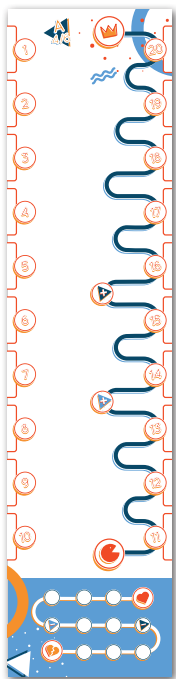


KJALMAR HACH • LORENZO SILVA

# SOUND BOX

Heb je ooit het geluid gehoord van een reusachtig monster dat in een stormachtige nacht aanvalt tijdens een tenniswedstrijd? Dat is nu precies iets wat zou kunnen gebeuren tijdens **Sound Box**!

## INHOUD



Spelbord



110 kaarten



20 nummerfiches (1-20)



Voortgangssteen



Hartsteen



'Sound Box'-zakje



2 kwelstenen

Bril voor de rader



Bril voor de waarnemer (bij 6-7 spelers)




Zandloper

## SPELOVERZICHT


**Sound Box** is een coöperatief spel dat in rondes gespeeld wordt. Jouw doel is om (als team) het einde van het geluidsspoor te bereiken. Elke ronde neemt één speler de rol aan van de **rader**, terwijl de anderen de **geluidmakers** zijn. Elke geluidmaker krijgt willekeurig een kaart toegewezen. Zodra de zandloper start, begint iedereen tegelijkertijd het geluid te maken van het begrip dat op zijn kaart staat! En als ze stoppen moet de rader, zoals de naam al zegt, raden welke kaarten overeenkomen met de geluiden die ze aan het maken waren. Hoe meer geluiden je weet te raden, hoe verder je vooruit komt op het geluidsspoor. Als het je lukt om de kroon te bereiken, win je het spel!

# VOORBEREIDING

1. Leg het **spelbord** in het midden van de tafel, met de juiste zijde voor het aantal spelers naar boven (**zijde A** voor een spel met 4 of 6 spelers en **zijde B** voor een spel met 3, 5 of 7 spelers).
2. Schud de **kaarten** en vorm een trekstapel. Trek 10 willekeurige kaarten en leg deze naast het spelbord op de velden bij nummers 1 tot en met 10.
3. Pak de **nummerfiches** van 11 tot en met 20 en leg deze op de bijbehorende vakjes van het geluidsspoor met het nummer zichtbaar. Doe de rest van de nummerfiches (1 tot en met 10) in het zakje en hussel ze door elkaar.
4. Leg de **kwelstenen**   op de bijbehorende vakjes van het geluidsspoor   (kijk voor een spel met 3 spelers op de volgende pagina).
5. Leg de **voortgangssteen** op het startvakje van het geluidsspoor (aangegeven met ).
6. Leg de **hartsteen** op het startvakje van het gebroken-hartspoor (aangegeven met ).
7. Zet de **zandloper** op tafel zodat iedereen hem goed kan zien (of nog leuker: gebruik de speciale zandloper in de Sound Box webapp - kijk op de volgende bladzijde!).
8. Geef de **bril voor de rader** aan de persoon die als laatste naar een liedje op de radio heeft geluisterd. Deze persoon zal de eerste rader zijn. Alle andere spelers zijn de geluidmakers (kijk voor een spel met 6 of 7 spelers op de volgende pagina).

Nu ben je klaar om het spel te gaan spelen!

## SPELEN ER KINDEREN MEE?

Voor een 'complete' spelervaring van *Sound Box* raden we aan om alle kaarten te gebruiken. Als je echter met kinderen speelt, kun je ook alleen de 'kindvriendelijke' kaarten gebruiken die zijn aangegeven met een -symbool. Deze kaarten vermijden 'volwassen' onderwerpen (zoals *Huwelijksreis*) of ideeën die minder bekend of wat abstracter zijn (zoals *Ontslagen worden of Hemel*).

LET OP: Alleen de zijde van de kaart waar het -symbool op staat is kindvriendelijk.

## BEIDE ZIJDES SPEELBAAR

Denk eraan dat de kaarten dubbelzijdig zijn, met verschillende woorden op elke zijde. Draai daarom enkele kaarten eerst om voordat je ze aan het begin van het spel schudt!



## SOUND BOX WEBAPP!

Vind je de zandloper te ouderwets? Scan dan de QR-code om de officiële Sound Box webapp te gebruiken!



De webapp bevat ook aanvullende manieren om Sound Box te spelen, ontdek het hier:

[horribleguild.com/sound-box-app](http://horribleguild.com/sound-box-app)



## 3 SPELERS

Leg tijdens de voorbereiding geen kwelstenen op het bord. Kwelstenen worden in een spel met 3 spelers niet gebruikt. Je kunt alle regels die verwijzen naar kwelstenen dus overslaan.

## 6/7 SPELERS

Geef de bril voor de waarnemer aan de derde speler links van de rader (oftewel diegene die het verst aan de tafel zit). Deze persoon zal de eerste waarnemer zijn.

Geluidmaker



Geluidmaker



Rader



Geluidmaker



Geluidmaker



Waarnemer



# SPELVERLOOP

Sound Box wordt in een aantal rondes gespeeld. Elke ronde bestaat uit drie fasen: **geluiden maken, raden** en **opruimen**.

## GELUIDEN MAKEN

- Eerst mag de **rader** alle kaarten naast het spelbord bekijken. Zodra hij hiermee klaar is, zet hij zijn kartonnen bril op waardoor zijn zicht afgeschermd wordt.
- Dan pakken alle **geluidmakers** willekeurig een **nummerfiche** uit het zakje en bekijken deze in het geheim voordat ze het fiche gedekt, met het nummer naar beneden, voor zich neer leggen. Het nummer op het fiche komt overeen met een van de kaartposities op het spelbord. De kaart op de bijbehorende positie is deze ronde jouw kaart.
- De **geluidmakers** krijgen een aantal seconden om na te denken over welk geluid het beste bij hun kaart past.
- Zodra iedereen klaar is, wordt de **zandloper** omgedraaid (of start de zandloper op de Sound Box webapp) en maakt iedereen zich klaar om het spel te gaan spelen!
- De geluidmakers beginnen nu **tegelijktijd** het geluid te maken dat zij het beste vinden passen bij hun kaart. Zet je schrap voor de chaos die nu kan ontstaan!
- De rader hoeft nu slechts te **luisteren** naar de geluiden die de geluidmakers tijdens deze fase maken. Pas tijdens de raadfase moet je deze geluiden ook identificeren (zie pagina 5).
- Zodra de tijd voorbij is (circa **13 seconden**), moeten de geluidmakers onmiddellijk stoppen met geluiden maken en is de geluidmaakfase voorbij.

17



## 6/7 SPELERS

De waarnemer mag op dit moment ook de kaarten bekijken voordat hij zijn bril opzet en zijn zicht afgeschermd wordt.



## 3 SPELERS

Geluidmakers moeten 2 in plaats van 1 nummerfiches uit het zakje trekken en voor beide kaarten geluiden maken binnen het eenmalige verloop van de zandloper (let op; slechts 13 seconden)! Lees ook 'Twee geluiden op hetzelfde moment' op pagina 7.

### TIPS VOOR HET MAKEN VAN GELUIDEN

Er zijn slechts een aantal dingen die je niet mag doen tijdens het maken van geluiden: je mag geen echte woorden gebruiken en je mag geen herkenbare liedjes of deuntjes zingen of neurïen. Ook mag je de rader en/of waarnemer niet aanraken. Je mag tijdens het geluiden maken echter wel door de ruimte bewegen en zelfs nabijgelegen voorwerpen gebruiken.

### GELUID IS ALLES WAT JE NODIG HEBT

Het zal misschien lastig lijken om een geluid te verzinnen voor kaarten als *Duivels Genie* of *Comedyshow*, maar geen zorgen! Er is geen 'juiste' oplossing. Jij mag zelf bepalen welk geluid je wilt maken om de rader de juiste kaart te laten raden.



## 6/7 SPELERS

Tijdens de geluidmaakfase is het de taak van de waarnemer om te proberen alle geluiden die door de geluidmakers gemaakt worden, te onthouden. Zijn doel is om deze geluiden tijdens de raadfase voor de rader te herhalen om hem te helpen zoveel mogelijk kaarten te identificeren.

4

## RADEN

- Zodra de tijd voorbij is, begint de raadfase. De rader mag zijn **bril** afdoen en de kaarten naast het spelbord bekijken. Je moet nu, één voor één, raden welke kaarten overeenkomen met de geluiden die de geluidmakers probeerden te imiteren.
- Als de rader denkt dat hij een kaart juist heeft geïdentificeerd, mag hij er simpelweg **naar wijzen**. Als een van de geluidmakers het nummerfiche heeft dat overeenkomt met deze kaart, laat hij **deze nu zien** om te bewijzen dat de rader het juist geraden heeft!
- Als de rader het juist heeft, wordt deze kaart van het bord verwijderd en voor de rader neergelegd. Daarna kan hij doorgaan met het raden van een **andere** kaart. Blijf doorgaan met raden zolang je het goed hebt en totdat alle fiches van de geluidmakers onthuld zijn.
- **Maar:** Als op een bepaald moment de rader naar een geluidkaart wijst die **niet** aan een van de geluidmakers is toegewezen, worden er geen nummerfiches onthuld en eindigt de raadfase **onmiddellijk**.

**LET OP:** Als je de verkeerde kaart hebt geraden, moet deze kaart - samen met alle andere kaarten die nog niet geraden zijn - op het bord blijven liggen.

Karin is de rader en zet daarom de bril op. Danielle, Jurian en Dennis trekken ieder een nummerfiche uit het zakje en bekijken welke kaart hierbij hoort. Danielle heeft fiche '2' gepakt en die komt overeen met de kaart *Autorace*; Jurian heeft '7' en dat is de kaart met *Jungle*. Dennis heeft '10' en die hoort bij de kaart *Geest in de fles*. Nadat ze even hebben nagedacht over hoe ze het geluid van hun kaarten zullen maken, starten Danielle, Jurian en Dennis de tijd en beginnen ze op hetzelfde moment geluiden te maken.

Danielle maakt het geluid van een *Autorace*:

Vroeeemmm...Vroem! Aaahhhhhh! Jeeeeeijj, woehoeeee!

Jurian doet het geluid van de *Jungle* na:

Kwak kwaak! Grrrauuuw! Ssssssss... Tjilt!

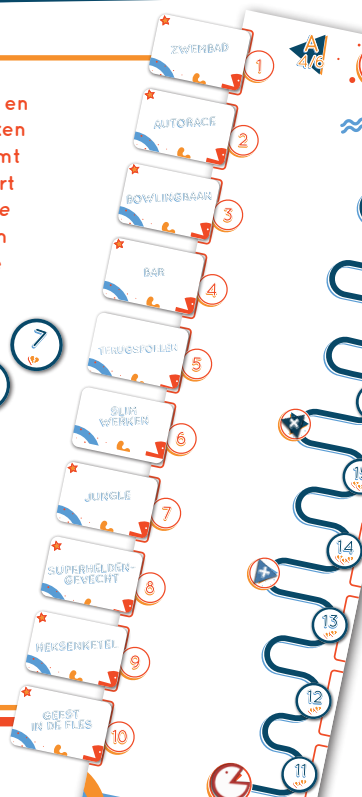
Dennis probeert het geluid van een *Geest in de fles* na te doen:

Vrummvrumm... Poeffffff... Tadaaa!

Zodra de tijd voorbij is, zet Karin haar bril af. Ze zegt dat ze geluiden van een *Jungle* heeft gehoord en dat klopt! Daarna zegt Karin dat ze de geluiden van een *Bar* heeft gehoord. Helaas klopt dat niet: niemand maakte dat geluid. De raadfase is nu voorbij zonder dat Karin de andere geluiden heeft kunnen raden.


## 6/7 SPELERS

De waarnemer moet echter zijn bril ophouden. Hij mag tijdens de raadfase niet praten, maar mag alleen proberen om de geluiden te herhalen die hij tijdens de geluidmaakfase gehoord heeft om de rader te helpen.



## OPRUIMEN

Voer na de raadfase de volgende stappen uit om de volgende ronde voor te bereiden:

- Onthul alle nummerfiches die niet juist geraden zijn. Op elk fiche staan 1 tot 3 -symbolen.



- Zet de hartsteen **1 vakje achteruit** op het gebroken-hartspoor voor elke  op de fiches die niet geraden zijn. Dit is de 'schade' die jouw team ondergaat voor het niet raden van alle kaarten.

- Tel het aantal kaarten dat voor de rader ligt (die juist geraden zijn). Zet de **voortgangssteen** hetzelfde aantal vakjes vooruit op het geluidsspoor.



- Als de voortgangssteen langs of op een vakje op het geluidsspoor komt waar een nummerfiche ligt, wordt dit nummer 'ontgrendeld' en moet dit fiche aan het zakje worden toegevoegd. Hierdoor komt er ook een nieuw veld naast het spelbord vrij, waardoor het aantal beschikbare kaarten de volgende rondes hoger zal zijn.

- Plaats daarna alle nummerfiches die aan de geluidmakers waren toegewezen (juist geraden of niet) terug in het **zakje**.

- Leg alle kaarten die juist geraden zijn terug in de doos.

- Trek nieuwe kaarten van de stapel om alle lege kaartvelden aan te vullen, inclusief alle velden met nummer 11 of hoger die nu ontgrendeld zijn.



- Geef de **bril** aan de speler links van de huidige rader: deze persoon zal de volgende ronde de nieuwe rader zijn.



## 6/7 SPELERS

Geef de bril voor de waarnemer aan de speler links van de huidige waarnemer. Deze persoon zal de volgende ronde de nieuwe waarnemer zijn.

**Je bent nu klaar voor een nieuwe ronde!**

Tijdens de raadfase herkende Karin het geluid dat Jurian maakte, maar niet de geluiden die Danielle en Dennis maakten. Danielle en Dennis laten hun nummerfiches zien: Danielle heeft 1  en op het fiche van Dennis staan 2 . Het team zet de hartsteen 3 vakjes achteruit. Omdat Karin 1 kaart herkend heeft, zet het team de voortgangssteen met 1 vakje vooruit, op nummer 11. Ze pakken het '11'-fiche van het spelbord en plaatsen deze in het zakje. Ze verwijderen ook de *Jungle*-kaart (omdat deze juist geraden is). Tot slot trekken ze 2 nieuwe kaarten om de lege velden (7 en 11) aan te vullen. De kaarten *Autorace* en *Geest in de fles* zijn niet geraden, dus deze blijven op hun plek liggen.

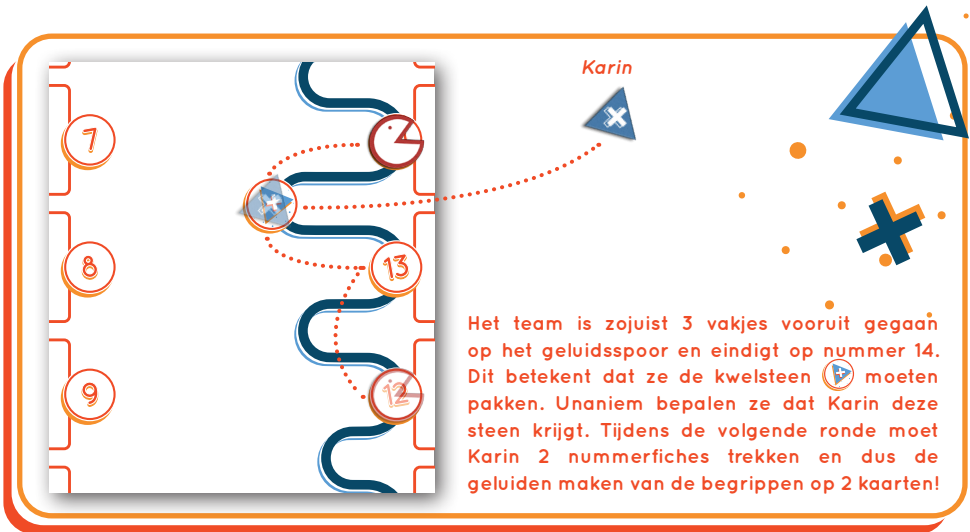
# KWELSTENEN

Kwelstenen zijn een soort 'strafpunten' die tijdens het spel aan spelers toegewezen kunnen worden. Maar denk positief: dit betekent ook dat je team dichter bij de overwinning is!


**Speeltip:** We raden aan om deze stenen tijdens je eerste potjes niet te gebruiken. Zodra je er klaar voor bent, kun je deze stenen aan het begin van het spel op de bijbehorende vakjes van het geluidsspoor leggen.

## KWELSTENEN TOEVOEGEN

Kwelstenen worden, net als de nummerfiches, **ontgrendeld** op het geluidsspoor als de voortgangsteen langs of op een vakje met een  komt. Eenmaal ontgrendeld moet een kwelsteen **altijd worden toegewezen** aan een speler die niet de rader of de waarnemer is en die nog geen kwelsteen heeft. Aan het einde van elke ronde kun je de ontgrendelde kwelstenen opnieuw toewijzen aan een andere speler die aan de voorwaarden voldoet.



**Karin**

Het team is zojuist 3 vakjes vooruit gegaan op het geluidsspoor en eindigt op nummer 14. Dit betekent dat ze de kwelsteen  moeten pakken. Unaniem bepalen ze dat Karin deze steen krijgt. Tijdens de volgende ronde moet Karin 2 nummerfiches trekken en dus de geluiden maken van de begrippen op 2 kaarten!

## EFFECT VAN KWELSTENEN





Tijdens de geluidmaakfase moet een speler met een kwelsteen **2 nummerfiches** uit het zakje trekken, in plaats van 1 zoals normaal. Dit betekent dat deze speler ook 2 kaarten toegewezen krijgt en binnen het **eenmalige verloop** van de zandloper (slechts 13 seconden!) geluiden voor **beide kaarten** moet maken!

Het goede nieuws: als het de rader lukt om beide geluiden te raden, mag het team ook 2 vakjes vooruit op het geluidsspoor!

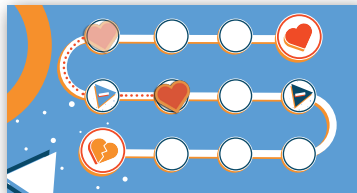
## TWEE GELUIDEN OP HETZELFDE MOMENT

Als je twee geluiden moet maken binnen het eenmalige verloop van de zandloper, mag je deze tijd naar wens invullen. Je kunt bijvoorbeeld de eerste helft van de tijd starten met het ene geluid en daarna het andere geluid maken. Of je kunt beide geluiden elke paar seconden afwisselen. Of kies een andere manier die jou het beste lijkt.

## KWELSTENEN KWIJTRAKEN

De enige manier om van een kwelsteen af te komen is wanneer de hartsteen achteruit wordt gezet op het gebroken-hartspoor. Zodra de hartsteen langs of op het vakje met het -symbool komt, wordt de lichtblauwe kwelsteen  uit het spel verwijderd, ongeacht of de steen al toegewezen was aan een speler of nog steeds op het bord ligt. Als het vakje met het -symbool wordt bereikt, wordt op dezelfde manier de andere kwelsteen  uit het spel verwijderd. Je hebt deze tijdens de rest van het spel niet meer nodig.

Later in het spel gaat het team 2 vakjes achteruit op het gebroken-hartspoor en komt langs het -symbool. Dit betekent dat de kwelsteen  uit het spel wordt verwijderd: Karin legt deze terug in de doos. De andere kwelsteen  blijft op het geluidsspoor liggen totdat het team dit vakje bereikt.



## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt **onmiddellijk** als een van de volgende situaties zich voordoet:

- De hartsteen bereikt het -veld op het gebroken-hartspoor. Je bent compleet verdwaald in de chaos van Sound Box; je zult het opnieuw moeten proberen! **OPMERKING: In dit geval zet je de voortgangssteen NIET vooruit voor de juiste antwoorden van de ronde.**
- De voortgangssteen bereikt het kroonvakje van het geluidsspoor. Gefeliciteerd, je hebt het spel gewonnen! Je kunt je score noteren op basis van je positie op het gebroken-hartspoor!

## LOLLIGE SPELVARIANTEN

Zijn jullie inmiddels bedreven raders of geluidmakers? Probeer dan deze lollige spelvarianten om *Sound Box* nog lachwekkender te maken!

### WIE ZEGT WAT?

Tijdens het maken van geluiden moeten alle geluidmakers  **tweemaal stoppen**  op een moment naar keuze, maar niet direct achter elkaar, om hardop hun naam te zeggen.

### ONDERBROKEN GELUIDEN

Tijdens het geluiden maken moet de rader met zijn handen zijn oren **bedekken en weer vrij maken**, in een snelle en ritmische beweging. **OPMERKING: Tijdens een spel met 6 tot 7 spelers hoeft de waarnemer niet zijn oren te bedekken!**

### CREDITS

**Spelontwerp:** Hjalmar Hach, Lorenzo Silva  
**Ontwikkeling:** Hjalmar Hach, Lorenzo Silva, Federico Corbetta Caci  
**Project Manager:** Andrea Lugli  
**Productiemanager:** Flavio Mortarino  
**Art Director:** Lorenzo Silva  
**Grafisch ontwerp:** Noa Vassalli, Antonio Delbono, Rita Ottolini  
**Doosontwerp:** Karin Jeuken  
**Spelregels:** Andrea Lugli, Federico Corbetta Caci  
**Redactie:** William Niebling, Alessandro Pra', Mas Silleni  
**Nederlandse vertaling:** Kim Somborg & Stefan Meeuwssen  
Met speciale dank aan de *Guild of the Horribles*.



Dit spel bevat namen, merken of handelsmerken die toebehoren aan derde partijen. Bovenstaande wordt slechts genoemd voor gebruik in het spel zelf, zonder enige schending van hun respectievelijke copyrights.

Een spel van Horrible Guild.  
Indien er onverhoopt problemen zijn met het spel, neem contact op met  
Asmodee The Netherlands:

[info.nl@asmodee.com](mailto:info.nl@asmodee.com)  
[www.asmodee.nl](http://www.asmodee.nl)