

EINFÜHRUNG

- 6 Horizonterweiterungen zu Bausteinen
- 7 Verschiedene Spiele
- 8 Erfreuliche Nebenwirkungen
- 9 Und ein Papier-Sequenzer zur Archivierung

DIE SPIELKARTEN

- 10 Kartenstruktur & Farbgestaltung
- 11 Sonderkarten, Blaupausen zu Spielkarten
- 12 Kategorie 1 Fill** - Fill (Karten F1- F13)
 - 12 [Fill-In], [Unisono], [Mute]
 - 13 [Stutter]
 - 14 [Cut+Paste]
- 15 Kategorie 2 Effekt** - EFX (Karten E1-E9)
 - 15 [Drumcomputer], [Shuffle]
 - 16 [Vintage Compressor], [Snare Gate]
 - 17 [Echo]
- 18 Kategorie 3 Steigerung** - Build (Karten S1-S11)
 - 18 [Four on the Floor], [Four on the Snare], [Die dritte Hand]
 - 19 [Ghostnotes], [Overdub], [Orchestration]
 - 20 [Forte/Fade In], [Doubletime], Übungsmöglichkeiten
- 22 Kategorie 4 Breakdown** - Break (Karten B1-B7)
 - 22 [Clap]
 - 23 [Piano/Fade Out], [Halftime]
 - 24 [Einhänder]
- 25 Kategorie 5 Freispiel für Fortgeschrittene** - Frei (Karten X1-X13)
 - 25 [Sing!], [Do Something Unusual], [Pattern Lego]
 - 26 [TBA], [Offsetverschiebung], [Reverse], [Random]
 - 27 [Stumble], Ab in die Zukunft - Elektronische Anwendungen, [Zuspieler]
 - 28 [E-Drum], [Stompbox], [Push Button], [Tweak Poti]
- 29 Kategorie 6** - Handzeichen - Joker - Handzeichenkarte

ENSEMBLE

30 Kartenspiele für mehrere Rhythmusmacher

DER SEQUENZER

30 Arbeiten mit dem Papier-Sequenzer

32 Archivierung und Austausch

RHYTHMUSLISTE

33 Notationslegende

34 Klassiker und Klischees, Afrobeat, Big Beat, Breakbeats,
Bossa Nova, Dancehall, Disco, Downtempo/Acid Jazz, Dubstep

35 Electro, Funk, Grunge, Hip Hop, House

36 Deep House, Reggae, R 'n B, Synth Pop, Techno

37 Trip Hop, Sonstige, Anmerkungen

38 Die entsprechenden Notenbeispiele zu Klassikern und Klischees

48 Pattern Lego - Bausteine zum Erstellen eigener Grooves

48 Kick

49 Snare, HiHat

50 Übersicht der Spielkarten & Handzeichen