



Concerto Grosso

Spielanleitung – kurz erklärt

3–6

SPIELER

ab 5

JAHREN

20

MINUTEN

Concerto Grosso ist ein schnelles Reaktionsspiel mit Karten voller musizierender Hasen. Reihum wird eine Karte aufgedeckt, und bei vier der elf Musiker müssen alle sofort eine festgelegte Bewegung ausführen – bei den übrigen sieben darf sich niemand rühren. Wer sich vertut, kassiert den Kartenstapel aus der Tischmitte.

Spielziel

Ihr wollt euren eigenen Kartenstapel so schnell wie möglich abbauen. Wer am Ende die meisten Karten vor sich liegen hat, verliert.

Vorbereitung

Mischt alle Karten und verteilt sie gleichmäßig an alle Mitspieler. Karten, die übrig bleiben, wandern zurück in die Schachtel. Niemand sieht sich seine Karten an: Jeder legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab und legt die Hände daneben auf den Tisch.

So spielt ihr

- 1 Die jüngste Person startet, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Wer dran ist, nimmt die oberste Karte vom eigenen Stapel, legt sie in die Tischmitte und deckt sie dort sofort auf.
- 3 Zeigt die Karte Pauke, Sängerin, Becken oder Dirigent, führen alle gleichzeitig die passende Aktion aus.
- 4 Zeigt die Karte einen der sieben übrigen Musiker, bleibt jeder ruhig sitzen.
- 5 Wer falsch reagiert, nimmt den gesamten Stapel aus der Mitte und schiebt ihn unter seinen eigenen Stapel.
- 6 Danach deckt die nächste Person eine Karte auf.

So gewinnt ihr

Sobald die zweite Person keine Karten mehr hat, endet die Partie. Wer dann den dicksten Stapel besitzt, hat verloren.

Spielziel

Ziel ist es, alle eigenen Karten loszuwerden. Dafür musst du bei jeder aufgedeckten Karte blitzschnell erkennen, ob eine Reaktion verlangt ist oder nicht. Fehler bringen dir den Stapel aus der Tischmitte ein und vergrößern deinen Vorrat. Wer als Erster leer ausgeht, zählt zu den Gewinnern; wer am Schluss die meisten Karten hat, verliert.

Spielmaterial

110 Hasenmusiker-Karten

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Mischt die 110 Karten gründlich.
- Verteilt sie gleichmäßig an alle Mitspieler.
- Karten, die sich nicht gleichmäßig verteilen lassen, kommen zurück in die Schachtel und werden in dieser Partie nicht gebraucht.
- Niemand schaut sich seine Karten an.
- Jeder legt seine Karten als verdeckten Stapel vor sich auf den Tisch.
- Alle legen ihre Hände neben den eigenen Stapel.

Spielbeginn

Die jüngste Person am Tisch beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Die Startperson nimmt die oberste Karte ihres Stapels, legt sie verdeckt in die Tischmitte und deckt sie dort sofort auf.

Spielablauf

Karten aufdecken

- 1 Wer am Zug ist, nimmt die oberste Karte vom eigenen verdeckten Stapel.
- 2 Die Karte wandert verdeckt in die Tischmitte und wird dort sofort umgedreht.
- 3 Jede neue Karte kommt auf die vorherige. So wächst in der Mitte ein offener Stapel.
- 4 Alle Mitspieler reagieren gleichzeitig – je nachdem, welcher der elf Musiker zu sehen ist.
- 5 Hat niemand falsch reagiert, deckt die nächste Person im Uhrzeigersinn eine Karte auf.

Die vier Karten mit Aktion

Bei diesen vier Hasenmusikern müssen alle am Tisch etwas tun:

- Paukenspieler: Arme in die Luft strecken und die Hände danach wieder auf den Tisch legen.
- Sängerin: beide Ohren zuhalten und die Hände danach wieder auf den Tisch legen.
- Beckenspieler: in die Hände klatschen und sie danach wieder auf den Tisch legen.
- Dirigent: aufstehen und sich wieder hinsetzen.

Die sieben Karten ohne Aktion

Bei den übrigen sieben Musikern ist jede Bewegung verboten. Wer hier eine Aktion ausführt, hat falsch reagiert.

Fehler und ihre Folgen

Falsch reagiert hat, wer bei Pauke, Sängerin, Becken oder Dirigent die geforderte Aktion unterlässt – oder wer bei einem der anderen sieben Musiker etwas tut.

- 1 Wer allein einen Fehler macht, nimmt alle Karten aus der Tischmitte und schiebt sie verdeckt unter seinen eigenen Stapel.
- 2 Haben sich mehrere vertan, wird der Mittelstapel gleichmäßig unter diesen Personen aufgeteilt.
- 3 Karten, die sich nicht gleichmäßig aufteilen lassen, bleiben in der Tischmitte liegen.
- 4 Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Der Störenfried

Wer als Erster keine Karten mehr vor sich hat, scheidet nicht aus, sondern wird zum Störenfried. Diese Person darf die anderen bewusst in die Irre führen: Sie darf bei Pauke, Sängerin, Becken und Dirigent absichtlich die falsche Aktion zeigen. Sie darf sogar bei den sieben ruhigen Musikern eine Aktion vorführen.

Wer sich davon anstecken lässt und falsch reagiert, nimmt den Stapel aus der Mitte zu sich. Reagieren mehrere falsch, wird der Stapel gleichmäßig unter ihnen verteilt. Geht die Aufteilung nicht glatt auf, bestimmt der Störenfried, wer die zusätzlichen Karten bekommt.

Der Spielzug

- 1 Nimm die oberste Karte von deinem verdeckten Stapel.
- 2 Lege sie verdeckt in die Tischmitte.
- 3 Decke sie dort sofort auf.
- 4 Alle am Tisch reagieren gleichzeitig: Aktion ausführen oder stillhalten.
- 5 Wer falsch reagiert hat, nimmt den Mittelstapel zu sich und schiebt ihn unter den eigenen Stapel.
- 6 Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Niemand sieht sich seine Karten vorher an; gespielt wird immer die oberste Karte.
- Die Hände liegen neben dem eigenen Stapel, nicht darauf.
- Bei Pauke, Sängerin und Becken gehört zur Aktion auch, die Hände anschließend wieder auf den Tisch zu legen.
- Keine Reaktion zu zeigen ist bei vier Musikern ein Fehler, eine Reaktion zu zeigen ist bei den sieben anderen ein Fehler.
- Lassen sich die Karten bei mehreren Fehlern nicht gleichmäßig verteilen, bleiben die Restkarten in der Mitte liegen. Ist ein Störenfried im Spiel, entscheidet er stattdessen, wer mehr Karten bekommt.
- Der Störenfried darf absichtlich falsch reagieren, ohne dafür Karten zu erhalten.

Spielende und Gewinn

Die Partie endet, sobald eine zweite Person keine Karten mehr besitzt. Wer als Erster alle Karten losgeworden ist, gehört zu den Gewinnern. Verloren hat, wer bei Spielende den größten Kartenstapel vor sich liegen hat.

Varianten

- Verschärftes Concerto Grosso: Ihr könnt euch mitten in der Partie darauf einigen, die Zuordnung der Reaktionen zu tauschen. Zum Beispiel haltet ihr euch die Ohren ab sofort nicht mehr bei der Sängerin zu, sondern beim Paukenspieler.
- Ebenfalls möglich: Ihr erfindet Aktionen für Musiker, bei denen bisher Stillhalten galt. Beim Klavier könnten etwa alle mit den Fingerkuppen auf die Tischplatte klopfen.

Tipps

- Lege die Hände locker neben deinen Stapel, dann kommst du bei Becken und Sängerin schneller in die richtige Position.
- Achte auf die Karte in der Mitte, nicht auf deine Mitspieler. Wer die anderen beobachtet, übernimmt leicht deren Fehler.
- Denk daran, dass sieben der elf Musiker Stillhalten verlangen. Ruhe bleiben ist statistisch öfter richtig als Bewegung.
- Sobald ein Störenfried am Tisch sitzt, ist jede Bewegung der anderen wertlos als Hinweis – verlasse dich nur noch auf das Kartenbild.
- Ein großer Mittelstapel erhöht das Risiko: Je länger fehlerfrei gespielt wird, desto teurer wird der nächste Patzer.

Häufige Fragen

Bei welchen Karten muss ich reagieren?

Nur bei vier Musikern: Paukenspieler (Arme hoch), Sängerin (Ohren zuhalten), Beckenspieler (klatschen) und Dirigent (aufstehen und wieder hinsetzen). Bei den sieben anderen Musikern darfst du dich nicht bewegen.

Was passiert, wenn mehrere gleichzeitig falsch reagieren?

Der Stapel aus der Tischmitte wird gleichmäßig unter diesen Personen aufgeteilt. Karten, die übrig bleiben, bleiben in der Mitte liegen.

Wohin kommen die Karten, die ich als Strafe nehme?

Du schiebst sie verdeckt unter deinen eigenen Kartenstapel.

Scheide ich aus, wenn meine Karten alle sind?

Nein. Wer als Erster keine Karten mehr hat, bleibt als Störenfried am Tisch und darf die anderen durch absichtlich falsche Aktionen verwirren.

Bekommt der Störenfried Karten, wenn er falsch reagiert?

Nein. Seine falschen Aktionen sind erlaubt. Karten nehmen nur die Mitspieler, die sich davon zu einer falschen Reaktion verleiten lassen.

Wer entscheidet beim Störenfried über Restkarten?

Wenn sich der Stapel nicht gleichmäßig unter den Fehlerhaften aufteilen lässt, bestimmt der Störenfried, wer von ihnen mehr Karten bekommt.

Darf ich meine Karten anschauen?

Nein. Alle legen ihre Karten ungesehen als verdeckten Stapel vor sich ab.

Wann ist die Partie zu Ende?

Sobald eine zweite Person keine Karten mehr besitzt. Verloren hat, wer dann die meisten Karten im eigenen Stapel hat.

Was mache ich mit Karten, die beim Austeilen übrig bleiben?

Sie kommen zurück in die Schachtel und werden in dieser Partie nicht verwendet.

Reicht es, bei der Sängerin die Ohren zuzuhalten?

Zur Aktion gehört auch, die Hände danach wieder auf den Tisch zu legen. Das gilt ebenso für Pauke und Becken.

Informationen zum Spiel

Verlag	AMIGO
Edition / Regelstand	MM Version 1.0
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Regelstand MM Version 1.0, zuletzt geprüft am 16.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/concerto-grosso/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/concerto-grosso/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026