

Unterstütze einen Mitspieler

Spiele alle Mitspieler an die Wand

Lasse Dich nicht stören

Höre nicht auf Deine Mitspieler

Kontrastiere alle Mitspieler

KRAEFTIG

Begleite einen Mitspieler

Parodiere einen Mitspieler

Verharre wo Du bist

STAMMELN

Imitiere einen Mitspieler

Spiele einen Dialog mit einem Mitspieler

Ergreife die Initiative

Begleite alle Mitspieler

Schliesse Dich einem Mitspieler an

Spiele gegen alle Mitspieler

Kontrastiere einen Mitspieler

Schliesse Dich der Mehrheit an

GEHETZT, ABER LEISE

Pendle zwischen Kontrasten, ohne zu vermitteln

Schliesse Dich der Mehrheit an

Brich aus der Gruppe aus

Ordne Dich der Gruppe unter

Vermittle zwischen Kontrasten

IRONISCH

Spiele gegen einen Mitspieler

Anmerkungen:

Das Stück ist für 3-9 Spieler von beliebigen Instrumenten geschrieben. Bei 4 Spielern pausiert jeder mindestens 25% der Spielzeit, bei 5 Spielern 40%, bei 6 Spielern 50%, bei 7 Spielern 55%, bei 8 Spielern 65% und bei 9 Spielern 75%. Die gesamte Spielzeit wird entweder festgelegt (ca. 10-30 min.) oder ergibt sich erst während dem Spiel.

Jeder Spieler wählt die notierten psychologischen Verhaltensweisen gegenüber der Gruppe oder einem Einzelnen in freier Reihenfolge und jede während einer beliebigen Zeitdauer. Der Weg von einer zur andern kann entweder - sofern möglich - als kontinuierlicher Uebergang oder als Sprung ausgeführt werden.

Keinesfalls soll der Spieler sich einen Weg zum vorneherein präparieren, vielmehr erst während dem Spiel im Hinblick auf das Ganze entscheiden, wann und welchen Schritt er machen will.

Die grossgeschriebenen Spielanweisungen (KRAEFTIG, STAMMELN usw.) geben keine Verhaltensweisen im Bezug auf die Mitspieler an sondern sind selbständige Umschreibungen einer musikalischen Struktur. Sie unterliegen aber den selben Verknüpfungsgesetzen wie die Verhaltensweisen und sollen auch den Beginn des Stückes ermöglichen.