

1. Ritter Rabauke

Unbändige Freude herrscht auf der Rabaukenburg.
 Ungestimmte Fanfaren spielen ein unschweres Signal.
 Ein unabweisbar schöner Ritterzug stolpert durch die unabhängige Ritterburg.
 Unachtsam geht Rabauke die frisch geputzte Burgtreppe hinunter.
 Unablässig tobt er über die unberechenbar glatte Burgtreppe.

♩ = 128
stampfend, stolz Chris Sandner

Akkordeon 1
f *mit dem rechten Fuß stampfen

Akkordeon 2
f *mit dem rechten Fuß stampfen

Akkordeon 3
f *mit dem rechten Fuß stampfen

Elekt./Keyb.I
f *mit dem rechten Fuß stampfen

Elekt./Keyb.II
f *mit dem rechten Fuß stampfen

Akkordeon 4
f *mit dem rechten Fuß stampfen

Baß
f *mit dem rechten Fuß stampfen

Percussion I
f Tambourin

Percussion II
f B.D.
 oder Stand Tom

Trompete 8'

Trompete 8'

S.D.

19

Akk. I *ff* ***MII oderMIII

Akk. II *ff* ***MII oderMIII

Akk. III *ff* ***MII oderMIII

El./Key.I Posaune 16' *ff*

El./Key.II Posaune 16' *ff*

Akk. IV *ff*

Baß *ff*

Perc.I

Perc.II

25

Akk. I *mf*

Akk. II *mf*

Akk. III *mf*

El./Key.I Flöte 8' *mf*

El./Key.II Flöte 8' *mf*

Akk. IV *mf*

Baß *mf*

Perc.I *mf*

Perc.II *mf*

2. Burgfest

Ungeplant beginnt nach der Ankunft von Rabauke das Burgfest.
Unfassbar viele Untertanen kommen zur Burg.
Unabgelenkte Musikanten spielen unwiederruflich ihre Tonleiter.
Unglaublich viele Fanfaren sind dagegen.

$\text{♩} = 84$
fröhlich Chris Sandner

The musical score is arranged in a multi-stem format. It includes three accordion parts (Akkordeon 1, 2, 3), two keyboard parts (Elekt./Keyb. I and II), a bass part (Baß), and two percussion parts (Percussion I and II). The key signature is two sharps (F# and C#), and the time signature is 6/8. The tempo is marked as quarter note = 84. The mood is 'fröhlich' (cheerful). The score begins with a rest for the first four measures, followed by a dynamic marking of *f* (forte) and a circled cross symbol. The percussion parts feature a rhythmic pattern of eighth notes and quarter notes, with a dynamic marking of *f*. The keyboard parts play a melodic line with a dynamic marking of *f*. The bass part plays a rhythmic accompaniment with a dynamic marking of *f*. The accordion parts play a rhythmic accompaniment with a dynamic marking of *f*. A large red watermark 'VORSCHAU' is overlaid on the score.

Fine 

Akk. I *mf* *f*

Akk. II *f*

Akk. III *mf*

El./Key.I *mf*

El./Key.II *mf*

Akk. IV *mf*

Baß *mf*

Perc.I *mf* *mf*

Perc.II *mf* *mf*

Akk. I *f*

Akk. II *f*

Akk. III *mf* *mf* *f*

El./Key.I *f* *f* **Trompete 8'**

El./Key.II *f* *f* **Trompete 8'**

Akk. IV *f* *mf* *f*

Baß *f* *mf* *f*

Perc.I *mf* *f*

Perc.II *mf* *f*



3.Prinzessin aus dem Jammertal

Unaufhaltbar wird im Jammertal gejammert.
 Unsäglich schön kann die Prinzessin über Unmögliches jammern.
 Unentwegt jammert sie über die Unnötigkeit von Schule.
 Unabsehbar gerne singt sie alleine und wird dafür von den Untertanen bejammert.

Chris Sandner

klagend ♩ = 60

Akkordeon 1
 ca. 8 sec.
f *frei, klagende Halbtöne + Stimme (uuh)

Akkordeon 2
 ca. 8 sec.
f *frei, klagende Halbtöne + Stimme (uuh)

Akkordeon 3
 ca. 8 sec.
f *frei, klagende Halbtöne + Stimme (uuh)

Elekt./Keyb.I
 Cello 16' ca. 4 sec. ca. 4 sec.
f pitch bend pitch bend

Elekt./Keyb.II
 Cello 16' ca. 4 sec. ca. 4 sec.
f pitch bend pitch bend

Akkordeon 4
 ca. 8 sec.
f *frei, klagende Halbtöne + Stimme (uuh)

Bass
 ca. 4 sec. ca. 4 sec.
f vibrato vibrato

Percussion I
 Chimes frei, ca. 8 sec.

Percussion II
 frei, ca. 8 sec.
 Glockenspiel gliss. gliss. gliss. gliss. gliss. gliss.

Performance Markings: G.P., accel., rit., p

10 *A tempo* *accel.* *rit.* *A tempo*

Akk. I *f* *p* *f* *pp*

Akk. II *f* *p* *f* *pp*

Akk. III *p* *f* *pp*

El./Key.I *f* *p* *f* *pp*

El./Key.II *p* *f* *pp*

Akk. IV *f* *p* *f* *pp*

Bass *p* *f* *pp*

Perc.I *f* *p* *f* *pp*

Perc.II *f* *p* *f* *pp*

18 *Solo* *Tutti* *Solo* *Tutti*

Akk. I *p espress.* *pp* *pp*

Akk. II *pp* *pp*

Akk. III *pp* *pp*

El./Key.I *pp* *pp*

El./Key.II *pp* *pp*

Akk. IV *pp* *pp*

Bass *pp* *pp*

Perc.I *pp* *pp*

Perc.II *pp* *pp*

4. Ritteranz

Ungehobelt bittet Rabauke um einen Tanz mit Prinzessin Jammer.
Die ungestimmten Fanfaren wollen ungestimmt aufspielen.
Unglaublich schön singende Uhus singen unisono dazwischen.
Unsinnig und unbequem wird heimlich auf dem linken Bein getanzt.

♩ = 162
fröhlich

Chris Sandner

The musical score is arranged in a system with the following parts from top to bottom:

- Akkordeon 1:** Treble clef, 3/4 time, melody with *mf* dynamic and a smiley face expression.
- Akkordeon 2:** Treble clef, 3/4 time, melody with *mf* dynamic and a smiley face expression.
- Akkordeon 3:** Treble clef, 3/4 time, mostly rests.
- Elekt./Keyb.I:** Treble clef, 3/4 time, mostly rests.
- Elekt./Keyb.II:** Treble clef, 3/4 time, chordal accompaniment with *mf* dynamic and a box labeled "Horn 8'".
- Akkordeon 4:** Treble clef, 3/4 time, chordal accompaniment with *mf* dynamic.
- Bass:** Bass clef, 3/4 time, chordal accompaniment with *mf* dynamic.
- Percussion I:** Tambourin, 3/4 time, rhythmic pattern with *mf* dynamic.
- Percussion II:** Snare, 3/4 time, rhythmic pattern with *mf* dynamic.

mf Stand Tom oder große Trommel

10

Akk. I *mf*

Akk. II *mf*

Akk. III *mf* *divisi*

El./Key.I *mf* **Piccolo 4'**

El./Key.II *mf*

Akk. IV *mf*

Baß *mf*

Tamb.

Dr.

11

12

13

14

15

16

17

18 **Fine**

Akk. I

Akk. II

Akk. III

El./Key.I

El./Key.II

Akk. IV

Baß

Tamb.

Dr.

5. Hofnarr

Unglaublich alt ist der unglaublich alte Hofnarr.
Unaufhörlich unhöflich nervt er mit seinen uralten Rasselbällen.
Unnötig verliert er beim Jonglieren mit einem Ball einen Ball.
Ungemein schön kann er seine unglaublich alte Melodie wiederholen.
Unsanft landet er wie immer nach jedem Auftritt im ungemütlichen Kerker.

♩ = 132
humorvoll
Chris Sandner

Akkordeon 1
*tonloses
Tastengliss. (oder Handgelenkrassel)

Akkordeon 2
*tonloses
Tastengliss. (oder Handgelenkrassel)

Akkordeon 3
*tonloses
Tastengliss. (oder Handgelenkrassel)

Elekt./Keyb.I

Elekt./Keyb.II

Akkordeon 4
mf

Bass
mf

Percussion I
Tambourin (oder Rassel)

Percussion II
Handtrommel

Akk. I *mf*

Akk. II *mf*

Akk. III

Flöte 8'

El./Key.I *mf*

El./Key.II *mf*

Akk. IV

Bass

Perc.I

Perc.II

Akk. I *p* *f*

Akk. II *

Akk. III *

El./Key.I

El./Key.II

Akk. IV

Bass

Perc.I

Perc.II

Solo ad lib.

1 3 1

* * *

6. Drache aus dem Drachenland

Unbändig wütet der Drache mit unerträglichem Lärm im Drachenland.
Unerschrocken begibt sich Ritter Rabauke auf den Weg den Drachen zu fangen.
Unaufhaltsam kommt es zu einem ungemein unschönen Treffen.
Unschlagbar schön ist der Festzug zurück zur Burg.
Ungemein gemein ist es, dass dem Drachen die unmögliche Flucht gelingt!

♩ = 120
ungestüm

Chris Sandner

The musical score is arranged in a grand staff with the following parts from top to bottom:

- Akkordeon 1:** Bass clef, 4/4 time. Dynamics: *f*. Performance instruction: ** frei, linke Hand Akkordbässe 7 sec. Drachenlärm*. Includes a circled cross symbol.
- Akkordeon 2:** Bass clef, 4/4 time. Dynamics: *f*. Performance instruction: ** frei, linke Hand Akkordbässe 7 sec. Drachenlärm*. Includes a circled cross symbol.
- Akkordeon 3:** Bass clef, 4/4 time. Dynamics: *f*. Performance instruction: ** frei, linke Hand Akkordbässe 7 sec. Drachenlärm*. Includes a circled cross symbol.
- Elekt./Keyb.I:** Treble clef, 4/4 time. Dynamics: *f*. Performance instruction: ** frei, Gitarre 8' 7 sec. Drachenlärm*. Includes a circled cross symbol.
- Elekt./Keyb.II:** Treble clef, 4/4 time. Dynamics: *f*. Performance instruction: ** frei, Cello 16' 7 sec. Drachenlärm*. Includes a circled cross symbol.
- Akkordeon 4:** Bass clef, 4/4 time. Dynamics: *f*. Performance instruction: ** frei, linke Hand Akkordbässe 7 sec. Drachenlärm*. Includes a circled cross symbol.
- Bass:** Bass clef, 4/4 time. Dynamics: *f*. Performance instruction: ** frei, Cluster 7 sec. Drachenlärm*. Includes a circled cross symbol.
- Percussion I:** Percussion clef, 4/4 time. Dynamics: *f*. Performance instruction: ** frei, 7 sec. Drachenlärm Tambourin*.
- Percussion II:** Percussion clef, 4/4 time. Dynamics: *f*. Performance instruction: ** frei, 7 sec. Drachenlärm Snare*.

A large red watermark 'KOPFSCHÄDEL' is oriented diagonally across the score.

G.P.

Akk. I

Akk. II

Akk. III

El./Key.I

El./Key.II

Akk. IV

Bass

Perc.I

Perc.II

MII oder MIII

g

f

Snare

Standtom oder große Trommel

r.H.

r.H.

r.H.

mf

f

