

## Schrille Stille

\*\*\*\*\*

Auteur: Wichmann Peter

Uitgeven door Zoch Verlag in 1999

Voor 3 tot 6 spelers vanaf 10 jaar

Speelduur ongeveer 90 min..

Wie is de beste muziekmanager voor nieuwe, jonge popgroepen?

Probeer jou zangers, popgroepen en bands naar de top van de

hitlijst te sturen!

Vrije vertaling in het Nederlands door Luk De Lombaerde -  
bijwerking door Ans Loncke en Sabine Taillaert

In deze 21<sup>ste</sup> eeuw proberen de spelers als muziekmanager zoveel mogelijk hits onder hun hoede te krijgen, waardoor ze in de lucratieve "Music Business" stevig aan de bak zullen komen. Lanceer op roem beluste en nog onbekende popgroepen, zoals de jonge nieuwkomers "Alzheimer Eck" naar de top van de hitparade, ten nadele van concurrenten en buitenstaanders, zoals "Witch One" en "Yeah Zorn".

Bouw je eigen muziklabel uit, zorg voor vernieuwing en denk aan de toekomst, want de hitparade verandert voortdurend.

Werk handig samen met andere muziekmanagers en maak het de concurrentie moeilijk.

Tenslotte wil elke muziekmanager dat zijn zangers de top van de hitparade bereiken. De plaatsen aan de top van de hitparade zijn dan ook fel begeerd!!!

### Inhoud van het spel:

\*\*\*\*\*

- Speelbord
- CD speler uit hout bestaat uit 1 sokkel, 2 houten pinnetjes en 1 draaischijf (zie fig. 1) en monteren van CD (zie fig. 2)
- 6 CD sets, bestaande uit 6 CD Hoezen van 6 verschillende kleuren en 6 CD's (zie fig. 4)
- 42 popgroepkaarten die zijn speelkaarten met muziekgroepen (zie fig. 6)
- 48 + of - chips (zie fig. 3)
- 2 x 6 houten tipstenen in de kleuren van de verschillende labels (zie fig. 5, nl. de schijfjes)
- 6 telstenen in de kleur van de labels (zie fig. 5, nl. de kubusjes)
- 14 plaatsschijfjes uit hout met aanduiding 1 t.e.m. 14
- 1 Afdek CD
- 1 zwarte stoffen zak voor de 48 negatieve en positieve chips.
- De spelregels

**Doel van het spel:**

\*\*\*\*\*

Iedere speler is manager van een eigen muziekmaatschappij en bijbehorend label. Elke manager heeft dan ook de intentie om zijn popgroepen en zangers de hoogste plaats van de hitparade te laten bereiken. Bovendien probeert iedere speler, aanstaande stijgers en nummer 1 hits met behulp van tips goed in te schatten. Wie met al deze acties de meeste hitpunten verzamelt, wint het spel.

**Voor het eerste spel:**

\*\*\*\*\*

De 42 popgroepkaarten voorzichtig uit het gestanste karton halen.

De etiketten met de nr. 1 tot 14 eenzijdig op de zwarte houten plaatsschijfjes kleven.

**Vorbereiding van het spel:**

\*\*\*\*\*

- Het speelbord wordt in het midden gelegd.
- De 48 + en - chips worden in de zwarte zak gestopt.
- De CD speler wordt gemaakt zoals in fig. 1 en 2 en in zijn startpositie gezet.
- De popgroepkaarten worden goed door elkaar geschud en verdekt neergelegd.
- De CD sets worden klaar gemaakt als op fig. 4.
- Er wordt 1 spelleider of moderator aangesteld. Deze speelt, net zoals de andere spelers, gewoon mee.

**Spelverloop:**

\*\*\*\*\*

- A. Openingsfase: verdeling van de labels.
  - B. Terugkerende speelfase:
    - 1) Zetten van de + en - chips en de tipstenen.
    - 2) Vullen van de CD spelers.
    - 3) Evalueren van de CD spelers
    - 4) Winstpunten.
    - 5) 30/50 punten regel.
    - 6) Labelwissel.
    - 7) Deelnemen.
  - C. Spelen en winnen.
- 
- A. Openingsfase: Verdeling van de labels.

De openingsfase vindt enkel bij het spelbegin plaats. De spelleider neemt de popgroepkaarten bedekt in de hand. Hij onthult de eerste kaart en noemt luid de naam van de popgroep en de kleur van de deelnemende label. Die kaart wordt open op nr. 14 v/d hitlijst gelegd, de tweede popgroepkaart op nr. 13 v/d hitlijst en zo verder tot alle hitlijstnrs. een popgroepkaart hebben. Terwijl de spelleider de popgroepkaarten langzaam op de hitlijst plaatst, mag iedere speler 1 label (of muziekmaatschappij) uitkiezen.

Roept een speler bv. groen, dan onderbreekt de spelleider het verdelen van de popgroepkaarten op de hitlijst en overhandigt aan de nieuwe groene muziekmanager de groene CD set, beide groene tipstenen en alsook de groene telsteen.

Zo heeft de groene manager alle groepen onder contract van de popgroepkaarten die onderaan groen bevatten. De telstenen worden op de scoreschaal op nul gezet. Daarna zet de spelleider het plaatsen van de popgroepkaarten op de hitlijst verder. Een toegekend label kan geen 2<sup>e</sup> keer toegewezen worden aan een andere speler. Wie het kleur van een label het eerst roept, ontvangt dit label. Wanneer alle 14 hitlijstplaatsen werden toegewezen, moet ook de laatste speler zijn labelkleur kiezen. Waarschijnlijk zijn dan de beste labels reeds toegewezen. Iedere speler mag enkel 1 label en daarmee 1 vast kleur kiezen. Onafhankelijk van het aantal spelers blijven alle popgroepkaarten in het spel. Dit houdt ook in dat niet gekozen kleuren op de popgroepkaarten deelnemen aan het spel. De resterende kaarten worden verdekt naast het speelbord gelegd, daarna wordt de plaatsschijfje op de openliggende kaart gelegd (plaatsschijfje 14 op de popgroepkaart op de hitlijst 14, plaatsschijfje 13 op de plaats 13, enz...). Nu kan het spel beginnen.

## B. Wederkerende spelfasen.

### 1. Plaatsen van de tipstenen en de + en - chips.

Ieder speler legt zijn CD in zijn CD hoes zodat de afgedrukte getallen duidelijk leesbaar zijn. De zwarte zak wordt beurtelings doorgegeven. Iedere speler neemt blindelings 7 chips. Daarna zoekt hij verdekt de beste 5 chips uit. De 2 overige chips legt hij aan de rand van het speelbord. Hebben alle spelers hun chips gekozen, dan kunnen de overige terug in de zak. Als alternatief kan men ook onmiddellijk de 2 niet ingezette schijfjes in de zak stoppen voor men deze doorgeeft aan de volgende speler. Iedere speler legt zijn 5 chips en zijn 2 tipstenen in de gaatjes van de CD. Daarbij mag hij vrij kiezen in welk gat (voor welke popgroep) hij inzet. In 1 gat mag maximaal 1 chip of 1 tipsteen gelegd worden (meer passen er ook niet in).

Er mag dus ingezet worden in gelijk welk gat van de CD. D.w.z. op eigen popgroepen of op popgroepen van andere labels. Welke uitwerking het inzetten van de chips heeft en hoe men tactisch het best speelt, kan men pas begrijpen als men de punten 3. Evalueren van de CD spelers en 4. Winstpunten gelezen heeft. Heeft men alle 7 stenen (5 chips + 2 tipstenen) ingezet, dan geeft men de CD set aan de spelleider. Voorzichtig: De CD hoes houdt men best met beide duimen toe zodat de chips er niet uitvallen.

## 2. Vullen van de CD speler.

De spelleider kijkt of de draaischijf van de CD zich in startpositie bevindt d.w.z. rechtover de output mag er zich geen gat bevinden.

De spelleider zet de gevulde CD voorzichtig (best met beide handen) over de 2 pinnen op de CD speler.

Vervolgens trekt men de CD hoes van de CD zie vb. 10. Alle chips rollen nu in de CD speler. De CD's kunnen op de CD speler blijven liggen. Zo behandelt de spelleider uw CD set. Als laatste wordt de afdekschijf er bovenop geplaatst. De CD hoezen worden aan de desbetreffende labelmanagers teruggegeven.

## 3. Evalueren van de CD spelers.

De spelleider draait nu de draaischijf in wijzerszin tot nr. 14 zich boven de output bevindt. Alle chips en tipstenen die op de popgroep met plaats 14 gezet werden, vallen er nu uit.

Zijn er daarbij tipstenen dan worden die op de overeenkomstige popgroepkaart gelegd. (vb. tipsteen uit gat nr. 14 wordt geplaatst op de popgroep met plaatsmarkering nr. 14)

Nu worden alle waarden van de zwarte chips (of pluspunten) opgeteld en vermeerderd met de eventuele tipstenen (De waarde van een tipsteen is steeds + 1!). Van de bekomen som wordt de waarde van de rode chips (of minpunten) afgetrokken.

### a) Positief resultaat:

Bij een positief totaal stijgt die popgroepkaart met de vastgestelde waarde naar boven (vb. + 3 voor de popgroepkaart met plaatsmarkering nr. 14 resulteert in een stijging naar plaats nr. 11) De ingehaalde popgroepkaarten verliezen daardoor 1 plaats naar beneden.

### b) Negatief resultaat:

Bij een negatief totaal daalt die kaart met de vastgestelde waarde naar beneden. Daarbij stijgen de daarop volgende kaarten met 1 plaats. De popgroepkaart die onder de plaats nr. 14 daalt vliegt uit het spel. Ze wordt met de plaatsschijfje en eventuele boven liggende tipstenen aan de rand van het speelbord (op het groene speelbordje) gelegd.

### c) Totaal = 0

Er gebeurt niks.

## Belangrijke opmerkingen:

1. Het plaatsschijfje blijft tot het einde van de puntenverdeling op zijn popgroep liggen. Zo wordt nu gat nr. 13 tot en met nr. 1 leeg gemaakt. De chips en tipstenen van gat nr. 13 betreffen de popgroep met plaatsschijfje nr. 13. Gat nr. 12 betreft de plaatsschijfje nr. 12 enz...
2. Welke popgroep er beweegt, stemt immers altijd overeen met gat nr. en plaatsmarkeringsnummer. De

evaluatie van de gaten oriënteert zicht immers op de plaatsschijfje en niet op momentele hitlijstplaats.

3. Bij de evaluatie zijn er 3 afzonderlijke gevallen mogelijk:

a) De Popgroep wordt slechter dan plaats nr. 14:  
Deze kaart valt uit de hitlijst als gevolg van de negatief vergaarde punten.

b) Opschuiven:

Is één of zelfs meerdere popgroepen uit de hitlijst verdwenen, dan blijven de achterste plaatsen van de hitlijst vrij. Verslechtert zich daarbij een popgroep bv. van plaats 9 naar 14, dan wordt deze popgroep dadelijk op de beste, vrije hitlijstplaats gelegd.

Er blijven zo nooit vrije gaten in de hitlijst.

c) Geen popgroep kan beter dan de 1ste plaats:

Een popgroep, die op grond van een fantastische spelbeurt over plaats nr. 1 zou springen, wordt op de 1<sup>ste</sup> plaats gezet.

Overtollige pluspunten vervallen automatisch!

4. Hitpunten:

Zijn alle verschuivingen in de hitparade voltooid dan wordt de uitslag van de nieuwe hitparade op de scoreschaal verwerkt.

**Pluspunten** worden gegeven aan de nieuwe nr. 1, de stijger van de week en de top 6.

**Minpunten** worden gegeven aan de zakkers van de hitparade. De punten worden met de plaatsschijfje op de waardelijst aangeduid.

*Verdeling van de pluspunten:*

**Nieuwe nr. 1:** De tipsteen met een stip is een wedsteen. Iedereen met deze wedsteen op de nieuwe nr. 1 scoort 5 punten extra. Een slechte gok levert **geen** minpunten op.

**Stijger v/d week:** De tipsteen zonder stip duidt de stijger v/d week aan. de spelers scoren plus punten in overeenkomst met het aantal plaatsen dat die popgroep stijgt in de hitlijst.

**Top 6:** Aan de 1<sup>ste</sup> worden 6 punten gegeven, aan de 2<sup>de</sup> 5 punten, de 3<sup>de</sup> 4 punten, de 4<sup>de</sup> 3 punten, de 5<sup>de</sup> 2 punten en de 6<sup>de</sup> 1 punt. Heeft een popgroep een contract met meer dan 1 label, dan scoren beide labels de volle pluspunten.

*Verdeling van de minpunten:*

**Daler van de week:** De stijger v/d week is niet gestegen maar gedaald in de hitlijst. De spelers verliezen punten in overeenkomstig het aantal punten dat die popgroep daalde in de hitlijst.

Als een popgroep v/d hitlijst verdwijnt (dus lager dan plaats 14) wordt hij als hitlijstnummer 15 behandeld.

*Dalers in de hitlijst:* De popgroepkaarten in de hitlijst tussen 11 tot en met 14 bevinden zich in de gevarenzone. De popgroepkaarten in deze zone worden gecontroleerd of ze zich verslechterd hebben. Is dit het geval (de plaatsschijfje is minder dan de tegenwoordige plaats) dan worden zij als daler behandeld. Dit telt ook voor de popgroepkaarten die uit de hitlijst vallen. Labelmanagers die een daler in zijn groepen heeft, krijgt 2 minpunten per popgroepkaart.

*De volgende volgorde v/d verdeling v/d punten dient altijd te worden gevolgd:*

1. De nieuwe nr. 1
2. Stijger (of daler) v/d week
3. Top zes
4. Dalers

De telstenen van de spelers worden simultaan op de puntenlijst naar boven of naar onder geplaatst.

#### 5. 30/50 puntregel:

Als er een speler de 30 puntenscore (na de volledige telling v/e ronde) overschrijdt wordt het volgende uitgevoerd. De popgroepkaarten die zich op de eerste 3 plaatsen van de hitlijst bevinden worden verwijderd. Al de andere popgroepkaarten stijgen en de rest van de hitlijst wordt aangevuld met nieuwe popgroepkaarten. Deze procedure herhaalt zich als een speler de 50 punten score overschrijdt.

In beide gevallen verliezen de labelmanagers van de op deze wijze verwijderde popgroepkaarten geen minpunten.

#### 6. Labelwissel:

Achter de puntenverdeling en voor het begin van een nieuwe spelronde heeft elke speler de mogelijkheid een labelwissel door te voeren. Er kan enkel een "vrij" label genomen worden.

- \* De speler geeft zijn oude labelset compleet terug en ontvangt een nieuwe CD set en de nieuwe tipstenen in de nieuwe kleur. Zijn oude waarderingsteen wordt met zijn nieuwe verwisseld.
- \* Een labelwissel kost evenwel 5 hitpunten. Zoveel punten wordt zijn waarderingsteen dan ook achteruit gezet.
- \* Als gelijktijdig meerdere spelers willen wisselen, heeft de speler op de laatste plaats voorrang.

7. Nieuwe groepen:

- \* Dalers worden verwijderd. De top van de hitlijst veranderd voornamelijk door de 30/50 puntenregel.
- \* Op de lege plaatsen van verwijderde groepen komen nieuwe groepen in de hitlijst, te beginnen vanaf plaats nr. 14 tot de hitlijst weer compleet is.

8. Voorbereiding voor een nieuwe ronde.

- \* Herplaats de plaatsschijfjes zodat het juiste schijfje op de juiste plaats in de hitlijst staat.
- \* Alle - en + chips worden terug in de zak gestopt en de labelmanagers nemen hun CD en tipstenen terug.
- \* De nieuwe ronde start terug bij fase B.1).  
Plaatsen van de tipstenen en de + of - chips.

C. Speleinde.

De speler die eerst de 70 puntenscore (na de volledige telling v/e ronde) overschrijdt wint. Zijn er meerdere spelers, dan is de speler met de meeste punten de winnaar. Is er dan nog gelijkspel, dan hebben beide spelers gewonnen.

VEEL SPEELPLEZIER.

Noot:

Het uitstekend uitgelegde voorbeeld werd niet vertaald. De voorbeelden zijn echt voor de hand liggend en doorlopen een volledige spelronde.





## Korte samenvatting van het spel:

### Popgroepkaarten uitleggen en labels kiezen

- De popgroepen worden van 14 tot 1 uitgelegd.
- De spelers kiezen een label uit.
- De plaatsschijfje wordt op de popgroepkaarten gelegd.

### Plaatsen van tipstenen en + en - punten

- Iedere speler neemt 7 chips uit de zak en geeft er 2 terug.
- 5 Chips samen met 2 tipstenen worden in de CD geplaatst.
- De spelleider laadt de CD op de CD houder. ( Hij kijkt wel eerst of de CD houder juist staat. )

### Spelen van de CD

- Plaats de CD houder op 14 en keer terug tot op één.
- De som van de punten beweegt de popgroepkaart op of neerwaarts in de hitlijst.
- OPGELET: Het bewegen van een popgroepkaart is gebaseerd op de plaatsschijfje op de betreffende popgroepkaart.
- Tipstenen worden geplaatst op de popgroepkaart.
- Popgroepkaarten die onder de plaats 14 vallen verdwijnen van de hitlijst en worden naast het spelbord afgelegd.

### Puntenverdeling

- Simultaan zal elke speler in deze volgorde geëvalueerd worden.
- Juiste nr. 1 geraden = 5 punten.
- De stijger van de week krijgt + of - punten overeenkomstig het stijgen of dalen.
- De pluspunten voor de top 6.
- Iedere uitvallende popgroepkaart verliest 2 punten.

### 30/50 puntenregel

- Als de leidende speler de 30 of de 50 punten passeert, worden de eerst 3 popgroepkaarten verwijderd en stijgen de andere naar boven.

### Nieuwe spelronde

- Labelwissel kost 5 score punten.
- Uitvallende popgroepkaarten worden verwijderd, overblijvende popgroepkaarten stijgen in de hitlijst.
- Nieuwe popgroepkaarten worden in dalende volgorde (starten bij 14 dan 13, enz...) bijgelegd tot de hitlijst weer compleet is.
- De plaatsschijfjes worden terug van 14 tot 1 geplaatst.
- De + of - chips worden terug in de zak gedaan. De tipstenen en CD gaan terug naar de spelers.

### Speleinde

- Het spel eindigt als er één of meerdere spelers de 70 punten hebben overschreden. De winnaar is degene met de meeste punten.