Schrille Stille

van Peter Wichmann

In het derde millennium wil je beslist stevig meedoen in de lucratieve “muziekbusiness”. Help de hongerige groepen zoals de “Schrille Stille”, de jonge nieuwkomers zoals de “Alzheimer Eck” alsook de wilde outsiders zoals “Witch One” en “Yeah Zorn” op hun harde weg naar de top.

Bouw je label uit tot één van de meest vernieuwende en succesvolle in de scène! Werk verstandig met andere labelchefs en werp heel nabij al te ambitieuze concurrenten een paar steentjes in de weg.

Want ten slotte wil je helemaal naar boven.

De plaats onder de zon is echter vurig begeerd !!!

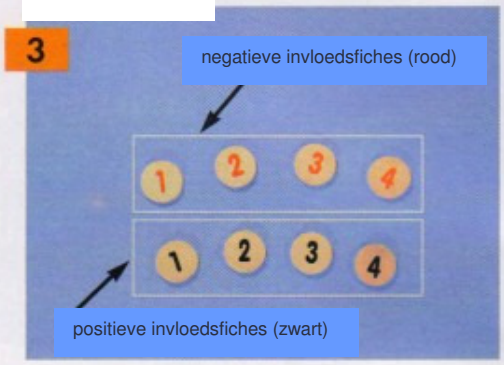
Inhoud/Spelmateriaal

- 1 spelbord
- 1 CD-speler uit hout (bestaande uit sokkel, 2 stiften en een draaischijf)
- 6 CD-sets, bestaande uit 6 CD-omhulsels van 6 verschillende labels (kleuren) en 6 CD's
- 42 bandkaarten (spelkaarten met musici)
- 48 invloedsfiches
- 2 x 6 tipstenen in de kleuren van de labels
- 6 waarderingsdobbelsteentjes in de kleuren van de labels
- 14 plaatsmarkers uit hout + klevers met de getallen 1-14
- 1 afdek-CD
- 1 zwart stofzakje
- deze spelregels.

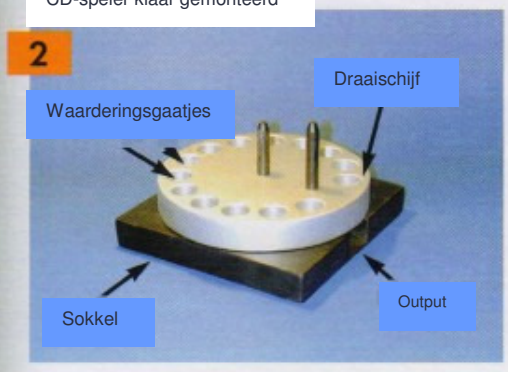
De CD-speler

Het materiaal voor de CD-speler.

De invloedsfiches

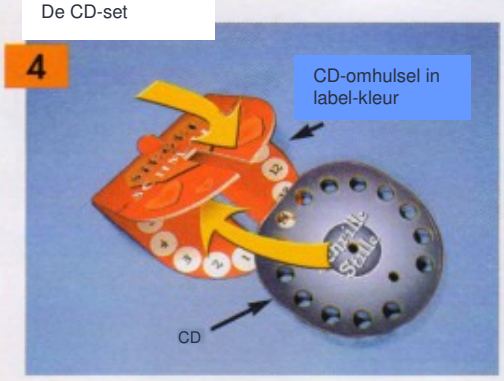


CD-speler klaar gemonteerd



Te zien is de CD-speler in de startpositie.

De CD-set



50-puntenlijn

30-puntenlijn

waarderingslijst

plaatsmarker

archief voor gedegradeerden

verliesgevaarlijk bereik

hitparadeplaats

overwinningspunten voor top 6

Rode invloedsfiches tellen negatief.
Zwarte invloedsfiches tellen positief.

Houtuitrusting in zes spelerskleuren

Alle tipstenen mogen op eigen en vreemde bands gezet worden.

Elke CD-set bestaat uit een CD-omhulsel in één van de zes spelers/labels-kleuren en een CD-schijf.

De bandkaarten

Elke bandkaart draagt één of twee labelkleuren en behoort dus tot één of twee labels.

Speldoel:

Iedere speler beheert een label (aldus hetgeen vroeger wel eens een platenfirma noemde). Hij stelt zich tot doel, met de musici van het eigen label, zo veel mogelijk goede noteringen in de hitparadelijsten te bereiken. Bovendien tracht iedere speler, komende stijgers en "nummer 1-hits" met hulp van tips juist te voorspellen. Wie door deze acties de meeste overwinningspunten verzamelt, wint het spel.

Voor het eerste spel:

- De 42 bandkaarten voorzichtig van het karton scheiden.
- De kleeffolie met de getallen 1 tot 14 éénzijdig op de zwarte plaatsmarkers uit hout kleven.

Voorbereiding:

- Het spelbord wordt in het midden van de tafel gelegd.
- De 48 invloedsfiches worden in de zwarte zak gestopt.
- De CD-speler wordt met de beide stiften bijeengestoken en in de startpositie gebracht.
- De bandkaarten worden geschud.
- De CD-sets, tipstenen, waarderingsdobbelsteentjes en plaatsmarkers worden klaar gelegd.
- Bij aanvang moet de handigste speler de rol van moderator op zich nemen. Naast zijn bijzondere opgave speelt hij voorts helemaal normaal mee.

Spelverloop:

A. OPENINGSFASE: VERDELING VAN DE LABELS
B. WEERKERENDE SPELFASES

1. Zetten van de invloedsfiches + tipstenen
2. Vullen van de CD-speler
3. Evalueren van de CD-speler
4. Overwinningspunten
5. 30/50-punten
6. Labelwissel
7. Nieuwkomers
8. Voorbereiding op de nieuwe ronde

C. SPELEINDE EN WINNAAR

A. OPENINGSFASE: VERDELING VAN DE LABELS

De openingsfase vindt eenmalig en enkel en alleen bij het spelbegin plaats.
De moderator neemt de bandkaarten verdekt in de hand. Hij legt de eerste kaart open, noemt luidt de naam van de band en de kleur van het betrokken label. De kaart wordt open op de hitparadeplaats 14 gelegd, de tweede bandkaart wordt op hitparadeplaats 13 gelegd. Zo gaat het voort, tot alle 14 hitparadeplaatsen met een bandkaart zijn belegd.
Terwijl de moderator de kaarten langzaam over de hitparadeplaatsen verdeeld, mag iedere speler één label uitkiezen.
Roept een speler b.v. "groen", onderbreekt de moderator het uitleggen van de bandkaarten en overhandigt hij aan de nieuwe groene labelchef de groene CD-set, beide groene tipstenen en het groene waarderingsdobbelsteentje. Vanaf dan heeft de groene labelchef alle bands onder contract van wie de kaart de groene labelkleur vertoont. Het waarderingsdobbelsteentje wordt in de waarderingslijst op nul gezet. Dan zet de moderator het uitleggen van de kaarten voort.
Een reeds toegekend label kan niet nogmaals toegekend worden.
Wie de kleur van een label als eerste uitroept, ontvangt dit label.

SPELDOEL:

Overwinningspunten ontvangt:

- **wie zijn musici in de hitparadelijsten naar boven brengt.**
- **wie goede tips voor nieuwkomer en nieuwe nr. I afgeeft.**

Wie als eerste meer dan 70 overwinningspunten heeft, wint het spel.

VOOR HET 1° SPEL:

VOORBEREIDING:

Zie afbeeldingen 1 + 2: startpositie van de CD-speler

Een speler wordt moderator.

SPELVERLOOP:

Een spel bestaat uit de openingsfase en de altijd weerkerende spelfases.

OPENINGSFASE:

Uitleggen van de bandkaarten

Kies een label = kleur

Wie als eerste roept, krijgt het eerst.

Uiterlijk wanneer alle 14 hitparadeplaatsen belegd zijn, moet ook de laatste speler voor een label hebben gekozen. Wellicht zijn de beste labels dan toch al toegekend.

Iedere speler mag slechts één label en daarmee één kleur kiezen. Onafhankelijk van het spelersaantal blijven alle kaarten altijd in het spel, d.w.z. ook onbeheerde kaarten nemen volledig normaal aan het spel deel. De resterende kaartenstapel wordt verdekt naast het spelbord gelegd. Daarna worden de plaatsmarkers op de uitgelegde kaarten gelegd.
(Plaatsmarker 14 op de bandkaart op hitparadeplaats 14, plaatsmarker 13 op plaats 13 enz.)
Nu kan het eigenlijke spel beginnen.

Iedere speler behartigt slechts 1 label

Plaatsmarkers verdelen!! Ze blijven tot het afsluiten van de puntentelling op de kaarten.

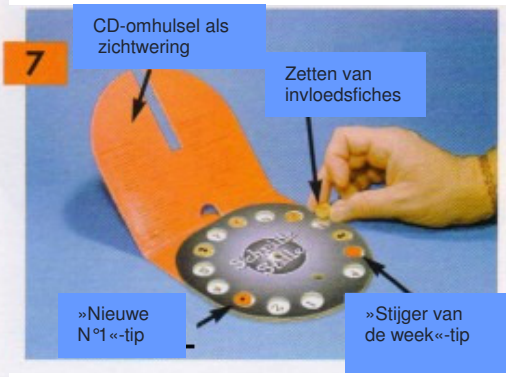
B. WEERKERENDE SPELFASES:

1. Zetten van de tipstenen en invloedsfiches

Iedere speler legt zijn CD zo in zijn CD-omhulsel dat de op de CD afgedrukte getallen duidelijk herkenbaar zijn.

Het zwarte zakje wordt volgens de wijzers van de klok doorgegeven. Iedere speler trekt "blind" 7 invloedsfiches eruit. Daarvan zoekt hij 5 fiches voor zich uit, die hij voor zijn medespelers geheim houdt. De twee overige invloedsfiches legt hij aan de rand van het spelbord. Hebben alle spelers hun fiches getrokken, kunnen de afgegeven fiches weer in het zakje.

Iedere speler legt zijn 5 invloedsfiches en zijn beide tipstenen in de gaatjes van de CD. Daarbij mag hij vrij kiezen in welke gaatjes (op welke bands) hij ze wil zetten. In één gat mag maximaal één fiche of steen gelegd worden (...meer past er ook helemaal niet in).



Er mag worden gezet in willekeurige gaatjes van de eigen CD, d.w.z. ook op bands van vreemde labels.

Welke uitwerking het zetten van je fiches heeft en hoe je het best tactisch te werk gaat, begrijp je wanneer je **3. Evalueren van de CD-speler** en **4. Overwinningspunten** gelezen hebt.

Heb je alle 7 stenen gezet, geef je jouw CD-set aan de moderator, die het op de CD-speler zet!

Let op: het CD-omhulsel best met wijsvingers en duimen stevig gesloten houden, zodat de fiches niet eruit kunnen glijden!

WEERKERENDE SPELFASES:

Zetten van de tipstenen +invloedsfiches

Zie afbeelding-nr. 4: CD in CD-omhulsel leggen

7 invloedsfiches trekken!
5 fiches behouden.
2 fiches afgeven.

5 invloedsfiches en 2 tipstenen in de CD zetten

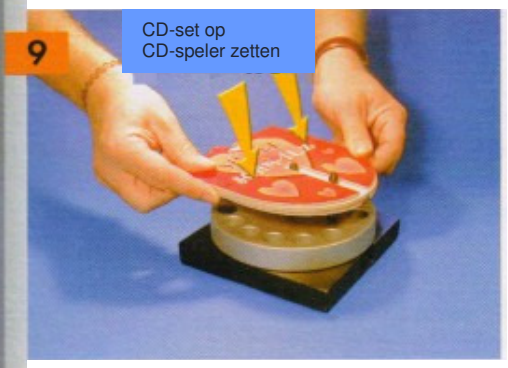
Zie hiertoe ook de vele voorbeelden op het einde van de spelregels!

Alles gezet?
CD-set aan de moderator geven!

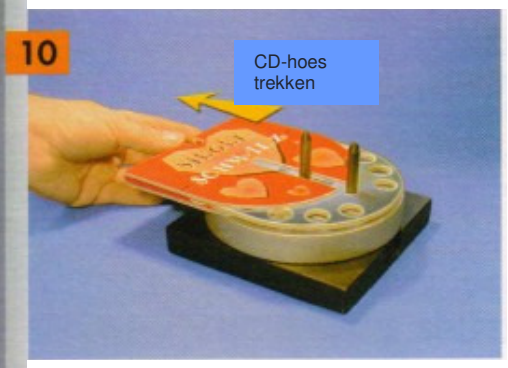
2. Vullen van de CD-speler:

De moderator controleert of de draaischijf zich in de startpositie bevindt, d.w.z. dat er zich geen gat bevindt over de output (de glijgoot).

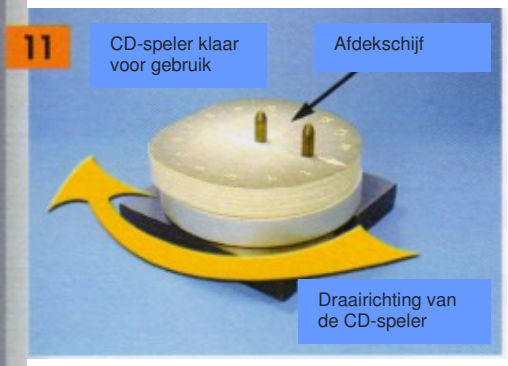
- De moderator zet de gevulde CD-set voorzichtig – het beste met beide handen – over de 2 staafjes op de CD-speler.



- Aansluitend trekt hij aan de tong van het CD-omhulsel, tot het CD-omhulsel volledig afgetrokken is.



- Alle fiches vallen nu in de CD-speler. De CD's kunnen op de CD-speler blijven liggen. Zo gaat de moderator met elke CD-set te werk.
- Als laatste wordt de afdekschijf opgezet.



- De CD-omhulsels worden aan de deelnemende labelchefs teruggegeven.

3. Evaluatie van de CD-speler:

- De moderator draait nu de draaischijf voorzichtig met de wijzers van de klok mee, tot zich gaatje nr. 14 over de output bevindt. Alle invloedsfiches en tipstenen, die op de band met plaatsmarker nr. 14 gezet werden, vallen nu eruit.

Bevinden zich daaronder tipstenen, worden deze onmiddellijk op de overeenkomstige bandkaart gelegd. (hier: tipstenen uit gaatje nr. 14 op de band met plaatsmarker nr. 14).

Vullen van de CD-speler:

CD-speler in startpositie brengen,
zie afbeelding nr. 2

CD-speler opzetten!

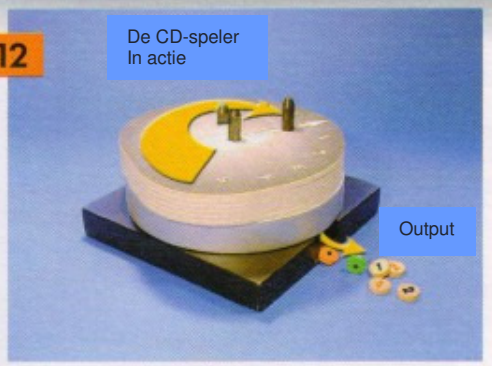
CD-omhulsel aftrekken!

Als laatste afdekschijf opzetten!

Evalueren van de CD-speler:

Evalueren van de gaatjes van de CD-speler in uurwijzerzin!
Beginnend met gat nr. 14.

Tipstenen direct op bandkaarten leggen.



◆ Nu worden de waardes van de zwarte invloedsfiches samengeteld.

Eventueel voorhanden zijnde tipstenen (waarde + 1) worden daaraan toegevoegd, de waarde van de rode invloedsfiches worden van het resultaat afgetrokken.

Zwarte invloedsfiches tellen positief, de rode negatief. Tipstenen tellen plus 1.

a) Positief resultaat:
bij een positief eindresultaat stijgt de kaart met het gemiddelde getal naar omhoog (bv. + 3: de bandkaart met plaatsmarker 14 stijgt naar plaats 11).
De ingehaalde bands gaan telkens een plaats naar omlaag.

Band stijgt, ingehaalde bands gaan een plaats omlaag.
Zie voorbeeld aan het einde van de spelregels MAMMA MAMBO

b) Negatief resultaat:
bij een negatief eindresultaat gaat de kaart met het gemiddelde getal naar omlaag. Daarom stijgen de volgende bands telkens één plaats.
Wordt een bandkaart slechter dan plaats 14, moet zij als gedegradeerde onmiddellijk het spelbord verlaten. Zij wordt met haar plaatsmarker en de eventueel erop liggende tipstenen tot de volgende sluiting van de puntentoekenning aan de onderste rand van het spelbord gelegd.

Band daalt, de volgende bands mogen een plaats naar omhoog.
Wie terugvalt tot achter plaats 14, vliegt uit de hitparadelijst!
Zie voorbeeld aan het einde van de spelregels ORANGENHAUT

c) Totaal resultaat = 0:
Er gebeurt niets.

Belangrijk: de **plaatsmarkers** blijven tot aan het einde van de puntentoekenning op “hun” band liggen.

Plaatsmarkers blijven op hun kaarten liggen.

Opgelet: nummer van het gebruikte gat = nummer van de plaatsmarker van de betrokken kaart.

Zo wordt voorts met gat nr. 13 tot aan gat nr. 1 verder gedaan.
Het resultaat van gat nr. 13 betreft de band met plaatsmarker nr. 13;
Gat nr. 12 betreft de band met plaatsmarker nr. 12 enz.

Onthoud: welke band bewogen wordt, volgt uit de overeenstemming tussen gatnummer en plaatsmarkernummer.
De evaluatie van het gat richt zich steeds op de plaatsmarker en niet op de huidige hitparadeplaatsen.

◆Bij de evaluatie zijn **3 bijzondere gevallen** mogelijk:

Bijzondere gevallen:

a) **Band wordt slechter dan plaats nr. 14.**
Deze kaart valt onmiddellijk uit de hitparadelijst, maar wordt bij de puntentoekenning als gedegradeerde (negatief) meegerekend.

Slechter dan plaats 14 betekent degradatie.
Zie voorbeeld aan het einde van de spelregels ORANGENHAUT

b) **Opklimmen:**
Zijn er reeds één of meerdere bands uit de hitparadelijst gevallen, blijven de onderste plaatsen van de hitparade vrij. Gaat een band vervolgens achteruit bv. van plaats 9 naar plaats 14, wordt deze band onmiddellijk op de beste vrije hitparadeplaats gezet.
Er komen zodoende geen gaten in de hitparade!

Opklimmen, geen gaten in de hitlijsten.
Zie voorbeeld aan het einde van de spelregels MANCHMAL LALLA

c) **Nooit beter dan plaats 1**
Een band, die omwille van haar fantastische resultaten voorbij plaats 1 zou opklimmen, wordt op plaats 1 gezet. Overtollige invloedspunten vervallen.

Nooit beter dan plaats 1 !!
Overtollige punten vervallen.
Zie aan het einde van de spelregels voorbeeld nr. 5 YEAH ZORN en nr. 2 LYNX & RÄCHTZ

4. Overwinningspunten:

Zijn alle verschuivingen in de hitparadelijst beëindigd, wordt het nieuwe hitparade-resultaat gewaardeerd.
Overwinningspunten worden toegekend voor plaatsen van het eigen label in de **top zes**, voor de **nieuwe nr. 1** en de **stijger van de week**.
Verliespunten zijn er voor mislukte “stijger van de week”-tips en gedegradeerden.
De punten worden met de waarderingsdobbelsteentjes op de waarderingslijst aangeduid.

Overwinningspunten:

Overwinningspunten zijn er voor:
Plaatsen in de top zes, juiste tips bij een nieuwe nr. 1 en stijger van de week.

Verliespunten zijn er voor:
Mislukte stijgertips, degraderende band.

Overwinningspunten:

Top zes: voor de hitparadeplaats nr. 1 zijn er zes overwinningspunten, voor hitparadeplaats nr. 2 vijf overwinningspunten enz. tot nr. 6, voor wie er nog één overwinningspunt is.
De overwinningspunten worden **aan iedere** labelchef die zich op de betrokken bandkaart bevindt, volledig toegekend.

Top zes:
De overwinningspunten zijn op het spelbord gedrukt.

Nieuwe nr. 1: wie zijn "nieuwe nr. 1"-tipsteen op de bandkaart met de nieuwe nr. 1-hitparadenotering heeft, ontvangt 5 overwinningspunten.
Geen puntenaftrek voor een valse tip!

Nieuwe nr. 1-tip:
5 overwinningspunten voor elke juiste nr. 1-tip!

Stijger van de week: overwinningspunten zijn er voor **iedere** speler, van wie de tipsteen op een band ligt, die zich **effectief verbeterd** heeft. Per gestegen plaats van de stijger ontvangt men een overwinningspunt. Het resultaat is gauw te bepalen door het aflezen van het verschil tussen de plaatsmarker en de huidige plaats.

Stijger van de week-tip:
1 overwinningspunt per gestegen plaats van de betrokken band.

Verliespunten:
De stijger van de week is achteruit gegaan: is de als stijger getipte band evenwel achteruit gegaan, ontvangt de betrokken speler een verliespunt per verloren plaats.
Is een band reeds tijdens de evaluatie onder plaats 14 terecht gekomen, wordt zij steeds als plaats 15 behandeld.

Per verloren plaats is er een verliespunt.

Gedegradeerden: bands op de **hitparadeplaatsen 11-14** zijn bedreigd. Voor alle bands die zich in deze gevarenzone bevinden, moet worden onderzocht of zij achteruit zijn gegaan. Is dit het geval (plaatsmarkernummer kleiner dan huidige hitparadeplaats) worden zij als gedegradeerden uit het spel genomen. Dit geldt ook voor de bands, die reeds tijdens de evaluatie aan de onderste rand van het spelbord zouden gelegd zijn. Labelchefs, die bij de degradatie betrokken zijn, ontvangen 2 verliespunten per gedegradeerde band.

Gedegradeerden ontvangen 2 verliespunten.

Het verliesgevaarlijke bereik is op het spelbord met ! afgebeeld.

De puntentoekenning gebeurt voor iedere speler het beste in deze volgorde:
1. Top zes
2. Nieuwe nr. 1
3. Stijger van de week
4. Gedegradeerden

Iedere individuele speler wordt volgens deze volgorde geëvalueerd. Daarna wordt zijn waarderingsdobbelsteentje overeenkomstig het gemiddelde eindresultaat op de waarderingslijst naar voor of achter bewogen.

De waarderingsdobbelsteentjes komen aan de beurt.

5. 30/50-puntenregel:

◆ Heeft de leidende speler na de puntentoekenning de **30-puntenmarker** op de waarderingslijst voor het eerst overschreden, worden voor het begin van de volgende spelronde de bands op de **hitparadeplaatsen 1-3** eruit genomen. Alle andere bands worden opgeschoven. De daardoor vrijgekomen plaatsen worden vanonder met nieuwkomers opgevuld.

30/50-puntenregel:

De bands op de plaatsen 1-3 genieten van hun succes in de Karibik!.

◆ Deze procedure herhaalt zich nog een tweede en laatste maal, wanneer de leidende speler de **50-puntenmarker** heeft overschreden.

De grenzen zijn op de waarderingslijst aangeduid.

◆ In beide gevallen zijn er voor de betrokken labelchefs geen minpunten.

Geen minpunten

6. Labelwissel:

◆ Na afsluiting van de puntentoekenning en voor het begin van een nieuwe spelronde, heeft iedere speler de mogelijkheid een labelwissel te doen. Er kan natuurlijk alleen maar een "vrij" label genomen worden.

Labelwissel:

Voor het begin van een nieuwe spelronde is een labelwissel mogelijk.

◆ De speler geeft zijn oud label volledig af en ontvangt daarom de nieuwe CD-set en nieuwe tipstenen in de kleur van het label. Zijn waarderingsdobbelsteentje wordt vervangen.

◆ De labelwissel kost 5 overwinningspunten.
Zijn nieuwe waarderingsdobbelsteentje wordt zoveel teruggezet.

Kost: 5 overwinningspunten

◆Willen meerdere spelers gelijktijdig overschakelen naar hetzelfde vrije label, krijgt deze speler voorrang die als eerste beslist heeft.

◆In een 6-personenspel is geen labelwissel mogelijk.

7. Nieuwkomers

◆ De gedegradeerden zouden reeds uit de hitparadelijst zijn verwijderd, evenals de uitstappers op grond van de 30/50-puntenregeling.

◆ In hun plaats komen de nieuwkomers in het spel. Het spelbord wordt met nieuwe bands van de restkaartenstapel aangevuld, te beginnen met hitparadeplaats nr. 14 en dit totdat de hitparadelijst weer compleet is.

Nieuwkomers:

Nieuwe bands in de hitlijsten !!

8. Voorbereiding op de nieuwe ronde

◆ De plaatsmarkers worden opnieuw verdeeld.
Plaatsmarker 14 op de bandkaart met hitparadeplaats 14, nr. 13 op plaats 13 enz.

◆ Alle invloedsfiches komen weer in het zakje terecht,
de labelchefs nemen opnieuw hun tipstenen en CD's bij zich.

◆ De nieuwe ronde begint opnieuw met fase B.1. (zetten van tipstenen en invloedsfiches)

Voorbereiding van een nieuwe spelronde:

Rangschikken van de plaatsmarkers

Het begint nu opnieuw bij fase B.1.

C. SPELEINDE EN WINNAAR

SPELEINDE EN WINNAAR

De speler, die als eerste de 70-puntenlijn overschreden heeft, heeft SCHRILLE STILLE gewonnen.
Hebben meerdere spelers deze doellijn overschreden, dan wint degene die de meeste overwinningspunten heeft.
Bij gelijkstand zijn er meerdere winnaars.

Veel plezier bij het spelen !!!

Voorbeeld van een 5-persoonsspel: waardering met aansluitende puntenweergave

Output van de CD-speler voor plaatsmarker 14: *MAMMA MAMBO*

positieve fiches :	(2) = +2
stijger / nieuwe N°1 :	= +1
negatieve fiches :	= ±0
Resultaat »Mamma Mambo« :	→ +3

Superster »Mamma Mambo« stijgt drie plaatsen, van rang 14 naar rang 11. De blauwe speler tipte deze band als »stijger van de week«. Zijn blauwe tipsteen wordt op »Mamma Mambo« gelegd. De bands »Mega Pearls«, »Noodle for the Poodle« en »Well Done« op de rangen 11, 12 en 13 schuiven telkens één plaats naar achter. De plaatsmarkers blijven op de kaarten.

Output van de CD-speler voor plaatsmarker 13: *WELL DONE*

positieve fiches :	(4) = +4
stijger / nieuwe N°1 :	= ±0
negatieve fiches :	(2) (1) = -3
Resultaat »Well Done« :	→ +1

De band »Well Done« met plaatsmarker 13 stijgt van plaats 14 naar rang 13 van de hitparadelijst. Bijgevolg verliest »Noodle for the Poodle« een bijkomende plaats en komt terecht op rang 14.

De evaluatie van de bands met plaatsmarkers 12, 11 + 10 bekijken we niet nader in dit voorbeeld.

Output van de CD-speler
voor plaatsmarker 9: *ORANGENHAUT*

positieve fiches : (1) = +1
stijger / nieuwe N°1 : = ±0
negatieve fiches : (4) (2) (2) = -8
Resultaat »Orangenhaut« : → -7

»Orangenhaut« met plaatsmarker 9 heeft het zwaar te verduren. De arme dame verliest 7 rangen t.o.v. de actuele rang 10 en valt bijgevolg uit de hitparadelijst. Zodoende mogen de bands, die achter »Orangenhaut« lagen, telkens één positie opklimmen, zodat rang 14 vrij blijft. »Orangenhaut« blijft met zijn plaatsmarker direct aan de onderste rand van het spelbord liggen.

Output van de CD-speler
voor plaatsmarker 8: *MANCHMAL LALLA*

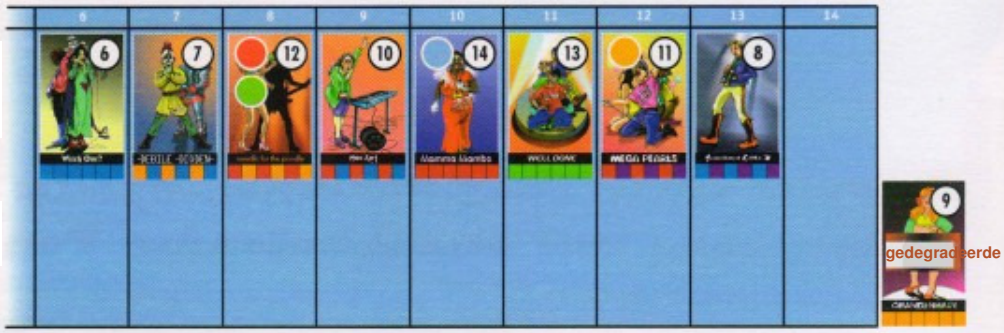
positieve fiches : = ±0
stijger / nieuwe N°1 : = ±0
negatieve fiches : (3) (2) = -5
Resultaat »Manchmal Lalla« : → -5

De band »Manchmal Lalla« met plaatsmarker 8 heeft ook geen succeshit neergezet. Zij verliest 5 rangen vanaf plaats 9 en belandt op plaats 14.
Aangezien de andere bands hierdoor elk een plaats mogen opklimmen, schuift »Manchmal Lalla« eveneens mee en komt daardoor op plaats 13 terecht. Plaats 14 blijft leeg.

Output van de CD-speler
voor plaatsmarker 7: *DEBILE DIODEN*
voor plaatsmarker 6: *WITCH ONE*

geen fiches : = ±0

Bij beide bandkaarten verandert niets.
We gaan verder met »Yeah Zorn«.



Output van de CD-speler
voor plaatsmarker 5: *YEAH ZORN*

positieve fiches : (3) = +3
stijger / nieuwe N°1 : = +3
negatieve fiches : = ±0
Resultaat »Yeah Zorn« : → +6

»Yeah Zorn« met plaatsmarker 5 zou vlot 6 rangen stijgen. Beter dan plaats 1 kan "Yeah Zorn" echter niet gaan. De groene en de rode labelchef plaatsten hun »nieuwe nummer 1«-tips op »Yeah Zorn«, de gele labelchef heeft de stijgertip geplaatst. De tipstenen worden op de bandkaarten gelegd. De bands met de plaatsmarker 1 tot 4 schuiven elk een rang naar omlaag.

Output van de CD-speler
voor plaatsmarker 2: *LYNX & RÄCHTZ*

positieve fiches : (3) (2) = +5
stijger / nieuwe N°1 : = +2
negatieve fiches : (3) = -3
Resultaat »Lynx & Rächtz« : → +4

»Lynx & Rächtz« met plaatsmarker 2 stijgt nu 4 plaatsen van plaats 4 naar maximum plaats 1. De bands over welke heen gesprongen werd, verliezen daardoor elk één plaats.
De oranje en de gele labelchef, die »Lynx & Rächtz« als nieuwe nr. 1 hadden getipt, leggen hun tipstenen op »Lynx & Rächtz«.

Output van de CD-speler
voor plaatsmarker 1: *GUNS 'N NOSES*

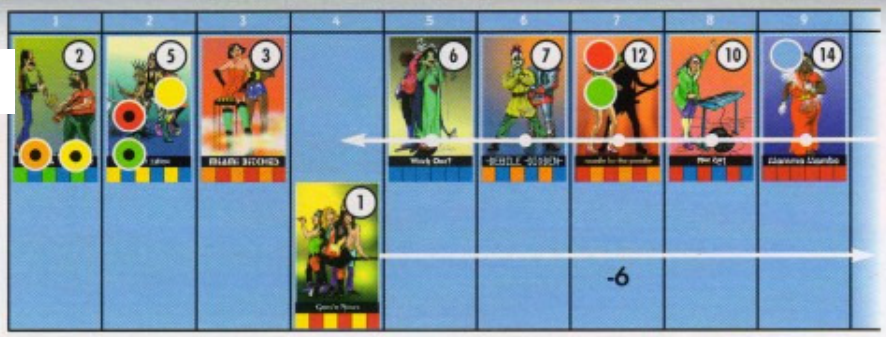
positieve fiches : 1 - +1

stijger / nieuwe N°1 : - ±0

negatieve fiches : 3 4 - -7

→ -6

Resultaat »Guns 'n Noses«



De eenmalige nummer 1, »Guns 'n Noses« wordt getroffen door tegenspoed. Inmiddels al sowieso 4 plaatsen verloren, verliest de band nogmaals 6 plaatsen en komt terecht op plaats 10. De bands tussen deze plaatsen klimmen elk één plaats omhoog. Het resultaat staat vast.

Puntentoekenning

Er heeft zich wat voorgedaan in de hitparadelijst. Met »Lynx & Rächtz« en »Yeah Zorn« heeft onze blauwe Capriola-chef bewezen te beschikken over een fijne neus. Met de bijkomende hitparadeplaatsen 4 en 5 is Capriola zopas de uitblinker in de branche. De musici, die Starkstrom (Oranje) onder contract heeft, liggen op de loer. Toch heeft "Orangenhaut" niet onmiddellijk de gunst van het publiek kunnen vinden.
De gele Trulala-chef heeft met zijn tips op zijn minst zijn buitengewone branchekennis kunnen tonen.
De chefs van "Siegel&Schmalz" en "Technorama" moeten wel op betere tijden wachten, maar hebben met "Mamma Mambo", "Noodle for the Poodle" en "Well Done" heet ijzer in het vuur.
Gespannen wachten allen af welke nieuwkomers voor de gedegradeerden in het spel komen.

- **Top zes** zie tabel
- **Juiste nr. 1:** geel en oranje hebben juist getipt en ontvangen elk 5 punten.
- **Uitstappers vaststellen:** blauw, rood en groen ontvangen elk 6 punten, geel krijgt 3 punten en de oranje labelchef een minpunt.
- **Gedegradeerden vaststellen** en **minpunten verdelen.** In ons geval hebben alle bands het verliesgevaarlijke gebied gehaald, nu zij allemaal achteruit zijn gegaan. (Dat moet niet altijd zo zijn.)
- **Puntenwinst en verliezen**

		TOP ZES	Nr. 1	Stijger	Gedegradeerden	Punten
Blauw:	plaats 1 = 6, 2 = 5, 4 = 3, 5 = 2	som: 16		+ 6	- 2	= 20
Groen:	plaats 1 = 6	som: 6		+ 6	- 2	= 10
Geel:	plaats 2 = 5	som: 5	+ 5	+ 3	0	= 13
Rood:	plaats 3 = 4, 6 = 1	som: 5		+ 6	- 2	= 9
Oranje:	plaats 3 = 4, 5 = 2, 6 = 1	som: 7	+ 5	- 1	- 2	= 9

Voor de vier afgevallen bands komen er 4 nieuwe bandkaarten bij in de hitparadelijst, te beginnen vanaf 14.
Blauw kan in de tweede ronde wellicht de 30-puntenregel in werking stellen: er dreigt gevaar voor de eerste drie bands.
Alvorens nu opnieuw in het zakje wordt gegrabbeld, moeten de plaatsmarkers opnieuw op de bandkaarten in hun huidige hitparadepositie gezet worden.

Alles Schrille in het kort

BANDKAARTEN UITLEGGEN EN LABELKEUZE

- De bands worden van plaats 14 tot plaats 1 uitgestald.
- Tegelijkertijd kiezen de spelers hun label uit.
- De plaatsmarkers worden op de bandkaarten gelegd.

INZETTEN VAN DE TIPSTENEN EN INVLOEDSFICHES

- Iedere speler trekt 7 invloedsfiches, twee daarvan geeft hij weer af.
- 5 invloedsfiches + 2 tipstenen zet hij in de CD.
- De gevulde CD-set wordt aan de moderator gegeven en door deze op de CD-speler gezet.
  Hij controleert of de CD-speler zich in de startpositie bevindt, trekt het CD-omhulsel eraf en geeft het aan de labelchef weer.

EVALUEREN VAN DE CD-SPELERS

- De afdekschijf wordt opgezet. De CD-speler wordt van 14 tot 1 geëvalueerd.
- Elke kaart wordt volgens de som van de behaalde punten naar boven of naar onder bewogen.
- Opgelet: het reeds geëvalueerde gatnummer van de CD-speler wordt altijd toegekend aan de bandkaart met de overeenkomstige plaatsmarker.
- Uitgevallen tipstenen worden onmiddellijk op de bandkaarten gelegd.
- Bandkaarten, die onder plaats 14 terechtkomen, worden aan de onderste rand van het spelbord gelegd.

OVERWINNINGSPUNTEN

(Iedere speler zou in deze beurtvolgorde moeten geëvalueerd worden!)

1. De pluspunten voor plaatsen 1 tot 6 worden toegekend.
2. Juiste nr. 1 = 5 punten
3. Voor de stijger van de week is er voor elke gestegen plaats één punt;
   is hij gedaald, geeft dit overeenstemmend zoveel minpunten
4. Per gedegradeerde zijn er 2 minpunten.

30/50- PUNTENREGEL IN ACHT NEMEN

- Overtreedt de leidende speler na de puntentoekenning de 30/50 puntenmarker, worden de bandkaarten op de eerste 3 plaatsen uit het spel genomen.
- Dit geschiedt eenmaal bij de 30-puntenmarker en eenmaal bij de 50-puntenmarker.

VOOR DE NIEUWE RONDE

- Labelwissel mogelijk (kost: 5 overwinningspunten).
- De gedegradeerden en evtl. de uitstappers worden verwijderd. De openliggende kaarten rukken op.
- Nieuwkomers worden vanaf plaats 14 in stijgende lijn verdeeld.
- Plaatsmarkers worden weer opnieuw vanaf plaats 14 tot 1 geordend.
- Alle fiches weer in het zakje, tipstenen + CD-sets aan de spelers uitdelen.

SPELEINDE

Het spel eindigt wanneer één of meerdere spelers de 70-puntenmarker overschreden hebben.
Winnaar is de labelchef met de meeste overwinningspunten.

© 1999. Zoch Verlag

Vertaling naar het nederlands: Sven Talboom
www.forumfederatie.be - www.forummortsel.be