



## Inhalt

- 3—Spieleinführung
- 5—Spielvorbereitung
- 6—Kartenüberblick
- 8— Auktionsrunden
- 13—Wertung

## Impressum

- 10 REM \*\*\*\*\*
- 20 REM \* Spieleautor & Illustrationen: Tony Boydell
- 30 REM \* Kolorierung & Layout: Charlie (CP-30) Paull
- 40 REM \* Illustration und Layout Spieleschachtel: Vicki Paull
- 50 REM \* Spieleentwicklung & Testspieler:
- 60 REM \* 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, und die Jungs
- 90 REM \* vom Hemel Hempstead Club (Dienstagabende, sehr
- 100 REM \* günstige Preise) , Paul Mountstevens, Ken Wood,
- 110 REM \* Bart und Bryony van Spaendonck, Jimmy Chung,
- 120 REM \* Pete Piggott und Sarah Bailey
- 130 REM \* Besonderer Dank an Jon Challis, Iain Shirley und Richard Clyne.
- 140 REM \*\*\*\*\*
- 150 LET W\$="(c) 2009 Surprised Stare Games Ltd"
- 160 PRINT W\$
- 170 GOTO 160

# Spielregeln für Fzzzt!

Ein futuristisches Roboter-Auktionsspiel  
mit ein paar schrägen Mechanike(r)n

## Spieleinführung

Schon heute die Welt von morgen erleben! Eine Welt, in der eine abgefahrene Fabrik durchgedrehte Roboter herstellt und die Spieler (Mechaniker) darum wetteifern, diese zu sammeln, sobald sie vom Fließband **fallen** laufen.

Fzzzt! ist ein Sci-Fi-Auktionsspiel über fünf Runden, in dem Produktionseinheiten und sich ergänzende Roboter zur Herstellung seltsamer „Apparate“ versteigert werden. Die Mechaniker „zahlen“ für neue Karten mit der verfügbaren Energie (gemessen in „Zap!“ - sprich „Säpp!“) einer oder mehrerer ihrer Roboterkarten, zu denen auch die in früheren Runden ersteigerten gehören.

Außerdem können die Mechaniker ihre Roboter bestimmten Produktionseinheiten zuordnen, um Bonuspunkte zu erhalten. Der Mechaniker mit den meisten Punkten gewinnt.



## Checkliste Spielmaterial

4 Mechanikerkarten

Fließband-Kartenstapel (52),  
bestehend aus:

12 „1 Zap!“ - Roboterkarten

8 „2 Zap!“ - Roboterkarten

8 „3 Zap!“ - Roboterkarten

4 „4 Zap!“ - Roboterkarten

4 „5 Zap!“ - Roboterkarten

2 Roboter-Erweiterungs-Karten (gelten als  
Roboterkarten)

4 Fzzzt!-Karten

10 Produktionseinheiten-Karten zur Herstellung  
folgender Apparate: Prototyp, einfach (basic), verbessert  
(enhanced), erweitert (advanced), komplex (complex)



Wir empfehlen, einen Schraubenschlüssel (nicht mitgeliefert) zur Kennzeichnung des jeweiligen Chefmechanikers zu benutzen. Zur Not tut es auch die Spieleschachtel, auf der seitlich ein Schraubenschlüssel abgebildet ist.

Fließband-Kartenstapel

Fließband



## Spielvorbereitung

Für ein Spiel zu zweit werden die Mechanikerkarten 3 und 4 entfernt, für ein Spiel zu dritt nur die Mechanikerkarte 4. Diese Karten werden nicht gebraucht. Bei 4 Spielern werden alle Mechanikerkarten benutzt.

Die Mechanikerkarten werden gemischt und an die Spieler verteilt. Der Spieler mit der Mechanikerkarte „1“ ist zu Spielbeginn Chefmechaniker. In dieser Funktion legt er die Spieleschachtel (oder den Schraubenschlüssel) vor sich und ist Startspieler der ersten Auktionsrunde.

Nun erhalten die Spieler alle Roboterkarten, die oben rechts mit ihrer Nummer gekennzeichnet sind, so dass jeder Spieler jeweils eine Karte mit einem Zap!, zwei Zap! und drei Zap! hat. Diese drei Karten bilden zusammen mit der Mechanikerkarte die Kartenhand des Spielers zu Beginn des Spieles.

Der Chefmechaniker mischt den Rest des Fließband-Kartenstapels und legt ihn verdeckt an ein Ende des Tisches, so dass genug Platz bleibt, um acht Karten in gerader Linie vom Stapel weg auszulegen.

Zur Auktion stehende Roboterkarte



# Kartenüberblick

## Roboterkarten

Energie („Zap!“)

Spielernummer

Punktwert



Fzzzt!-Karte

Bauteil

Fließbandgeschwindigkeit

## Fzzzt! - Karten

Jede Fzzzt!-Karte erhöht ein Gebot um drei Zap!, zählt aber bei der Schlusswertung einen Minuspunkt und hat kein Bauteil-Symbol (kann also keiner Produktionseinheit zugeordnet werden).

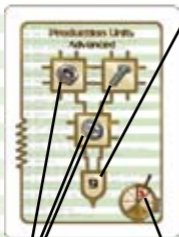
Produktionseinheiten  
- Karte

Mechanikerkarte

Energie (hier: null)

Spielernummer

Punktwert



Bauteile

Fließbandgeschwindigkeit

## Auktionsrunden

Eine Auktionsrunde besteht aus acht einzelnen Auktionen. Bei jeder Auktion bieten die Spieler mit einer oder mehrerer Karten aus ihrer Hand für die vorderste Karte des Fließbandes. Nachdem alle acht Karten ersteigert wurden, endet die aktuelle Auktionsrunde.

Während der Auktionsrunde werden eine bestimmte Anzahl der ausliegenden Karten aufgedeckt, so dass die Spieler eine oder mehrere Karten sehen können, die in der Runde erhältlich sein werden.

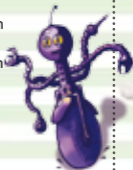
Jede Auktionsrunde besteht aus den folgenden drei Phasen:

- ⚡ Vorbereitung
- ⚡ Auktionen
- ⚡ Aufräumen und Produktionseinheiten bestücken

### Vorbereitung

Jeder Spieler mischt seine Karten (außer den ersteigerten Produktionseinheiten) und teilt sich sechs davon als Handkarten aus. Hat ein Spieler nur sechs Karten oder weniger (z. B. vier Karten zu Beginn des Spiels), bilden sie alle seine Kartenhand. Restliche Karten legt er als persönlichen Ablagestapel verdeckt vor sich ab.

Der Chefmechaniker legt acht Karten vom







Fließbandstapel verdeckt als Reihe vor diesem Stapel aus. Die Karten dieser Reihe entfernen sich immer weiter vom Stapel und bilden so das Fließband.

Der Chefmechaniker dreht die vorderste Karte des Fließbandes um – also die am weitesten vom Fließbandstapel entfernte. Diese

Karte steht als erstes zur Versteigerung.

Die Fließbandgeschwindigkeit auf dieser Karte gibt an, wie viele Karten vor Beginn der ersten Auktion aufgedeckt werden. Die Bandgeschwindigkeit kann 1, 2, 3, 4 oder 8 betragen. Wenn sie 1 beträgt, wird keine weitere Karte aufgedeckt. Beträgt sie 2, 3 oder 4, deckt der Chefmechaniker weitere Karten auf, bis die Anzahl der aufgedeckten Karten der Fließbandgeschwindigkeit entspricht. Ist die Geschwindigkeit 8, werden sämtliche Karten der Reihe aufgedeckt.

Die Fließbandgeschwindigkeit auf den weiteren aufgedeckten Karten spielt keine Rolle.

Wenn alle aufgedeckten Karten versteigert wurden, deckt der Chefmechaniker die nächste Karte der Reihe auf und – entsprechend der darauf angegebenen Fließbandgeschwindigkeit – gegebenenfalls weitere Karten. Übersteigt die Fließbandgeschwindigkeit die Anzahl der verfügbaren Karten in der Reihe, werden einfach alle restlichen Karten aufgedeckt.



## Auktionen

Beginnend mit dem Chefmechaniker legen alle Spieler im Uhrzeigersinn eine oder mehrere ihrer Handkarten als Gebot für die vorderste ausliegende Karte des Fließbandes verdeckt vor sich. Die Anzahl der Karten muss dabei für die Mitspieler deutlich sichtbar sein. Das Gebot sollte nicht zu dicht am Ablagestapel platziert werden, um Verwechslungen zu vermeiden. Achtung: Solange ein Spieler noch eine Karte auf der Hand hat, muss er auch ein Gebot abgeben.

Wenn alle Spieler ihre Gebote platziert haben, werden diese gleichzeitig aufgedeckt. Die Summe der Zap!s auf den Karten ergibt das jeweilige Gebot. Beispiel: Ein Gebot mit einer „2 Zap!“-Roboterkarte und einer „4 Zap!“ - Roboterkarte beträgt 6; ein Gebot mit lediglich einer Mechanikerkarte beträgt 0; ein Gebot mit einer Roboter-Erweiterungskarte und einer Fzzzt!-Karte beträgt 3 (die Fzzzt!-Karte trägt 3 Zap! zum Gebot bei, zählt aber einen Minuspunkt bei der Schlusswertung; die Roboter-Erweiterung hat null Zap!).

Der Spieler mit dem höchsten Gebot gewinnt die Auktion.

Eine ersteigerte Roboterkarte wird zusammen mit den Karten des Gebots verdeckt auf den Ablagestapel des Spielers gelegt. Ersteigerte Produktionseinheiten-Karten legt der Spieler offen vor sich ab; sie sind u.a. für die Punktwertung am Spielende von Bedeutung.

Die anderen Spieler nehmen ihre Gebotskarten zurück auf die Hand.

## Gebote gleicher Höhe und Chefmechaniker-Wechsel

Geht eine Auktion unentschieden aus und ist einer der Höchstbietenden der Chefmechaniker, gewinnt dieser die Auktion. Ist keiner der Höchstbietenden der Chefmechaniker, gewinnt derjenige Spieler die Auktion, welcher dem Chefmechaniker im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.

Nun erhält derjenige am Unentschieden beteiligte Spieler, welcher wiederum dem Gewinner im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt, die Spieleschachtel (bzw. den Schraubenschlüssel) und wird neuer Chefmechaniker.

## Keine Karten mehr auf der Hand

Wenn keiner der Spieler mehr Karten auf der Hand hat, aber noch Karten zur Versteigerung ausliegen, nimmt jeder Spieler seinen Ablagestapel, mischt diesen und teilt sich selbst sechs Karten als neue Kartenhand aus. Die übrigen Karten bilden den neuen persönlichen Ablagestapel. Produktionseinheiten-Karten bleiben vor den Spielern liegen. Nun werden die Auktionen bis zum Ende der Auktionsrunde fortgesetzt.

Solange auch nur ein Spieler noch eine Karte auf der Hand hat, werden die Auktionen fortgesetzt, wobei Spieler ohne Handkarten nicht mitbieten, also auch keine Karten ersteigern können.

## Allgemeine Anstandsregeln bei Auktionen

Die Spieler dürfen weder Handel mit ihren Karten treiben, noch Karten in irgendeiner Form ihren Mitspielern zur Verfügung stellen. Andere Absprachen sind erlaubt, aber nicht bindend.



## Zählen von Karten

Die Spieler dürfen jederzeit die Karten im Fließbandstapel oder ihrem persönlichen Ablagestapel zählen. Durchgesehen werden darf aber nur der eigene persönliche Ablagestapel und nur zwischen den Auktionsrunden.



## Aufräumen und Produktionseinheiten bestücken

Wurden alle ausliegenden Karten des Fließbandes versteigert, endet die Auktionsrunde.

Nun nimmt sich jeder Spieler die Karten seines Ablagestapels und seiner Kartenhand, nicht aber ausliegende Produktionseinheiten-Karten und bereits zugeordnete Roboterkarten.

Jeder darf jetzt seine Karten durchsehen und den vor sich ausliegende Produktionseinheiten Roboterkarten zuordnen – nach jeder Auktionsrunde jeweils eine weitere. Beispiel: Anne hat zwei Produktionseinheiten vor sich ausliegen, kann also zwei Karten zuordnen - jeder Produktionseinheit eine, nicht aber einer Produktionseinheit zwei Karten. Ein Bauteil (Schraube, Öl, Zahnrad oder Mutter) auf der zugeordneten Roboterkarte muss einem Bauteil der Produktionseinheit entsprechen. Einmal zugeordnet sind die Karten festgelegt und können später nicht mehr anderen Produktionseinheiten zugeordnet werden. Bei Roboterkarten mit mehreren Bauteilen müssen sich die Spieler nicht sofort entscheiden, welches spezifische Bauteil sie der Produktionseinheit zuordnen wollen – Diese endgültige Wahl wird am Ende des Spiels getroffen (siehe Abschnitt „Wertung“).

Haben alle Spieler die Zuordnung ihrer Karten beendet, mischt jeder seine übrigen Karten und teilt sich selbst sechs Karten als neue Kartenhand für die folgende Auktionsrunde aus.

Sind im Fließbandstapel nicht mehr genügend Karten vorhanden, um ein komplettes Fließband auszulegen (nach 5 Auktionsrunden), endet das Spiel und die Wertung findet statt.

## Wertung

Zunächst nimmt jeder Spieler seine Grundwertung vor, indem er die Punktwerte aller seiner Roboterkarten addiert: ob auf der Hand, im Ablagestapel oder bereits Produktionseinheiten zugeordnet. Fzzzt! – Karten zählen jeweils einen Minuspunkt.

Spieler mit ausliegenden Produktionseinheiten können diesen nun ihre restlichen Karten zuordnen, um Bonuspunkte für die Fertigstellung von „Apparaten“ zu erhalten. Jeder Apparat bringt dem Spieler so viele Punkte ein, wie auf der Produktionseinheiten-Karte aufgeführt sind.

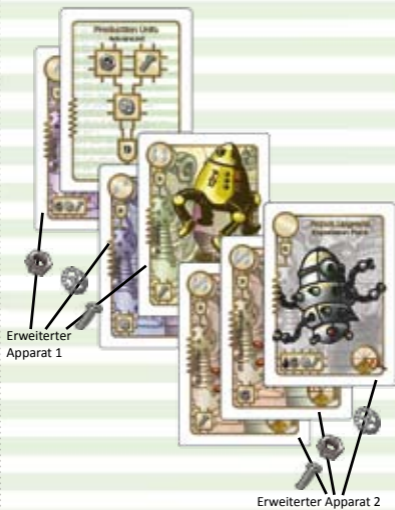
Um einen Apparat fertigzustellen, müssen die Bauteile der zugeordneten Roboterkarten mit der Bauteile-Kombination auf der Produktionseinheit übereinstimmen. Jede Roboterkarte kann nur für einen Apparat genutzt werden und für dessen Fertigstellung nur ein Bauteil beisteuern. Die Spieler können allerdings mehrere Apparate pro Produktionseinheit fertigstellen, wenn sie über die passenden Roboterkarten verfügen.

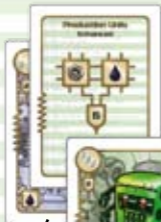
Wenn mit einer Produktionseinheit kein einziger Apparat fertiggestellt wird, werden die Punkte auf der Produktionseinheiten-Karte abgezogen.

Nun werden die Bonuspunkte zu den Punkten der Grundwertung hinzu addiert und so die Gesamtpunktzahl jedes Spielers ermittelt. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Erreichen mehrere Spieler denselben höchsten Punktestand, gewinnt derjenige mit weniger Roboterkarten. Steht es immer noch unentschieden, teilen sich die Spieler den Sieg.

Ein illustriertes Beispiel für eine Wertung findet sich auf der nächsten Seite, Erläuterungen dazu auf der Rückseite der Spielregel.

# Wertungsbeispiel





Kein „Prototyp“  
fertiggestellt

Verbesserter  
Apparat 1



## Wertungsbeispiel

Siehe Abbildung auf der vorherigen Seite.

Jon hat drei Produktionseinheiten: Eine für „Prototypen“, eine für „verbesserte Apparate“ (Enhanced) und eine für „erweiterte Apparate“ (Advanced). Während des Spiels hat er jeweils einen Roboter der Produktion von verbesserten und erweiterten Apparaten zugeordnet, die er also nicht mehr umlegen darf. Die Grundwertung nach der Addition aller Punktwerte seiner Roboterkarten ergibt 16 minus ein Punkt einer Fzzzt! – Karte, also 15. Er hat sechs weitere Roboter im Verlauf des Spiels ersteigert. Bei Spielende entscheidet er, sie wie in der Abbildung den Produktionseinheiten zuzuordnen, was ihm 6 Bonuspunkte für einen „verbesserten Apparat“ und 18 für zwei „erweiterte Apparate“ einbringt. Er muss allerdings noch 3 Punkte abziehen, da er keinen Prototyp fertiggestellt hat. Er erhält also  $6 + 18 - 3 = 21$  Bonuspunkte, was eine Gesamtpunktzahl von  $15 + 21 = 36$  ergibt.

Jon hätte den Abzug von 3 Punkten vermieden, wenn er seine Roboter-Erweiterungs-Karte dem Prototyp zugeordnet hätte. Allerdings hätte er dann nur einen „erweiterten Apparat“ fertiggestellt, was bloß  $6 + 9 + 3 = 18$  Bonuspunkte ergeben hätte, also drei Punkte weniger als die von ihm gewählte Alternative.



Fzzzt-prisingly Good GamezzZZT!"