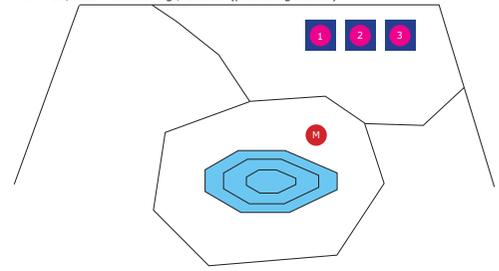
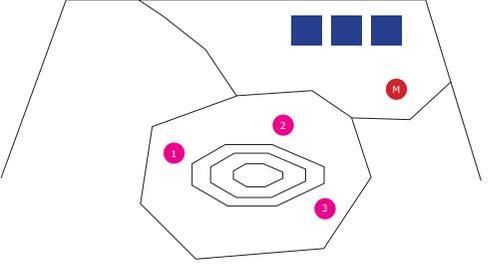


Expertenspiel 1
MUSIKSPIEL

Phase	Inhalt	Moderator	Kandidaten	Polygon	Zeit	Licht & Sound	Moods
Einführung		Geht in die "Aktive Zone", erklärt das Spiel eine Demo - Tonfolge wird gespielt	Sitzen außerhalb der "Aktiven Zone" auf ihren Plätzen	2 2.1.	3 min.	Spot auf Moderator, Nebenlicht auf Kandidaten Hintergrundmusik	State II / II.I - Activating / Demo (pulsating faster) 
Spielpositionierung		Verlässt die "Aktive Zone", sobald die Kandidaten in der "AZ" sind	Nehmen "ihre Plätze" in der "Aktiven Zone" ein	2	30 sec.	Kennzeichnung der Kandidatenplätze in der "AZ" durch Spots	State III - Game 
Spiel	Die Stimme des Polygons startet das Spiel, Die Zeit läuft ab jetzt kontinuierlich ab Erste Tonfolge wird gespielt (es können maximal drei Tonfolgen geschafft werden / sechs Folgen müssen abspielbar sein)	Auf seinem Platz außerhalb der "Aktiven Zone"	Auf ihren Plätzen innerhalb der "Aktiven Zone" Spielen die Tonfolge nach	3	3 min.	Bühne dunkel, Polygon hell, keine Hintergrundmusik	

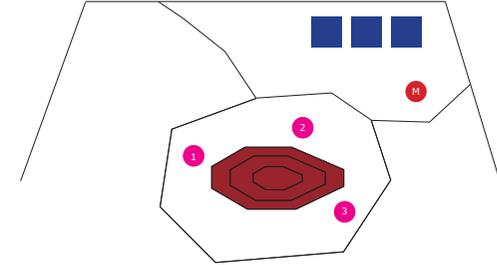
Expertenspiel 1
MUSIKSPIEL

Bei einem falschen Ton, gilt die Tonfolge als nicht geschafft, sofort wird die nächste Folge vorgespielt

Drücken:
falscher Ton

4

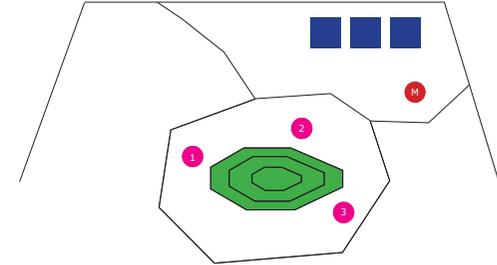
State IV - Wrong



Drücken:
richtiger Ton

5

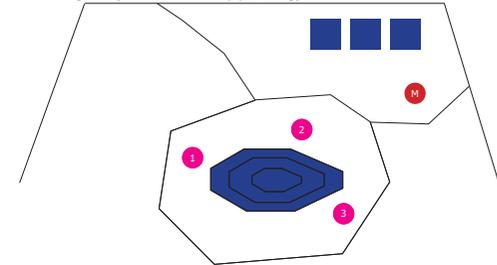
State V - Right



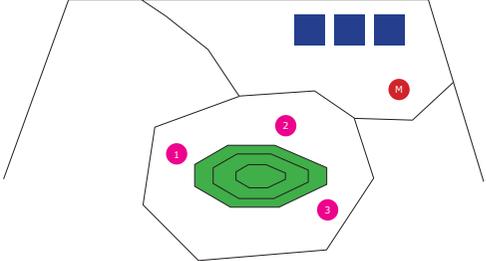
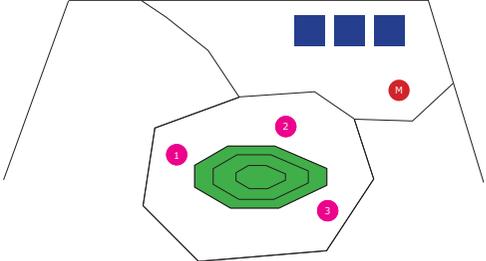
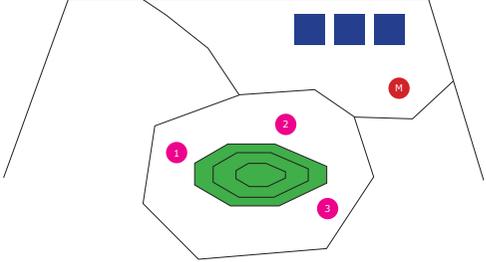
End of a game - 10 sec left

6

End of a game (10 sec left - fastly pulsating)



Expertenspiel 1
MUSIKSPIEL

Spielende	A) Gewonnen (3 Teilcodes)	Auf seinem Platz außerhalb der "Aktiven Zone"	Auf ihren Plätzen innerhalb der "Aktiven Zone"	7B	40 sec	?	<p>State VII B - Win 3 Codes (pulsating 3xgreen)</p> 
	B) Gewonnen (1-2 Teilcodes)			6 / 7B	50 sec		<p>State VI / VII B - Win 2 Codes (pulsating 2xgreen and 1xred)</p> 
	C) Verloren (0 Teilcodes)			6 / 7A	50 sec		<p>State VII B - Win 1 Code (pulsating 1xgreen and 2xred)</p> 
Epilog		Auf seinem Platz außerhalb der "Aktiven Zone"	Sitzen außerhalb der "Aktiven Zone" auf ihren Plätzen	1 (sobald Kandidaten außerhalb "AZ")	20 sec		<p>State I - Standby Mode (pulsating slow)</p> 