

Spelregels Maestro Ensemble

'Ensemble' is het basis- of familiespel van 'Wie wordt de Maestro?' Het is geschikt om samen met kinderen te spelen vanaf de leeftijd van 7 jaar, heeft een speelduur van 30-45 minuten en kan worden gespeeld met 2 tot 6 spelers.

WIE WORDT DE MAESTRO VAN HET SPEL ENSEMBLE?

Jij bent de dirigent van je eigen orkest: pak muziekstukken, koop muziekinstrumenten in, vorm een orkest, maak muziek en ga vooruit in de tijd op de notenbalk. Wie als eerste finisht, is de maestro!

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel 'Ensemble' is zo snel mogelijk precies 60 minuten muziek te maken. Hoe doe je dat? Door zoveel mogelijk muziekstukken uit te voeren. Elk muziekstuk heeft een bepaalde tijdsduur, namelijk 4 of 8 minuten, en voor elke 4

speelminuten mag je één stap vooruit zetten op de notenbalk op het speelbord. Wie als eerste finisht, is de winnaar!

Om muziek uit te kunnen voeren, heb je bladmuziek en muziekinstrumenten nodig. Een aantal stukken bladmuziek krijg je aan het begin, de overige pak je tijdens het spel van de stapel. De instrumenten kun je kopen met je startkapitaal, of inhuren bij medespelers voor de helft van de aankoopprijs. Kanskaarten maken het extra spannend: gelukskaarten kunnen je speelminuten, geld of een gratis instrument opleveren; andere kanskaarten kun je inzetten als plaag- of herstelkaart.

WAT HEB JE NODIG?

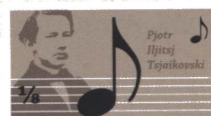
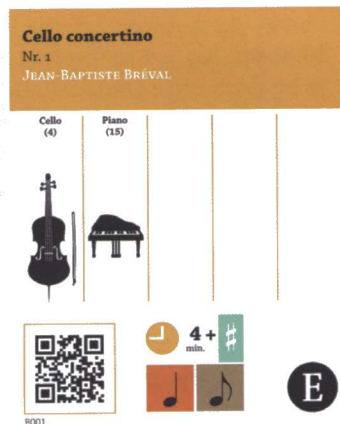
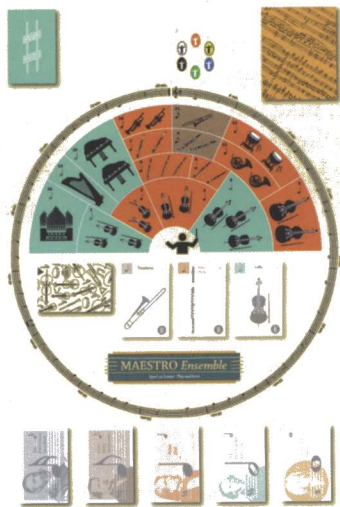
Speelbord Ensemble

60 muziekstukken

32 muziekinstrumenten

40 kanskaarten

6 Maestro-kaarten
(startkaarten)



100 muzieknootenbiljetten
met 5 verschillende waarden:
1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1 noot

6 ovale Maestro fiches



96 ronde fiches in 6 kleuren



VOORBEREIDING

Voor het opzetten van het spel moet je de volgende zes stappen doen:

1. Elk van de spelers kiest een kleur, pakt de ronde fiches van de eigen kleur en legt het Maestro fiche op het speelbord.



2. Schud de **muziekstukkaarten** en leg de stapel omgekeerd op het speelbord. Elke speler krijgt 4 van deze kaarten. Deze laat je **niet** aan de andere spelers zien.



3. Schud de **instrumentenkaarten** en leg de stapel omgekeerd op het speelbord. Pak de 3 bovenste kaarten en leg deze met het instrument naar boven op de aangegeven plekken.



4. Schud de **kanskaarten** en leg de stapel omgekeerd op het speelbord.

5. Wijs een speler aan die de bank zal zijn. Die persoon beheert alle muziknotenbiljetten en regelt alle betalingen.

6. Aan het begin van het spel krijgt elke speler het volgende startkapitaal aan muziknotenbiljetten:

- Als je het spel met 2 of 3 personen speelt: ♩ (een hele noot)
- Als je het spel met 4-6 mensen speelt: ♪ + ♪ (een halve noot en een kwartnoot)

BEGIN VAN HET SPEL



Om te bepalen wie *als eerste mag beginnen*, worden Maestro-kaarten getrokken. Pak zoveel Maestro-kaarten als er spelers zijn. Hier moet ook de kaart tussen zitten waarop de baton (het dirigeerstokje) op *allebei de kanten van de kaart* staat afgedrukt.

Wie deze kaart trekt, mag namelijk *als eerste beginnen*!

De overige spelers krijgen de waarde in muziknotenbiljet van de bank uitgekeerd van de kaart die ze getrokken hebben.

! Let op: Elke speler mag zijn Maestro-kaart eenmalig inzetten om in plaats van één actie tijdens een beurt twee acties achter elkaar uit te voeren. Dat mogen ook twee dezelfde acties zijn. Is de Maestro gespeeld, leg hem dan terug in de doos.

SPELVERLOOP

Welke acties kun je doen in één beurt?

Als je aan de beurt bent, mag je één van de volgende vier acties uitvoeren: een instrument kopen, gratis een muziekstuk pakken, gratis een kanskaart pakken of een muziekstuk uitvoeren.



A. Een instrument kopen

Bij deze actie mag je een van de drie muziekinstrumentkaarten kopen die open op het speelbord liggen. Aan het muziknootje linksboven en de kleur van het speelvak op het bord zie je hoeveel muziknotenbiljetten je aan de bank moet betalen.

Leg na aanschaf de kaart open voor je neer. In het orkest leg je een rond fiche van jouw kleur op de plaats waar het gekochte instrument thuishoort. Het cijfer rechts bovenin is hetzelfde als het cijfer op het speelvak van het orkest. Zo kan iedereen meteen zien welke instrumenten er in het spel zijn. Leg daarna een nieuwe instrumentenkaart uit de pot neer op het vrijgekomen vak.

! Let op: Wil je wel een instrument kopen, maar geen van de drie instrumenten op het speelbord? Leg alle drie instrumentenkaarten terug onderop de stapel en leg drie nieuwe kaarten neer. Je bent nu wel verplicht een instrument aan te schaffen, dus zorg dat je genoeg geld hebt!



B. Een muziekstuk pakken

Om muziek uit te kunnen voeren, heb je blad-muziek nodig. Op de muziekkaart staat welke instrumenten je nodig hebt en wat het oplevert aan speelminuten en geld in notenwaarden.

! Let op: Als je 1 tot en met 4 muziekinstrumenten bezit, mag je bij deze actie 1 muziekstuk van de stapel pakken. Als je 5 of meer muziekinstrumenten hebt, mag je 2 muziekstukken van de stapel pakken: kies er een uit die je wilt houden en leg de andere terug onderop de stapel. Je mag maximaal 6 muziekstukken in je hand houden.

C. Een kanskaart pakken

Er zijn drie soorten kanskaarten:



Een **gelukskaart**: lekker voor jezelf; je krijgt bijvoorbeeld geld, speelminuten of een gratis instrument.



Een **plaagkaart**: een kaart waarmee je een andere speler kunt dwarsbomen.



Een **herstelkaart**: hiermee kun je de gelukskaart van een andere speler ongedaan maken, of een plaagkaart blokkeren die jij van een andere speler krijgt.

Je kunt een kanskaart meteen inzetten of bewaren voor een volgende beurt. Dan kost je bij het uitspelen ervan dat geen extra actie.

! Let op: Kanskaarten mag je onbeperkt bewaren, maar per beurt mag je maar 1 *bewaarde* kanskaart inzetten. Speel je een kanskaart later uit en trek je als actie opnieuw een kanskaart, dan mag je die tijdens dezelfde beurt wel meteen uitspelen.

Voorbeelden kanskaart

- Jan trekt een kanskaart en krijgt een gratis hoorn. Deze kaart legt hij open bij zijn instrumentenkaarten neer. Op het speelbord legt hij een rond fiche van zijn kleur bij de hoorns.
- Christa trekt een kanskaart en mag een viool van een andere speler afpakken. Ze pakt de viool van Lisa, die haar fiche uit het vioolvak terug moet halen. Christa legt een fiche van haar kleur bij de violen. De gespeelde kanskaart legt zij terug onderop de pot.
- Eva trekt een kanskaart en mag een fluit van Christa afpakken. Christa heeft echter een herstelkaart en is zo 'beschermde' tegen de plaagkaart van Eva: beide kaarten gaan onderop de stapel kanskaarten. Zijn er meer dan twee spelers, dan kan Eva de plaagkaart beter bij Kees inzetten, die geen herstelkaart heeft en zijn fluit moet inleveren.

D. Een muziekstuk uitvoeren

Kijk eerst of alle instrumenten die je nodig hebt voor het muziekstuk dat je wilt uitvoeren aanwezig zijn in het orkest. Heb je bepaalde instrumenten niet zelf, dan kun je die bij een andere speler inhuren voor de helft van de aankoopprijs. Heb je niet genoeg geld? Dan mag je vooraf lenen van de bank wat je na de uitvoering terug kan betalen. Dus 'op de pof'.

Bij het spelen van een muziekstuk gebeurt er het volgende:

1. Je krijgt de notenwaarde die op je muziekstukkaart staat van de bank.
2. Je zet je Maestro fiche net zoveel stappen vooruit als er minuten op je muziekstukkaart staan. Je legt het muziekstuk open voor je neer, want dit muziekstuk mag je niet nog een keer spelen.
3. Als je een muziekstuk speelt van 4 minuten, mag je een kanskaart trekken, die je meteen of later uitspeelt. Bij een stuk van 8 minuten mag dat niet.

! Let op: Je mag dus een muziekinstrument inhuren van een medespeler voor de helft van de aankoopprijs. Als meerdere spelers hetzelfde instrument hebben, mag je zelf kiezen bij wie je het inhurt. Een speler mag het inhuren niet weigeren. Musici vinden het namelijk altijd fijn als ze een extraatje kunnen verdienen!

LUISTERTIP



Via de **QR-code** op de kaart kun je het muziekstuk dat je uitvoert beluisteren via internet. Een andere manier is het betreffende kaartnummer intypen op de website maestromusic.eu/E001, E002, etc. Zodra een andere speler iets gaat uitvoeren, kun je overschakelen op het volgende muziekstuk.

WINNAAR

De winnaar van het spel is degene die als eerste 60 minuten muziek heeft gemaakt. Dat is de maestro!

KORTERE SPEELDUUR?

- Wil je de speelduur verkorten? Geef dan elke speler alvast een of twee instrumenten uit de pot. Het startkapitaal kun je iets verminderen of gewoon gelijk laten.
- Kom je later tijdens het spel tijd tekort, verkort de speelduur dan door af te spreken de winnaar bij een eerdere tijd te laten finishen, bijvoorbeeld bij 40 minuten.

HOVEEL INSTRUMENTEN ZITTEN ER IN HET SPEL?

Nr	Instrument	Aantal	Waarde
1	1e viool	3	1/2
2	2e viool	2	1/4
3	altviool	2	1/4
4	cello	3	1/2
5	contrabas	2	1/4
6	fluit	3	1/4
7	klarinet	2	1/4
8	hobo	2	1/4
9	fagot	2	1/8
10	trompet	2	1/4
11	trombone	1	1/8
12	hoorn	2	1/4
13	slagwerk	2	1/4
14	harp	1	1/2
15	piano	2	1/2
16	orgel	1	1/2
Totaal: 32			

MUZEKNOTEN BILJETTEN

Notenwaarde geld:

Hele	
Halve	
Kwart	
Achtste	
Zestiende	

Heb je nog vragen over het spel, of tips?

Ga dan naar de website whatsinagame.eu. Leuke ideeën kun je mailen naar info@whatsinagame.eu.

Spelregels Maestro Symphony

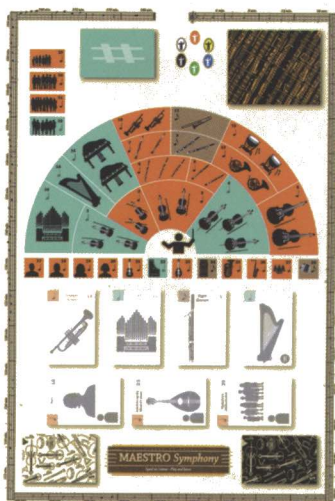
WIE WORDT DE MAESTRO VAN HET SPEL SYMPHONY?

Wees de dirigent van je eigen orkest: koop instrumenten en solisten, pak muziekstukken, vorm een orkest en maak muziek. Wie aan het eind de meeste punten heeft gescoord, is de maestro!

Symphony is het spel over klassieke muziek voor gevorderden. Het biedt meer uitdaging voor spelers vanaf 12 jaar en heeft een langere speelduur dan Ensemble, ongeveer 20 minuten per speler. Symphony werkt volgens hetzelfde principe als het spel Ensemble, maar de winnaar van het spel is niet wie als eerste finisht in tijd, maar wie de meeste punten scoort.

WAT HEB JE NODIG?

Speelbord Symphony



140 muziekstukken

Die Moldau: Vltava
JB 1:112/2
BEDRICH SMETANA

- 2x Eerste viool • First violin (1)
- 2x Tweede viool • Second violin (2)
- 2x Altviool • Viola (3)
- 2x Cello (4)
- 2x Contrabas • Double Bass (5)
- 3x Fluit • Flute (6)
- 2x Hobo • Oboe (8)
- 2x Fagot • Bassoon (9)
- 2x Trompet • Trumpet (10)
- 2x Trombone (11)
- 2x Hoorn • French horn (12)
- 2x Slagwerk • Percussion (13)
- Harp (14)



Orkest • Orchestra

52 muziekinstrumenten

Trompet
Trumpet 10



84 kanskaarten

Telkens als je een muziekstuk uitvoert, betaal je voor het inhuren van één strijkinstrument [1-5] de helft van de inhuurprijs
Every time you need to rent a string instrument [cards 1-5] you pay half price

32 solistenkaarten

Cellist 4



28 bonuskaarten

Voor elk uitgevoerd septet ontvang je 1 bonuspunt
For every septet performed receive 1 bonus point



6 Maestro-kaarten (startkaarten)



100 muzieknotenbiljetten met 5 verschillende waarden:
1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1 noot

6 scorekaarten



Punten • Points →	4	6	7	8	10
Verschillende muziekinstrumenten • Different musical instruments	≤ 9	10 - 11	12 - 13	14 - 15	16
Solisten • Soloists	≤ 9	10 - 11	12 - 13	14 - 15	16
Categorieën muziekstukken • Categories of musical pieces	≤ 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10	≥ 11
Positie in uitgevoerde tijd • Position in time			2e/2nd	1e/1st	
Muzieknoten 'Rach' • 'Rach' banknotes	≤ 1	2	3	4	≥ 5
Bonuspunten • Points from bonus cards					



6 ovale Maestro fiches



96 ronde fiches in 6 kleuren: instrumentenfiches



96 vierkante fiches in 6 kleuren met een Solist erop: solistenfiches



VOORBEREIDING

Voor het opzetten van het spel moet je de volgende stappen doen:

1. Laat elk van de spelers een kleur kiezen en hun Maestro fiche op de startpositie zetten.



2. Schud de **muziekstukkaarten** en leg de stapel omgekeerd op het speelbord. Elke speler krijgt 8 van deze kaarten, waarvan hij er 4 uitkiest en **niet** aan de andere spelers laat zien. De andere 4 kaarten gaan terug onderop de stapel.

NB: Bij 2 en 3 spelers alleen kaart nummers So01 - So80 gebruiken.

3. Schud de **bonuskaarten**. Elke speler krijgt 3 bonuskaarten. Ook deze zijn **geheim**!



4. Schud de **instrumentenkaarten** en leg de stapel omgekeerd op het speelbord. Pak de 4 bovenste kaarten en leg deze met het instrument naar boven op de daarvoor bestemde plekken op het speelbord.



5. Schud **alle kanskaarten** (dus de plaag-, geluk- en herstelkaarten door elkaar) en leg de stapel omgekeerd op het speelbord.



6. Schud de stapel **solistenkaarten**. Pak de 3 bovenste kaarten en leg deze open op de daarvoor bestemde plekken op het speelbord.

Puntentabel	
Maestro	Speler
1	2
3	4
5	6
7	8
9	10
11	12
13	14
15	16
17	18
19	20
21	22
23	24
25	26
27	28
29	30
31	32
33	34
35	36
37	38
39	40
41	42
43	44
45	46
47	48
49	50
51	52
53	54
55	56
57	58
59	60
61	62
63	64
65	66
67	68
69	70
71	72
73	74
75	76
77	78
79	80

7. Leg de **scorekaarten** goed zichtbaar bij je in de buurt. Dan weet je waar je op moet letten om punten te halen.

8. Wijs een speler aan die de bank zal zijn. Die persoon beheert alle muzieknotenbiljetten en regelt alle transacties. Deze speler geeft elke speler het volgende startkapitaal aan muzieknotenbiljetten:

- Als je het spel met 2 of 3 personen speelt: $\bullet + \bullet$ (2 noten),
- Als je het spel met 4-6 mensen speelt: $\bullet + \text{half}$ (anderhalve noot), die je het beste kunt onderverdelen in kleinere hoeveelheden.

BEGIN VAN HET SPEL



Om te bepalen wie de startspeler is, worden **Maestro-kaarten** getrokken. Pak zoveel Maestro-kaarten als er spelers zijn. Hier moet ook de kaart tussen zitten waarop de baton (het dirigeerstokje) op allebei de kanten van de kaart staat afgedrukt.

Wie deze kaart trekt, mag als eerste beginnen! De anderen krijgen de waarde in muzieknotenbiljet van de bank uitgekeerd van de kaart die ze getrokken hebben. Behoud de Maestro-kaart.

SPELVERLOOP

Welke acties mag je doen in één beurt?

Als je aan de beurt bent, mag je **twee verschillende acties** uitvoeren. Je kunt kiezen uit in totaal vijf acties, namelijk: een instrument kopen, een solist kopen, kosteloos een muziekstuk pakken, kosteloos een kanskaart pakken en een muziekstuk uitvoeren, wat je geld en tijd oplevert. De acties die je uitvoert, moeten verschillend zijn. Je mag in dezelfde beurt dus niet twee solisten kopen, uitgezonderd de situatie waarin de Maestro-kaart wordt ingezet (zie: inzet Maestro-kaart).

Toelichting op de mogelijke acties:



A. Een instrument kopen

Bij deze actie koop je een van de vier muziekinstrumentkaarten die op het speelbord liggen. De bespeler is aan het instrument verbonden, feitelijk koop je dus een instrumentalist. Aan het muzieknootje linksboven en de kleur van het betreffende vak zie je hoeveel je aan de bank moet betalen aan muzieknotenbiljetten, die zijn uitgedrukt in notenwaarden.

Als je aan de bank hebt betaald, leg de instrumentenkaart open voor je neer en leg in het orkest een rond fiche van jouw kleur op de plaats waar het gekochte instrument thuishoort. Het cijfer rechts bovenin correspondeert met het cijfer op het speelvak van het orkest.

Tweede viool



Zo kan iedereen in één oogopslag zien welke instrumenten er in het spel zijn. Leg daarna een nieuwe instrumentenkaart uit de pot op het vrijgekomen vak.

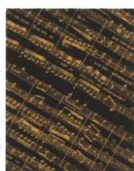
! Let op: Wil je wel een instrument kopen, maar géén van de vier instrumenten die op het speelbord liggen? Leg dan alle vier instrumentenkaarten terug onderop de stapel en leg vier nieuwe van de stapel neer. Je bent nu wel verplicht een instrument aan te schaffen, dus zorg dat je genoeg geld hebt, anders heb je je actie verspeeld!



B. Een solist kopen

Voor sommige muziekstukken heb je een of meerdere solisten nodig om die te kunnen uitvoeren. De solist brengt ook zijn of haar eigen instrument mee. Daarnaast moet je zorgen dat je genoeg solistenkaarten koopt voor je eindscore. Daarom is er de actie 'solist kopen', waarbij je een vierkant fiche van jouw kleur op de betreffende plaats op het speelbord legt en leg de solistenkaart open voor je neer. Solisten 1 - 16 nemen plaats in het orkest, dus bij de instrumentalisten. De hogere nummers hebben elk hun eigen vakje - daar zijn geen losse instrumenten van in het spel. Solisten mogen ook worden ingezet als instrumentalist; in dat geval treden zij dus op als orkestlid. Andersom mag niet: een instrumentalist mag niet worden ingezet als solist.

! Let op: Wil je wel een solist kopen, maar géén van de drie die op het speelbord liggen? Leg dan de solistenkaarten terug onderop de stapel en leg drie nieuwe van de stapel neer. Je bent nu wel verplicht een instrument aan te schaffen, dus zorg dat je genoeg geld hebt, anders heb je je actie verspeeld!



C. Een muziekstuk pakken

Om muziek uit te kunnen voeren, heb je blad-muziek nodig. Daarop staat vermeld welke instrumenten en/of solisten je nodig hebt en ook hoeveel speelminuten en geld in notenwaarden het muziekstuk oplevert. Het pakken van een muziekstuk is kosteloos. Je mag **maximaal 6 muziekstukken** in de hand houden.

! Let op: Als je 1 tot en met 4 muziekinstrumenten in bezit hebt, mag je bij deze actie 1 muziekstuk van de stapel pakken. Als je 5 of meer muziekinstrumenten in bezit hebt, mag je 2 muziekstukken van de stapel pakken: kies er een uit die je wilt houden en leg de andere terug onderop de stapel.

D. Een kanskaart pakken

Bij de actie kanskaart pakken mag je er twee pakken en een uitkiezen. Je kunt een kanskaart meteen inzetten of bewaren voor een volgende beurt. Dat kost je bij het uitspelen ervan dan geen extra actie.

Er zijn drie soorten kanskaarten:



Kruis: een gelukskaart: lekker voor jezelf; je krijgt bijvoorbeeld geld, tijd of een gratis instrument.



Mol: een plaagkaart waarmee je een medespeler kunt dwarsbomen.



Herstelteken: hiermee kun je de gelukskaart van een medespeler ongedaan maken, of een plaagkaart blokkeren die jij van een medespeler krijgt.

! Let op: Kanskaarten mag je onbeperkt bewaren, maar per beurt mag je maximaal 1 kanskaart inzetten. Speel je een kanskaart later uit en trek je als actie opnieuw een kanskaart, dan mag je die tijdens dezelfde beurt wel meteen uitspelen. Een gespeelde kanskaart gaat terug onderop de stapel, behalve als het een extra instrument betreft of een kaart met het ∞ symbool. Zo'n kaart leg je tijdens de rest van het spel open voor je neer.

Voorbeelden kanskaart

- Jan trekt een kanskaart en krijgt een gratis hoorn. Deze kaart legt hij open bij zijn instrumentenkaarten neer. Op het speelbord legt hij een rond fiche van zijn kleur bij de hoorns.
- Christa trekt een kanskaart en mag een viool van een andere speler afpakken. Ze pakt de viool van Lisa, die haar fiche uit het vioolvak terug moet halen. Christa legt een fiche van haar kleur bij de violen. De gespeelde kanskaart legt zij terug onderop de pot.
- Eva trekt een kanskaart en mag een fluit van Christa afpakken. Christa heeft echter een herstelkaart en is zo 'beschermde' tegen de plaagkaart van Eva: beide kaarten gaan onderop de stapel kanskaarten. Zijn er meer dan twee spelers, dan kan Eva de plaagkaart beter bij Kees inzetten, die geen herstelkaart heeft en zijn fluit moet inleveren.

E. Een muziekstuk uitvoeren

Het uitvoeren van de actie 'muziekstuk' levert je tijd en geld op, zie het kaartje. De muziekstukken duren 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28 of 32 minuten. Elke vier minuten is gelijk aan een maat op het speelbord, dus één stap met het Maestro fiche. De totale tijd op het speelbord is 180 minuten.

Kijk eerst of alle instrumenten en/of solisten die je nodig hebt voor het muziekstuk aanwezig zijn in het orkest. Heb je er een of meer niet zelf in bezit, dan kun je die inhuren bij je medespeler voor de helft van de aankoopprijs. Heb je niet

genoeg geld? Dan mag je vooraf van de bank lenen wat je na de uitvoering verrekent met de opbrengst.

Heb je het muziekstuk uitgevoerd, dan gebeurt er dit:



1. Van de bank ontvang je de notenwaarde die op je **muziekstukkaart** staat aangegeven.

2. Met je Maestro fiche zet je net zoveel stappen vooruit als er minuten op je muziekstukkaart staan.

Als je de kaart hebt uitgespeeld, leg je deze open voor je neer. Je mag dit muziekstuk namelijk niet nogmaals spelen.

3. Als je een muziekstuk uitvoert van 4 minuten, mag je na deze actie een kanskaart trekken, die je meteen of later uitspeelt. Bij een stuk van 8 minuten of meer mag dat niet.

! Let op: Je mag een muziekinstrument of solist inhuren van een medespeler voor de helft van de aankoopprijs. Als meerdere spelers hetzelfde instrument in bezit hebben, mag je zelf kiezen bij wie je het inhurt. Een medespeler mag het inhuren niet weigeren. Musici vinden het namelijk altijd fijn als ze een extraatje kunnen verdienen!

INZET MAESTRO-KAART

Per beurt mag je twee acties uitvoeren en maximaal 1 bewaarde kanskaart uitspelen. Als je je Maestro-kaart inzet, mag je tijdens die beurt drie acties achter elkaar doen. In dat geval mogen er wel maximaal twee dezelfde acties bij zijn, bijvoorbeeld twee muziekstukken uitvoeren of twee instrumenten kopen. Heb je je Maestro-kaart gespeeld, leg hem dan terug in de doos.

LUISTERTIP



Via de **QR-code** op de kaart kun je het muziekstuk beluisteren via internet. Je kunt ook het betreffende kaartnummer intypen op de website maestromusic.eu/S001, S002, etc. Zodra een medespeler iets gaat uitvoeren, kun je overschakelen op het volgende muziekstuk.

WINNAAR

Het spel eindigt op het moment dat de eerste speler finisht qua tijd, dus in totaal 180 minuten muziek heeft gespeeld. De winnaar van het spel is degene die aan het eind de meeste punten heeft gescoord. Dat is de maestro!

TOELICHTING SCOREKAART

Punten • Points		4	6	7	8	10
Verschillende muziekinstrumenten • Different musical instruments	≤ 9	10 - 11	12 - 13	14 - 15	16	
Solisten • Soloists	≤ 9	10 - 11	12 - 13	14 - 15	16	
Categorieën muziekstukken • Categories of musical pieces	≤ 4	5 - 6	7 - 8	9 - 10	≥ 11	
Positie in uitgevoerde tijd • Position in time				2e/2nd	1e/1st	
Muzieknoten 'Bach' • 'Bach' banknotes	≤ 1	2	3	4	≥ 5	
Bonuspunten • Points from bonus cards						

Je verdient punten door:

- het aantal instrumenten: hoe meer verschillende instrumenten je hebt aangeschaft (dus **niet** dezelfde!) hoe meer punten dat oplevert
- het aantal solisten: hoe meer solisten je hebt aangekocht, hoe meer punten je verdient

- het aantal categorieën: hoe meer muziekstukken van verschillende categorieën je hebt uitgevoerd, hoe meer punten dat oplevert. De categorieën zijn: solo, duo, trio, kwartet, kwintet, sextet, septet, octet, nonet, orkest, koor en vocaal
 - snel te finishen in tijd: hoe eerder je finisht in tijd op het speelbord, hoe meer punten je dat oplevert. Finish je als eerste, dan beëindig je daarmee meteen ook het spel
 - behoud van geld: hoe meer geld je aan het eind overhoudt, hoe meer punten je verdient
 - bonuskaarten: elke speler kijkt aan de hand van zijn eigen bonuskaarten hoeveel punten hij of zij daarmee heeft verdiend. Elke bonuskaart kan maximaal 3 punten opleveren
- ! Let op:** Er zijn drie verschillende puntenscores, afhankelijk van het aantal spelers: 2 spelers, en 3-4 spelers en 5-6 spelers. Gebruik de juiste puntenscoretabel.

Voorbeeld score

- Jan heeft in totaal tien instrumenten gekocht. Ze zijn echter niet allemaal uniek: hij heeft twee hoorns in bezit, waardoor 1 hoorn niet wordt meegerekend. In het spel met 3-4 spelers levert hem dat 6 punten op voor dit onderdeel.
- Op de bonuskaart van Eva staat dat zij voor elke klarinet een punt krijgt. Zij heeft 1 solo klarinettist en twee klarinetten in bezit. Dat levert haar in totaal 3 bonuspunten op.

SPEELTIPS

- Bij het kiezen van de muziekstukken aan het begin van het spel is het raadzaam om niet teveel kaarten met solisten in de hand te nemen. Solisten zijn prijziger en zijn niet direct in het spel aanwezig. Wat later in dit spel zijn deze wel voldoende aanwezig.
- Let bij het kiezen van de muziekstukken ook op de verschillende categorieën (solo, duo, trio etc.) en ook op de bonuskaarten die daarmee verband houden.
- Aan het begin van het spel is het handig om vooral instrumenten te kopen, want daarna kun je pas muziekstukken uitvoeren. En bij minimaal vijf muziekinstrumenten mag je twee muziekstukken pakken en daaruit één kiezen.
- Geld verdienen kan door muziekstukken uit te voeren en door instrumenten en solisten te laten inhuren door andere spelers. Het kan lonend zijn om kaarten aan te schaffen die nog niet in het spel zijn, want alle instrumenten en solisten zijn nodig! Gelukskaarten kunnen ook geld opleveren (subsidies, prijzen).
- Een gemengd koor is een aparte solistenkaart, maar kan ook worden samengesteld uit de kaarten vrouwenkoor en mannenkoor.

KORTERE SPEELDUUR?

- Wil je de speelduur verkorten? Geef dan elke speler alvast een of twee instrumenten van de stapel. Het startkapitaal kun je gelijk laten.
- Kom je later tijdens het spel tijd tekort, verkort de speelduur dan door af te spreken op een eerdere tijd te finishen, bijvoorbeeld bij 120 minuten.

SPELEN IN TEAMS

- Als je met een even aantal spelers bent, is er een extra spelvariant mogelijk: je kunt dan in twee of drie duo's spelen. De extra regels zijn dan de volgende:
- Het inhuren van zowel instrumenten als solisten binnen het duo is gratis
 - Duo-spelers mogen elkaars kaarten inzien en overleggen over het aanschaffen van bepaalde kaarten
 - Kanskaarten speel je individueel, maar daarover mag je overleggen; plaagkaarten zet je natuurlijk niet bij elkaar in

- Bonuskaarten zijn wel individueel: deze punten leveren bij je duolid niets op (voorbeeld: voor de klarinet van je buurman ontvang jij geen punten bij jouw bonuskaart 'klarinete')
- Reken eerst de individuele score van elke speler uit en tel de scores van de teamleden dan bij elkaar op; dat levert zowel een individuele winnaar als teamwinnaars op!

52 instrumenten in het spel

Nr	Instrument	Aantal	Noot
1	eerste viool	4	1/2
2	tweede viool	5	1/4
3	altviool	5	1/4
4	cello	6	1/2
5	contrabas	3	1/4
6	fluit	3	1/4
7	klarinete	3	1/4
8	hobo	3	1/4
9	fagot	3	1/8
10	trompet	3	1/4
11	trombone	3	1/8
12	hoorn	3	1/4
13	slagwerk	3	1/4
14	harp	1	1/2
15	piano	2	1/2
16	orgel	2	1/2

Er zijn in totaal 32 solisten in het spel.

MUZIEKNOTEN BIJETTEN

Notenwaarde geld:

Hele	
Halve	 
Kwart	   
Achtste	       
Zestiende	           

Heb je nog vragen over het spel, of tips?

Ga dan naar de website whatsinagame.eu. Leuke ideeën kun je mailen naar info@whatsinagame.eu

© Maestro Ensemble & Symphony

Uitgever: Prealabel vof
 Distributie: Whatsinagame.eu
 p/a: Badhoevelaan 84
 1171 DE Badhoevedorp
 Auteur: Pieter de Boer

Contact: info@whatsinagame.eu
 Vormgeving: Theresia Koelewijn
 Webdesign: Herbert van Vliet

Niet geschikt voor kinderen < 3 jaar

Made in Benelux





BEDANKLIJST MAESTRO

Bij het ontwikkelen van het spel heb ik hulp gekregen van vele mensen. Een aantal van hen wil ik in het bijzonder bedanken. Hieronder volgen zij in een willekeurige opsomming:

Eveline, Pim en Pascal: testspelers en onmisbare steun
Hans Scheepers: muziekkeuze
Herbert van Vliet: website
JoAnn van Seventer en Machteld Siegmann: tekstcorrectie en -advies
Theresia Koelewijn: ontwerp
Sweitse van Leeuwen, Steffan Ros, Jeroen van Emde Boaz, Henk Post, Kees Roos en Martin Looij: speladvies
Maria van 't Hof, Evelina Vorontsova, David Serebrjanik, Henk & Maaïke Tijssen, Jaap en Christoph van Ingen, Corine Rietveld, Wilko Spaan & Eva van Soest, Jan Dirk van Nifterik, Christopher Meijer en Eskil van Vliet: bijzondere testspelers
Tjeerd Top & Ursula Schoch: film voor promotie crowdfunding
Choochem en Jorris Hoste, mw. H. Baas-Alta, Huizen; promotie crowdfunding
Chiel & Nettie Roos: procesbegeleiders
Peter & Marion Lubbers: opslag
Mark Laagewaard (CAN): crowdfunding
Timo Gilhuis: promotie films
Guido Snee en Andries Boertien, Buijten & Schipperheijn: advisering
Lennard Groot, NSF: advisering
Ducosim: spellenbeurs

Sponsors

Eric Araújo, Amsterdam; Fam. de Boer & Dekker, Zwaag; fam. J.W. de Boer, Enkhuizen;
Pascal de Boer, Amstelveen; Pim de Boer, Puntergames; fam. S. de Boer, Enkhuizen;
fam. de Boer & Fluiters, Enkhuizen; dhr. E. Borninkhof, Hilversum; fam. L. de Borst,
Zwanenburg; fam. Z. Dobos, Ermelo; fam. Goverts & Korporaal, Amstelveen;
fam. D. van Ingen, Oostzaan; fam. G. Landman, Amsterdam; dhr. E. Maatkamp, Zelhem;
fam. A. Mollema, Veldhoven; Musiscript.nl, Amersfoort; fam. C.M. van Nieuw Amerongen,
Katwijk; fam. H.J. van Nieuw Amerongen, Breukelen; fam. M. Francke, Amsterdam;
fam. A. Koole, Hoofddorp; dhr. H. Korenromp, Luttenberg; fam. S. Kowalczyk, Bodegraven;
Kubiek.nu, Veenendaal; dhr. J. Mauritz, Naarden; PHOV, Utrecht; fam. P. Pons, Dordrecht;
fam. L. Quist, Zwijndrecht; mw. M.P.E. van Reenen, Luxemburg; fam. C. Rustenhove,
Amsterdam; fam. A. Siegmann, Amstelveen; dhr. L. Schoots, Bussum; dhr. J.N. Schouten,
Harderwijk; dhr. W. Senden, Hilversum; fam. H. van Seventer, Zuidhorn; fam. Top & Schoch,
Amsterdam; fam. W. Verburg, Mijdrecht; fam. A. van Vliet, Zwolle; fam. H. van Vliet,
Amersfoort; fam. P. van Vliet, Berkel en Rodenrijs; dhr. J. Vos, Amsterdam; fam. S. Vos,
Almere; dhr. E. Wiegers, Andel; fam. J. van Wuijckhuijse, Oosterhout.

S.D.G.