten Aufführung eines Musikstückes berücksichtigen und befolgen, allerdings ohne dass ihr die Dirigentenkarte nochmal anschauen könnt.

Dabei gibt es Eigenheiten, die etwas beschreiben, was zu tun ist (z.B. „Spiele das Stück in umgekehrter Reihenfolge“). Diese gelten als erfüllt, wenn ihr sie beim Dirigieren des Stückes berücksichtigt und korrekt ausführt. Es gibt aber auch Eigenheiten, die eine Voraussetzung beschreiben (z.B. „Das nächste Stück muss vom jüngsten Spieler dirigiert werden“). Diese gelten als erfüllt, wenn die Voraussetzung eingehalten wurde (wenn also in diesem Beispiel das nächste Stück tatsächlich vom jüngsten Spieler dirigiert wurde).

Wenn ihr das aktuelle Stück erfolgreich dirigiert und dabei die Eigenheit der aktiven Dirigentenkarte eingehalten habt, dann erhaltet ihr dafür zwei zusätzliche Siegpunkte. Bei Nichterfüllen müsst ihr euch zwei Siegpunkte von den Siegpunkten des Musikstückes abziehen.

Anschließend wird eine neue Dirigentenkarte aufgedeckt, vorgelesen und umgedreht. Dies ist nun die neue aktive Dirigentenkarte. Sollte der Stapel mit den Dirigentenkarten aufgebraucht sein, wird ab diesem Zeitpunkt ohne Dirigenten weiter gespielt.

Solltet ihr das Stück allerdings nicht erfolgreich dirigiert haben, hat die Dirigentenkarte keinen Einfluss, es gibt weder Bonus noch Abzug. Die Dirigentenkarte bleibt weiter aktiv, bis ein Stück erfolgreich dirigiert wurde.

Manche Dirigentenkarten können eigentlich nicht bei allen Musikstücken ausgeführt werden (Beispiel: „Beginnt das Stück erst beim zweiten Instrument“, aber das gewählte Stück hat nur ein Instrument). In diesem Fall habt ihr Glück gehabt und könnt die Bonuspunkte ohne Mühe einstreichen. Ihr könnt die Anweisungen einer Dirigentenkarte auch bewusst ignorieren (z.B. wenn in obigem Beispiel nicht der jüngste Spieler das nächste Musikstück dirigiert). Dann dürft ihr trotzdem dirigieren, müsst aber die zwei Minuspunkte in Kauf nehmen.

Wenn sich Karten auf das Genre eines Musikstücks beziehen, dann ist damit die Überschrift der Musikstückkarte wie z.B. „Sinfonie“ oder „Kirche & Kantate“ gemeint.

Hinweis: Der dirigierende Spieler ist für die korrekte Ausführung der Anweisungen verantwortlich. Lasst im Zweifelsfall einfach euren gesunden Menschenverstand walten und stimmt euch dazu ab.

Mit dieser Variante benötigt ihr zum Gewinnen mehr Siegpunkte, nämlich:

- 40 Siegpunkte bei 2 Spielern
- 32 Siegpunkte bei 3 Spielern
- 26 Siegpunkte bei 4 Spielern

Dies ist auf dem Spielplan erkennbar durch die Startfelder mit dem zusätzlichen Dirigenten-Symbol.

Hinweise zu Sonderkarten

Abwerbung – Die getauschten Instrumente dürfen nach dem Tausch nicht doppelt im Orchester vorhanden sein.

Sabotage – Der Gegner darf die vertauschten Schlagfiguren beim Tausch nicht erneut ansehen.

Job-Sharing – Das ausgetauschte Instrument darf nach dem Tausch nicht doppelt im Orchester vorhanden sein. Wenn das in den Stellenmarkt gelegte Instrument dazu führt, dass dort zwei gleiche Instrumente liegen, dann wandert es auf den Ablagestapel und es wird so lange vom Instrumentenstapel nachgezogen, bis im Stellenmarkt zwei unterschiedliche Instrumente liegen.

Spielplan – Die Musikstücke von allen drei Stapeln müssen ausgetauscht werden. Es ist nicht gestattet, nur von einem oder zwei Stapeln neu zu ziehen.

Hinweise zu Dirigenten

Baniel Darendoim – Mit „Genre“ ist die Kategorie des Musikstückes gemeint, die als Überschrift auf der Karte steht (z.B. „Sinfonie“ oder „Kirche & Kantate“).

Mikkado Ruti – Es müssen nach dem Stück alle weiteren Instrumente im eigenen Orchester, die im Stück nicht vorgekommen sind, in beliebiger Reihenfolge dirigiert werden.

Rimon Sattle – Die vertauschten Schlagfiguren dürfen dabei nicht erneut angesehen werden.

Jarl Köhm, Burt Rasur, Beonard Lernstein – Wenn die erwähnten Instrumente oder Schlagfiguren nicht im Stück vorkommen, dann erhält man trotzdem die zwei Bonuspunkte.

Hikolaus Narnonfourt, Rierre Poulez – Wenn das Stück nur aus einem Instrument besteht, dann entfällt die Bedingung, man erhält aber trotzdem die zwei Bonuspunkte. Auch wenn man hier Schlagfiguren auslässt, müssen alle Instrumente für das Musikstück trotzdem im Orchester vorhanden sein.

Mitris Ditropoulos – Man darf auch dirigieren, wenn man kein Piano im Orchester hat, dann erhält man aber die zwei Minuspunkte.

Mustav Gahler – Man darf auch dirigieren, wenn man weniger als sechs Instrumente im Orchester hat, dann erhält man aber die zwei Minuspunkte.

Nent Kagano – Man darf auch dirigieren, wenn man nicht der jüngste Spieler ist, dann erhält man aber die zwei Minuspunkte.

Rubin Zehta – Man darf auch dirigieren, wenn im nächsten Stück weder Gesang noch Chor vorkommen, dann erhält man aber die zwei Minuspunkte.

Zu den Musikstücken

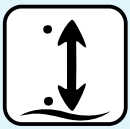
Die Musikstücke sind ein Querschnitt der berühmtesten und beliebtesten Kompositionen aus verschiedenen Bereichen und Genres. Die Instrumente, die in den Stücken in diesem Spiel vorkommen, sind immer nur eine Auswahl, die den Schwerpunkten der entsprechenden Werke entspricht. Sie erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Natürlich kommen z.B. in der Operette „Die Fledermaus“ auch Holzbläser zum Einsatz, aber um das Spiel abwechslungsreich zu gestalten, wurden hier und dort einige Instrumente weggelassen. Gleiches gilt für die Reihenfolge, in der die Instrumente in den Musikstücken zum Einsatz kommen.

Also bitte nicht zu streng sein ;-)

Häufigkeit der Instrumente

 Streicher	14 x im Spiel vorhanden
 Holzblasinstrumente	12 x im Spiel vorhanden
 Blechblasinstrumente	10 x im Spiel vorhanden
Sonstiges (Orgel, Harfe & Co)	7 x im Spiel vorhanden
 Perkussion	7 x im Spiel vorhanden
 Sologesang	7 x im Spiel vorhanden
 Klavier	6 x im Spiel vorhanden
 Chorgesang	6 x im Spiel vorhanden
 Gitarre	3 x im Spiel vorhanden

Die Schlagfiguren



Zeigt mit dem Stab von euch weg und bewegt ihn vertikal auf und ab.



Zeigt mit dem Stab von euch weg und bewegt ihn horizontal nach links und rechts.



Zeigt mit dem Stab von euch weg und bewegt ihn in einem Kreis (egal in welcher Richtung).



Zeigt mit dem Stab von euch weg und macht eine Stichbewegung (aber nicht in die Augen der Mitspieler).



Zeigt mit dem Stab von euch weg und bewegt ihn in Form eines X.



Zeigt mit dem Stab nach von euch weg, bewegt ihn nach rechts oben und dann schnell nach links unten (mit Schwung).

Danksagungen

Wir bedanken uns bei unseren fleißigen Helfern und engagierten Testern. Ohne euch wäre dieses Spiel nie aus dem Ei geschlüpft:

Nour Al Hassan, Carolin Alberti, Petra Alberti, Monika Amend, Sven Burgula, Gerlind Elsner, Lennart Elsner, Marleen Elsner, Ina Gesing, Justus Gesing, Moritz Gesing, Perrin Gillies, Annalena Großmann, Karin Großmann, Klaus-Martin Großmann, Sarah Jane Großmann, Heike Haas, Ute Haas, Beate Heinke, Dirk Horn, Josua, Ken, Daniela Korschil, Alex Krigkos, Sophie Krigkos, Maren Kucharnowsky, Sebastian Matthies, Sabine Matthies, Carmen Möller-Nickel, Manuela Morandell, Beate Müller, Beate Richter, Gaby Röth, Andrea Schertl, Lukas Schertl, Marc Schodrau, Nicole Schulz, Dietmar Schwarze, Harald Schweidler, Jan-Philipp Spengler, Uwe Staude, Nicole Stiehl

Ein besonderer Dank für die fantasievollen Grafiken geht an die wunderbare Zoë Gillies.

Ohne die unfassbar wertvolle Unterstützung, zahllose Tipps und Ratschläge und die freundschaftliche Zuneigung des grandiosen Till Meyer, seiner Traumfrau Dagmar Frei, seiner Kollegin Nicole Stiehl, seines Grafikfürsten Christian Opperer und seines Star-Producers Radek Zelenka hätte es dieses Erstlingswerk nie gegeben. Danke von Herzen. Und das nicht ohne den Hinweis auf einen ganz besonderen Spieleverlag:

spieltrieb (www.spiele-entwickler-spieltrieb.de)

Und schließlich hätte ich nie so weit kommen können ohne deine Liebe und dein Verständnis für all die Zeit, die dafür draufgegangen ist. Danke, Gerlind.

QR-Code-Link zur Concerto-Seite
(u.a. mit einer Erklärung per Video)

QR-Code-Link zur Spotify-Playlist
mit allen Musikstücken

Uwe Bursik — **Zoë Gillies**

0047-0001-01

2–4
30 min
8+

Made in EU
© 2018
Änderungen vorbehalten
Subject to change

SKELLIG GAMES
Parkweg 6
35452 Heuchelheim
Deutschland
www.skellig-games.de

1

SKELLIG GAMES