

OPERA



SPELREGELS

Inhoudsopgave

Introductie	2
Doel van het spel	2
Spelmateriaal	2
Vorbereiding	3
Spelverloop	3
1. Budgetfase	
2. Actiefase	
3. Inkomstenfase	
4. Eindfase	
Telrondes & episodes	4
Functionarissen & karakters	5
1. De Impresario	
2. De Architetto	
3. De Signora	
4. De Maestro	
5. De Critico	
6. De Esperto	
Einde van het spel	6
Winnaar van het spel	6
Spelvoorbeeld	6
Speciale regels voor 2 spelers	8
Dankwoord & colofon	8

Introductie

In 1607 beleefde Monteverdi's opera La Favola d'Orfeo haar wereldwijde première. In de eeuwen die hierop volgden werd heel Europa veroverd. In het bordspel Opera staan de spelers aan het hoofd van aristocratische families die zich tot doel hebben gesteld om opera naar het grote publiek te brengen.

Met behulp van zes personages bouwen de spelers aan prachtige operahuizen en aan de roem van zes toonaangevende componisten. Door een gevarieerd programma aan te bieden trekken ze meer bezoekers en verdienen ze voldoende geld om hun meest prestigieuze opvoeringen in de mooiste zalen te plannen.

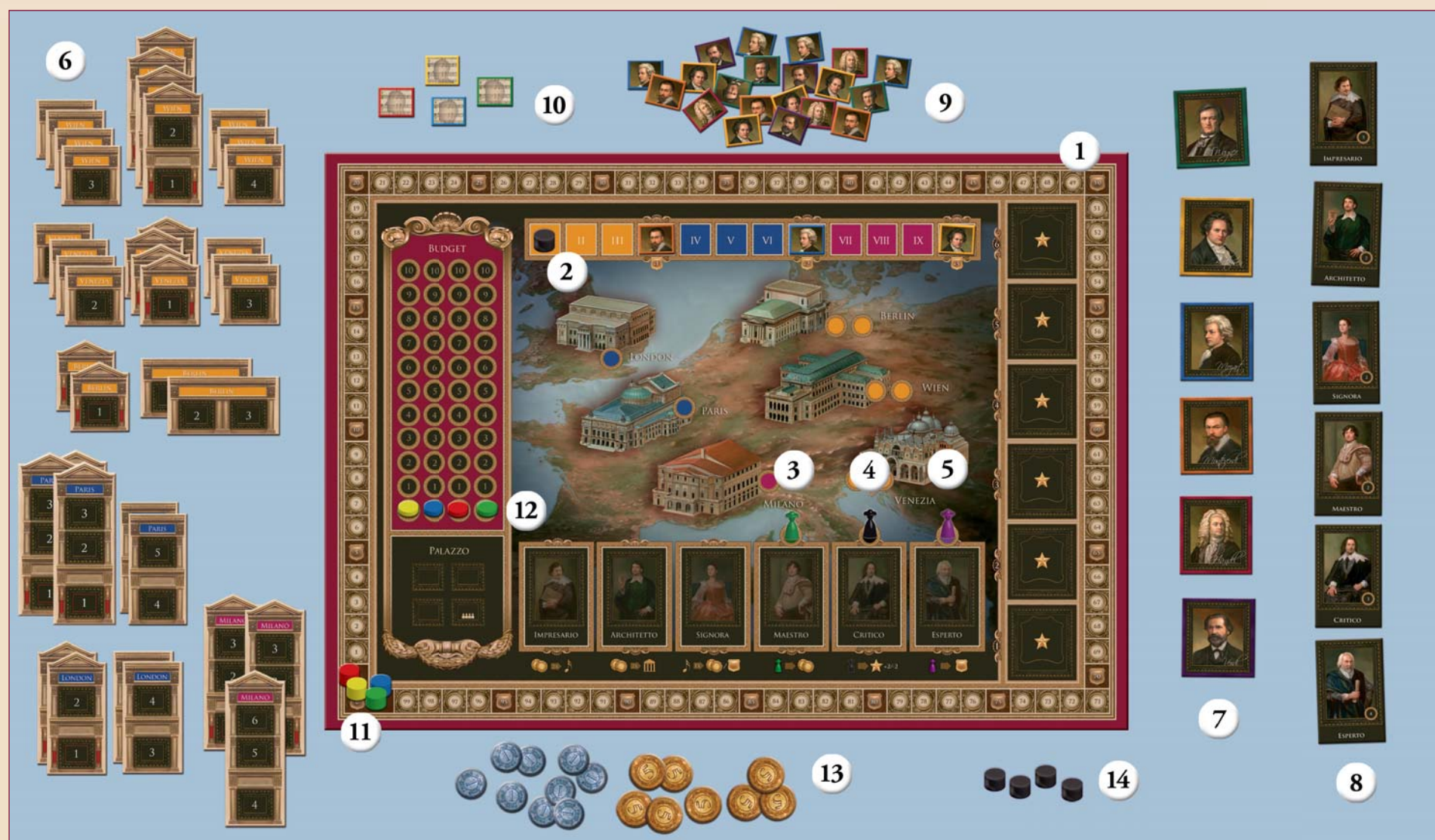
De spelers bepalen met hun budget de beurtvolgorde, kiezen de personages en kunnen hiermee dukaten en overwinningspunten behalen. Opera verloopt over 9 spelrondes opgedeeld in 3 periodes: de Barok, de Klassieke tijd en de Romantiek. Gedurende het spel is timing essentieel om de gekozen strategie succesvol te kunnen uitvoeren.

Doel van het spel

Behaal de meeste overwinningspunten aan het einde van het spel.

Spelmateriaal

- 1 spelbord (1)
- 1 rondemarker (2)
- 1 Maestro (groen) (3)
- 1 Critico (zwart) (4)
- 1 Esperto (paars) (5)
- 38 gebouwdelen (6)
- 6 componisten (7)
- 6 personagekaarten (8)
- 84 muziekstukken (14 per componist) (9)
- 4 muziekstukken van de huiscomponisten (10)
- 4 puntenmarkers (11)
- 4 budgetmarkers (12)
- 30 dukaten met waarde vijf (13)
- 24 dukaten met waarde één (14)
- 4 pasmarkers (14)
- 4 podiumschermen
- 4 stickers met een kruis



Vorbereiding

Bij de eerste keer dat je Opera speelt

Plak op één kant van iedere budgetmarker (12) een sticker met een kruis.

Algemene voorbereidingen

Leg het spelbord (1) in het midden op de tafel.

Zet de rondemarker (2) in het vak ronde I op de rondetelling aan de bovenzijde van het spelbord.

Plaats de drie Karakters, de Maestro (3), de Critico (4) en de Esperto (5), op hun startposities op het spelbord, boven hun portret.

Neem alle gebouwdelen (6) uit de doos, behalve de gebouwen waarop meer pionnen staan afgebeeld dan het aantal spelers. Leg de geselecteerde gebouwdelen naast het spelbord onder elkaar, in deze volgorde: Venezia, Wien, Berlin, London, Paris en Milano. De gebouwdelen van Venezia, Wien en Berlin worden open gelegd, zodat de gebouwen en de zalen zichtbaar zijn. De gebouwen van de andere steden worden voorlopig dicht gelegd, omdat deze steden pas later in het spel actief worden.

Schud de zes componisten (7) en leg deze willekeurig op de zes posities op de roemladder.

Leg de zes personages (8) (de Impresario, Architetto, Signora, Maestro, Critico en de Esperto) op de afbeeldingen van de personages op het spelbord.

Leg de 4 muziekstukken van de huiscomponisten (10) apart. Schud alle overige muziekstukken (9) en vorm hiermee een gedekte stapel. Bij 4 spelers worden de bovenste 9 muziekstukken opgedraaid en op de bijbehorende componist op de roemladder geplaatst. Bij 3 spelers worden er 7 muziekstukken open op de componisten gelegd en bij 2 spelers 5. Van één componist kunnen niet meer dan 3 nieuwe stukken worden aangeboden (bij 2 spelers: 2). Als er meer worden opgedraaid, leg deze dan af en trek nieuwe muziekstukken.

Trek drie muziekstukken van verschillende componisten van de stapel en leg deze op de drie vakken met ornamenten op de rondetelling aan de bovenzijde van het spelbord. Deze componisten leveren tijdens de telrondes extra punten op. Wordt dezelfde componist een aantal keren getrokken, leg deze dan bij de aflegstapel.



Vorbereidingen per speler

Elke speler kiest een kleur en ontvangt in zijn kleur:

- 1 muziekstuk van zijn huiscomponist (10)
- 1 podiumscherm
- 1 puntenmarker (11)
- 1 budgetmarker (12)

Ook ontvangt iedere speler 20 in dukaten:

- 3 dukaten met waarde 5 (13)
- 5 dukaten met waarde 1 (13)

Daarna worden de volgende acties uitgevoerd:

- De spelers nemen hun podiumscherm voor zich en vouwen dit zo dat het podium zichtbaar is voor de andere spelers;
- De spelers leggen hun dukaten achter hun podiumscherm.
- De spelers zetten hun puntenmarkers (11) op de puntentelling in vakje '0';
- De spelers loten om een startspeler te bepalen;
- De spelers zetten vervolgens hun budgetmarkers, met het kruis aan de onderzijde, op niveau '0' van de budgettabel op het spelbord waarbij de startspeler de eerste (linker) kolom bezet. Vervolgens zetten de andere spelers in volgorde van de klok hun markers in de volgende kolommen van links naar rechts.
- Extra dukaten worden gegeven aan de spelers die geen startspeler zijn: de tweede speler (links van de startspeler) ontvangt één extra dukaat (met waarde 1), de derde speler ontvangt twee dukaten extra en de vierde speler ontvangt drie extra dukaten;
- De pasmarkers worden bij de budgettabel gelegd.

Tenslotte ontvangt elke speler een hoofdgebouw in Venezia en legt hij deze zichtbaar voor zich neer. In de zaal van dit gebouw plaatst hij het muziekstuk van zijn huiscomponist. De spelers ontvangen voor dit eerste gebouw geen punten.

Spelverloop

Opera verloopt over 9 spelrondes.

In elke spelronde doorlopen de spelers gezamenlijk de volgende spelfasen:

1. Budgetfase
2. Actiefase
3. Inkomstenfase
4. Eindfase

Hieronder worden de vier spelfasen uitgelegd:

1. BUDGETFASE

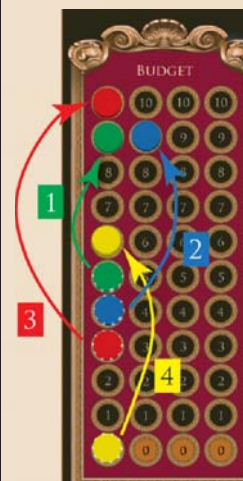
De spelers bepalen in deze spelfase hun budget door dukaten te bieden. Het budget bepaalt de spelvolgorde en wordt gebruikt om het honorarium van de personages te betalen.

Elke speler neemt van achter zijn scherm een aantal dukaten in zijn gesloten hand en houdt deze voor zich. Het is niet verplicht om dukaten in de hand te nemen. Alle spelers tonen tegelijkertijd hoeveel geld zij in hun hand houden.

Tip: Zorg dat je minimaal 5 biedt als je Opera voor het eerst speelt!

De speler wiens budgetmarker op het hoogste niveau staat, verzet zijn marker als eerste met even veel niveaus omhoog als de waarde in dukaten die hij geboden heeft. Na de hoogte van het budget is de kolom bepalend: een marker die links van een andere marker staat mag altijd eerst. De geboden dukaten gaan naar de algemene geldvoorraad. Bij het verschuiven van de budgetmarker naar boven, moet deze altijd naar de eerst beschikbare positie op dat niveau (de meest linker kolom) worden gezet. Daarna volgen de andere spelers, in volgorde van budgetniveau. Als de spelers hun markers hebben verschoven, is deze spelfase voorbij.

De volgorde van de budgettabel is altijd van boven naar beneden. Bij een gelijk niveau is de volgorde van links naar rechts.



Belangrijk: het maximale budget is 10. Dit betekent bijvoorbeeld dat een speler waarvan zijn marker al op niveau 3 staat, zijn budget met maximaal 7 dukaten kan verhogen.

Voorbeeld volgende spelronde

In deze afbeelding wordt de werking van het biedproces geïllustreerd. Aan het einde van de vorige spelronde is Groen op het hoogste budgetniveau geëindigd, daarom wordt zijn marker als eerste naar boven geschoven. Vervolgens verschuift Blauw zijn marker en komt dan in de kolom naast Groen te staan. Daarna verschuiven Rood en Geel hun markers.

2. ACTIEFASE

De spelers kiezen Functionarissen en Karakters die acties voor hen uitvoeren. De speler met zijn budgetmarker op het hoogste budgetniveau is als eerste aan de beurt. Om een actie uit te voeren wordt het benodigde honorarium van het budgetniveau afgetrokken. Iedere Functionaris of Karakter mag per ronde maar één keer gekozen worden. Acties worden uitgevoerd totdat geen van de spelers nog een actie kan of wil uitvoeren.

Kiezen van personages

Met de personages kunnen de spelers acties uitvoeren. De zes personages waaruit gekozen kan worden zijn te verdelen over drie Functionarissen (Architetto, Impresario en Signora) en drie Karakters (Maestro, Critico en Esperto). Bij de Karakters horen drie spelfiguren (respectievelijk groen, zwart en paars).

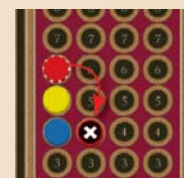
Het kost een speler minimaal 2 en maximaal 4 niveaus op de budgettabel om een personage te kiezen. Dit honorarium staat aangegeven op de personagekaarten.

Een speler mag in een ronde maximaal 3 keer een personage kiezen (bij 2 spelers: 4), maar hij mag ook met Functionarissen van andere spelers 'meespelen' (zie verder).

Zie voor de acties van de verschillende personages 'Functionarissen en Karakters' (p. 5).

Verplaatsen van de budgetmarker

De speler met zijn budgetmarker op het hoogste niveau is aan de beurt om te kiezen welke personage (Functionaris of Karakter) hij wil inzetten. *Als de markers van meerdere spelers zich op hetzelfde niveau bevinden, dan is de speler met zijn marker in de meest linker kolom aan de beurt.* Hij kiest een personage door de personagekaart te pakken en voor zich te leggen. Het aangegeven honorarium op de kaart betaalt de speler door zijn budgetmarker met evenveel niveaus te verlagen. Als op dit niveau al markers van andere spelers staan, zet hij zijn marker hier direct rechts van. Ook draait hij zijn marker om, zodat de zijde met het kruis boven komt. Hiermee geeft hij aan dat hij is uitgespeeld voor dit personage.



Voorbeeld

De rode speler huurt een Architetto in (honorarium 2) en zakt 2 niveaus met zijn budgetmarker. Hierdoor komt hij in de tweede kolom achter Blauw te staan.

Meespelen met Functionarissen

Als de speler met het hoogste budgetniveau een personage kiest, voert hij de bijbehorende actie(s) uit. *Alleen bij de Functionarissen (Impresario, Architetto en Signora)* mogen andere spelers daarna ook 'meespelen' in volgorde van de positie op de budgettabel.

In dat geval moeten zij hun budgetmarker ook naar een lager niveau verschuiven en hun marker omdraaien (zodat het kruis zichtbaar is). Als een speler meespeelt en hij kiest ervoor om één actie uit te voeren (1 muziekstuk kopen, 1 gebouwdeel bouwen of 1 muziekstuk aan het Palazzo verkopen), dan moet de speler zijn budgetmarker met één niveau verlagen. Kiest de speler voor twee acties (twee muziekstukken kopen of twee gebouwdelen bouwen), dan moet hij zijn budgetmarker met twee niveaus verlagen.

Belangrijk!

Het honorarium dat gebruikt wordt om de personages in te huren wordt altijd in budgetniveaus betaald en nooit in dukaten.

Een Karakter verplaatsen

- Als een Karakter wordt gespeeld, dan móet deze verplaatst worden naar een andere stad! Wordt een Karakter in een spelronde niet gespeeld, dan blijft deze op zijn positie staan.
- De andere spelers mogen niet meespelen met een Karakter. Een Karakter kan alleen worden verplaatst door de speler die zijn honorarium betaalt. De drie Karakters zijn de Maestro, Critico en de Esperto.

Spelvolgorde

Nadat de personage zijn werk heeft gedaan (en de andere spelers eventueel hebben meegespeeld) worden alle budgetmarkers weer omgedraaid, zodat het kruis niet (meer) zichtbaar is. De speler die op dit moment het hoogste budgetniveau heeft is nu aan de beurt om een Functionaris of Karakter te kiezen. Het is mogelijk dat een speler meerdere keren na elkaar aan de beurt is, zolang hij het hoogste niveau op de budgettabel behoudt. Mocht de speler die op dát moment het hoogste budgetniveau heeft geen personages meer willen of kunnen spelen, dan beëindigt hij zijn voorstelling door een zwarte schijf op zijn budgetmarker te plaatsen (zie hieronder bij einde voorstelling). Daarna is de speler die daarna het hoogst staat op de budgettabel aan de beurt.

Intermezzo en einde voorstelling

- *Intermezzo.* Als een speler niet mee wil spelen met een Functionaris, last hij een intermezzo in. Hij verplaatst zijn budgetmarker niet, maar draait hem wel om, zodat het kruis zichtbaar wordt. Hierdoor is duidelijk zichtbaar dat hij niet meer aan de beurt is voor deze Functionaris. Zijn budgetmarker wordt weer teruggedraaid wanneer de Functionaris zijn werk heeft gedaan.
- *Einde Voorstelling.* Het is ook mogelijk dat een speler die het initiatief heeft (hoogste budgetniveau), besluit geen personage te kiezen of reeds 3 personages heeft gekozen (bij 2 spelers: 4). In dat geval plaatst hij een pasmarker op zijn budgetmarker. Deze spelronde mag hij geen personage meer kiezen en ook niet meer met een functionaris meespelen.

Als alle spelers hun voorstelling hebben beëindigd of geen personage meer kunnen betalen, is deze spelfase ten einde.

3. INKOMSTENFASE

In deze fase worden de opera's opgevoerd in de verschillende gebouwen en leveren zij voor de eigenaren inkomsten op.

De spelers ontvangen voor elk operagebouw met muziekstukken in hun zalen inkomsten volgens de volgende tabel:

Aantal opgevoerde opera's in een gebouw	Inkomsten in dukaten voor dit gebouw
1	1
2	3
3	5
4	8
5	11
6	15

De opbrengsten van alle operagebouwen van een speler worden bij elkaar opgeteld. De speler ontvangt het totale bedrag in dukaten.

Belangrijk

In een operagebouw mogen alleen stukken van verschillende componisten worden opgevoerd!

De Huiscomponist

Iedere speler heeft één muziekstuk van zijn huiscomponist. Tijdens de inkomstenfase telt dit stuk gewoon mee. Wanneer een speler bijvoorbeeld in een operagebouw één muziekstuk van Verdi heeft, en één van zijn huiscomponist, dan ontvangt hij hiervoor 3 dukaten. Het muziekstuk van de huiscomponist beleeft zijn première in Venezia, maar kan gedurende het spel in elke stad worden opgevoerd.



De Maestro

Als de Maestro in een stad staat, dan worden de inkomsten van de opgevoerde muziekstukken in deze stad verdubbeld.

Opmerking

Een operagebouw kan nooit meer dan zes zalen bevatten. In het begin van het spel is de maximale capaciteit van een operagebouw 4 zalen (in Wien). Deze capaciteit neemt toe naar 5 zalen vanaf de vierde spelronde (in Paris) en naar 6 zalen vanaf spelronde 7 (in Milano).

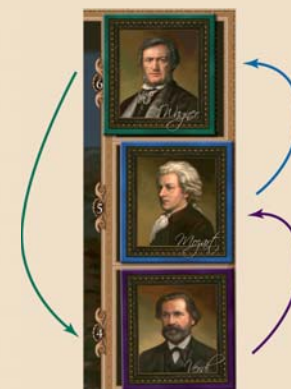
4. EINDFASE

Aan het einde van elke spelronde wordt een aantal handelingen verricht; sommige ter voorbereiding op de volgende spelronde.

Aan het einde van elke spelronde worden de volgende handelingen verricht:

- Op de roemladder wordt de roem van de componisten aangepast: de componist van wie op dat moment de meeste opera's worden opgevoerd gaat één trede op de roemladder omhoog en de componist die hij passeert wordt één trede lager gezet. Muziekstukken aan het Palazzo of achter de podiumschermen van de spelers tellen niet mee. Als meerdere componisten het meeste worden opgevoerd, dan gaan deze allemaal tegelijkertijd in roem omhoog.

Voorbeeld



Als de componisten die op niveau 5 (Mozart) en 4 (Verdi) staan beide het meest worden opgevoerd, dan komen zij op niveau 6 en 5. De componist die bovenaan stond (Wagner) verschuift in één keer naar niveau 4.

- De niet gekochte muziekstukken worden op een aflegstapel gelegd en er worden weer nieuwe muziekstukken op de componisten gelegd (9 bij 4 spelers, 7 bij 3 spelers, 5 bij 2 spelers). Van één componist kunnen niet meer dan 3 nieuwe stukken worden aangeboden (2 spelers: 2). Als er meer worden opgedraaid, leg deze dan af en trek nieuwe muziekstukken. Als er niet meer voldoende muziekstukken beschikbaar zijn, dan worden alle afgelegde muziekstukken geschud om een nieuwe trekstapel te vormen.
- De gespeelde personagekaarten worden weer op het spelbord gelegd;
Let op: de Karakters (spelfiguren) blijven staan en gaan niet terug naar hun startpositie.
- Als het Palazzo vol is (bij 2 of 3 spelers: 3 posities zijn bezet; bij 4 spelers: 4), dan worden de muziekstukken die aan het Palazzo worden opgevoerd weggehaald en op de aflegstapel gelegd;
- Alle budgetmarkers blijven op hetzelfde niveau (je behoudt het ongebruikte budget) en worden naar links verschoven; spelers met hun budgetmarker op positie '0' ontvangen ieder één dukaat;
- De rondemarker wordt één positie verschoven naar het volgende vak;

Als de rondemarker in een vak met een Romeins cijfer terecht komt, dan wordt direct een nieuwe spelronde gestart.

Komt de rondemarker op één van de drie componisten, dan volgt een telronde.



Telrondes en episodes

Opera verloopt over drie episodes, elk bestaand uit drie spelrondes en een telronde:

- | | | |
|---------------|----------------|------------------------------|
| 1ste episode: | spelronde 1-3; | <i>Barok (1600-1750)</i> |
| 2de episode: | spelronde 4-6; | <i>Klassiek (1750-1820)</i> |
| 3de episode: | spelronde 7-9; | <i>Romantiek (1820-1900)</i> |

Aan het einde van iedere episode volgt een telronde waarin de spelers punten kunnen scoren. Punten worden bijgehouden door de puntenmarkers te verplaatsen.

De derde telronde is tevens de eindtelling waarna het spel ten einde is.

Componist van de Eeuw

In elke episode is er één componist die bonuspunt(en) oplevert. Dit is de componist waarvan aan het begin van het spel een muziekstuk op de desbetreffende telronde is gelegd (zie voorbereiding).

Telronde

- De spelers ontvangen punten voor iedere opera die zij in een grote zaal uitvoeren. Elk hoofdgebouw in een stad bevat één grote zaal, herkenbaar aan de rode zuilen aan weerszijden. Het stuk in de grote zaal is net zoveel punten waard als de roem van de componist. Het muziekstuk van de huiscomponist wordt beschouwd als een muziekstuk met roemwaarde '0', en levert dus geen punten op.
- Bonuspunten - de spelers krijgen bonuspunten als zij een stuk van de Componist van de Eeuw in een grote zaal opvoeren:
 - In de eerste telronde levert elk stuk van de componist van de eeuw 1 extra punt op;
 - In de tweede telronde levert elk stuk van deze componist van de eeuw 2 extra punten op;
 - In de derde telronde levert elk stuk van deze componist van de eeuw 3 extra punten op.
- De spelers krijgen 1 minpunt voor elke lege zaal.



Voorbeeld

- Mozart (blauw) heeft roemwaarde 6 én is Componist van de Eeuw in de eerste telronde: + 1 = + 7 punten
- Wagner (groen) heeft roemwaarde 4: + 4 punten
- De twee lege zalen leveren 2 aftrekpunten op; - 2 punten
- Totaal: 7 + 4 - 2 = 9 punten



Belangrijk

De puntentelling vindt plaats nadat de voorafgaande spelronde is afgerond, inclusief de aanpassingen van de rangorde op de roemladder.

Palazzo legen

Na afloop van iedere telronde wordt het Palazzo geleegd, ongeacht of het Palazzo 'vol' is. De muziekstukken worden op de aflegstapel gelegd.

Nieuwe steden

- Na de 1e en 2e telronde komen nieuwe steden beschikbaar voor de volgende episode:
- leg na de 1e telronde de gebouwdelen van Paris en London open;
 - leg na de 2e telronde de gebouwdelen van Milano open.

Functionarissen en Karakters

In de Actiefase (fase 2) van een spelronde kunnen spelers Functionarissen en Karakters inhuren. Een speler betaalt het honorarium door zijn budgetmarker te verlagen en neemt de personagekaart van het bord (zie Actiefase) of speelt mee met een Functionaris. De functies van de zes personages zijn als volgt:

FUNCTIONARISSEN

De Functionarissen zijn de Impresario, de Architetto en de Signora. Als een speler een Functionaris inhuurt, kunnen de andere spelers daarna meespelen.

1. De Impresario (honorarium: 3)

De Impresario koopt maximaal twee van de muziekstukken die op de portretten van de Componisten liggen. De prijs van een stuk is gelijk aan de roem van de componist. De kosten variëren dus van 1 tot 6 dukaten.

Nadat een speler stukken heeft gekocht mag hij al zijn stukken herindelen over zijn zalen. Stukken kunnen ook vrij verplaatst worden tussen verschillende steden. Je mag ze ook verplaatsen naar je persoonlijke voorraad achter je podiumscherm. Het is toegestaan onbeperkt stukken achter je podiumscherm te houden. In een zaal kan natuurlijk maar één opera worden opgevoerd.

In één operagebouw kunnen nooit meerdere stukken van dezelfde componist worden opgevoerd. Het is wel toegestaan om een opera op te voeren van een componist die een andere speler ook al in deze stad opvoert (in zijn eigen operagebouw).

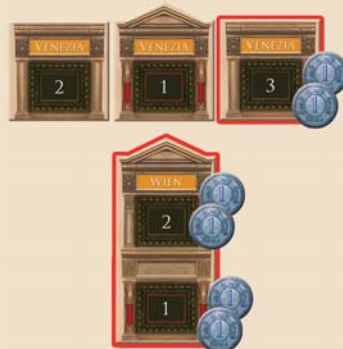
Ook het muziekstuk van de huiscomponist mag een speler opvoeren waar hij wil; tevens mag hij het achter zijn podiumscherm bewaren.

Meespelen met de Impresario

Als een speler meespeelt mag hij ook maximaal twee muziekstukken kopen en al zijn stukken herverdelen. Honorarium: 1 per gekocht muziekstuk. Als hij geen stukken wil of kan kopen, maar wel zijn stukken wil herverdelen, verlaagt hij zijn budgetniveau met één.

2. De Architetto (honorarium: 2)

De Architetto richt maximaal twee gebouwdelen op. De speler mag kiezen welke gebouwdelen hij wil realiseren. Een speler mag nooit meer dan één gebouw per stad bezitten. Hij betaalt 2 dukaten per zaal (uit zijn persoonlijke voorraad) en krijgt per zaal 2 punten. Vleugels mogen alleen worden gebouwd om een hoofdgebouw uit te breiden. De getallen in de zalen geven de maximale capaciteit van een operagebouw aan.



Voorbeeld

Hoofdgebouw Wien + Vleugel Venezia = 4 + 2 = 6 dukaten = 6 punten

Meespelen met de Architetto

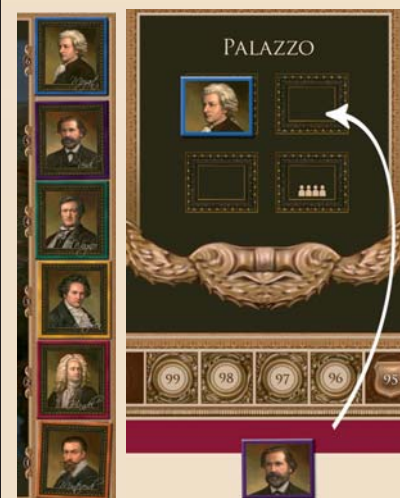
Als een speler meespeelt mag hij ook maximaal twee gebouwdelen naar keuze oprichten. Honorarium: 1 per gebouwdel.

3. De Signora (honorarium: 2)

De Signora verkoopt één opera om deze op te voeren aan het Palazzo. De speler kiest een opera vanuit zijn persoonlijke voorraad of uit een eigen zaal en legt deze op het Palazzo. Dit muziekstuk levert de speler óf 2x de roem van de componist op in dukaten óf zet de roem om in overwinningpunten (zie voorbeeld).

Van elke componist mag maximaal 1 opera aan het Palazzo worden opgevoerd, want de Koning is gauw verveeld.

De huiscomponist wordt beschouwd als een componist met roem '0'. Het is niet toegestaan om zijn muziekstuk aan het Palazzo te verkopen.



Voorbeeld

Een opera van de componist op niveau '5' (Verdi) van de roemladder brengt 10 dukaten of 5 overwinningpunten. Het is niet toegestaan een muziekstuk van Mozart aan het Palazzo te verkopen, omdat er al een opera van Mozart wordt opgevoerd.

Meespelen met de Signora

Als een speler meespeelt mag ook hij één muziekstuk verkopen (voor geld x2 of in overwinningpunten omzetten).

Honorarium: 1. Wanneer het Palazzo vol ligt (bij 2 of 3 spelers: 3 stukken en bij 4 spelers: 4 stukken), dan kan niet meer met de Signora worden meegespeeld.

KARAKTERS

De Karakters zijn spelfiguren die zich tussen de steden kunnen verplaatsen. Op het spelbord staan bij iedere stad 1 of 2 plaatsen voor de Karakters aangegeven. Na afloop van een ronde blijven de spelfiguren staan waar ze geïndigd zijn. Als een speler een Karakter speelt, moet hij de figuur naar een andere stad verplaatsen. Als een speler een Karakter kiest, kunnen de andere spelers niet meespelen.

1. De Maestro (honorarium: 2)

De speler die de Maestro kiest verplaatst de groene spelfiguur naar een vrije plek in een andere stad naar keuze. De Maestro verdubbelt de opbrengsten voor alle opgevoerde opera's in deze stad (van alle spelers) tijdens de inkomstenfase.

Let op: als de Maestro in een ronde niet wordt gespeeld, verdubbelt hij wederom de inkomsten in de stad waar hij al stond.

2. De Critico (honorarium: 3)

De speler die de Critico kiest verplaatst de zwarte spelfiguur naar een vrije plek in een andere stad naar keuze. Vervolgens kiest de speler één van de componisten van wie een opera in die stad wordt opgevoerd. Hij mag de roem van deze componist verhogen of verlagen met maximaal twee niveaus door de componistenkaart te verschuiven. Gepasseerde componisten zakken of stijgen één niveau op de roemladder.

3. De Esperto (honorarium: 4)

De speler die de Esperto kiest verplaatst de paarse spelfiguur naar een vrije plek in een andere stad naar keuze. In deze stad leveren alle opera's van deze speler direct punten op. Ieder muziekstuk levert evenveel punten op als de roem van de componist. Daarna moet de speler zijn beste stuk uit deze stad (van de componist met de hoogste roem) afstaan aan de speler met het laagste puntenaantal! Om te bepalen wie het stuk ontvangt, wordt het puntenaantal voordat de Esperto werd gespeeld als uitgangspunt genomen. Was de speler die de Esperto speelde zelf degene met de minste punten (eventueel samen met andere spelers), dan verdwijnt het stuk uit het spel. Als er meerdere tegenspelers op dat moment de minste punten hebben, ontvangt de speler met het laagste budgetniveau het muziekstuk.

Een muziekstuk van de huiscomponist wordt beschouwd als roem '0' en levert dus geen punten op.



Andere spelers met voorstellingen in dezelfde stad kunnen ook op dezelfde wijze punten scoren, maar alleen als zij bereid zijn hun beste stuk in te leveren. Als zij hiervoor kiezen hoeven ze hun budgetmarker echter niet in niveau te verlagen. Het muziekstuk van deze spelers gaat altijd naar de aflegstapel.

Einde van het spel

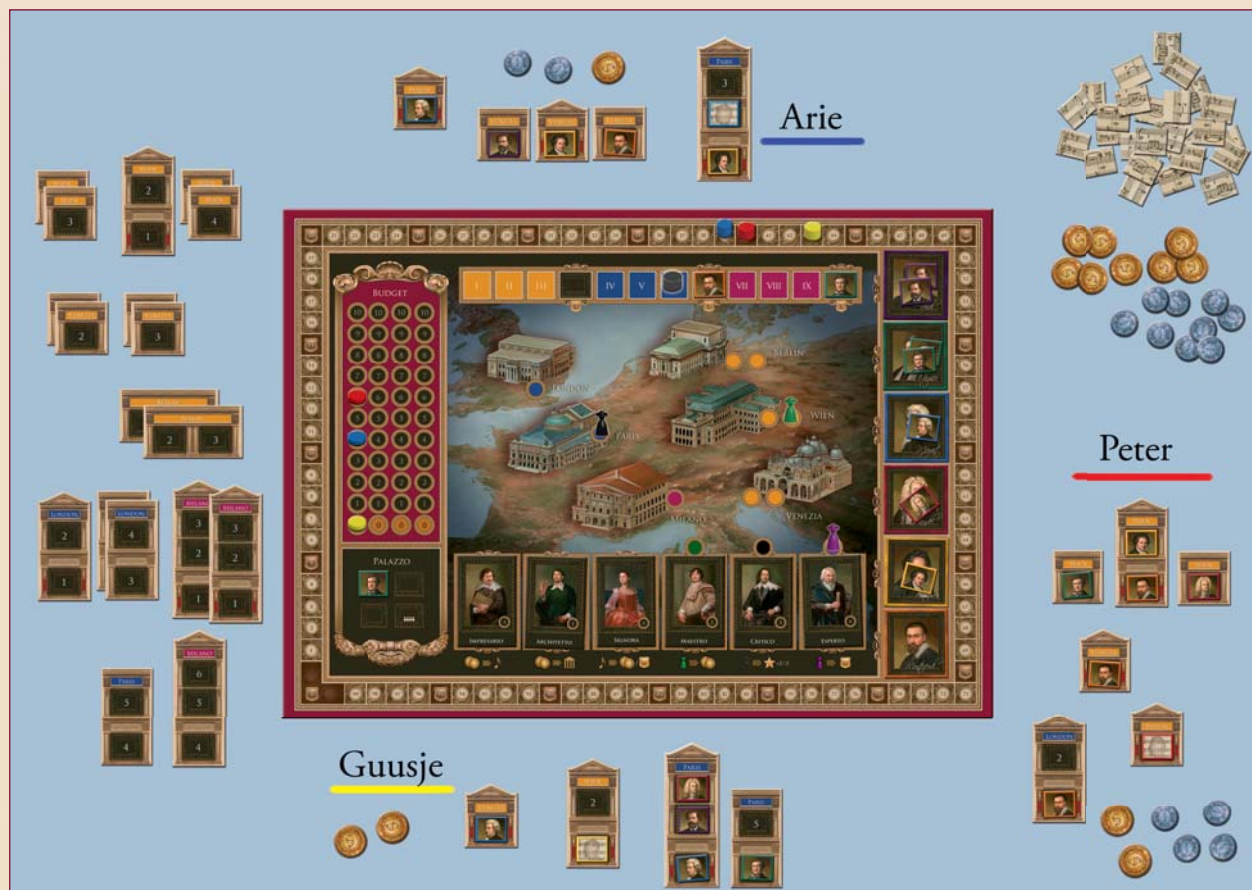
Na afloop van de 3e telronde is het spel voorbij.

Winnaar van het spel

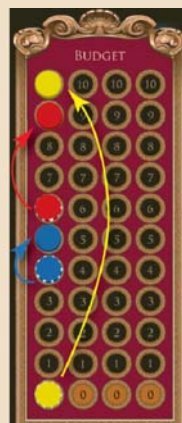
De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft is de winnaar. Bij een gelijke stand is de speler met het hoogste budgetniveau winnaar. Bij hetzelfde budgetniveau is de kolom bepalend: de budgetmarker op de meest linker positie.

Spelvoorbeeld

In het volgende voorbeeld doorlopen we de verschillende fasen van Opera. We doorlopen een volledige spelronde met drie spelers. Het gaat om spelronde zes, vlak voor de tweede telronde. De stand van zaken is hieronder weergegeven:



Spelfase 1: BUDGETFASE



De spelers nemen een aantal dukaten in hun gesloten hand. Ze mogen zelf kiezen hoeveel. Daarna openen ze gelijktijdig hun hand. Arie (blauw) heeft één geboden, Peter (rood) drie dukaten en Guusje (geel) tien dukaten.

De budgetniveaus worden verhoogd met even veel niveaus als het aantal dukaten dat ze geboden hebben. In de afbeelding hiernaast is zichtbaar hoe dit in zijn werk gaat. Het geboden geld gaat naar de algemene voorraad.

Spelfase 2: ACTIE FASE

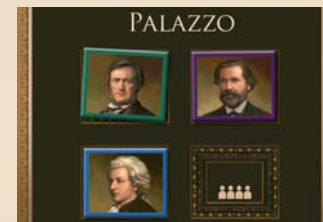
Guusje heeft de hoogste budgetpositie. Zij mag daarom als eerste een personage kiezen.

Eerste personage; de Signora

Guusje kiest de Signora. Zij neemt de personagekaart van de Signora voor zich, verlaagt haar budgetniveau met twee niveaus en draait haar budgetmarker om. Zij gebruikt de Signora om haar muziekstuk van Verdi (met roem zes) aan het Palazzo te verkopen. Zij verdient hiermee twaalf dukaten (2x6).

Nu is Peter aan de beurt om te bepalen of hij mee wil spelen met de Signora (hij is nog actief – geen kruis op zijn budgetmarker zichtbaar – en hij bezet van de actieve spelers de hoogste budgetpositie). Omdat er al een muziekstuk van Wagner (groen) ligt, kan hij deze niet verkopen. Zijn muziekstuk van Händel zou hem slechts zes dukaten opleveren, wat hij te weinig vindt. Ook kan hij overwegen om de roem van Händel van drie direct in overwinningpunten om te zetten. Maar ook dat lijkt hem niet zinvol. Hij kiest voor een intermezzo en draait zijn budgetmarker om zonder deze omlaag te plaatsen (hierdoor behoudt hij het initiatief boven Guusje!).

Arie verkoopt zijn muziekstuk van Mozart voor acht dukaten (Mozart heeft een roemwaarde vier op dit moment). Zijn budgetmarker wordt één niveau omlaag gezet en omgedraaid.



Op dit moment tonen alle budgetmarkers een kruis. De Signora kan deze spelronde niet meer worden gespeeld. De markers worden weer teruggedraaid en er wordt bekeken welke speler nu het hoogst staat.

Tweede personage; de Critico

Peter staat, doordat hij niet met de Signora heeft meegedaan, op budgetniveau negen en heeft het initiatief om een personage te kiezen. Hij kiest de Critico. Dit kost hem drie budgetniveaus en hij zakt naar zes. Hij verplaatst de zwarte spelfiguur van de Critico naar Venezia. Vervolgens verhoogt hij de positie van Monteverdi (oranje) op de roemladder met twee niveaus naar positie 3. Zijn tactische overweging is dat hij drie muziekstukken van deze componist bezit en deze hierdoor meer waard worden. Door de opmars van Monteverdi zakken Händel (rood) en Beethoven (geel) elk met één niveau op de roemladder. Niemand kan met de Critico meespelen. Daarom wordt de marker van Rood niet omgedraaid en is de speler die nu het hoogst staat hierna aan de beurt.



Derde personage; de Impresario

Guusje (op budgetniveau acht) kiest de Impresario om muziekstukken aan te schaffen. Zij betaalt zijn honorarium van drie budgetniveaus en zakt hierdoor naar budgetniveau vijf en draait haar marker om, zodat het kruis zichtbaar is. Zij koopt twee muziekstukken van Wagner en betaalt vijf dukaten per stuk (de roemwaarde van Wagner is vijf). Daarna verschuift zij haar muziekstukken tussen haar zalen. Zij kiest er voor om de muziekstukken van Wagner in de grote zalen te zetten, omdat elk stuk van Wagner vijf punten waard is als deze in een grote zaal staat bij de volgende telronde.

Peter mag nu meespelen (zijn rode marker staat boven de blauwe marker, die nog niet aan de beurt is geweest). Hij koopt een muziekstuk van Verdi voor zes en een muziekstuk van Beethoven voor één. Hij betaalt zeven dukaten. Hij verlaagt zijn budgetmarker met twee niveaus (het honorarium voor de aankoop van twee



aangekochte muziekstukken) en draait deze om. Zijn budgetmarker komt naast de blauwe marker te liggen, in de tweede kolom (zie afbeelding). Nu reorganiseert hij zijn muziekstukken ook tussen de zalen in zijn verschillende operagebouwen. Hij let op dat hij in elke stad muziekstukken van verschillende componisten opvoert.

Arie speelt ook mee met de Impresario en koopt een muziekstuk van Verdi voor zes dukaten en een Händel voor twee dukaten. Zijn marker zakt twee niveaus voor het meespelen.

Als alle spelers aan de beurt zijn geweest met de Impresario, worden de budgetmarkers weer teruggedraaid (met kruis onderop).

Vierde personage; de Maestro

Guusje kiest de Maestro. Dit kost haar twee budgetniveaus en haar budgetmarker komt op niveau drie. Zij verschuift de groene spelfiguur van de Maestro naar Paris. Zij heeft veel uitvoeringen in Paris, dus de Maestro gaat haar straks, bij de inkomstenfase, veel extra geld opleveren (de andere spelers spelen niet mee, maar profiteren wel van de dubbele inkomsten).

Vijfde personage; de Esperto

Peter kiest nu de Esperto. Hij verlaagt zijn budgetmarker met vier niveaus. Hij verplaatst de paarse spelfiguur naar Wien om hier overwinningpunten te verdienen. Hij telt de roemwaarde van alle componisten van wie hij een opera in Wien heeft, bij elkaar op. Dit levert hem $6 + 5 + 3 + 2 = 16$ overwinningpunten op.



Let op! De bonuspunten voor Monteverdi, die Componist van de Eeuw is, tellen nu niet. Deze bonus is alleen van kracht tijdens de tweede telronde.

Peter telt zijn punten en verschuift zijn puntenmarker van 40 naar 56. Echter, hij moet zijn beste stuk in Wien (Verdi) geven aan de speler met de minste punten. Arie ontvangt het stuk van Verdi, maar hij mag deze niet direct in één van zijn zalen plaatsen (dit is uitsluitend toegestaan met de Impresario!). Daarom plaatst hij het muziekstuk achter zijn scherm.

Guusje heeft ook een aantal muziekstukken in Wien en zou daarom kunnen meeprofiteren van de komst van de Esperto naar Wien. Echter, omdat haar beste stuk van Wagner wordt opgevoerd in haar grote zaal, wil zij deze niet opgeven. Zij verdient hier namelijk punten mee in de volgende telronde, zonder dat zij een stuk hoeft op te geven. Daarom kiest zij er niet voor om nu direct punten te scoren.

Einde voorstelling

Guusje staat nu het hoogst op de budgettabel, maar omdat zij al drie personages heeft gekozen moet zij nu passen. Zij beëindigt haar voorstelling door een pasmarker op haar budgetmarker te zetten. Voor haar is de actiefase voorbij. Ook meespelen met functionarissen kan niet meer.

Zesde personage; de Architetto

Arie kiest de Architetto. Hij verlaagt zijn budgetmarker van niveau twee naar nul. Zijn marker komt in de tweede kolom achter Peter, die zich al op het laagste niveau bevond.

Met de Architetto bouwt hij een nieuwe vleugel aan zijn hoofdgebouw in Paris. Omdat er twee zalen in deze vleugel zitten moet hij vier dukaten betalen (twee per zaal) en ontvangt vier overwinningpunten. Guusje heeft haar voorstelling al beëindigd en mag niet meer meedoen. Peter heeft onvoldoende geld om nog mee te kunnen doen.

In dit voorbeeld zijn alle personages gespeeld, maar het kan ook voorkomen dat dit niet gebeurt. Bijvoorbeeld wanneer spelers vroeg passen of als er onvoldoende middelen beschikbaar zijn om alle personages te spelen.

Spelfase 3: INKOMSTENFASE

Als geen van de spelers meer een personage wil of kan activeren, dan gaat het spel verder naar de inkomstenfase. De spelers berekenen hun inkomsten, met behulp van de inkomstentabel aan de binnenzijde van hun podiumscherm.

Guusje verdient één dukaat voor haar muziekstuk in Venezia. De twee opera's in Wien leveren haar drie dukaten op. De opbrengst van haar opera's in Paris verdubbelt, door de aanwezigheid van de Maestro in deze stad. De drie gevulde zalen leveren haar hier niet vijf, maar tien dukaten op. Hierdoor ontvangt zij in totaal veertien dukaten als inkomsten in deze spelronde.

Peter verdient één dukaat voor Venezia, één voor Berlin, drie voor London en vijf voor Wien: tien dukaten.

Arie ontvangt vijf dukaten voor Venezia, één voor Berlin en $3 \times 2 =$ zes dukaten voor Paris. Zijn totale inkomsten in deze ronde zijn twaalf dukaten.

Spelfase 4: EINDE VAN DE RONDE

Alle spelers leggen de personagekaarten terug op hun plaatsen op het spelbord.

Daarna wordt de roem van de componisten aangepast. De spelers tellen het aantal opera's van de verschillende componisten, dat wordt opgevoerd. Het Palazzo telt hierbij niet mee. In dit geval zijn er drie componisten met de meeste voorstellingen: Wagner, Monteverdi en Beethoven worden alle drie 4 keer opgevoerd. De roem van deze drie componisten wordt (voor zo ver mogelijk) met één niveau verhoogd. De componisten, die zij op de ladder passeren, worden in niveau verlaagd. In de afbeelding zie je hoe dit in zijn werk gaat.

Peter en Arie verdienen ieder één dukaat als bonus, omdat ze onderaan de budgettabel staan. De overgebleven muziekstukken worden op de aflegstapel gelegd en er worden zeven nieuwe stukken getrokken, die op de componistenkaarten worden gelegd.

De drie muziekstukken op het Palazzo worden afgelegd, waardoor het Palazzo weer leeg is voor de volgende spelronde.



Tenslotte wordt de rondemarker naar het volgende vak verschoven.

Telronde

De rondemarker is terecht gekomen in een vak met ornamenten met hierop een muziekstuk van de Componist van de Eeuw. Nu volgt een telronde. Alle spelers verdienen overwinningpunten voor de muziekstukken in hun grote zalen (maximaal één grote zaal per stad). Een muziekstuk levert precies even veel punten op als de roemwaarde van de componist die het stuk geschreven heeft.

Guusje verdient $6 + 6 + 6 = 18$ overwinningpunten voor de muziekstukken in de grote zalen (Wagner staat inmiddels op roemwaarde 6). Zij krijgt ook twee aftrekpunten voor haar twee legen zalen in Paris. Haar puntentotaal komt hierdoor op 59.

Omdat Monteverdi de Componist van de Eeuw is in deze episode, ontvangt Peter voor elk muziekstuk van Monteverdi niet 4, maar 6 punten. Hij verdient hierdoor $6 + 6 + 6 + 2 = 20$ punten, minus 1 punt voor de lege zaal in Wien. Hierdoor komt hij op 75 overwinningpunten.

Arie ontvangt $6 + 5 + 5 = 16$ punten minus 3 punten voor de lege zalen in Paris. Zijn puntentotaal komt hierdoor op 56.

Voor de duidelijkheid wordt de Componist van de Eeuw voor deze episode omgedraaid. Bij de volgende (en laatste) telronde is Wagner (3) extra punten waard.

Start van de volgende spelronde

De rondemarker komt op het vak met daarop spelronde VII. Alleen aan het begin van spelronde vier en zeven, komen er gebouwen in nieuwe steden beschikbaar. In de vierde ronde komen in Paris en London ook gebouwen en in ronde zeven wordt Milano als laatste stad toegevoegd en kan vanaf dat moment gebouwd worden in Milano.

Speciale regels voor 2 spelers

Als er met twee spelers wordt gespeeld, dan gelden de volgende afwijkende regels:

- Een speler mag maximaal 4 personagekaarten kiezen (in plaats van 3 personagekaarten bij 3-4 spelers);
- Bij het meespelen met een Functionaris (Impresario, Architetto of Signora) kost de eerste actie (één muziekstuk kopen, één gebouw oprichten of één muziekstuk aan het Palazzo verkopen) geen budget; een tweede aangeschaft muziekstuk of gebouw kost één budgetniveau;
- Als de nieuwe muziekstukken worden getrokken, dan mogen er niet meer dan twee (in plaats van drie) stukken van dezelfde componist worden neergelegd.

Dankwoord

Als auteur van het spel Opera ben ik veel dank verschuldigd aan alle mensen die met zo veel plezier hebben meegewerkt aan dit bijzondere project. Het eerste idee voor een spel met componisten kwam eind 2005 naar aanleiding van een toneelstuk over Wolfgang Amadeus Mozart. Vanaf het eerste prototype in September 2006, hebben we een lang en enerverend avontuur beleefd op weg naar de finale van de introductie van Opera tijdens SPIEL '09. Als eerste wil ik mijn vrouw Ester bedanken voor haar geduld en de kans die zij mij geboden heeft om mijn droom te verwezenlijken. Mijn speciale dank gaat uit naar de assistent ontwerpers André Grekhov, Florine de With, Ruud Kool en Hjalmar Haagsman. Ruud Kool (The Game Master) en Christian Hildenbrand (Huch & Friends) hebben mij geholpen bij het uitkiezen en slijpen aan de unieke en compacte spelwerking van Opera, resulterend in een zeer uitgebalanceerd spel. Het uitmuntende werk van de kunstenaar Volkan Baga heeft bijgedragen aan een spel dat niet alleen een plezier is om te spelen, maar ook heerlijk is om naar te kijken. In het grafische vakwerk van Arenea Kunkeler (The Game Master) komen functionaliteit en schoonheid op een uitzonderlijke wijze bijeen. En zeker ben ik veel dank verschuldigd aan de testers in alle fasen van het spel en de testers van 5 januari 2009 in het bijzonder. Bedankt dat jullie een boekje wilden open doen over jullie strategie, waardoor we de "geldstrategie" gebroken hebben. Hierdoor kunnen generaties spelers genieten van de uitdaging die Opera telkens weer biedt aan hun strategische vermogens.

Hans van Tol

Colofon

Spelauteur: Hans van Tol
Illustraties: Volkan Baga
Grafisch ontwerp: Arenea Kunkeler
Uitgever: The Game Master BV,
Nieuwerkerk aan den IJssel,
The Netherlands

www.thegamemaster.nl

© 2009, The Game Master BV, Nieuwerkerk aan den IJssel, The Netherlands. Alle rechten voorbehouden. Geen tekst, illustraties of specifieke spelmechanismen mogen gebruikt worden voor andere spellen of andere toepassingen door derden.

