



Molenaar Edition

# A Game of Chess

W. Faust

Pl Scheffer

Art.Nr: 011494080

Difficulty: E

Concert 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	1	2	2
4	4	3	3
2	2	3	3
2	2	3	3
1	1	1	1
4	4	2	2
4	4	6	6
4	4	4	4
4	4		
1	1	3	3
1	1	1	1
2	2		
2	2		
2	2		
1	1		
1	1		
6	6		
3	3		
3	3		

H = Harmonie Concert Band  
F = Fanfare

Niete van deze uitgave mag worden vertaald of openbaar gemaakt door middel van druk, fotootypie, 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) goes on for 10 bars, starting with the euphonium and tenorhorn, and is reinforced in 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 raadsheer (lopers) adviseren de koningen over het verloop van de strijd (zet 3 en 4). Dit gedeelte eindigt met een krachtig akkoord, waarvan de fluit (f<sup>II</sup>) 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 laat 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

#### 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 de f<sup>II</sup> de maat de f<sup>II</sup> 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 zich uit over 10 maten, begint met euphonium (bariton) en wordt van meet af aan versterkt door steeds meer nieuwe bijkomende instrumenten, die ieder zo zacht mogelijk het crescendo wordt. Hier en daar zal men moeten smoezelen om het effect nog makkelijker en zo onmerkbaar mogelijk.







Trps  
Trbs  
Alt. Cor.  
no *dim.*  
Trbs  
Flute  
no *dim.*  
Bassi  
Timp  
03-1494-08

### II. Intermezzo

A Truce (Move 5)

Adagio (♩ = ± 60)  
I Flute  
Solo Attacca  
*p* quasi *cadenza*  
*pp*  
*rit.*  
*rit.*  
1<sup>o</sup> Clar  
(*div.*)  
Alt. Clar. Bas - Kl. Saxen  
*Flute*  
*piu mosso* (♩ = ± 88)  
*p*  
*molto espress.*  
2<sup>o</sup> & 3<sup>o</sup> Clar.  
*pp*  
03-1494-08

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

Clar.  
Horn  
Trbs  
Bassi  
oboe  
03-1494-08

III. Finale

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

Allegro moderato furioso e marcato (♩ = 96)  
*con sva*  
**ff** Tutti

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

(12) *Meno mosso*  
 Clar. Fl. Ob.  
**P subito**

*con sva* Basso  
**pp**  
 Trp.  
 Trbs.

Andante (♩ = 72) Move 9: The  
 Oboe  
 Clar Sax

White Bishop sacrifices himself.

(14)

03-1494-08

14

Move 11 Now the white queen

(17) **P** Fl. Oboe Eb Clar.  
 Trps.

intervenes in the battle. ....

**mp** + Clar. 1.  
 Clar. 2 & 3

**mf**  
 Horn Trb.

**f**  
 + Trp.  
 + Bassi (8vi Basso)

03-1494-08

each new addition begins **ffff** *con sva*

*cresc. poco a poco*  
 +Clar. +Sax. +Alt. Cor +Trp. +Trb. +Timp. S.D.

(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) **ffff** Tutti  
 Bassi + Timp. Percussion

*con sva*  
**ffff**

03-1494-08

First system of musical notation, featuring a grand staff with treble and bass clefs. The music consists of chords and melodic lines in both hands.

Second system of musical notation, including a grand staff and a separate line for Timpani. The grand staff shows complex chordal textures, and the Timpani part has a rhythmic pattern. Dynamics markings include *pp* and *mf*.

Third system of musical notation, similar to the second system. It features a grand staff and a Timpani line. A large, dark watermark with the text "Mini Score" is overlaid diagonally across the system. Dynamics markings include *fff*.