



COMPOMINO

ein Musikspiel für 1-4 Solisten

Copyright 1989 by Michael Denhoff, Bonn

COMPOMINO

ein Musikspiel für 1-4 Solisten

COMPOMINO ist ein Notenspiel aus 36 Einzelkarten mit musikalischen Motiven. Zusätzlich sind Zahlen von 1 bis 6 am Anfang und Ende jedes Motivs notiert, die jeweils identisch sind mit den Anfangs- bzw. Endnoten (1 = d, 2 = fis, 3 = b, 4 = a, 5 = cis, 6 = f).

Spielarten:

1. Wie beim Domino-Spiel werden die Karten verdeckt gemischt und zu einem Teil auf die *Solisten* verteilt. Der Rest wird, ebenfalls verdeckt, zum "Kaufen" beiseite gelegt. Wer das Spiel eröffnet, wird ausgelost (höchste Augenzahl beim Würfel o.ä.).

Der Reihe nach müssen die *Solisten* nun ihre Karten anlegen. Dies kann in beide Richtungen geschehen, jedoch muß die Endnote der einen Karte mit der Anfangsnote der darauffolgenden übereinstimmen. Hat ein *Solist* keine passende Karte mehr, so muß er aus den verdeckt liegenden Karten solange eine "kaufen", bis er eine passende gefunden hat.

Sollten alle verdeckten Karten "verkauft" sein, so wird derjenige *Solist*, der keine passende mehr hat, übergangen, bis die Spielreihe wieder an ihn kommt. Der *Solist*, der zuerst alle seine Karten angelegt hat oder die wenigsten übrig hat, hat gewonnen.

Sollte einer der *Solisten* sein Melodieinstrument zur Hand haben, kann er die entstandene "Composition" vorführen.

2. Nach dem Mischen erhält jeder *Solist* die gleiche Anzahl von Notenkarten und muß sie nun für sich so anlegen wie bei der ersten Spielart. Wer die meisten Karten hintereinanderlegen kann (das längste Stück "componiert" hat), ist Gewinner.

3. "Aleatorisches Komponieren": Mit zwei Würfeln wird die erste Motivkarte für den Beginn der "Composition" ermittelt, z.B. die Karte mit den Zahlen 1 - 6. Nun würfelt man mit einem Würfel, um die rechte Anschluß-

karte zu ermitteln. Die erreichte Augenzahl, z.B. 4, gibt an, daß nun die Karte 6 - 4 angelegt werden muß; 6 als Endziffer der vorherigen Karte, 4 als gewürfelte Ziffer. Dies wird so lange fortgesetzt, bis nach dieser Regel keine Spielkarte mehr angelegt werden kann. Das "aleatorische Komponieren" kann auch im Wettstreit von zwei bis vier *Solisten* geschehen, wobei der Reihe nach gewürfelt wird. Ist eine erwürfelte Motivkarte bereits in die "Composition" eines anderen *Solisten* eingearbeitet, muß der betreffende *Solist* warten, bis die Spielrunde wieder an ihn kommt.

4. (Nur für zwei Spieler) Zusätzlich werden zwei Würfel benötigt. Die Karten werden nach dem Mischen gleichmäßig verteilt und offen auf den Tisch gelegt. Ziel ist es, eine vollständige Sechserreihe zu bekommen: 6 Motive mit der gleichen Anfangnote (waagrecht) bzw. Endnote (senkrecht). Eine *Sonderreihe* ist die Diagonale: alle Karten, die mit der gleichen Note anfangen und aufhören.

Dabei sollten beide Spieler ihre Karten auf das Grundblatt mit der systematischen Anordnung der 36 Motive legen, um besser überblicken zu können, wieviele Karten für eine vollständige Reihe jeweils noch fehlen.

Nun würfelt man abwechselnd; die Zahlenkombination gibt an, welche Karte dem anderen Spieler entwendet werden darf, um sie in eine eigene Reihe einzufügen. Ist z.B. die Würfelkombination 2 und 4 gefallen, so kann entweder die Karte 2 - 4 (mit *fi*s beginnend, mit *a* endend) oder 4 - 2 (mit *a* beginnend, mit *fi*s endend) entwendet werden. Besitzt der Spieler die entsprechende Karte aber bereits selbst, war es ein vergeblicher Wurf. Bei gleichen Zahlen, z.B. 5 und 5, darf er sich die betreffende Karte beim Mitspieler holen und noch ein weiteres Mal würfeln.

Wer zuerst eine Reihe vollständig hat, eventuell sogar auch zwei Reihen, die sich kreuzen, ist Sieger einer Spielrunde und bekommt als Punktzahl die Summe aller auf seinen "Reihenkarten" notierten Ziffern. Die Diagonale (*Sonderreihe*) wird mit 100 Punkten angerechnet.

4a. Für diese Variante gibt es zusätzlich zwei Fermate-Karten ("Joker"). Der Fermate-Akkord ist aus allen 6 Anfangs- bzw. Endnoten der Notenmotive zusammengesetzt. Die beiden Fermate-Karten werden unter die Motivkarten gemischt, so daß beim gleichmäßigen Verteilen der Karten dem einen Spieler beide Fermate-Karten oder beiden jeweils eine zufällt. Fällt während des Spiels die Würfelkombination 1 - 1 oder 6 - 6, darf, falls der Spieler die betreffende Karte schon besitzt, dem anderen stattdessen eine Fermate-Karte entwendet werden.

Ziel dieser Spielvariante ist es, die Fermate-Karte an eine Sechserreihe anzulegen, um den Wert der Reihe zu verdoppeln. Eine Fermate-Karte kann schon vorübergehend, sobald fünf Karten für eine Reihe liegen, in diese an beliebiger Stelle eingefügt werden. Während des weiteren Spiels darf aus einer solchen Fermate-Reihe keine Karte mehr entwendet werden. Der Fermate-Inhaber muß aber versuchen, die Zahlenkombination zu erwürfeln, die vorläufig von der Fermate-Karte belegt ist, um die Fermate-Karte als siebte Karte an seine Sechserreihe anlegen zu können.

Sobald ein Spieler dies erreicht hat, ist das Spiel beendet. (Sollte der andere Spieler vorher ohne Fermate-Karte eine Sechserreihe komplett haben, ist das Spiel bereits hier beendet.) Gezählt werden die Siebener-Fermate-Reihen (doppelte Punktzahl) sowie gegebenenfalls eine Sechserreihe mit Fermate-Karte (normale Punktzahl).

COMPOMINO

als Konzertstück für ein Soloinstrument

Das Grundblatt mit der systematischen Anordnung der 36 Motive kann auch als Spielpartitur eines Solostückes für den Konzertvortrag genutzt werden. Nach der Spielregel, daß nur Motive aufeinanderfolgen dürfen, wenn die übergebundene Endnote mit der Anfangsnote des darauffolgenden Motives identisch ist (es gibt also stets 6 verschiedene Anschlußmöglichkeiten), kann ein *Solist* sich seine eigene Spielversion zurechtlegen oder improvisieren. Hierbei sind während eines solchen Stückes auch durchaus Wiederholungen einzelner Motive erlaubt und erwünscht, jedoch sollte man versuchen, daß alle Motive mindestens einmal vorkommen. Die dynamische Gestaltung ist dem *Solisten* freigestellt, sie sollte abwechslungsreich und interessant sein. Das Tempo darf, auch während des Stückes, zwischen ♩ ca. 40 und ♩ ca. 80 schwanken. Die Aufführungsdauer kann zwischen etwa 2 und 10 Minuten liegen.

Eine derartige "Konzert-Version" von COMPOMINO kann auf jedem Melodieinstrument (auch transponierende Instrumente wie etwa Klarinette und Englischhorn) oder einem Tasteninstrument mit zusätzlicher Oktavierung der einen Hand nach oben oder unten (auch Abstand von 2 oder 3 Oktaven) ausgeführt werden.

Beispiel (Vorschlag) einer möglichen, vorher zurechtgelegten Lesart als Beginn eines etwas längeren Solostückes mit Wiederholungen von Einzelmotiven: 3-4, 4-3, 3-4, 4-5, 5-3, 3-5, 5-4, 4-3, 3-1, 1-3, 3-6, 6-4, 4-2, 2-3, 3-4, 4-4, 4-1, 1-4, 4-4, 4-4, 4-6, 6-2, 2-4, usw.

COMPOMINO

100

27

33

39

45

51

57

The musical score for 'COMPOMINO' is presented in six systems, each with a starting measure number in a box on the left: 27, 33, 39, 45, 51, and 57. Each system contains six staves of music. The notation includes treble clefs, a key signature of one sharp (F#), and a 3/4 time signature. The music features a variety of rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and rests. Fingerings are indicated by numbers 1-5 above notes. Slurs and ties are used to connect notes across measures. Some measures contain triplets, indicated by a '3' over a bracket. The score is divided into measures by vertical bar lines, with some measures containing multiple staves. The overall structure is a continuous piece of music.

born, am 15. 1. 1925
Wladimir Alaluf