

Das Intervallspiel

(1980)

Es geht darum, die Reihe reiner Intervalle 1 2 3 4 5 6 8 9 10 12 15 16
C c g c' e' g' c'' d'' e'' g'' h'' c'''

aufzubauen, indem die Spieler reihum mit zwei Oktaederwürfeln Intervallproportionen zusammentragen. Die Zahlen werden zuvor der Reihe nach auf ein Blatt Papier geschrieben, und die Spieler markieren darauf die erwürfelten Zahlen bzw. Proportionen, indem sie sie jeweils mit einem individuellen Buntstift verklammern. Dabei dürfen die Intervallzahlen des Oktaederpaares gekürzt und erweitert werden.

An ein schon belegtes Intervall darf ohne weiteres angeschlossen, auch in dieses hineingegriffen oder es umfasst werden. Die Verdopplung eines schon erledigten Intervalls an seinem Ort ist hingegen verboten.

Würfelt ein Spieler zwei gleiche Zahlen, markiert er diese (falls sie nicht schon vergeben ist) mit einem kleinen Strich darunter. Falls sie vergeben ist, erweitert oder kürzt er zu jeder beliebigen anderen Zahl. Dann gibt er die Würfel weiter. An die von ihm besetzte Zahl darf niemand außer ihm anschließen.

Würfelt er zwei 7, geschieht nichts; er gibt den Würfel weiter. Würfelt er aber eine 7 und eine andere Zahl, so löscht er damit letztere und deren Verbindung aus, sofern diese schon vorher *von ihm* hergestellt wurde. (Durchstricheln der Klammer)

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Intervallzahlen irgendwie eingebunden sind. Sieger ist, wer die meisten Klammern aufzuweisen hat.

Variante: Die Intervallzahlen können auch eine Oktave erweitert werden. In dem Fall kommen die Zahlen 18, 20, 24, 25, 27, 28, 30 und 32 hinzu.

Das Konsonanzspiel

(2017)

Es geht darum, mit einem Oktaederwürfel und einem normalen Hexaederwürfel möglichst viele Konsonanzproportionen zwischen 1 und 32 (oder 1 und 16) zusammenzutragen. Konsonanzen sind alle Proportionen, die mit den Zahlen 1-8 außer 7 gebildet oder auf diese aus den Produkten gekürzt werden können (also z.B. auch $15:9 = 5:3$, aber nicht $15:8$ oder $9:8$).

Spielbeginner ist derjenige, der vorweg mit dem Oktaeder die einfachste Zahl erwürfelt (d.h. diejenige die aus den kleinsten Primfaktoren gebildet ist, Rangfolge: 1, 2, 4, 8, 3, 6, 5, 7).

Wer nun eine Konsonanz erwürfelt, schreibt diese Proportion verdeckt auf; sie gehört ihm. Würfelt ein anderer Spieler dieselben Zahlen, darf er sie sich nicht aneignen - sofern der Erstbesitzer "Veto!" ruft -, wohl aber (bis zur festgelegten Grenzzahl) die Proportion erweitern oder kürzen (z.B. aus einer $4:3$ eine $8:6$ oder $20:15$ machen), sofern nicht auch diese Zahlenproportion bereits vergeben ist. In diesem Fall muss er die Würfel weitergeben.

Würfelt ein Spieler eine Proportion, in der eine 7 vorkommt, so kann dies eine zerstörerische Wirkung für die auf dem Hexaeder mitgewürfelte Zahl haben, d.h. für eine mit dieser Zahl oder allen ihren Oktaven (Verdopplungen oder Halbierungen) verbundenen Proportion (z.B. bei 6 betrifft das auch die Zahlen 3, 12 und 24). Der Spieler kann diese Zerstörung aber von sich abwälzen, sofern er sich erinnert, dass ein bestimmter anderer Spieler sich diese Proportion bereits angeeignet hat. Er nennt ihm die genauen Proportionszahlen; dann muss der Angesprochene diese Proportion streichen. Irrt sich der Sprecher, muss er die Streichung bei sich selber vornehmen. Kommt die Zahl oder deren Oktaven (d.h. Verdopplungen oder Halbierungen) bei ihm bislang nicht vor oder macht der Spieler keinen Abwägungsversuch, gibt er die Würfel weiter.

Das Spiel endet, sobald alle möglichen sieben Zahlen samt deren Produkten (1, 2, 3, 4, 5, 6, 8; 9, 10, 12, 15, 16; 18, 20, 24, 25, 27, 30, 32) in irgendeiner Proportion eingebunden sind.

Man kann das Spiel lehrreicher gestalten, wenn man jede Proportion mit ihrem Intervallnamen benennt, noch besser wenn man sie singt oder eine weitere Person sie auf dem Klavier anschlägt (1=C... 32=c''').

Das Vereinfachungsspiel

(2017)

In diesem Spiel geht es darum, möglichst einfache Proportionen zu erwürfeln (solche, die möglichst kleine Zahlen verwenden) bzw. die erwürfelten komplizierteren zu möglichst wenigen einfachen zusammenzubauen.

Wer mit einem Dodekaeder die einfachste Zahl würfelt, fängt an. (Rangfolge: 1, 2, 4, 8, 3, 6, 9, 12, 5, 10, 7, 11)

Man erwürfelt mit zwei Dodekaedern reihum Proportionen, die jeder für sich verdeckt aufschreibt und, wenn möglich, kürzt (z.B. 12:10 zu 6:5). Wenn die Reihe wieder an einem ist und man eine neue Proportion erwürfelt, schreibt man diese ebenfalls auf und kann sie entweder stehen lassen oder mit der vorigen zu einer einfacheren Proportion verrechnen. (Z.B. hat man zuerst die Proportion 4:3 gewürfelt, danach 9:8; man ergänzt beide Proportionen (indem man sie multipliziert): $4/3 \times 9/8 = 36/24 = 3/2$ (Quarte + große Sekunde = Quinte). Oder man hat 11:10 gewürfelt, danach 11:8, man zieht erste von letzterer ab (indem man mit dem Kehrwert multipliziert): $11/8 \times 10/11 = 110/88 = 5/4$.)

Eine aufgeschriebene Proportion darf nicht mehrmals verrechnet werden. Eine verrechnete darf aber wiederum verrechnet werden. Hat man zwei gleiche Proportionen, kann man die eine von der anderen abziehen und 0 aufschreiben.

Nach sechs Runden, darf man passen, d.h. hier aufhören (wenn man glaubt, eine optimale Einfachheit zu haben). Die anderen Spieler dürfen dann (nach dem ersten Aufhörenden) noch maximal drei Runden weiterspielen, um ihre Proportionen zu vereinfachen.

Die Auswertung erfolgt so, dass man aus seinen Proportionen (die man nicht mehr zu einfacheren verrechnen kann) die jeweils höhere Zahl summiert (z.B. bei 3:2, 8:5 und 11:8 rechnet man $3+8+11=22$). Wer die kleinste Summe hat, ist Sieger.

Das Kompositionsspiel

(1980 / 2017)

Jeder Spieler bekommt ein Notenblatt, auf dem er für sich einen Anfangston mit einem bestimmten rhythmischen Wert festlegt. Beides entspricht der Würfelzahl 1. Man würfelt mit zwei normalen Hexaederwürfeln, von denen man einen als Tonhöhe (melodisch-horizontal oder harmonisch-vertikal), den anderen als Tondauer (rhythmisch) interpretieren soll. Man kann auch nach Belieben auf die harmonische Dimension verzichten.

Die Würfel gehen reihum. Die erwürfelten Zahlen beziehen sich immer auf bereits Vorhandenes und bilden so Rhythmus und Melodie, eventuell auch Harmonie. Die Zahlen sind entweder linear oder proportional interpretierbar, d.h. melodisch/harmonisch:

1 = Prime, 2 = jede Art von Sekunde, 3 = jede Art von Terz, 4 = jede Art von Quarte, 5 = jede Art von Quinte, 6 = jede Art von Sexte

oder: 1 = Prime, 2 = Oktave, 3 = reine Quinte, 4 = reine Quarte, 5 = gr. Terz, 6 = kl. Terz

Ist der Ausgangston z.B. c' und die gewürfelte Zahl ist 4, kann der zweite Ton in melodischer/harmonischer Auswertung f' oder g sein (auch fes' oder fis' und gis oder ges) (linear) oder auch c''' oder C (Schwingungs- bzw. Saitenproportion 1:4 bzw 1/4).

Bei rhythmischer Auswertung ist entweder abermals eine proportionale Anwendung möglich - d.h. die gewürfelte Zahl setzt sich in einen proportional vergrößerten oder verkleinerten Wert zum Bezugston - oder der Bezugston wird entsprechend der gewürfelten Zahl im Weiteren auf der durch den anderen Würfel bestimmten Tonhöhe vervielfacht oder entsprechend unterteilt (bis zur Sextole).

Ziel ist es, eine möglichst schöne, d.h. organisch wirkende Komposition zu erstellen. (Man sollte dabei aber nicht bei jedem Wurf zu lange herumklügeln, sondern mehr der Spontaneität vertrauen.) Die Qualitätsunterschiede werden dabei relativ ausfallen, so dass es einen absoluten Sieger nicht gibt. Vielmehr ist das Spiel eine gemeinsame (oder auch einsame) Vertiefung in die Grundlagen der musikalischen Kombinatorik und zugleich eine Übung zur Musiktheorie und zum musikalischen Hören. Für das Ende des Spiels wird einfach eine Höchstdauer oder eine Anzahl der Würfe festgelegt und die Kompositionen werden anschließend möglichst am Klavier oder anderswie vorgespielt.

Variante: Für alle Spieler gilt immer derselbe Wurf, der aber jeweils (nach den genannten Regeln) individuell interpretiert werden kann.