

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?

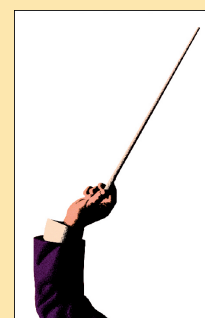
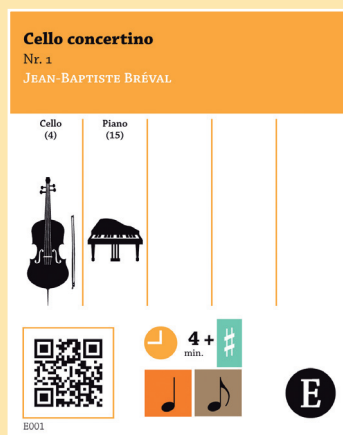
Speelbord Ensemble

60 muziekstukken

32 muziekinstrumenten

40 kanskaarten

6 Maestro-kaarten (startkaarten)



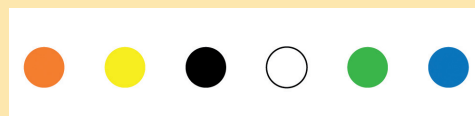
100 muzieknootenbiljetten met 5 verschillende waarden: 1/16, 1/8, 1/4, 1/2, 1 noot



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!

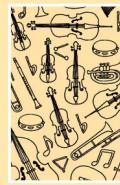
De *overige spelers* krijgen de waarde in muziknotenbiljet van de bank uitgekeerd van de kaart die ze getrokken hebben.

! 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.

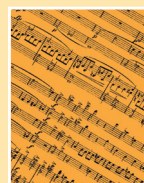


A. Een instrument kopen

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 bladmuziek 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 'beschermd' 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/Eoo1, [Eoo2](http://maestromusic.eu/Eoo2), 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.

HOEVEEL 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.