



Molenaar Edition

A Game of Chess

W. Faust

Pi Scheffer

Art.nr: 021494080

Difficulty: E

Fanfare Band

Original Pieces

Colofon

Molenaar Edition BV

Industrieweg 23
NL 1521 ND Wormerveer
the Netherlands
Phone: +31 (0)75 - 628 68 59
Fax: +31 (0)75 - 621 49 91
Email: office@molenaar.com
Website: www.molenaar.com

© Molenaar Edition BV - Wormerveer - the Netherlands

Copying of sheetmusic from this booklet is illegal.

Mini - Score

www.molenaar.com

Molenaar Edition

INSTRUMENTATION 'A GAME OF CHESS'

H	F	H	F
1	1	2	2
1	Piccolo	2	Horn III + IV Eb/F
4	Flute I + II	3	Trumpet (Cornet) I
2	Oboe	3	Trumpet (Cornet) II
2	Bassoon	3	Trumpet (Cornet) III
1	E♭ Clarinet	1	Trombone I
4	Solo Clarinet	2	Trombone II + III
4	Clarinet I	6	Baritone/Euphonium
4	Clarinet II	4	Basses (Tuba) C) 2 Eb Bass
4	Clarinet III		2 Bb Bass
1	Alto Clarinet	3	Percussion (S.D., B.D.)
1	Bass Clarinet	1	Timpani (Glockenspiel)
2	Soprano Saxophone		
2	Alto Saxophone		
2	Tenor Saxophone		
1	Baritone Saxophone		
1	E♭ Flügelhorn		
6	Solo + Flügelhorn I		
3	Flügelhorn II		
3	Flügelhorn III		

H = Harmonie Concert Band
F = Fanfare

Niet van deze uitgave mag worden vervaardigd en/of openbaar gemaakt door middel van druk, fotokopie, microfilm of welke andere wijze ook, zonder voorafgaande toestemming van de uitgever.
No part of this book may be produced in any form of print, photograph, microfilm or any other means without written permission of the publisher.

A GAME OF CHESS: A struggle between the Red King and the White, symbolized by a game of chess.

Synopsis:

- 1: A short introduction, the two sides take up their positions. Pawns set out to reconnoitre (move 1 and 2). Bishops counsel their kings (move 3). Knights join the action (move 4). This part ends with a strong chord, the flute only remains when the other instruments have stopped, thus linking this part to the second (ad lib).
- 2: Intermezzo: a truce (move 5). Both sides castle.
- 3: Finale: the White guntower in the fortress is brought to bear (move 6). The advanced Red and White pawns are killed (move 7 and 8). A White bishop sacrifices himself in a kamikaze attack on the Red king. A White knight threatens the Red king (move 9 and 10). Now the White queen takes part in the battle, and brings about the downfall of the Red king. Check, mate!

The course of the battle:

Move White	Red	Move White	Red
1. P-Q4	P-Q4	7. P-K4	PxP
2. P-K3	P-K3	8. BxP	B-QKt
3. Kt-B3	B-Q3	9. BxRP	KxB
4. B-Q3	Kt-K2	10. Kt-Kt5	K-Kt1
5. o - o	o - o	11. Q-R5	P-KB3
6. R-K1	QKt-Q2	12. Q-R7	mate

The Conductor's Guide to A GAME OF CHESS

1. In many places tempos have been indicated by metronome figures. All these are intended as approximations, not as prescriptions. The conductor must have a certain measure of freedom (latitude).
2. Percussion at (3) very exact and rhythmical, snare-drum with snares, bass-drum short and deep.
3. Trumpets in (6) con sordino, i.e. with a simple straight mute (what used to be called a shastock mute).
4. Part I may end in two different ways. After the final chord the flute may sustain its twice-marked f, but it may also end with the others, in which case parts I and II become separate entities. The decision must rest with the conductor, who may confer with his flautist.
5. An enormous crescendo starts in the third bar of (14) and goes on for 10 bars, starting with the euphonium and tenorhorn, and is reinforced from measure to measure by the other instruments, each creeping in imperceptibly. In case of breathing difficulties cheat as imperceptibly as possible.

A GAME OF CHESS: Strijd tussen de witte en de zwarte koning, gesymboliseerd door een partij schaak.

Korte samenvatting:

- 1: Kort voorspel, de partijen stellen zich op. Pionnen gaan op verkenning uit (zet 1 en 2). De ruiters (paarden) komt in actie en de raadslieden (lopers) adviseren de koningen over het verloop van de strijd (zet 3 en 4). Dit gedeelte eindigt met een krachtig akkoord, waarvan de fluit (fⁱⁱ) blijft doorklinken (ad libitum) om het eerste deel zo aan het tweede te verbinden.
- 2: Intermezzo, men komt een korte wapenstilstand overeen (rochade, zet 5).
- 3: Finale, de witte geschutstoren wordt in stelling gebracht (zet 6). In een handgemeen tussen de voorste pionnen, waarmee ook de witte raadsheer zich bemoeit, sneuvelen de beide voetknechten (pionnen, zet 7 en 8). De witte raadsheer offert zichzelf op in een kamikaze-aanval op de zwarte koning (zet 9). De even wat minder verhitte strijd laait weer op, muzikaal geïllustreerd door een groot crescendo, waarbij iedere bijkomende partij onhoorbaar zacht inzet, en zo het crescendo nog imposanter maakt (cijfer 14 in de muziek). Een wit paard (ridder) bedreigt de zwarte koning (zet 10). Nu mengt de witte dame zich in de strijd (zet 11) en brengt de val teweeg van de zwarte koning. Schaakmat!

Het verloop van de strijd

1. d2-d4;d7-d5	7. e3-e4;d5xe4
2. e2-e3;e7-e6	8. Ld3xe4;Ld6-b4
3. Pg1-f3;Lf8-d6	9. Le4xh7;Kg8xh7
4. Lf1-d3;Pg8-e7	10. Pf3-g5;Kh7-g8
5. o-o;o-o	11. Dd7-h5;f7-f6
6. Tf1-e1;Pb8-d7	12. Dh5-h7 t

Korte handleiding bij A GAME OF CHESS

1. De tempi zijn op vele plaatsen aangeduid met metronoomcijfers. Deze zijn overal bedoeld als benaderingen, niet als iets om precies na te streven. De dirigent moet zich een zekere vrijheid veroorloven.
2. Op cijfer (3) het slagwerk zeer duidelijk gemarkeerd en streng rhythmisch spelen, kleine trom met snaren, grote trom vooral kort.
3. Trompetten con sordino in (6): een gewone rechte demper, die in vroeger jaren ook bekend stond als shastock-mute.
4. Het eerste deel kan op twee manieren eindigen. De fluit kan in de laatste maat de fⁱⁱ aanhouden, en zo deel I aan deel II verbinden. Ze kan ook met de overige blazers eindigen, en dan komt deel II geheel op zichzelf te staan. De dirigent neme de beslissing, bij voorkeur in overleg met de fluitist.
5. In de derde maat van (14) begint een enorm crescendo, dat voortdurend toeneemt, en begint met euphonium (bariton) en wordt van meet af aan aangevuld door steeds meer nieuwe bijkomende instrumenten, die ieder zo zacht begint, dat het crescendo niet merkbaar wordt. Hier en daar zal men moeten smokkeln met de klokkele men zo onmerkbaar mogelijk.

Struggle between the Red King and the White, symbolized by a game of Chess.

W. FAUST-PI SCHEFFER

the two sides take up their positions.

Andante maestoso (♩ = 80)

Tip

© 1980 by Molenaar's Muziekcentrale N.V. Wormerveer, Holland 03-1494-08

Mini Score

03-1494-08

3

03-1494-08

03-1494-08

④ *con ssa W.W.*
subito
 Tutti molto rit. mico
subito
 Tutti molto rit. mico

Clar.
 Sax. *mf*

Clar.
 Sax. *mf*

Mini Score

03-1494-08

S.D.

S.D.

mf Trp. open

Alt. Bar. Euph. Clar. Sax. Trp. con sord.
 Timp. *fz = p = mf*

Trp. (open)
 Mini Score

03-1494-08

Clar. *p*
 Sax. Clar. *rit.*
f

⑤ *Meno mosso* ($\text{♩} = \pm 96$)
 Clar. Sax. Move 3: Bishop counsels King.
 Horns
 Bar. Euph.
 Fl. Oboe

Clar.
 Horn Bar.
 Euph.

Molto più mosso
 Move 4: knights join the action
 Mini Score

03-1494-08

Flut/Oboe Clar.

Trp.

⑧
 Trp.
 Trbs.
 Horns.

Mini Score

03-1494-08

Trps
Trbs
Alt. Cor.
no dim.
Bass Timp
03-1494-08

II. Intermezzo

A Truce (Move 5)

Adagio (♩ = 60)
1 Flute
Solo Attacca
p quasi cadenza
pp

rit.
rit.
1^o Clar.
(div.)
Alt. Clar. Bas - Kl. Saxen

piu mosso (♩ = 88)
p
p
pp
pp

Flute
molto espress.
10
03-1494-08

Oboe
Alt. Sax.
Ten.
Trbs
Bar. Euph.
Bassi
03-1494-08

Clar.
Horn
1^o Trb.
Bassi
03-1494-08

III. Finale

(Move 6: The white guntower in the fortress is brought to bear.)

Allegro moderato furioso e marcato (♩ = 96)

con 8va
ff Tutti

Move 7 & 8: The white and the red pawn are killed

12) meno mosso
Clar. Fl. Ob.
P subito

Trp.
P
Trbs.
pp

Andante (♩ = 72) Move 9: The

Oboe
Clar Sax

White Bishop sacrifices himself.

14

03-1494-08

14

Move 11 Now the white queen

17) Trps.
P Fl. Oboe Eb Clar.

intervenes in the battle.

mp + Clar 1.
Clar. 2 & 3

mf Horn Trb.
mf

+ Trp.
f
+ Bassi (8va Basso)

03-1494-08

each new addition begins *pppp* con 8va
cresc. poco a poco
+Clar. +Sax. +Alt. Cor +Trp. +Trb. S.D.
Timp

15

Move 10. The white knight threatens the red King

Allegro (♩ = 144)

Trp.
Horns.

Clar Sax. Hrn.
S.D.

16

16

03-1494-08

and causes the downfall of the red king.

15

ff cresc. poco a poco
ff cresc. poco a poco

Check mate
18) Tutti
ff
Tutti
ff
Bassi + Timp.
Percussion

con 8va

con 8va

03-1494-08

