

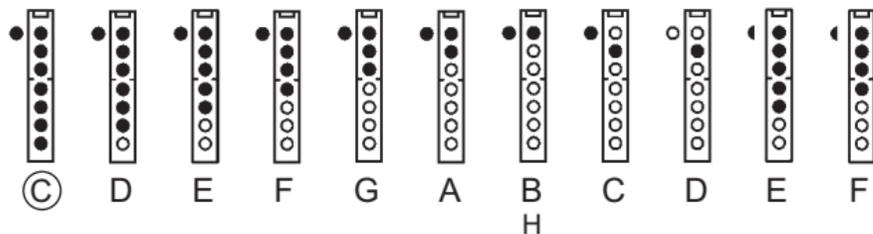
*Spielend  
Notenlesen lernen!*



**jazzpoker<sup>®</sup>**

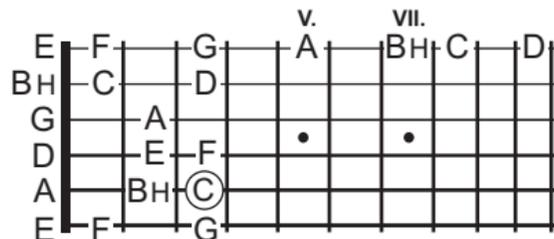


# jazzpoker<sup>®</sup>



 Violinschlüssel

 Bassschlüssel



# Inhalt

Über Jazzpoker.....	2
Vor Spielbeginn.....	3
Jazzpoker Memo.....	4
Jazzpoker Basic.....	6
Jazzpoker Pur.....	8
Jazzpoker Classic.....	10
Jazzpoker mit Zeitwerten (Rhythmus).....	15
Notenübersicht.....	20

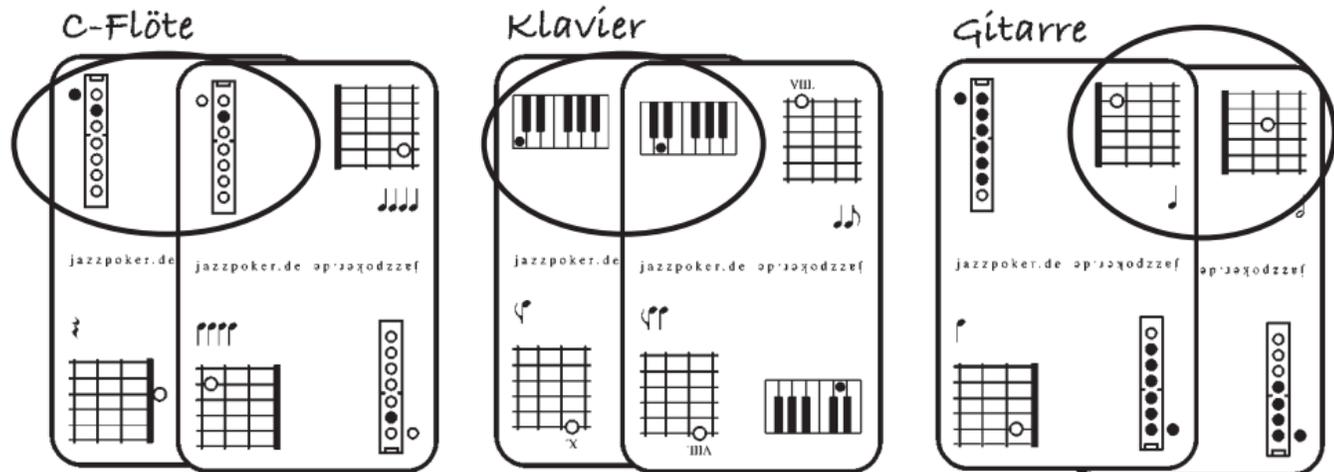
# über jazzpoker®

Jazzpoker ist ein vollwertiges Kartenspiel für Kinder und Erwachsene - nur mit einem Unterschied: Die Karten sind mit Musiknoten bedruckt. So kann spielend das Notenlesen gelernt und vertieft werden.

Das Reisekartenspielformat ermöglicht das Spiel auf dem Klavierdeckel, dem Gitarrenrücken oder unterwegs. Der Notenumfang ist frei wählbar und kann individuell angepasst werden.

Verschiedene Spielregeln erlauben Anfängern den Einstieg und bieten auch Profis Spaß am Spiel. Die beliebtesten Spielarten sind Jazzpoker „Memo“, „Basic“, „Pur“ und „Classic“.

Wer C-Flöte, Klavier oder Gitarre spielt oder lernen will, kann zusätzlich Griffbildkarten verwenden:



## Vor Spielbeginn...

**Zuerst bitte hier ein passendes Profil auswählen:**

- **Flötenspieler unter sich** • maximal 34 Karten • Bitte die Karten so in der Hand halten, dass jeweils die linken oberen Kartenecken (roter Druck) sichtbar sind. Achtung: Der schwarze Druck gilt nicht! Alle Karten mit Klaviertastengriffbild (rot) oder Bassschlüsselnote (rot) aussortieren.
- **Klavierspieler unter sich** • maximal 45 Karten • Bitte die Karten so in der Hand halten, dass jeweils die linken oberen Kartenecken (roter Druck) sichtbar sind. Achtung: Der schwarze Druck gilt nicht! Alle Karten mit Flötengriffbild (rot) aussortieren. Anfänger sollten auch die Bassschlüsselkarten (rot) aussortieren.
- **Gitarristen unter sich** • maximal 56 Karten (alle) • Bitte die Karten so in der Hand halten, dass jeweils die rechten oberen Kartenecken (schwarzer Druck) sichtbar sind. Achtung: Der rote Druck gilt nicht!
- **Gemischte Runde (nur Violinschlüssel)** • maximal 35 Karten • Bitte die Karten so in der Hand halten, dass jeweils die rechten oberen Kartenecken (schwarzer Druck) sichtbar sind. Der rote Druck gilt nicht! Alle Karten mit Gitarrengriffbild (schwarz) aussortieren.
- **Gemischte Runde (Bass- und Violinschlüssel)** • maximal 38 Karten • Bitte die Karten so in der Hand halten, dass jeweils die linken oberen Kartenecken (roter Druck) sichtbar sind. Achtung: Der schwarze Druck gilt nicht! Alle Karten mit Flötengriffbild (rot) und Klaviergriffbild (rot) aussortieren.
- **Gemischte Runde (nur Zeitwerte)** • maximal 56 Karten (alle) • Bitte die Karten so in der Hand halten, dass jeweils die rechten oberen Kartenecken (schwarzer Druck) sichtbar sind. Nur möglich mit Jazzpoker Memo, Basic und Pur (siehe Seite 15).

# jazzpoker® memo

Ab 4 Jahre • ab 2 Spieler • ab 6 Karten • Dauer ca. 10 Min.

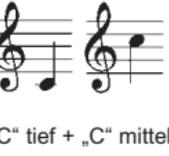
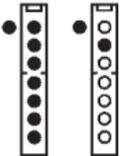
Augen auf bei Jazzpoker Memo...

## Spielverlauf

Alle ausgewählten Karten (siehe Seite 3 „vor Spielbeginn“) oder auch nur einen Teil der Karten mischen und nebeneinander verdeckt auf dem Tisch verteilen.

Reihum deckt jeder Spieler zwei beliebige Karten kurz für alle sichtbar auf. Ein Spieler, der zwei zueinander passende Karten (Pärchen) aufdeckt, darf die Karten behalten. Wer am Schluß die meisten Karten besitzt, hat gewonnen.

## Beispiele für Pärchen:

2 Karten, die den gleichen Namen tragen und demselben Ton entsprechen				
2 Karten, die den gleichen Namen tragen, aber nicht demselben Ton entsprechen (Pärchen mit Oktave-Abstand)				

Gegen Ende kommt es vor, dass nur noch Karten im Spiel sind, die keine Pärchen bilden können - wer diese Situation erkennt und gerade an der Reihe ist, ruft „Einzelgänger-Alarm“ und darf alle restlichen Karten behalten. Hat sich der Spieler geirrt, so werden die restlichen Karten im Uhrzeigersinn auf die anderen Spieler verteilt.

### **Spielvariante**

„Jazzpoker Memo ohne Oktaven“ - Hier können Pärchen nur aus Karten gebildet werden, die den gleichen Namen tragen und demselben Ton entsprechen.

Tipp! Zunächst mit einem kleinen Teil der möglichen Karten spielen - nach mehreren Runden die Kartenauswahl ändern oder vergrößern. Übrigens lassen sich die Karten im Spiel leichter aufdecken, wenn man den Kartenstapel vor dem Verteilen vorsichtig biegt.

Anmerkung: „B“ entspricht hier dem Ton „H“ - nicht dem „verminderten H“ (B $\flat$ )

# jazzpoker® basic

**Ab 4 Jahre • ab 2 Spieler • 2-9 Karten pro Spieler • Dauer ca. 3 Min.**

Jazzpoker Basic ist bequem - wer will, legt die Karten einfach offen auf den Tisch. Nachteile ergeben sich daraus nicht. Man kann sich sogar gegenseitig helfen! Wichtig ist ein guter Blick für Kombinationen wie Pärchen, Trio, Quartett.

Schlechte Verlierer willkommen! Hier gibt es oft sogar mehrere Gewinner! Wem das allerdings nicht gefällt, wählt besser die Spielvariante „Jazzpoker Basic mit Entscheidung“. Tempo ist bei „Jazzpoker Basic mit Stopp“ angesagt - wer's gerade eilig hat...

## **Spielverlauf**

Die ausgewählten Karten (siehe Seite 3 „vor Spielbeginn“) mischen und an die Spieler verteilen. Jeder Spieler erhält gleich viele Karten, übrige Karten gegebenenfalls verdeckt beiseite legen. Jetzt sucht jeder Spieler Kombinationen. Kombinationen sind z.B. „C“-Pärchen, „C“-Trio, „C“-Quartett, „C“-Quintett... dabei passen zueinander: Z.B. alle „C“, hoch, mittel, tief, in Notenschrift, Normalschrift oder auch als Griffbild (siehe Kombinationsbeispiele rechts).

Nachdem alle Spieler ihre Karten nach Kombinationsmöglichkeiten durchsucht haben und mögliche Kombinationen offen herausgelegt haben, werden die Gewinner ermittelt: Gewinner sind die Spieler, die am wenigsten Restkarten (Karten ohne Kombinationsmöglichkeit) besitzen.

## Kombinationsbeispiele

<b>Pärchen:</b> Zwei Karten, die den gleichen Namen tragen (Buchstabenkarten, Notenkarten oder auch Griffbildkarten)	
<b>Trio:</b> Drei Karten, die den gleichen Namen tragen (Buchstabenkarten, Notenkarten oder auch Griffbildkarten)	

## Spielvarianten

„Jazzpoker Basic mit Entscheidung“: Gibt es „mehrere Gewinner“, so gewinnt alleine der Spieler von allen Spielern, der die Karte mit dem höchsten Ton in Notenschrift besitzt oder schon innerhalb einer Kombination abgelegt hat.

„Jazzpoker Basic mit Stopp“: Die Karten werden verdeckt verteilt. Auf „Los“ geht’s los. Der Spieler, der als erster „Stopp“ ruft, hat gewonnen, sofern er bereits alle seine Kombinationsmöglichkeiten offen herausgelegt hat oder erkannt hat, dass er keine Kombinationsmöglichkeiten besitzt. Hat er Möglichkeiten übersehen, wird das Spiel wie „Jazzpoker Basic mit Entscheidung“ weitergespielt. Hat er Fehler in seinen Kombinationen, wird „Jazzpoker Basic mit Entscheidung“ ohne ihn weitergespielt.

**Tipp!**  Zunächst mit einem kleinen Teil der möglichen Karten spielen - nach mehreren Runden die Kartenauswahl ändern oder vergrößern.

Anmerkung: „B“ entspricht hier dem Ton „H“ - nicht dem „verminderten H“ (B $\flat$ )

**Ab 6 Jahre • ab 2 Spieler • 2-9 Karten pro Spieler • Dauer ca. 3 Min.**

Gute Karten? Lege ich die höchste Karte zuerst ab? Lässt sich der Gegner seine Entscheidungen anmerken? Pokerface bewahren...

## **Spielverlauf**

Die ausgewählten Karten (siehe Seite 3 „vor Spielbeginn“) mischen und an die Spieler verteilen. Jeder Spieler erhält gleich viele Karten, übrige Karten gegebenenfalls verdeckt beiseite legen. Jetzt legen alle Spieler gleichzeitig eine Karte verdeckt ab und decken diese dann ebenso gleichzeitig auf. Der Spieler, der die höchste Karte abgelegt hat, gewinnt die Runde (Kartenwertung siehe unten).

Das gleichzeitige Ablegen der Karten wird wiederholt, bis alle Karten ausgespielt sind. Wer die meisten Runden gewonnen hat, gewinnt das Spiel. Bei „unentschieden“ entscheidet das nächste Spiel. Kartenwertung: „A“ wird am höchsten gewertet, „B“ am 2.-höchsten, „C“ am 3.-höchsten...



hoch

**A > B (H) > C > D > E > F > G**

falls gleich, gilt:

**Note in Notenschrift > Griffbild > Buchstabe**

falls gleich, gilt:

**Hoher Ton > Tiefer Ton**

falls gleich, ist die Runde unentschieden



niedrig

## Beispiel

hoch ☺

niedrig ☹

Tipp! Zunächst mit einem kleinen Teil der möglichen Karten spielen - nach mehreren Runden die Kartenauswahl ändern oder vergrößern.

Anmerkung: „B“ entspricht hier dem Ton „H“ - nicht dem „verminderten H“ (B<sub>b</sub>)

**Ab 8 Jahre • ab 2 Spieler • Dauer ca. 3-30 Min.**

Bei Jazzpoker Classic kann mit Spielerfahrung und Taktik dem Glück kräftig nachgeholfen werden! Grundkenntnisse im Notenlesen sind von Vorteil (ab etwa einer Oktave).

## **Kartenverteilung**

Der Geber mischt die ausgewählten Karten (siehe Seite 3 „vor Spielbeginn“). Dann verteilt er drei Mal im Uhrzeigersinn an alle Spieler je eine Karte, er beginnt mit dem Spieler links von sich. Ausnahme: In der dritten Runde gibt der Geber sich selbst keine Karte. Anschließend legt er drei Karten offen in die Mitte und den Kartenstapel verdeckt daneben (siehe Beispiel rechts).

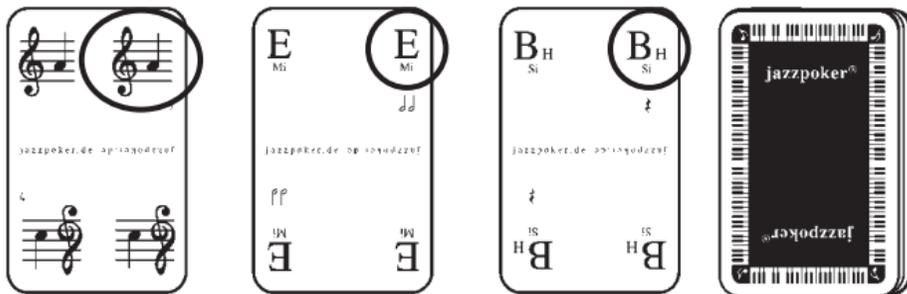
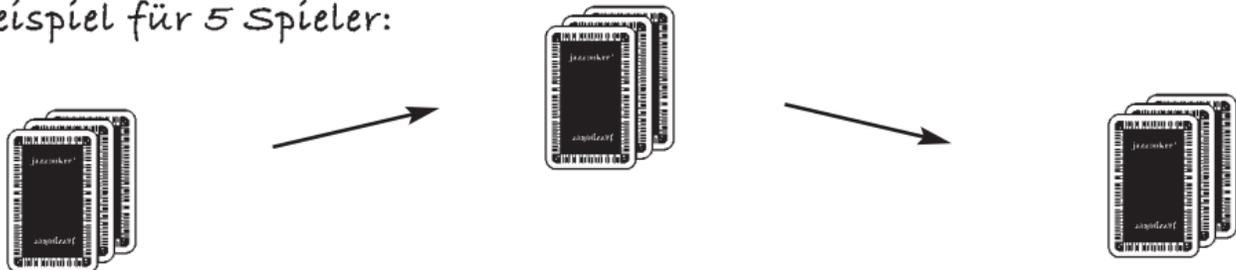
## **Spielverlauf**

Gewinner ist, wer am Ende die besten Karten besitzt - z.B. ein Trio, das heißt drei Karten, die demselben Ton entsprechen (siehe Seite 14 „gute Karten“). Achtung: Für alle Spieler gilt entweder der rote oder der schwarze Druck!

Der Geber beginnt das Spiel: Er kann entweder eine der drei offenen Karten aus der Spielmitte aufnehmen, oder eine Karte vom Stapel ziehen. Nimmt er eine offene Karte aus der Spielmitte, so wird diese durch eine Karte vom Stapel ersetzt. In der ersten Runde legt der Geber keine Karte ab, so dass er, wie die anderen Spieler auch, drei Karten besitzt.

Die Runde wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt. Die Spieler können jeweils eine offene Karte aus der Spielmitte gegen eine eigene Karte tauschen, oder eine Karte vom Stapel ziehen. Wer eine Karte vom Stapel zieht, muss anschließend eine Karte in der Spielmitte passend anlegen.

Beispiel für 5 Spieler:



Spielmitte zu Beginn des Spiels: 3 Karten + Stapel



Geber



## Anlegeregeln

An jede Karte in der Spielmitte können seitlich Karten mit dem gleichen Ton angelegt werden (siehe Beispiel rechts: „E+E+E“, mittlerer Kartenbaum).

Außerdem können oben und unten Karten mit angrenzenden Nachbartönen der Tonleiter angelegt werden, dabei muss der Spieler die entsprechenden Notennamen nennen: Zum Beispiel „F sucht E“ - an ein E wird oben ein F anlegt, oder „D sucht E“ - an ein E wird unten ein D angelegt (siehe Beispiel rechts, mittlerer Kartenbaum).

Bei jedem Spiel können drei Kartenbäume 'wachsen', die unabhängig voneinander sind. Je nach Zufall kann ein Kartenbaum wenige Karten oder auch eine ganze Tonleiter enthalten. Karten eines Kartenbaumes (ab 2 Karten neben- oder übereinander) können nicht mehr getauscht werden. Wer beim Anlegen keine oder falsche Notennamen sagt, setzt einmal aus.

## Das Spiel ist zu Ende wenn...

- die letzte Karte vom Stapel gezogen wurde, oder
- ein Spieler eine Karte vom Stapel gezogen hat, aber anschließend keine Karte in der Spielmitte anlegen kann, oder
- ein Spieler ein Trio besitzt und dieses den anderen Spielern zeigt, oder
- an eine Karte in der Spielmitte seitlich jeweils zwei Karten angelegt wurden und so ein Trio entstanden ist (siehe Beispiel rechts, mittlerer Kartenbaum).

Tipp! Wem das Notenlesen noch schwer fällt, kann Karten, die im oberen oder unteren Bereich der Tonleiter liegen, aussortieren. Es dürfen aber keine Lücken in der Tonleiter entstehen!

Anmerkung: „B“ entspricht hier dem Ton „H“ - nicht dem „verminderten H“ (B<sub>b</sub>)

7

jaarpoker.de op rekorder.nl

1

jaarpoker.de op rekorder.nl

G<sub>4</sub> G<sub>5</sub>

jaarpoker.de op rekorder.nl

G<sub>4</sub> G<sub>5</sub>

jaarpoker.de op rekorder.nl

jaarpoker.de op rekorder.nl

jaarpoker.de op rekorder.nl

E<sub>4</sub> E<sub>5</sub>

jaarpoker.de op rekorder.nl

D<sub>4</sub> D<sub>5</sub>

jaarpoker.de op rekorder.nl

D<sub>4</sub> D<sub>5</sub>

jaarpoker.de op rekorder.nl

1/32

jaarpoker.de op rekorder.nl

C<sub>4</sub> C<sub>5</sub>

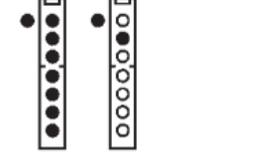
jaarpoker.de op rekorder.nl

jaarpoker.de op rekorder.nl

B<sub>H</sub> B<sub>H</sub>

jaarpoker.de op rekorder.nl

B<sub>H</sub> B<sub>H</sub>

😊 Gute Karten		Beispiele	
Trio ↑	3 Karten, die den gleichen Namen tragen und demselben Ton entsprechen		
Trio über Oktave	3 Karten, die den gleichen Namen tragen, aber nicht alle demselben Ton entsprechen		
Pärchen	2 Karten, die den gleichen Namen tragen und demselben Ton entsprechen + 1 Restkarte		
Pärchen über Oktave	2 Karten (Noten oder Instrumentgriffbilder), die demselben Ton im Abstand von einer oder mehreren Oktaven entsprechen + 1 Restkarte		
3 Karten ↓	Keine der anderen Kartenkombinationen		
☹️ Schlechte Karten			

Bei gleichwertigen Kombinationen (z.B. mehrere Trios) gewinnt die Kombination mit der höchsten Karte (=höchster Ton), falls gleich entscheidet die 2.-höchste Karte, falls gleich die 3.-höchste Karte. Die „Tonhöhe“ von Buchstabenkarten oder Klaviergriffbildkarten entspricht dann der höchsten Notenkarte, die im Spiel ist.

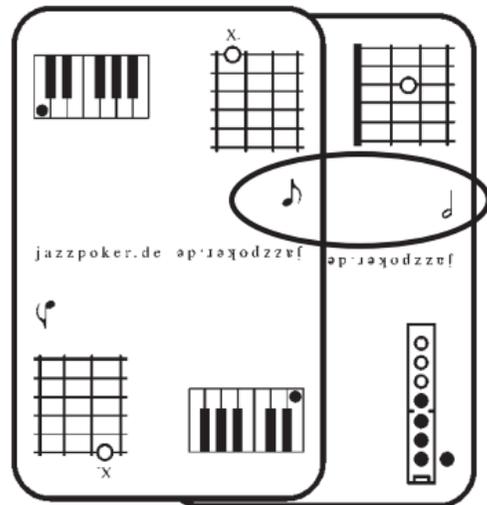
Jazzpoker „Memo“ (Seite 4), „Basic“ (S. 6), und „Pur“ (S. 8) kann auch mit Zeitwerten gespielt werden.

Der Zeitwert legt die Tondauer einer Note fest, so können Rhythmen in Notenschrift dargestellt werden. Auf den Spielkarten findet man die Zeitwerte in der rechten oberen Kartenhälfte (siehe Abbildung rechts).

Die Spielregeln bleiben jeweils gleich, nur dass jetzt ausschließlich mit Zeitwerten gespielt wird.

## Kartenwertung:

Je kürzer der gesamte Zeitwert einer Karte, desto höher zählt die Karte:



hoch

**Kurzer Zeitwert > Langer Zeitwert**

falls gleich, gilt:

**Pause > Notengruppe > einzelne Note > Zahl**

falls gleich, entscheidet die nächste Runde



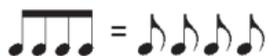
niedrig

Tipp! Zunächst mit einem kleinen Teil der möglichen Karten spielen - dann nach mehreren Runden die Kartenauswahl ändern oder vergrößern.

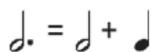
Wer Jazzpoker „Memo“ oder „Basic“ spielt, kann Kombinationen und Pärchen aus allen Karten bilden, die in der Tabelle übereinander (in der gleichen Säule) stehen:

Zeitwert	kurz							lang
Zahl	1/32	1/16	1/8	1/4	3/8*	1/2	3/4*	1
Note								
Notengruppe				   				   
Pause								
*nicht als Spielkarte vorhanden								

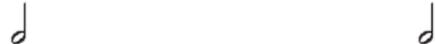
**Notenbalken** können Notenfahren ersetzen:



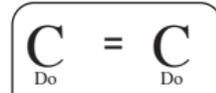
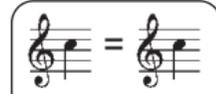
**Punktierte Noten** • Ein Punkt verlängert den Zeitwert einer Note um die Hälfte:



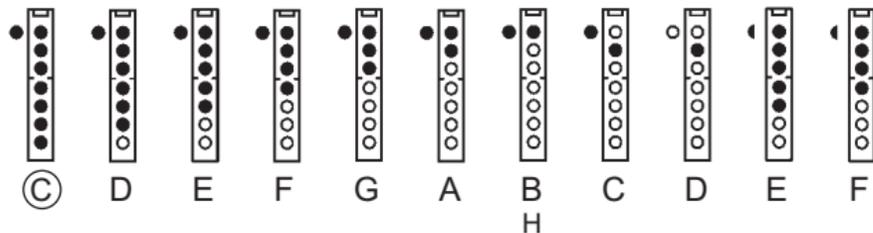
**Info:** Eine ganze Note dauert genauso lang wie 16 sechzehntel Noten

	1 ganze Note
	2 halbe Noten
	4 Viertelnoten
	8 Achtelnoten
	16 Sechzehntelnoten

## Hilfe für schnelles Sortieren der Karten nach Schwierigkeitsstufen

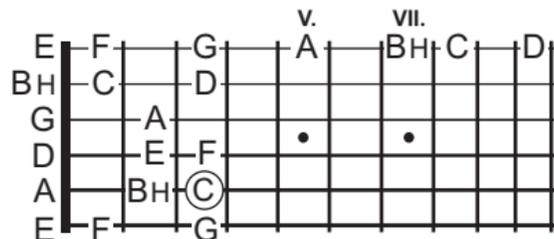
Stufe	Zeitwerte	Erkennungsmerkmal
1 leicht	11 Karten 	Alle Karten mit Flötengriffbild: 
2	7 Karten wie oben	Alle Karten mit roten (links) und schwarzen (rechts) Buchstaben: 
3	7 Karten 	Mit Klaviergriffbild: 
4	3 Karten 	Restliche Gitarrengriffbilder: 
5	16 Karten 	Alle Karten bei denen rote und schwarze Noten gleich sind: 
6 schwer	12 Karten  1/32 1/16 1/8 1/4 1/2 1 	Rotes und schwarzes Notenbild sind ungleich:  Note und Buchstabe gemischt: 

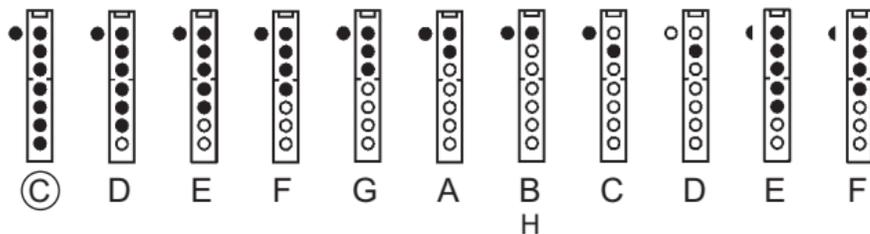
# jazzpoker<sup>®</sup>



 Violinschlüssel

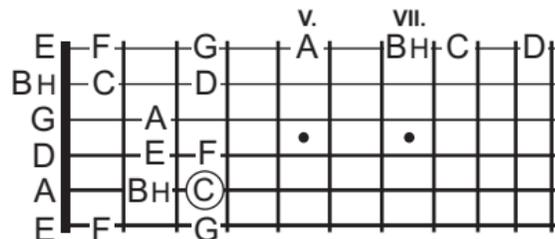
 Bassschlüssel





 Violinschlüssel

 Bassschlüssel



**jazzpoker<sup>®</sup>** 

Ein Spiel von Dominik Hanel  
(c) 2001-2005