

FZZT!

Spelregels



Inhoud Handleiding

- 3—Kennismaking met het spel
- 5—Spelvoorbereiding
- 6—Overzicht van de kaarten
- 8—Biedronden
- 13—Puntentelling

Credits

- 10 REM *****
- 20 REM * Spelontwerp: Tony Boydell
- 30 REM * Inkleuring en grafisch ontwerp: Charlie (CP-30) Paull
- 40 REM * Tekening doos: Vicki Paull
- 50 REM * Spelontwikkeling en speltesters:
- 60 REM * De familie Boydell, Alan Paull (AI-android), Charlie Paull,
- 70 REM * Carl Crook, Lee Wood, Steve (Imperial) Walker,
- 80 REM * Richard Breese, David (Deep Thought) Brain, en de kerels
- 90 REM * van de Hemel Hempstead Club (Dinsdagnachten, zeer
- 100 REM * redelijk geprijsd), Paul Mountstevens, Ken Wood
- 110 REM * Bart en Bryony van Spaendonck, Jimmy Chung,
- 120 REM * Pete Piggott en Sarah Bailey
- 130 REM * Speciale dank aan Jon Challis, Iain Shirley en Richard Clyne.
- 140 REM *****
- 150 LET W\$="(c) 2009 Surprised Stare Games Ltd"
- 160 PRINT W\$
- 170 GOTO 160

Spelregels voor Fzzzt!

Een futuristisch biedspelletje op robots voor gewiekste mecaniciens

Kennismaking met het spel

De wereld van morgen is hier vandaag! Een wereld waarin vreemde en gekke robots gebouwd worden in een bizarre fabriek, en de spelers (mecaniciens) met elkaar strijden om de robots te verzamelen als ze van op de lopende band ~~vallen~~ ter beschikking komen.

Fzzzt! is een vijf ronden durend, reeks-verzameland, science fictionachtig biedspelletje met robots en productie-eenheden, die individueel verkocht worden aan de hoogste bieder. Mecaniciens betalen voor nieuwe kaarten door gebruik te maken van de kracht ("zaps") van een of meer robotkaarten uit hun hand, inbegrepen de net aangekochte kaarten.

Mecaniciens kunnen ook kaarten toekennen aan productie-eenheden en zo extra punten verdienen. De mecanicien met de meeste punten is de winnaar.



Checklist spelcomponenten

4 x Mecanicienkaarten

Lopende bandstapel bestaande uit:

12 x 1 kracht robotkaarten

8 x 2 kracht robotkaarten

8 x 3 kracht robotkaarten

4 x 4 kracht robotkaarten

4 x 5 kracht robotkaarten

2 x robotopwaarderingskaarten (telt voor een robotkaart)

4 x Fzzztkaarten

10 x productie-eenheidskaarten



We suggereren dat in het spel een moersleutel (niet inbegrepen) wordt gebruikt om aan te duiden welke speler de hoofdmecanicien is. Je kan ook de speldoos gebruiken waar een moersleutel op afgebeeld is.

Lopende bandstapel

Lopende band



Spelvoorbereiding

Bij twee spelers, verwijder de mecanicienkaarten met nummers 3 en 4. Bij drie spelers, verwijder de mecanicienkaart met nummer 4. Bij vier spelers gebruik je alle mecanicienkaarten.

Schud de gebruikte mecanicienkaarten en geef er een aan elke speler. De speler met kaart nummer 1 wordt de hoofdmecanicien bij de start van het spel. De hoofdmecanicien plaatst de speldoos (of de moersleutel) voor zich en is de startspeler in de eerste biedronde.

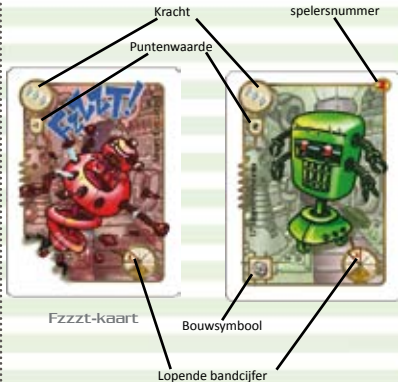
Daarna nemen alle spelers de robotkaarten met daarop hun mecanicienkaartnummer. Op die manier beschikt iedere speler over een 1 kracht, een 2 kracht en een 3 kracht robotkaart. Samen met de mecanicienkaart vormen die drie kaarten de hand van de speler bij het begin van het spel.

De hoofdmecanicien neemt daarna de rest van de kaarten van de lopende bandstapel, schudt ze en plaatst de stapel gedekt aan het ene einde van de tafel met genoeg ruimte over om acht kaarten in een lijn naast de stapel te plaatsen.

Robotkaart om op te bieden



Robotkaarten



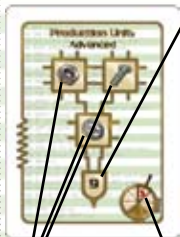
Overzicht van de kaarten

Fzzzt-kaarten

Iedere Fzzzt-kaart voegt drie kracht aan een bod toe, maar kost op het einde een punt (-1 van de totale score). De kaart heeft ook geen bouwsymbool (en kan dus niet aan een productie-eenheid toegekend worden).

Productie-
eenheidkaarten

Mecanicienkaarten



Kracht (nul) Spelersnummer

Puntenwaarde



Bouwsymbool




Lopende bandcijfer

Biedronden

Een biedronde bestaat uit acht individuele veilingen. In iedere veiling gebruiken spelers een of meer kaarten uit hun hand om te bieden op de kaart aan het hoofd van de lopende band (het verst weg van de lopende bandstapel). Veilingen gaan door tot alle acht kaarten toegekend zijn. Dan is de huidige biedronde beëindigd.

Tijdens de biedronde liggen een aantal kaarten uit de rij open, zodat de spelers kunnen zien welke kaarten er nog geveild zullen worden.

Iedere biedronde bestaat uit drie fasen:

-  Voorbereiding
-  Veilingen
-  Opkuis en productie-eenheden bouwen

Voorbereiding

Iedere speler schudt zijn eigen kaarten, uitgezonderd de productie-eenheden die ze gewonnen hebben, en neemt de eerste zes kaarten in zijn hand.

Als een speler minder dan zes kaarten heeft (bv. bij de start heeft iedere speler maar vier kaarten) dan neemt hij alle kaarten waarover hij beschikt in zijn hand. Indien hij meer dan zes kaarten heeft, vormen de overtallige kaarten een persoonlijke aflegstapel.

De hoofdmecanicien neemt de eerste acht kaarten van de lopende bandstapel en legt ze gedekt neer in een rij naast diezelfde stapel. Zij vormen de lopende band.





De hoofdmecanicien draait de kaart aan het hoofd van de lopende band – de kaart die het verst verwijderd ligt van de lopende bandstapel – om. Dit is de eerste kaart die geveild zal worden.

Het lopende bandcijfer op de omgedraaide kaart bepaalt hoeveel kaarten er open gelegd worden voor de start van de eerste veiling. Een lopende bandcijfer kan 1, 2, 3, 4 of 8 zijn. Als het cijfer 1 is, worden er geen andere kaarten open gelegd. Als het 2, 3, of 4 is dan draait de hoofdmecanicien de volgende kaart(en) in de rij om. Zo moeten er evenveel kaarten open liggen als het lopende bandcijfer. Als het cijfer 8 is, worden alle kaarten in de rij opengelegd.

De lopende bandcijfers van de zo opengelegde kaarten worden genegeerd.

Pas als alle openliggende kaarten geveild zijn, draait de hoofdmecanicien de volgende gedekte kaart om. Hij checkt het lopende bandcijfer en legt evenveel kaarten open. Als er onvoldoende kaarten in de rij zijn, worden er geen nieuwe kaarten getrokken. Bijvoorbeeld, als er drie gedekte kaarten over zijn nadat de laatste open kaart geveild is, en de eerste van die gedekte kaarten heeft als lopende bandcijfer 4, dan worden slechts de twee overblijvende gedekte kaarten opengelegd.



Veilingen

In uurwijzerzin, te beginnen met de hoofdmecaniciën, kiest iedere speler een of meer kaarten uit zijn hand om een bod te doen op de eerste openliggende kaart. Spelers moeten de biedkaart(en) gedekt voor zich neerleggen (weg van hun aflegstapel), zodat iedere speler kan zien uit hoeveel kaarten het bod bestaat, maar niet kan zien met welke kaarten er geboden wordt.

Als alle spelers gekozen hebben wordt iedere bod op hetzelfde moment onthuld. De waarde van een bod is de som van alle krachten op de kaarten. Bijvoorbeeld, de totale waarde van een bod bestaande uit een robotkaart met kracht 4 en een robotkaart met kracht 2 is 6. De waarde van een bod bestaande uit een mecaniciënkaart is 0. De waarde van een bod bestaande uit een Fzzzt-kaart en robotopwaarderingskaart is 3 (de Fzzzt-kaart heeft kracht 3 tijdens een bod, maar op het einde van een spel een waarde van -1, een robotopwaarderingskaart heeft kracht 0).

De speler met het hoogste bod wint de veiling.

Als de geveilde kaart een robotkaart is, wordt ze gedekt op de aflegstapel van de winnaar gelegd, samen met de kaarten die deel uitmaakten van het bod. Als het een productie-eenheidkaart is, dan wordt ze open voor de winnaar neergelegd. Die kaarten worden gebruikt tijdens de eindtelling van het spel.

De andere spelers nemen de biedkaarten terug in hun hand.

Gelijk bod

Als het resultaat van het hoogste bod gelijk is, en een van de gelijke bidders is de hoofdmecaniciën, dan wint hij de veiling. Als de hoofdmecaniciën niet tot de gelijke spelers

behoort, dan is die speler die in uurwijzerzin het dichtst bij de hoofdmecaniciën zit de winnaar van de veiling.

Nadat het gelijkspel opgelost is, wordt de verliezende gelijke speler die in uurwijzerzin het dichtst bij de winnaar van de veiling zit de nieuwe hoofdmecaniciën. Hij ontvangt daartoe het speldoosje (of de moersleutel).

Geen kaarten meer in de hand

Als alle spelers zonder kaarten in hun hand zitten op het einde van een veiling, maar voor het einde van de huidige biedronde, dan nemen alle spelers de kaarten van hun aflegstapel, inbegrepen de pas gewonnen robotkaarten, schudden ze en nemen de bovenste zes kaarten in hun hand. De overtallige kaarten vormen opnieuw de aflegstapel. Onthou om productie-eenheidkaarten altijd open te laten liggen voor hun eigenaars. Zet daarna de huidige biedronde verder.

Als op zijn minst nog een speler kaarten in zijn hand heeft, gaat de veiling gewoon verder. Spelers zonder kaarten in hun hand kunnen niet meer bieden en dus geen kaarten winnen.

Opmerking aangaande de biedetiquette

Spelers kunnen onder geen enkel beding kaarten met elkaar ruilen, noch mogen ze kaarten gebruiken ten voordele van een andere speler. Andere mondelinge deals zijn toegelaten, maar niet afdwingbaar.

Kaarten tellen

Spelers mogen op ieder moment de kaarten in de lopende bandstapel en in hun eigen aflegstapel tellen. Ze mogen echter nooit kijken welke kaarten er in hun eigen (of die van een andere speler) aflegstapel zitten tijdens de veilingen.



Opkuis en productie-eenheden bouwen.

Wanneer alle kaarten in een rij geveld zijn, dan eindigt de biedronde.

Iedere speler neemt nu zijn kaarten, inbegrepen de kaarten uit de aflegstapel, maar niet de productie-eenheidkaarten of robotkaarten die aan een productie-eenheid toegewezen zijn.

Iedere speler kan nu zijn kaarten inkijken en één kaart aan elk van zijn productie-eenheden toewijzen. Bijvoorbeeld, Anne heeft twee productie-eenheden voor haar liggen. Ze mag één kaart aan elke eenheid toewijzen, maar geen twee kaarten aan één eenheid. Het bouwsymbool (moer, olie, tandwiel of bout) op de toegewezen robotkaart moet overeenstemmen met één van de bouwsymbolen op de productie-eenheid. Een toegewezen robotkaart kan niet meer verplaatst worden in de loop van het spel. Opmerking: spelers hoeven op het moment van toewijzing geen symbool te kiezen voor robotkaarten met meerdere bouwsymbolen. Het symbool kan gekozen worden op het einde van het spel: Zie Eindtelling.

Wanneer spelers klaar zijn met het toewijzen van kaarten aan productie-eenheden, schudt iedere speler zijn overgebleven kaarten en neemt de bovenste zes kaarten in zijn hand.

Als er te weinig kaarten zijn in de lopende bandstapel om een nieuwe rij van acht kaarten te leggen, dan eindigt het spel en tellen de spelers hun punten.



Eindtelling

Op het einde van het spel, bepaalt iedere speler zijn basisscore. Hiervoor telt hij de puntenwaarden (en dus niet de krachten) van zijn robotkaarten in zijn aflegstapel, uit zijn hand en toegewezen aan zijn productie-eenheden, op. Elke Fzzzt-kaart vermindert zijn score met 1 punt.

Spelers met productie-eenheden kunnen nu hun overgebleven robotkaarten toewijzen om zo widgets (=sets van robotkaarten) te maken en zodoende bonuspunten te verzamelen. Iedere widget levert zijn eigenaar de punten op die op de productie-eenheidkaart staan.

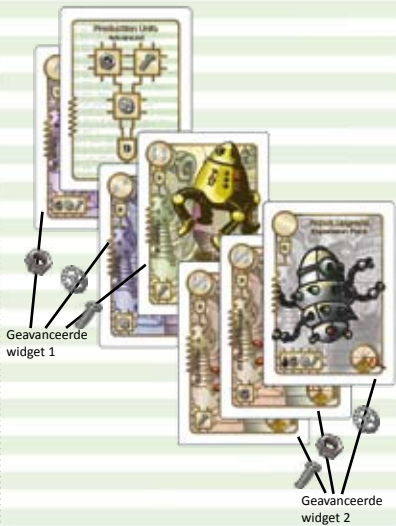
Widgets ontstaan door robotkaarten met corresponderende bouwsymbolen aan productie-eenheden toe te wijzen. Slechts één symbool per robotkaart kan gebruikt worden voor één widget. Iedere robotkaart kan slechts in één widget gebruikt worden. Spelers kunnen wel verschillende widgets per productie-eenheid creëren, als de speler over voldoende robotkaarten met corresponderende bouwsymbolen beschikt. Zie de volgende pagina voor een geïllustreerd voorbeeld.

Als een productie-eenheid geen enkele widget heeft, dan moet de eigenaar zijn punten verminderen met de punten die op de kaart vermeld staan.

De spelers tellen daarna hun bonuspunten op bij hun basisscore om zo tot hun eindscore te komen. De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint de speler met de minste robotkaarten. Als er dan nog een gelijke stand is, dan winnen alle gelijke spelers.

Een geïllustreerd voorbeeld van de eindtelling staat op de volgende pagina. De uitleg staat op de laatste pagina van de regels.

Voorbeeld van de eindtelling





Versterkte
Widget 1



Geen
prototype
widget
gecreëerd



Voorbeeld van de eindtelling

Zie het scorevoorbeeld op de vorige pagina.

Jon heeft drie productie-eenheden: een prototype (één bouwsymbool), een versterkte (twee bouwsymbolen) en een geavanceerde eenheid (drie bouwsymbolen). Tijdens het spel heeft hij een robot toegewezen aan de versterkte en aan de geavanceerde productie-eenheid. Dit betekent dat hij deze twee kaarten op het einde van het spel niet meer mag verplaatsen. Als hij alle puntenwaarden van zijn robotkaarten optelt, heeft hij een basisscore van 16. Omdat hij ook een Fzzzt-kaart in zijn bezit heeft, vermindert zijn score naar 15. Op het einde van het spel heeft hij zes robotkaarten in zijn hand (hij had er acht in totaal, maar wees er al twee toe aan een productie-eenheid). Hij wijst die zes overgebleven kaarten, zoals te zien is op de tekening, dusdanig toe dat hij een bonusscore van 6 verwerft voor zijn versterkte eenheid en 18 punten voor zijn twee geavanceerde widgets. Hij verliest drie punten omdat hij er niet in slaagde om voor zijn prototype een widget te creëren. Zijn bonusscore is dus $6+18-3=21$. Zijn eindscore bedraagt $15+21=36$.

Jon kon zijn drie minpunten vermijden door zijn robotopwaarderingskaart aan zijn prototype eenheid toe te wijzen. Maar zo kon hij slechts een geavanceerde widget bouwen. Zijn bonus zou dan $6+9+3=18$ bedragen, drie punten minder dan de alternatieve keuze van hierboven.



Fzzzt-prisingly Good GamezzZZZT!"