

Audition



Spelregels

Varianten

De spelers kunnen het spel uitdagender maken met de volgende varianten, die los of in combinatie met elkaar kunnen worden gebruikt.

Variant 1: Actiekaarten

Vervang 1 of meer dirigentkaarten door actiekaarten (gebruik de achterkant van de dirigentkaart). De spelers kunnen deze willekeurig trekken of gericht kiezen. Leg zoals gebruikelijk 1 actie/dirigentkaart per speler op tafel. Alle spelregels van het basisspel zijn van kracht. Kiest een speler echter een actiekaart, dan neemt hij de bijbehorende muzikantenkaart en voert hij de actie die op het actiekaart staat uit. Hieronder volgt een overzicht van de actiekaarten.



Max. 2 kaarten: bij deze actiekaart mogen ten hoogste 2 muzikanten liggen.



Geef 1 kaart naar links door: de speler die deze actiekaart kiest, moet 1 van de bijbehorende muzikantenkaarten naar keuze aan zijn linkerbuurman geven. Die moet de muzikantenkaart aan zijn collectie toevoegen.



1 kaart afleggen: de speler die deze actiekaart kiest, moet 1 van de bijbehorende muzikantenkaarten open afleggen. Leg op deze manier afgelegde kaarten in een open rij aan de rand van de tafel. Deze kaarten doen niet meer mee, maar de spelers kunnen wel zien welke kaarten uit het spel zijn.



1 van je muzikanten afleggen: de speler die deze actiekaart kiest, mag 1 van zijn voor zich liggende muzikantenkaarten open afleggen. Dat mag geen muzikant zijn die bij de **zojuist gepakte actiekaart** ligt. Leg op deze manier afgelegde



kaarten in een open rij aan de rand van de tafel. Deze kaarten doen niet meer mee, maar de spelers kunnen wel zien welke kaarten uit het spel zijn.

1 kaart van de gedekte stapel: de speler die deze actiekaart kiest, moet naast het nemen van de bijbehorende muzikantenkaarten ook de bovenste kaart van de gedekte stapel trekken en aan zijn collectie toevoegen. Als de gedekte stapel leeg is, **vervalt** deze actie.



Kaarten direct nemen: de speler die een muzikant bij deze actiekaart legt, mag ervoor kiezen om de actiekaart, inclusief alle muzikantenkaarten erbij, **direct** te nemen. **Opmerking:** hij hoeft dus niet een ronde te wachten met het risico dat de actiekaart door een andere speler wordt genomen.

Variant 2: Onzekere aantallen

Bereid het spel eerst zoals gebruikelijk op basis van het aantal spelers voor. Verwijder daarna 5 willekeurige muzikantenkaarten uit het spel en leg deze zonder ze te bekijken gedekt in de doos. Deze kaarten doen dit spel niet mee.



Als beroemde dirigent ben je voortdurend op zoek naar talent. Je hebt echter sterke voorkeuren wat betreft de omvang van jouw orkest. Je wilt uitsluitend solisten of kwartetten dirigeren. In dit spel probeer je daarom de juiste muzikanten bij elkaar te zoeken. Kun jij het meest uitgebreide concert organiseren?

Speelmateriaal

88 muzikantkaarten van 11 verschillende soorten
 (3x nummer 3, 4x nummer 4, 5x nummer 5, 6x nummer 6, 7x nummer 7, 8x nummer 8, 9x nummer 9, 10x nummer 10, 11x nummer 11, 12x nummer 12 en 13x nummer 13)



6 dirigentkaarten/actiekaarten (voor de variant)



De spelregels

Kort speloverzicht

Elke beurt neemt een speler een muzikantenkaart van de gedekte stapel, die hij naast één van de dirigentkaarten legt, of hij neemt een dirigentkaart inclusief de daarbij gelegde muzikantenkaarten en legt deze voor zich neer. Iedere speler probeert zo bepaalde muzikanten te verzamelen. Uitsluitend solisten en setjes van 4 muzikanten met hetzelfde nummer leveren punten op. Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint het spel.

Vorbereiding

- Neem alle muzikantenkaarten en doe op basis van het aantal spelers kaarten terug in de doos:
- Bij 2 spelers:** verwijder alle kaarten met nummers 13, 12, 11 en 10.
- Bij 3 spelers:** verwijder alle kaarten met nummers 13, 12 en 11.
- Bij 4 spelers:** verwijder alle kaarten met nummers 13 en 12.

Bij 5 spelers: verwijder alle kaarten met nummer 13.

- Bij 6 spelers:** gebruik alle muzikantenkaarten.
- Schud alle muzikantenkaarten die in het spel zijn en leg deze als gedekte stapel op tafel.
- Leg zoveel dirigentkaarten onder elkaar op tafel als er spelers zijn (zie voorbeeld). Doe overgebleven dirigentkaarten in de doos.
- De speler die als laatste een muziekinstrument heeft bespeeld, is de startspeler.



Startopstelling bij 4 spelers

Spelverloop

Het spel bestaat uit een aantal ronden. De startspeler begint. Daarna volgen de andere spelers met de klok mee. De speler die aan de beurt is, **moet** 1 van de volgende 2 acties kiezen:

- Een muzikantenkaart van de gedekte stapel trekken en deze open bij een dirigentkaart naar keuze leggen; of
- Een dirigentkaart met alle daarbij gelegde muzikantenkaarten nemen

a. Een muzikantenkaart van de gedekte stapel trekken en deze open bij een dirigentkaart naar keuze leggen

De speler trekt de bovenste kaart van de gedekte stapel, bekijkt deze en legt de kaart dan **open** bij een dirigentkaart naar keuze. Er mogen **nooit meer dan 4** muzikantenkaarten bij 1 dirigentkaart liggen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Voorbeeld actie a:



6

7

b. Een dirigentkaart met alle daarbij gelegde muzikantenkaarten nemen

De speler neemt een dirigentkaart en alle muzikantenkaarten die erbij liggen. Het is niet toegestaan om een dirigentkaart zonder muzikantenkaarten te nemen. Hij legt de genomen muzikantenkaarten gesorteerd op nummer open voor zich neer, zodat alle spelers kunnen zien welke en hoeveel kaarten hij van een nummer heeft. Hij doet deze ronde niet meer mee. De volgende speler is nu aan de beurt.

Voorbeeld actie b:



8

9

Einde van een ronde

Een ronde is voorbij als alle spelers een dirigentkaart (en de bijbehorende muzikantenkaarten) hebben genomen. Alle spelers leggen hun genomen dirigentkaart dan weer midden op tafel. De speler die als laatste een dirigentkaart heeft genomen, start een nieuwe ronde zoals hiervoor beschreven.

Opmerking: ligt er nog maar 1 dirigentkaart op tafel, dan mag de als laatste overgebleven speler deze direct nemen of eerst kaarten van de gedekte stapel trekken en bij de dirigentkaart leggen (tot er ten hoogste 4 kaarten bij liggen). Ligt er **geen** muzikantenkaart bij de dirigentkaart, dan **moet** deze speler **ten minste 1** muzikantenkaart van de gedekte stapel bij de dirigentkaart leggen.

10

Einde van het spel

Nadat een speler de laatste kaart van de gedekte stapel heeft getrokken en gelegd, heeft de eerstvolgende speler die nog geen dirigentkaart heeft genomen 2 mogelijkheden:

- Hij neemt een dirigentkaart met de bijbehorende muzikantenkaarten; of
- Hij neemt geen dirigentkaart.

Daarna moeten de volgende spelers die nog geen dirigentkaart hebben genomen dezelfde keuze maken. De speler die de laatste kaart van de gedekte stapel heeft getrokken, is zo als laatste aan de beurt. Daarna eindigt het spel. Eventueel niet genomen dirigenten en muzikanten blijven liggen.

11

Puntentelling

Iedere speler telt nu hoeveel punten hij voor zijn muzikanten krijgt:

- Heeft hij **1 kaart** van een bepaald nummer, dan krijgt hij daar **1 punt** voor.
 - Heeft hij **4 kaarten** met hetzelfde nummer, dan krijgt hij daar **5 punten** voor.
 - Heeft hij **2, 3, 5 of meer kaarten** met hetzelfde nummer, dan krijgt hij daar **geen punten** voor.
- Let op:** 5 muzikanten met hetzelfde nummer gelden dus niet als 1 solist plus een setje van 4. En 8 muzikanten met hetzelfde nummer gelden dus ook niet als 2 setjes van 4 muzikanten.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met het hoogste aantal scorende setjes van 4 muzikanten met hetzelfde nummer.

12

Voorbeeld puntentelling:



$$1 + 0 + 0 + 5 + 1 + 5 + 0 = 12 \text{ punten}$$

13

14



15