

THE SOUND MAKER™



Jonathan
Corentin

FAVRE GODAL
LEBRAT



GAME CONTENTS



• 140 double-sided
Sound Effect cards



• 20 Sequence cards

Of course you recognise that sound, but what's making it?
Work out the possible origins of different sounds made by players
as quickly as you can to win as many points as possible!

OBJECT OF THE GAME

Identify as many of your opponents' sounds as possible to win the maximum number of points!

SETUP



- 1 Shuffle the Sound Effect cards together and give 3 to each player. Place these in front of you: this is your starting score pile.

- 2 Make a pile with the rest of the Sound Effect cards and place these in the middle of all the players.

- 3 Shuffle the 20 Sequence cards together and place these in a pile, face down next to the Sound Effect cards.



HOW TO PLAY The player with the most piercing voice will be the Imitator (the player who imitates the sound) for the first round.

GAME ROUND The Imitator's turn is made up of 5 STEPS:

STEP # 1



- The Imitator takes 4 Sound Effect cards from the pile and places these next to each other in a row.

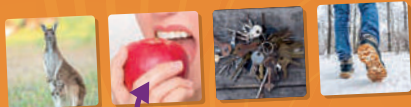
Next, the Imitator takes a Sequence card and looks at it in secret. They find the position of card number 1 indicated on this Sequence card. This position tells them which Sound Effect card on the table they will have to get the other players to guess during this step.



SOUND EFFECT

- The Imitator makes a sound effect corresponding to the image in step 1. **They cannot mime or speak.**

Example: the Sequence card shows the Imitator that they must make the sound of the thing shown on the card in position 2. To make the players guess this sound, the Imitator makes a "SCROUTCH!" noise.



SCROUTCH!

- All the other players must simultaneously guess which image this sound effect matches and place their hand on this card as quickly as possible. Be careful, once you have put your hand on a card, you cannot change to another.

NEXT STEPS

- The Imitator takes two new Sound Effect cards from the pile and places one of these on the empty space, placing the second on the second line of cards as shown:



STEP 2

A sequence card shows the position of the images that the Imitator is going to make the other players guess on their turn. Numbers 1 to 5 show the position of each image that will be guessed in their corresponding order: number 1 will be the image to be guessed in step 1, number 2 will be the image to be guessed in step 2, and so on.

NOTE:

WHEN A SEQUENCE CARD SHOWS TWO DIFFERENT NUMBERS IN THE SAME POSITION, THIS MEANS THAT THE IMITATOR WILL HAVE TO MAKE THE OTHER PLAYERS GUESS THE SOUND SHOWN IN THE IMAGE PLACED HERE FOR BOTH CORRESPONDING STEPS.



Example: on this card the numbers 1 and 3 are written on the second position indicating that the images placed in this space must be imitated in step 1 and step 3.

ANSWER

- As soon as a player puts their hand on the right card, the Imitator confirms that this is the right card. The player wins this card and places this in their stock in front of them. Players who have put their hand on the wrong card win nothing.
- If more than one player has put their hand on the right card then the first player to put their hand on the card wins it.

If no one puts their hand on the right Sound Effect card then the Imitator loses one card from their stock and puts this back in the box. They also discard the card that was not found by the other players.

- The Imitator repeats the Sound Effect and Answer phases for each card to be guessed until the end of step 5.

NEW TURN

- At the end of the Imitator's turn, the Sequence card and the Sound Effect cards are discarded in the box.
- The person to the left of the Imitator becomes the new Imitator and starts their turn.
- The players take successive turns until the end of the game.



END OF THE GAME

The game ends once everyone has been the Imitator once.

The player who has the most Sound Effect cards in front of them wins the game.

In the event of a tie, the players who are tied share the victory.

For even noisier games, keep playing until every player has been the Imitator twice.

©2021 Blue Orange Edition. The Sound Maker and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Edition, France. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.



THE SOUND MAKER™



Jonathan FAVRE GODAL
Corentin LEBRAT



MATÉRIEL DE JEU



• 140 cartes Bruitage
recto/verso



• 20 cartes Séquence

**Vous connaissez ce bruit, forcément ! Mais d'où vient-il ?
Retrouvez le plus vite possible l'origine des différents bruitages
proposés par les joueurs et cumulez un maximum de points !**

BUT DU JEU

Identifiez le plus possible de bruitages proposés par vos adversaires pour gagner un maximum de points !

MISE EN PLACE

1 Mélangez les cartes Bruitage et formez une pioche sur la face de votre choix. Chaque joueur reçoit trois cartes qu'il place devant lui : celles-ci représentent son score de départ.



2 Mélangez les cartes Séquence et formez une pioche face cachée à côté des cartes Bruitage.



DÉROULEMENT DU JEU Le joueur avec la voix la plus aiguë est le bruiteur du premier tour.

TOUR DE JEU Le tour de jeu du bruiteur se déroule en 5 ÉTAPES :

ÉTAPE 1



Le bruiteur tire quatre cartes Bruitage de la pile et les place, les unes à côté des autres sur une même rangée, sur la face de son choix.



Puis, le bruiteur pioche une carte Séquence, la consulte secrètement et repère la position de l'image «1» à faire deviner aux autres joueurs.

BRUITAGE

Le bruiteur effectue un bruitage correspondant à l'image de l'étape «1». **Il ne peut en aucun cas mimer ni parler.**

Exemple : sur cette carte Séquence, le chiffre «1» indique que l'image à faire deviner lors de l'étape «1» est celle de la pomme. Le bruiteur choisit donc de faire le bruitage « SCROUTCH ! SCROUTCH ! »



SCROUTCH!

Tous les autres joueurs doivent simultanément deviner à quelle image ce bruitage est associé et taper le plus rapidement possible sur la carte correspondante.

ATTENTION, LORSQU'UN JOUEUR A POSÉ SA MAIN SUR UNE CARTE, IL NE PEUT PLUS EN CHANGER.

Une carte Séquence représente la position des différentes images que le bruiteur va faire deviner au cours de son tour de jeu.

Les chiffres 1 à 5 indiquent la position de chaque image qu'il va faire deviner à l'étape correspondante : le chiffre 1 indique l'image à faire deviner à l'étape # 1, le chiffre 2 indique l'image à faire deviner à l'étape # 2, et ainsi de suite.



NOTE :

LORSQU'UNE CARTE SÉQUENCE INDIQUE DEUX CHIFFRES DIFFÉRENTS SUR UNE MÊME POSITION, CELA SIGNIFIE QUE LE BRUTEUR DEVRA FAIRE DEVINER L'IMAGE PLACÉE À CET ENDRIT LORS DES DEUX ÉTAPES CORRESPONDANTES.

Exemple : sur cette carte, les chiffres 1 et 3 inscrits sur la deuxième position indiquent que les images placées à cet endroit devront être respectivement bruitées lors de l'étape # 1 et lors de l'étape # 3.



RÉSOLUTION

Dès que l'un des joueurs tape sur la bonne carte Bruitage, le bruiteur lui confirme sa bonne réponse. Ce joueur récupère cette carte et l'ajoute à son stock devant lui. Les joueurs ayant tapé sur une mauvaise image ne récupèrent rien.

Si plusieurs joueurs ont tapé sur la bonne carte, c'est le plus rapide, celui avec la main située la plus en-dessous, qui remporte la carte.

Si aucun joueur n'a tapé sur la bonne carte Bruitage, le bruiteur perd une carte de son stock et la range dans la boîte du jeu. Il défausse en plus dans la boîte la carte Bruitage non trouvée par les joueurs.

ÉTAPES SUIVANTES

Le bruiteur tire deux nouvelles cartes Bruitage de la pioche. Il pose l'une d'elles sur l'espace laissé vide à l'étape précédente et place l'autre sur la seconde rangée de cartes selon le schéma ci-contre :



Le bruiteur répète ainsi les phases **BRUITAGE** et **RÉSOLUTION** pour chaque carte à faire deviner jusqu'à la fin de l'étape # 5.



NOUVEAU TOUR



- A la fin du tour du bruiteur, la carte Séquence et les cartes Bruitage sont défaussées dans la boîte.
- La personne située à gauche du bruiteur devient le nouveau bruiteur et commence son tour.
- Les joueurs enchaînent ainsi plusieurs tours de jeu successifs jusqu'à la fin de la partie.



FIN DU JEU

La partie prend fin lorsque chaque joueur a été bruiteur une fois.

Le joueur qui a le plus de cartes Bruitage devant lui remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Pour des parties encore plus «bruyantes», prolongez votre session de jeu en déclenchant la fin de partie lorsque chaque joueur a été bruiteur 2 fois.

© 2021 Blue Orange Edition. The Sound Maker et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu



THE SOUND MAKER



Jonathan FAVRE GODAL
Corentin LEBRAT



SPIELZUBEHÖR



• 140 beidseitig bedruckte Geräuschkarten



• 20 Reihenfolgekarten

Natürlich kennst du dieses Geräusch! Aber woher kommt es? Finde so schnell wie möglich heraus, woher das von den Spielern gemachte Geräusch kommt und sammle so ein Maximum an Punkten!

ZIEL DES SPIELS

Finde so viele Geräusche deiner Gegner wie möglich, um die meisten Punkte zu erhalten!

VORBEREITUNG



1 Die Geräuschkarten werden gemischt und mit gewünschter Seite nach oben auf einen Stapel gelegt. Jeder Spieler erhält drei Karten, die er vor sich ablegt: Diese stellen seine Startpunktzahl dar.

2 Die Reihenfolgekarten werden gemischt und umgedreht auf einen Stapel neben die Geräuschkarten gelegt.



SPIELABLAUF Der Spieler mit der höchsten Stimme ist der Geräuschemacher für die erste Runde.

SPIELRUNDE Der Zug des Geräuschemachers besteht aus **5 PHASEN**:

PHASE 1



• Der Geräuschemacher zieht vier Geräuschkarten vom Stapel und legt sie mit der gewünschten Seite nach oben nebeneinander in eine Reihe.



• Dann zieht der Geräuschemacher eine Reihenfolgekarte, sieht sie sich an, ohne dass die anderen Spieler sie sehen können, und sucht die Position des Bildes „1“, das die anderen Spieler erraten sollen.

GERÄUSCHE

• Der Geräuschemacher erzeugt ein Geräusch, das dem Bild in Phase „1“ entspricht. **Er darf unter keinen Umständen mimen oder sprechen.**

Beispiel: Die Reihenfolgekarte gibt dem Geräuschemacher vor, dass er die anderen Spieler dazu bringen soll, die Karte zu erraten, die auf Position 2 liegt. Um den Apfel erraten zu lassen, macht der Geräuschemacher dann das Geräusch: « SCROUTCH! SCROUTCH! »



SCROUTCH!

• Alle anderen Spieler müssen gleichzeitig erraten, zu welchem Bild dieses Geräusch gehört, und so schnell wie möglich die entsprechende Karte antippen. Achtung, sobald ein Spieler seine Hand auf eine Karte gelegt hat, kann er sie nicht mehr ändern.

Eine Reihenfolgekarte gibt die Position der verschiedenen Bilder an, die der Geräuschemacher erraten lassen soll, während er dran ist. Die Zahlen 1 bis 5 geben die Position jedes Bildes an, das er in den entsprechenden Phasen erraten lassen soll. Die Zahl 1 gibt das Bild an, das bei Schritt Nr. 1 erraten werden soll, die Zahl 2 das Bild, das bei Schritt Nr. 2 erraten werden soll, und so weiter.



HINWEIS:

WENN EINE REIHENFOLGEKARTE ZWEI VERSCHIEDENE ZAHLEN AUF DERSELBEN POSITION ZEIGT, BEDEUTET DIES, DASS DER GERÄUSCHEMACHER DAS BILD ERRATEN LASSEN MUSS, DAS WÄHREND DER BEIDEN ENTSPRECHENDEN PHASEN DORT ABGELEGT WURDE.

Beispiel: Auf dieser Karte zeigen die Zahlen 1 und 3 an der zweiten Position an, dass die Bilder, die an dieser Stelle abgelegt wurden, in Phase 1 bzw. Phase 3 durch Geräusche dargestellt werden müssen.



AUFLÖSUNG

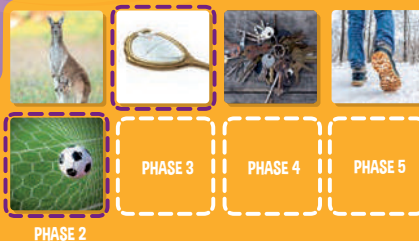
• Sobald einer der Spieler auf die richtige Geräuschkarte tippt, bestätigt der Geräuschemacher die richtige Antwort. Dieser Spieler erhält diese Karte und legt sie vor sich auf seinen Vorrat. Spieler, die auf ein falsches Bild getippt haben, erhalten keine Karte.

• Wenn mehr als ein Spieler die richtige Karte antippt, gewinnt der schnellste Spieler mit der untersten Hand die Karte.

Hat kein Spieler die Hand auf die richtige Geräuschkarte gelegt, verliert der Geräuschemacher eine Karte aus seinem Vorrat und legt sie zurück in die Spielschachtel. Er legt auch die Geräuschkarte, die die Spieler nicht gefunden haben, in die Schachtel.

NÄCHSTE PHASEN

• Der Geräuschemacher zieht zwei neue Geräuschkarten vom Stapel. Er legt eine davon auf den Platz, der im vorherigen Schritt leer geworden ist, und die andere in die zweite Kartenreihe gemäß der unten stehenden Abbildung:



• Der Geräuschemacher wiederholt also die Phasen **Geräusche** und **Auflösung** für jede zu erratende Karte bis zum Ende von Phase Nr. 5.

NEUE RUNDE

- Am Ende der Runde des Geräuschemachers werden die Reihenfolgekarte und die Geräuschkarten in die Schachtel gelegt.
- Die Person links neben dem Geräuschemacher wird zum neuen Geräuschemacher und beginnt ihre Runde.
- Die Spieler sind nacheinander dran, bis das Spiel zu Ende ist.



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler einmal Geräuschemacher gewesen ist.

Der Spieler, der die meisten Geräuschkarten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Bei einem Gleichstand teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

Für noch „lautere“ Spiele können die Spielsitzung verlängert werden, indem das Spiel erst endet, nachdem jeder Spieler zweimal Geräuschemacher war.

© 2021 Blue Orange Edition. The Sound Maker und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. www.blueorangegames.eu



THE SOUND MAKER



Jonathan FAVRE GODAL
Corentin LEBRAT



MATERIAL DEL JUEGO



• 140 cartas de ruido de doble cara

• 20 cartas de secuencia

¿Seguro que conoces este ruido! ¿Pero de dónde viene?
¿Encuentra lo más deprisa posible el origen de los ruidos que hace cada jugador y suma todos los puntos posibles!

OBJETIVO DEL JUEGO

¿Adivina el mayor número posible de ruidos hechos por tus rivales para acumular todos los puntos que puedas!

PREPARACIÓN

- 1 Se barajan las cartas de ruidos y se ponen en un montón encima de la mesa por el lado que se quiera. Se reparten tres cartas a cada jugador, que se las pone delante: representan su puntuación de salida.
- 2 Se barajan las cartas de secuencia y se ponen en un montón boca abajo junto a las cartas de ruidos.



DESARROLLO DEL JUEGO Empieza a hacer ruidos el jugador que tenga la voz más aguda.

TURNO DE JUEGO El turno de juego del jugador que hace ruidos consta de 5 ETAPAS.

ETAPA 1



- El jugador roba cuatro cartas de ruidos del montón y las pone en fila, unas junto a otras, por el lado que quiera



- A continuación roba una carta de secuencia, la consulta sin dejar que se vea y localiza la posición de esa imagen 1 que debe conseguir que adivinen los demás jugadores

RUIDO

- El jugador hace el ruido correspondiente a la imagen de la etapa 1. **No puede hacer mímica ni hablar en ningún caso.**

Ejemplo: la carta de secuencia indica al jugador al que le toca el turno que debe hacer el ruido correspondiente a la carta situada en la posición 2. Para que los demás adivinen la manzana, el jugador imita el sonido que se oye al morder una manzana: « ¡CRUNCH! ¡CRUNCH!»



SCROUTCH!

- Todos los demás jugadores deben adivinar simultáneamente a qué imagen corresponde el ruido y tocar lo más deprisa posible la carta en cuestión. Atención: cuando un jugador pone la mano sobre una carta, ya no puede cambiar de opinión.

SIGUIENTES ETAPAS

- El jugador al que le toca el turno saca otras dos cartas de ruidos del montón. Pone una de ellas en el espacio que ha quedado vacío en la etapa anterior y la otra en la segunda fila de cartas según el siguiente esquema:



- Luego sigue repitiendo las fases de **ruido** y **resolución** con cada carta que debe hacer adivinar hasta el final de la etapa 5.



NOTA:

CUANDO UNA CARTA DE SECUENCIA INDICA DOS NÚMEROS DISTINTOS EN LA MISMA POSICIÓN, SIGNIFICA QUE EL JUGADOR DEBE HACER ADIVINAR LA IMAGEN SITUADA EN ESE LUGAR EN LAS DOS ETAPAS EN CUESTIÓN.

Ejemplo: en esta carta, los números 1 y 3 que aparecen en segunda posición indican que las imágenes situadas en ese sitio deberán representarse en la etapa 1 y 3 respectivamente.



RESOLUCIÓN

- En cuanto uno de los jugadores pone la mano en la carta de ruido acertada, el jugador que ha hecho el ruido confirma que su respuesta es correcta. Ese jugador se queda con la carta y la suma a las que tiene delante. Los jugadores que tocan cartas equivocadas no consiguen nada.
- Si varios jugadores tocan la carta acertada, el más rápido –el que tiene la mano más abajo– se lleva la carta.

Si ningún jugador toca la carta de ruido acertada, el jugador que ha hecho el ruido pierde una de sus cartas y la pone en la caja del juego. También deja en la caja la carta de sonido no adivinada.

NUEVO TURNO

- Al final del turno del jugador, se guardan en la caja la carta de secuencia y las cartas de ruidos.
- La persona situada a la izquierda del primer jugador se convierte en el segundo jugador y empieza su turno.
- Los jugadores encadenan de este modo los turnos de juego sucesivamente hasta el final de la partida.



FINAL DEL JUEGO

La partida finaliza cuando a cada jugador le ha tocado el turno una vez.

El jugador que tiene más cartas de ruidos delante gana la partida.

En caso de empate, los jugadores en cuestión comparten la victoria.

Si se quiere que la partida sea aún más «ruidosa», se puede prolongar haciendo que le toque el turno dos veces a cada jugador.

©2021 Blue Orange Edition. The Sound Maker y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. www.blueorangegames.eu



THE SOUND MAKER



Jonathan FAVRE GODAL
Corentin LEBRAT



MATERIALE DI GIOCO



• 140 carte Effetti sonori fronte/retro



• 20 carte Sequenza

Sicuramente conosci questo rumore! Ma da dove viene? Risali il prima possibile all'origine dei diversi effetti sonori proposti dai giocatori e accumula il maggior numero possibile di punti!

OBBIETTIVO DEL GIOCO

Identifica il maggior numero possibile di effetti sonori proposti dagli avversari per guadagnare punti!

PREPARAZIONE



1 Mescola le carte Effetti sonori e metti il mazzo sul tavolo con le carte rivolte a faccia in su o in giù. Ogni giocatore riceve tre carte che mette davanti a sé: queste carte rappresentano il suo punteggio iniziale.

2 Mescola le carte Sequenza e deponi il mazzo con le carte a faccia in giù accanto al mazzo Effetti sonori.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO Il giocatore con la voce più acuta è il rumorista del primo turno di gioco.

TURNO DI GIOCO Il turno di gioco del rumorista si svolge in 5 FASI.

FASE 1



• Il rumorista pesca quattro carte Effetti sonori dal mazzo e le mette una accanto all'altra sulla stessa riga, scegliendo la faccia che desidera rendere visibile.

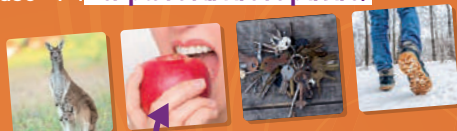


• Quindi, il rumorista pesca una carta Sequenza, la consulta segretamente e individua l'immagine «1» da fare indovinare agli altri giocatori.

EFFETTI SONORI

• Il rumorista esegue un effetto sonoro corrispondente all'immagine della fase «1». **Non può né mimare né parlare.**

Esempio: la carta Sequenza indica al rumorista che deve fare indovinare agli altri giocatori la carta nella posizione 2. Per fare indovinare questa mela, il rumorista emette l'effetto sonoro: « SCROUTCH! SCROUTCH! »



SCROUTCH!

• Tutti gli altri giocatori devono indovinare a quale immagine questo effetto sonoro è associata e coprire con la mano il più velocemente possibile la carta corrispondente.

ATTENZIONE: QUANDO UN GIOCATORE COPRE UNA CARTA CON LA MANO, NON PUÒ PIÙ CAMBIARE CARTA.

Una carta Sequenza rappresenta la posizione delle diverse immagini che il rumorista dovrà fare indovinare durante il suo turno di gioco. Le cifre da 1 a 5 indicano la posizione di ogni immagine che dovrà fare indovinare nella fase corrispondente: la cifra 1 indica l'immagine da fare indovinare nella fase # 1, la cifra 2 l'immagine da fare indovinare nella fase # 2 e così via.



Esempio: su questa carta, le cifre 1 e 3 in seconda posizione indicano che gli effetti sonori delle immagini in quel punto dovranno essere eseguiti rispettivamente durante la fase # 1 e la fase # 3.

RISOLUZIONE

• Quando uno dei giocatori copre con la mano la carta Effetto sonoro corretta, il rumorista conferma che la risposta è esatta. Questo giocatore recupera la carta e l'aggiunge alla riserva davanti a sé. I giocatori che hanno coperto con la mano una carta sbagliata, non recuperano nulla.

• Se più giocatori hanno coperto con la mano la carta esatta, la carta va al giocatore più veloce, cioè quello con la mano più sotto.

Se nessun giocatore ha coperto la carta esatta, il rumorista perde una carta dalla sua riserva e la mette nella scatola del gioco. Inoltre, scarta la carta Effetto sonoro che nessuno ha indovinato e la mette nella scatola.



NOTA: QUANDO UNA CARTA SEQUENZA RIPORTA DUE CIFRE DIVERSE SU UNA STESSA POSIZIONE, SIGNIFICA CHE IL RUMORISTA DOVRÀ FARE INDOVINARE L'IMMAGINE IN QUESTA POSIZIONE DURANTE LE DUE FASI CORRISPONDENTI.

FASI SUCCESSIVE

• Il rumorista pesca due nuove carte Effetti sonori dal mazzo. Mette una delle due sullo spazio rimasto vuoto al termine della fase precedente e l'altra sulla seconda fila di carte, come mostra lo schema seguente:



• Il rumorista ripete quindi le fasi Effetti sonori e Risoluzione per ogni carta da fare indovinare, fino alla fase # 5..

NUOVO TURNO

- Alla fine del turno del rumorista, la carta Se quenza e le carte Effetti sonori vengono scartate e rimesse nella scatola.
- La persona a sinistra del rumorista diventa il nuovo rumorista e inizia il suo turno.
- I giocatori svolgono così più turni di gioco fino al termine della partita.



FINE DEL GIOCO

La partita termina quando ogni giocatore ha fatto il rumorista per una volta.

Il giocatore che ha più carte Effetti sonori davanti a sé vince la partita.

In caso di parità, i giocatori condividono la vittoria.

Per partite ancora più avvincenti, è possibile prolungare la sessione di gioco stabilendo che la partita finisce quando ogni giocatore ha fatto il rumorista per due volte.

©2021 Blue Orange Edition. The Sound Maker e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Edition, Francia. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. www.blueorangegames.eu



THE SOUND MAKER



Jonathan FAVRE GODAL
Corentin LEBRAT



MATERIAL DE JOGO



- 140 cartas Efeito Sonoro com dupla face
- 20 cartas Sequência

Conheces certamente este som! Mas de onde vem? Encontra a origem dos diferentes efeitos sonoros feitos pelos jogadores o mais rápido possível e acumula o número máximo de pontos!

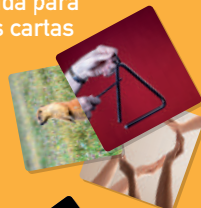
OBJETIVO DO JOGO

Identifica os efeitos sonoros feitos pelos teus adversários o mais rápido possível para ganhares o número máximo de pontos!

PREPARAÇÃO DE JOGO



- 1 Baralha as cartas Efeito Sonoro e entrega 3 cartas a cada jogador. Coloca estas cartas à tua frente, elas representam a tua pontuação inicial.
- 2 Forma um baralho com o resto das cartas Efeito Sonoro e coloca-o onde for acessível a todos os jogadores.
- 3 Baralha as 20 cartas Sequência e forma um baralho, coloca-o com a face virada para baixo perto das cartas Efeito Sonoro.



DESENVOLVIMENTO DO JOGO O jogador com a voz mais estridente é o Imitador (quem irá imitar o som) da primeira ronda.

RONDAS DE JOGO A ronda do jogo do Imitador tem 5 ETAPAS:

ETAPA 1



- O Imitador tira quatro cartas Efeito Sonoro da pilha de cartas e coloca-as, umas ao lado das outras na mesma fila, com a face à sua escolha.



- De seguida, o Imitador tira uma carta Sequência do baralho, observa-a secretamente e determina a posição da imagem 1 que os outros jogadores terão de adivinhar.

EFEITO SONORO

- O Imitador produz um efeito sonoro correspondente à imagem da etapa «1». **O jogador não pode fazer mímica nem falar.**

Exemplo: a carta Sequência revela ao Imitador o que tem de fazer para que os outros jogadores adivinhem a carta colocada na posição 2,

neste caso uma maçã. Para fazer com que os jogadores adivinhem este som, o imitador produz então o efeito sonoro: « SCROUTCH! SCROUTCH! »



scROUTCH!

- Todos os outros jogadores devem adivinhar simultaneamente a qual imagem ou efeito sonoro está associado e tocar na carta correspondente o mais rápido possível.

ATENÇÃO, QUANDO UM JOGADOR COLOCAR A SUA MÃO NUMA CARTA, JÁ NÃO PODE MUDAR PARA OUTRA.

Uma carta Sequência mostra a posição das diferentes imagens que o Imitador quer que os outros jogadores adivinhem durante a sua ronda de jogo. Os números 1 a 5 indicam a posição de cada imagem a adivinhar na sua ordem correspondente: o número 1 indica a imagem a adivinhar na etapa n.º 1, o número 2 indica a imagem a adivinhar na etapa n.º 2, e assim sucessivamente.



NOTA:

QUANDO UMA CARTA SEQUÊNCIA INDICA DOIS NÚMEROS DIFERENTES NA MESMA POSIÇÃO, SIGNIFICA QUE O IMITADOR TERÁ DE FAZER COM QUE OS OUTROS JOGADORES ADIVINHEM O SOM ILUSTRADO NA IMAGEM COLOCADA NAS DUAS ETAPAS CORRESPONDENTES.



Exemplo: nesta carta os números 1 e 3 estão ambos na segunda posição, indicando que as imagens colocadas nesta casa devem ser imitadas na etapa 1 e na etapa 3.

RESOLUÇÃO

- A partir do momento em que um dos jogadores toca na carta Efeito Sonoro correta, o Imitador confirma-lhe que a resposta está certa. Este jogador ganha esta carta e junta-a ao baralho à sua frente. Os jogadores que tocaram numa imagem errada não ganham nada.

- Se vários jogadores tocaram na carta correta, o que foi mais rápido, é quem recebe a carta.

Se nenhum jogador tocar na carta Efeito Sonoro correta, o Imitador perde uma carta do seu baralho e guarda-a na caixa de jogo. Além disso, também descarta a carta Efeito Sonoro que não foi adivinhada pelos outros jogadores.

ETAPAS SEGUINTES

- O Imitador tira duas novas cartas Efeito Sonoro do baralho. Coloca uma delas no espaço deixado vazio na etapa anterior e coloca a outra na segunda fila de cartas, segundo o esquema abaixo:



ETAPA 2

- O Imitador repete, assim, as fases Efeito Sonoro e Resolução para cada carta que tem de ser adivinhada até ao fim da etapa n.º 5.

NOVA RONDA



- No fim da ronda do Imitador, a carta Sequência e as cartas Efeito Sonoro são descartadas e guardadas na caixa.
- O jogador que está à esquerda do Imitador torna-se no novo Imitador e começa o seu turno de jogo.
- Assim, os jogadores fazem várias rondas de jogo até ao fim da partida.



FIM DO JOGO

O jogo termina quando todos os jogadores tiverem sido pelo menos uma vez, o Imitador.

O jogador que tiver mais cartas Efeito Sonoro à sua frente vence o jogo.

Em caso de empate, os jogadores em questão partilham a vitória.

Para jogos ainda mais "sonoros", continua a jogar até cada jogador ter sido o Imitador 2 vezes e depois termina o jogo.

© 2021 Blue Orange Edition. The Sound Maker e Blue Orange são marcas registadas da Blue Orange Edition, França. Jogo editado e distribuído sob licença por Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, França. www.blueorangegames.eu



THE SOUND MAKER



Jonathan FAVRE GODAL
Corentin LEBRAT

SPELREGELS



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 voor de eerste ronde.

SPELRONDE De spelronde van de geluidsmaker bestaat uit 5 STAPPEN:

STAP 1



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



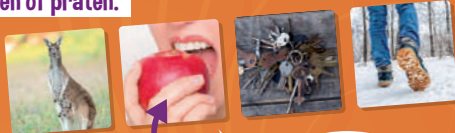
• De geluidsmaker neemt vervolgens een volgordekaart, bekijkt deze in het geheim en bekijkt de positie van de afbeelding '1' die de andere spelers dienen te raden.

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: « SCROUTCH! SCROUTCH! »



scrouch!

• 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/HAAAR HAND OP EEN KAART HEEFT GELEGD, MAG HIJ/ZIJ NIET MEER VERANDEREN.

Een volgordekaart toont de positie van de andere afbeeldingen die de geluidsmaker tijdens zijn/haar spelronde zal laten raden. De cijfers 1 tot 5 geven de positie van elke afbeelding aan die in de overeenkomstige stappen geraden moeten worden: cijfer 1 geeft de te raden afbeelding in stap 1 aan, cijfer 2 geeft de te raden afbeelding in stap 2 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 WEEERGEGEVEN 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 aangetikt, 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.

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:



• 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 vedaeld onder licentie van Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk. www.blueorangegames.eu



THE
**SOUND
MAKER™**

Правила
игры



Jonathan
Corentin FAVRE GODAL
LEBRAT



КОМПОНЕНТЫ



• 140 двусторонних
карточек звуков

• 20 карточек
серии

Конечно, вы знаете этот звук! Но что его издает? Как можно быстрее определяйте источники звуков, которые издают игроки, и наберите больше всех очков!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Определить как можно больше звуков своих соперников и заработать больше всех очков!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Перемешайте карточки звуков и сложите их стопкой на столе. Каждый игрок берет по три карточки и кладет их перед собой: это стартовый запас игрока.



2 Перемешайте карточки серии и сложите их стопкой рубашкой вверх рядом с карточками звуков.



ХОД ИГРЫ Игрок, который может взять самую высокую ноту, становится звукоподражателем в первом раунде.

РАУНД ИГРЫ Ход звукоподражателя состоит из 5 ЭТАПОВ:

ЭТАП 1



• Звукоподражатель берет 4 карточки звуков из стопки и выкладывает их в ряд на столе.



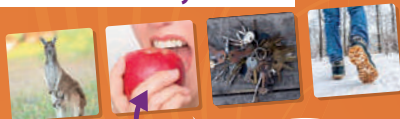
• Далее звукоподражатель берет карточку серии и ищет на ней цифру 1, не показывая карточку другим игрокам.

Имитация звука

• Звукоподражатель имитирует звук, соответствующий картинке, указанной для 1-го этапа.

Не допускается использовать мимику и слова.

Пример: на карточке серии указано, что необходимо изобразить звук на 2-й картинке слева. Чтобы изобразить яблоко, звукоподражатель произносит: «ХРУМ! ХРУМ!»



ХРУМ!

• Остальные игроки должны угадать, к какой картинке относится этот звук, и как можно быстрее коснуться соответствующей карточки.

Внимание: коснувшись рукой какой-либо карточки, игрок не может поменять свое решение.

На карточке серии указана последовательность картинок, которые соперникам предстоит угадывать во время хода звукоподражателя.

Цифры от 1 до 5 обозначают очередность каждой картинке, которую необходимо угадать: цифра 1 соответствует картинке для этапа 1, цифра 2 — картинке для этапа 2 и т. д.



ПРИМЕЧАНИЕ:

когда на карточке серии в одной клетке указаны 2 цифры, картинку, находящуюся в этом месте, следует загадывать на обоих соответствующих этапах.

Пример: на этой карточке на втором квадрате слева указаны цифры 1 и 3. Это означает, что картинка, расположенная в этом месте, должна загадываться на 1-м и на 3-м этапах.



Угадывание

• Когда один из игроков касается правильной карточки звука, звукоподражатель подтверждает правильность ответа. Игрок забирает эту карточку в свой запас. Игроки, коснувшиеся неправильной картинки, ничего не получают.

• Если несколько игроков касаются правильной карточки, ее забирает тот, кто коснулся ее раньше (чья рука находится ниже).

Если никто не угадывает правильную карточку звука, звукоподражатель теряет карточку из своего запаса и убирает ее в коробку. Также в коробку убирается карточка, не отгаданная игроками.

СЛЕДУЮЩИЕ ЭТАПЫ РАУНДА

• Звукоподражатель берет две карточки звуков из стопки. Одна из них кладется на освободившееся на предыдущем этапе место, а другая — согласно схеме ниже:



• Звукоподражатель повторяет фазы **Имитация звука** и **Угадывание** для каждого из 5 звуков, указанных на карточке серии.

ЭТАП 2



НОВЫЙ РАУНД

- В конце хода звукоподражателя использованная карточка серии и карточки звуков со стола убираются в коробку.
- Игрок слева от звукоподражателя становится новым звукоподражателем и начинает свой ход.
- Игроки делают ходы по очереди до окончания игры.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра завершается после того, как каждый игрок побывает звукоподражателем.

Победителем становится игрок, который набирает больше всех карточек звуков.

В случае ничьей игроки с максимальным количеством карточек делят победу между собой.

Чтобы было еще веселее, дайте каждому из игроков побыть звукоподражателем 2 раза.

© 2021 Blue Orange Edition. The Sound Maker и Blue Orange — торговые марки Blue Orange Edition, Франция. Издание и дистрибуция игры: Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu

