

THE SOUND MAKER™



Jonathan
Corentin

FAVRE GODAL
LEBRAT



SPELMATERIAAL



• 140 dubbelzijdige
geluidseffectkaarten



• 20 volgordekaarten

Natuurlijk ken je dit geluid! Maar waar komt het vandaan? Vind zo snel mogelijk de oorsprong van de verschillende geluidseffecten die door de spelers worden gemaakt en behaal zoveel mogelijk punten!

DOEL VAN HET SPEL

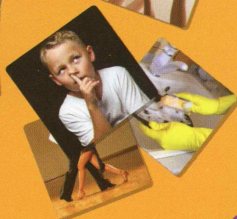
Identificeer zoveel mogelijk geluidseffecten die door je tegenspelers worden gemaakt om het maximum aantal punten te behalen!

OPSTELLING



1 Schud de geluidseffectkaarten en vorm een stapel volgens jouw gekozen kant. Elke speler krijgt drie kaarten en plaatst deze voor hem/haar. Dit is zijn/haar startscore.

2 Schud de volgordekaarten en vorm een stapel met de bedrukte kant omlaag naast de geluidseffectkaarten.



SPELVERLOOP De speler met de hoogste stem is de geluidsmaker

SPELRONDE De spelronde van de geluidsmaker bestaat uit 5 STAP

STAP 1



- De geluidsmaker neemt vier geluidseffectkaarten van de stapel en legt deze naast elkaar op een rij, volgens jouw gewenste kant.



- De geluidsmaker neemt vervolgens een volgordekaart, bekijkt deze in het geheim en bekijkt de positie van de afbeelding '1' die de andere spelers dienen te raden.

GELUIDSEFFECT

- De geluidsmaker maakt het geluidseffect dat overeenstemt met de afbeelding van stap '1'.

De speler mag niet mimen of praten.

Bijvoorbeeld:
de volgordekaart geeft aan de geluidsmaker aan dat hij het geluidseffect van de kaart die zich op positie 2 bevindt dient te maken. Om deze appel te laten raden, maakt de geluidsmaker als geluidseffect:
« SCRUTCH! SCRUTCH! »



SCRUTCH!

- Alle andere spelers moeten gelijktijdig raden met welke afbeelding dit geluidseffect overeenstemt en zo snel mogelijk op de overeenkomstige kaart tikken.

OPGELET, WANNEER EEN SPELER ZIJN/HAAR HAND OP EEN KAART HEEFT GELEGD, MAG HIJ/ZIJ NIET MEER VERANDEREN.

VOLGENDE STAPPEN

- De geluidsmaker neemt twee nieuwe geluidseffectkaarten van de stapel. Eén kaart wordt op de lege plaats van de vorige stap gelegd en de andere kaart wordt op de tweede rij kaarten gelegd, zoals hieronder weergegeven:



STAP

voor de eerste ronde.

EN:

en volgordekaart
de positie van de andere
spellen die de geluidsmaker
zijn/haar spelronde zal laten
cijfers 1 tot 5 geven de positie
afbeelding aan die in de
steunige stappen geraden moeten
cijfer 1 geeft de te raden
in stap 1 aan, cijfer 2 geeft
afbeelding in stap
aan, enzoverder.



OPMERKING:

ALS EEN VOLGORDEKAART TWEE
VERSCHILLENDE CIJFERS OP EENZELFDE
POSITIE AANGEEFT, BETEKENT DIT DAT DE
GELUIDSMAKER ERVOOR DIENT TE ZORGEN DAT
DE ANDERE SPELERS HET GELUIDSEFFECT DIE OP
DE AFBEELDING IS WEERGEGEVEN VOOR BEIDE
OVEREENKOMSTIGE STAPPEN MOETEN RADEN.



Bijvoorbeeld: De cijfers 1 en 3 zijn
op deze kaart op de tweede
positie vermeld om aan te geven
dat het geluidseffect van de
afbeeldingen die zich op deze
plaats bevinden in zowel stap 1 als
stap 3 geraden moeten worden.

ANTWOORD

- Zodra een van de spelers de juiste geluidseffectkaart heeft aangeikt, bevestigt de geluidsmaker dat dit de juiste kaart is. De speler krijgt deze kaart en voegt deze aan zijn/haar voorraad toe. De spelers die op een verkeerde afbeelding hebben getikt krijgen niets.
- Als er meerdere spelers op de juiste kaart hebben getikt, is het de snelste en aldus de spelers wiens hand zich helemaal onderaan bevindt die de kaart krijgt.

Als er geen enkele speler op de juiste geluidseffectkaart heeft getikt, dan neemt de geluidsmaker een kaart uit zijn/haar voorraad en legt deze in de speldoos. De geluidseffectkaart die niet door de spelers werd gevonden wordt tevens in de speldoos gelegd.



STAP 3

STAP 4

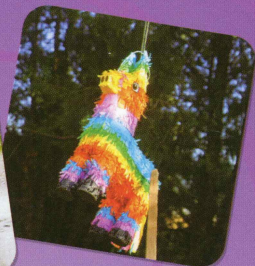
STAP 5

- De geluidsmaker herhaalt vervolgens de Geluidseffect en Antwoord-fase voor elke te raden kaart tot aan het einde van stap 5.

NIEUWE RONDE



- Aan het einde van de ronde van de geluidsmaker worden de volgordekaarten en geluidseffectkaarten in de speldoos gelegd.
- De speler aan de linkerkant van de geluidsmaker wordt de nieuwe geluidsmaker en start zijn/haar ronde.
- De spelers spelen meerdere opeenvolgende ronden tot aan het einde van het spel.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel is gespeeld wanneer elke speler eenmaal de geluidsmaker is geweest.

De speler met de meeste geluidseffectenkaarten voor hem/haar is de winnaar van het spel.

In geval van een gelijkspel, delen deze spelers de overwinning.

Om nog luidruchtiger te spelen, blijf spelen totdat elke speler 2 keer de geluidsmaker is geweest.

© 2021 Blue Orange Edition. The Sound Maker en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en gedeeld onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk.
www.blueorangegames.eu

