

# EVERGREEN

Auteurs: Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

Uitgegeven door Goldsieber Spiele, 1999

Voor 2 tot 6 spelers vanaf 10 jaar

Vrij vertaald en samengevat in het Nederlands door Hendrik Cornilly

## SPELIDEE EN DOEL

Evergreens! Bij dit woord slaan de harten van concertorganisatoren steeds sneller: bekende titels, bekende zangers die steeds weer de zalen doen vollopen... Nochtans geraken ook deze liederen af en toe wel eens in de vergeethoek om op hun beurt plaats te maken voor andere 'evergreens'.

A.h.v. invloedskaarten proberen de spelers - als concertorganisatoren - muziekgroepen voor hun concerten in te huren. Voor grote optredens van meerdere artiesten, krijgen ze dan punten.

Hoeveel artiesten er op een concert optreden, hoe populair ze op dat moment zijn en of ze dan al dan niet een tophit scoren, al deze elementen beïnvloeden de score van een concertorganisator. Elke speler kan echter slechts drie keer een eigen concert organiseren en daarnaast ook nog deelnemen aan het 'slotconcert'. Op welk moment moet hij een concert organiseren? Zal een artiest nog populairder worden of niet? De bij het begin uitgedeelde invloedskaarten moeten volstaan voor het gehele spel. Wie te vroeg zijn invloed laat gelden, staat op het einde met lege handen en zal moeten toezien...

De speler die door het organiseren van concerten de meeste punten bijeen sprokkelt, is winnaar.

## SPELMATERIAAL

- 1 zandloper
- 1 scorebloc
- 78 invloedskaarten (6 artiesten met telkens een kaart van 1 tot 13)
- 6 artiestenschijven in de vorm van een single met in het midden een populariteitsschaal (waarde 5 tot 12)
- 1 tophit-schijf die aangeeft welke artiest de actuele tophit heeft

## VOORBEREIDING

- Alle schijven worden zichtbaar in het midden van de tafel gelegd.
- Bij de 6 artiestenschijven staat de 'naald' daarbij op de waarde '5'.
- De naald op de tophit-schijf staat op de oranje kleur.
- Afhankelijk van het aantal spelers worden enkele invloedskaarten uit het spel genomen:
  - bij 2 speler: telkens de waarden 6 t.e.m. 13
  - bij 3 en 4 spelers: telkens de waarden 10 t.e.m. 13
  - bij 5 en 6 spelers worden geen kaarten uit het spel genomen.
- Alle overblijvende invloedskaarten worden verdekt geschud. Elke speler krijgt daarna 13 kaarten en sorteert ze verdekt in zijn handen. De overblijvende kaarten worden verdekt opzij gelegd en worden niet meer gebruikt.
- De zandloper wordt eveneens in het midden klaargezet.
- Scorebloc en potlood worden klaargelegd.

## DE VOORRONDE

- In de voorronde wordt de startspeler aangeduid. Daarnaast wordt ook de startverdeling van de artiestenschijven bepaald.
- Alle spelers kiezen tegelijkertijd drie invloedskaarten uit hun hand en leggen deze verdekt voor zich neer. Deze kaarten mogen zowel van een verschillende of van een gelijke kleur zijn. Nadat alle spelers gekozen hebben, worden deze kaarten omgedraaid.

- Elke speler legt zijn drie invloedskaarten open naast elkaar zodat iedereen ze goed kan zien. Deze kaarten representeren de sterkte van de invloed die een speler op een artiest heeft. Bovenop deze kaarten worden tijdens het spel steeds andere invloedskaarten gelegd. Op deze wijze ontstaan voor elke speler drie aparte stapeltjes.
- Elke speler maakt de som van zijn drie uitgespeelde invloedskaarten. De aangeduide artiesten spelen daarbij geen enkele rol. De speler met de kleinste som wordt de startspeler. Deze speler neemt de tophit-schijf en de zandloper en plaatst deze voor zich op de tafel. Hebben meerdere spelers even weinig invloeds punten uitgespeeld, dan begint de speler die in wijzerzin het dichtst zit bij de kaartdeler.
- Daarna worden de artiestenschijven toegewezen. De speler met de grootste invloed op een bepaalde artiest, ontvangt de artiestenschijf van de betreffende kleur en legt deze - goed zichtbaar voor iedereen - voor zich neer. De invloed van een speler op een artiest wordt daarbij bepaald door de som van de uitgespeelde invloedskaarten voor deze artiest. Hebben meerdere spelers een even grote invloed op eenzelfde artiest, dan ontvangt de speler met de grootste uitgespeelde invloedskaart voor die artiest, de bijbehorende artiestenschijf.
- Schijven van artiesten waarvoor nog geen invloedskaarten werden uitgespeeld, blijven voorlopig nog in het midden van de tafel liggen.

## EEN SPELRONDE

De startspeler begint. Hij draait de zandloper om en speelt invloedskaarten uit. Na elke uitgespeelde invloedskaart wordt nagekeken of de grootste invloed op een artiest nu niet door een andere speler wordt uitgeoefend. Aan het einde van zijn beurt kan een speler dan nog aangeven of hij al dan niet een concert wil organiseren. Daarna is zijn linkerbuur aan de beurt.

### 1. zandloper omdraaien

- Bij het begin van een beurt draait de speler de zandloper om.
- Een speler moet alle acties die hij wil doorvoeren (uitspelen van invloedskaarten en aangeven of hij een concert wil organiseren) binnen de looptijd van de zandloper beëindigd hebben.
- Heeft een speler zijn beurt afgewerkt voordat de zandloper volledig doorgelopen was, dan gaat de resterende tijd naar de volgende speler. Deze speler krijgt deze extra tijd bovenop zijn rechtmatige tijd van een volledige zandloper.

### 2. kaarten uitspelen

De speler aan beurt moet steeds minstens één invloedskaart uitspelen. Hij mag daarbij ook tot drie kaarten uitspelen.

Na elke uitgespeelde kaart moet bepaald worden of er een andere speler dan voorheen de grootste invloed heeft op de betreffende artiest(en).

#### a) een invloedskaart spelen

- De speler kiest een invloedskaart uit zijn hand en legt deze open op een reeds eerder opgelegde invloedskaart.
- Hij mag deze kaart nu op gelijk welke eigen invloedskaart leggen of op gelijk welke kaart van een tegenspeler.
- De uitgespeelde invloedskaart moet noch in waarde noch in kleur overeenstemmen met de kaart die bedekt wordt. De bedekte kaart verliest daardoor zijn volledig betekenis.

#### b) invloed bepalen

- Door het uitspelen van een invloedskaart kan de grootte van de invloed op één of twee artiesten veranderd zijn: nl. de invloed op de artiest vermeld op de uitgespeelde kaart en de invloed op de artiest vermeld op de bedekte kaart.
- Heeft hierdoor een andere speler de grootste invloed op één van beide artiesten verkregen, dan ontvangt deze speler de betreffende artiestenschijf.
- Telkens wanneer een schijf tussen twee spelers wordt gewisseld, wordt de puntenschijf in het midden één veld naar links gedraaid. Komt echter een schijf voor het eerst in het spel, dan wordt de startwaarde ('5') niet veranderd.
- Als een speler meerdere invloedskaarten uitspeelt, kan het gebeuren dat eenzelfde schijf meermaals van bezitter wisselt. De puntenschijf moet daarbij telkens één vak verder gedraaid worden.

- Wordt echter de enige openliggende invloedskaat van een bepaalde artiest met een nieuwe invloedskaat bedekt, dan blijft de bijbehorende artiestenschijf bij dezelfde eigenaar liggen en dit totdat een andere speler in het bezit is van een invloedskaat voor deze artiest. De schijf komt in geen geval terug in het midden van de tafel.

### **3. tophit bepalen**

- Als voorlaatste actie mag een speler de tophit-schijf één veld naar links of naar rechts draaien.
- De tophit-schijf toont dan de nieuwe artiest met de actuele tophit.

### **4. een concert organiseren**

- Op het einde van zijn speelbeurt moet een speler nog binnen de looptijd van de zandloper aangeven of hij al dan niet een concert organiseert.
- Tijdens het hele spel mag een speler maximaal drie keer een concert organiseren. Op het einde neemt hij dan ook nog automatisch deel aan het slotconcert. Één van deze 4 concerten mag hij daarbij uitroepen tot 'galaconcert'.
- Alleen door het organiseren van concerten kan een speler punten verzamelen.
- Beslist een speler om een concert te organiseren, dan speelt de resterende tijd van de zandloper geen rol meer. Op deze manier kan in alle rust de waarde van het concert berekend en genoteerd worden.
- Een concert engageert steeds alle artiesten die een speler op dat moment voor zich heeft liggen. De speler krijgt voor elk van deze artiesten de actuele waarde op de bijbehorende artiestenschijven. Heeft één van deze artiesten op dat moment ook de actuele tophit - zie hiervoor de tophit-schijf - dan worden de punten van deze artiest verdubbeld.
- het 'galaconcert':
  - Elke speler mag één van zijn drie eigen concerten of het slotconcert als 'galaconcert' uitroepen. Dit wil zeggen dat hij voor dit concert de totale puntenwaarde verdubbeld. (De waarde van de artiest met de tophit wordt hierdoor dus verviervoudigd!)
  - Het aanduiden van een 'galaconcert' moet gebeuren voordat de eigen speeltijd verlopen is. Nadien kan een concert niet meer als 'galaconcert' aangeduid worden.

### **5. Einde van een speelbeurt**

- Nadat een speler zijn speelbeurt heeft afgewerkt, geeft hij de tophit-schijf en de zandloper aan zijn linkerbuur.
- Indien de speler aan beurt in de hem toegemeten tijd geen enkele invloedskaat heeft uitgelegd, trekt zijn rechterbuur verdekt een handkaart van die speler en legt deze op een willekeurige kaartenstapel. Ook hierdoor kan de invloed op bepaalde artiesten gewijzigd worden. Na deze actie eindigt de lopende speelbeurt onmiddellijk.

## **SPELEINDE**

- Het spel eindigt zodra de laatste handkaart van alle spelers is uitgespeeld. Daarna volgt alleen nog een slotconcert.
- Daar het de spelers vrijstaat bij hun beurt één, twee of drie kaarten uit te spelen, kan naar het einde van het spel toe het aantal handkaarten van elke speler verschillen. In het meeste extreme geval kan nog slechts één speler overblijven. Deze speler mag dan in alle rust één na één al zijn overblijvende handkaarten uitspelen. Na elke uitgespeelde kaart mag hij bovendien nog telkens de tophit-schijf verdraaien evenals zijn resterende concerten organiseren.
- Het slotconcert:
  - Nadat de laatste speler zijn laatste beurt heeft afgewerkt, vindt er nog een slotconcert plaats.
  - Elke speler ontvangt dan nog één keer de totale puntenwaarde van alle artiestenschijven die voor hem liggen.
  - Bij dit slotconcert worden de punten van de tophit niet meer verdubbeld! Elke schijf wordt enkelvoudig geteld.
  - Een speler kan - indien hij dit nog niet deed - dit slotconcert als 'galaconcert' organiseren. Hierdoor worden de punten van dit slotconcert voor hem verdubbeld.
- Elke speler maakt tenslotte de som van alle ontvangen concertpunten. De speler met de grootste som heeft gewonnen. Bij een eventuele gelijkstand wint de speler met het 'beste' slotconcert.