

Bszzzz

Zoch, 2003

KELLER Manfred

3 - 6 spelers vanaf 8 jaar

± 30 minuten



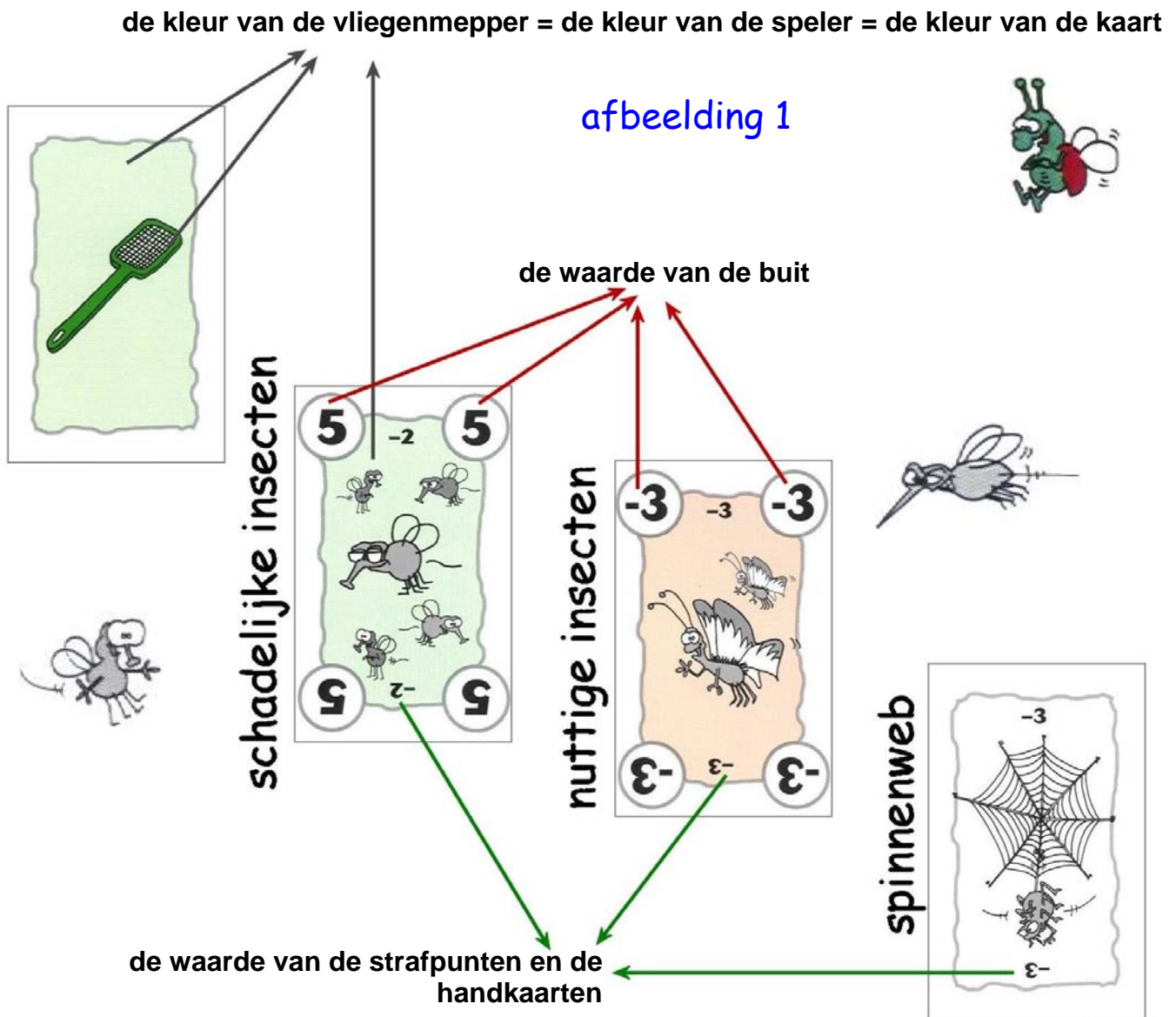
Inleiding

Elke broodplank en elk sneetje brood met choco of confituur kent deze beestjes als ongenode gasten. Iedere morgen kittelen ze op uw benen of op het puntje van uw neus. En hun wrede bloedverwanten, die 's nachts actief zijn, drijven jong en oud met hun monotoon hoog gezoem tot complete waanzin als wij de slaap weer eens niet kunnen vatten. En hun nachtelijke activiteiten, waarbij zij hun eigen gemene versie van bloedtransfusie bespelen en hun steken u achterlaten met eindeloos krabben en ondraaglijke jeuk, zorgen ook voor de nodige overlast. Als u niet wil dienen als landingsplaats voor deze ongenode gasten dan moet u zoeken naar doorslaggevende argumenten om deze beestjes weg te houden. Een vliegenmepper kan al veel wonderen verrichten.

Maar toch moet u steeds op uw hoede zijn om niet te wild om u heen te kloppen zodat u de onschuldige vlinder of de ijverige bij niet doodslaat die toevallig in uw richting vliegt. Zij kunnen er echt niets aan doen.

Spelmateriaal

- 78 speelkaarten, waarvan 18 vliegenmeppers ;
- 60 steekkaarten bestaande uit :
 - 48 schadelijke insecten (vliegen en muggen) ;
 - 9 nuttige insecten (bijen en vlinders) ;
 - 3 spinnenwebben ;
- een handleiding.



De basisspelregels (het eenvoudige gezoem)

Doel van het spel

De speler die er in slaagt om met zijn drie vliegenmeppers de meeste vette vliegen en steeklustige muggen van een vreemde kleur buit te maken, wint het spel. Schadelijke insecten van de eigen kleur alsook bijen en vlinders moeten daarbij zoveel mogelijk worden ontzien.

Spelvoorbereiding

Elke speler ontvangt 3 vliegenmeppers in zijn kleur. De overtollige vliegenmeppers (in een spel met minder dan 6 spelers) worden niet gebruikt en blijven in de doos.

De speler die als laatste werd belaagd door een mug of een vlieg, moet de steekkaarten verdekt grondig mixen.

Daarna verdeelt hij de kaarten aan de spelers :

- In een spel met 3 spelers ontvangt iedere speler 15 steekkaarten. De overtollige kaarten blijven tot de volgende ronde in de doos.
- In een spel met 4 spelers ontvangt iedere speler 15 steekkaarten.
- In een spel met 5 spelers ontvangt iedere speler 12 steekkaarten.
- In een spel met 6 spelers ontvangt iedere speler 10 steekkaarten.



Alle spelers nemen hun steekkaarten, samen met hun vliegenmeppers, in de hand. Pen en papier worden klaargelegd om de punten te noteren.

Spelverloop



De linkerbuurman van de kaartengever speelt de eerste kaart uit. In het midden van de tafel vormen de uitgespeelde kaarten een slag. De eerste uitgespeelde kaart van een slag mag geen vliegenmepper zijn.

Na de startspeler volgen de andere spelers om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is, mag één willekeurige handkaart uitspelen.

Er is **één uitzondering** voor de spelersvolgorde : nuttige insecten (bijen en vlinders), spinnenwebben en vliegenmeppers mogen te allen tijde op de slag worden geworpen, dus ook door de spelers die niet aan de beurt zijn.

Aandacht

Een speler mag nooit meerdere kaarten tegelijkertijd of onmiddellijk achter elkaar uitspelen. Er moet dus altijd minstens één kaart van een medespeler tussen twee eigen kaarten liggen.

De speler die betrapt wordt op het afgooien van twee eigen kaarten na elkaar, moet als straf alle steekkaarten in de slag oprapen.

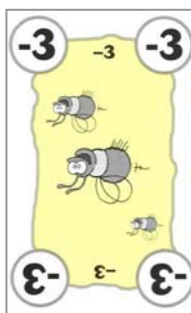
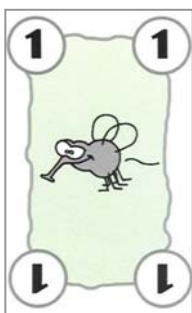
De kaarten van een slag worden steeds op elkaar gelegd zodat het duidelijk is welke kaart als laatste kaart is gespeeld.

De uitspeelmogelijkheden



Een schadelijk insect (vlieg of mug) uitspelen

Een schadelijk insect kan maar worden uitgespeeld door de speler die effectief aan de beurt is.



Een nuttig insect (bij of vlinder) uitspelen

De speler die een nuttig insect op de slag wil gooien kan dit te allen tijde doen, ook als de speler niet effectief aan de beurt is.

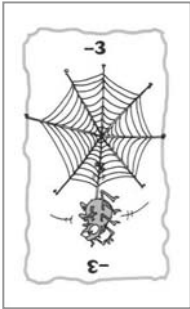
De oorspronkelijke speelvolgorde wordt echter niet onderbroken.

Voorbeeld

Na Carl is zijn linkerbuurvrouw Anne aan de beurt. Marc werpt nu, buiten de speelvolgorde, een bij op de slag. Anne is aan de beurt. Nu speelt Carl een vlinder op de slag. Herman legt nu ook een volgende bij op de slag. Anne die nog steeds aan de beurt is, legt nu een mug op de slag. Daarna is haar buurman Herman aan de beurt. Hij legt een nuttig insect af. Daarna is Maria aan de beurt omdat zij de linkerbuurvrouw van Herman is.



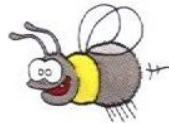
Een spinnenweb uitspelen



Een spinnenweb mag, zoals een nuttig insect, te allen tijde worden gespeeld. Van zodra een spinnenweb op de slag ligt, wordt het uitspelen van kaarten onmiddellijk onderbroken.

De slag wordt volledig afgeruimd en uit het spel genomen zonder dat de slag wordt gewaardeerd.

De linkerbuur van de speler die het spinnenweb heeft gespeeld, opent de volgende slag door een steekkaart in het midden van de lege tafel te gooien.



Een vliegenmepper uitspelen



Alleen met vliegenmeppers kan er buit worden gemaakt.

Alle doodgeslagen vliegen en muggen in de kleuren van de medespelers brengen pluspunten op.

Nochtans brengt het uitspelen van een vliegenmepper ook gevaren met zich mee. Het regent namelijk minpunten voor alle nuttige insecten die werden gedood en voor de vliegen en muggen van de eigen kleur worden ook minpunten aangerekend.



Vliegenmeppers en spinnenwebben beëindigen de slag onmiddellijk. Worden er daarna, in het vuur van de strijd, nog vliegenmeppers afgeworpen, dan moeten die open en goed zichtbaar voor hun bezitters worden afgelegd zonder buit op te brengen.

Als er nog steekkaarten worden afgeworpen dan moeten die door hun werpers onmiddellijk weer in de hand worden genomen.

De speler die als eerste een vliegenmepper op een slag legt, kan buit binnenhalen.

Dit wil zeggen dat hij het volgende ontvangt :

- alle kaarten van de slag als hij zijn vliegenmepper direct op een schadelijk insect heeft gespeeld (dit wil zeggen dat de laatst uitgespeelde kaart voor de vliegenmepper een vlieg of een mug was). De speler legt de kaarten die hij heeft buit gemaakt verdekt en zijn vliegenmepper open voor zich neer.
- alle nuttige insecten van de slag als hij zijn vliegenmepper direct op een nuttig insect heeft gespeeld (dit wil zeggen dat de laatst uitgespeelde kaart voor de vliegenmepper een bij of een vlinder was). De speler legt alle nuttige insecten die hij heeft buit gemaakt verdekt en zijn vliegenmepper open voor zich neer. De schadelijke insecten van de slag worden uit het spel verwijderd.

De volgende slag wordt geopend door de linkerbuur van de speler die de buit heeft gemaakt. Als de speler die aan de beurt is geen steekkaarten meer heeft dan is zijn linkerbuur aan de beurt.



Einde van een ronde en waardering

Een ronde eindigt zodra nog maar één speler vliegenmeppers inde hand heeft. Dit is zeer eenvoudig te controleren : vóór alle andere spelers liggen op dat moment drie vliegenmeppers open op de tafel.

Een ronde eindigt voortijdig als een speler geen steekkaarten meer kan uitspelen of mag uitspelen omdat hij anders twee kaarten onmiddellijk na elkaar zou moeten uitspelen wat niet is toegelaten.

Nu worden de punten verdeeld (zie ook afbeelding 1 pagina 2).



Als pluspunten ontvangt elke speler de waarde van de buit (het getal in de cirkel op de hoeken van de kaart) en dat zijn de vliegen en de muggen die hij heeft buit gemaakt. Voor de vliegen en de muggen die tot zijn speelkleur behoren, ontvangt de speler uiteraard geen punten.

De volgende minpunten worden van dit totaal afgetrokken :

- de strafpunten (het getal in het centrum bovenaan of onderaan de kaart) van de nuttige insecten ;
- de strafpunten van de schadelijke insecten van de eigen kleur (de kaarten van de eigen kleur tellen dus altijd negatief in plaats van positief !)
- de waarde van de handkaarten die hij aan het einde van het spel nog in de hand heeft.

De resultaten worden genoteerd. Vervolgens neemt iedere speler zijn vliegenmeppers opnieuw in de hand.

De startspeler van de vorige ronde mixt de kaarten zeer grondig en verdeelt de kaarten zoals hierboven werd beschreven.

De linkerbuur van de startspeler opent de volgende ronde.



Einde van het spel

De resultaten van de verschillende rondes worden genoteerd en opgeteld. Het spel eindigt zodra minstens één speler 100 punten heeft bereikt.

De speler met de meeste punten wint het spel.

de buit van Carl

de handkaarten van Carl



Voorbeeld

Carl behaalde 18 pluspunten (vliegen en muggen in de kleur van zijn medespelers). Van deze waarde moet hij echter 16 minpunten aftrekken : schadelijke insecten in de eigen kleur (- 4), gedode nuttige insecten (- 6) en de overgebleven handkaarten (-6).

In totaal behaalt Carl 2 punten.

De chaosvariant (het oorverdovende gezoem)

De chaosvariant is een speciale versie voor die spelers die kicken op het gezoem.

In tegenstelling tot het basisspel mogen in deze variant alle kaarten kriskras door elkaar worden gespeeld. Dit betekent dat er geen spelersvolgorde is bepaald, met de enige uitzondering (zoals ook in het basisspel) dat geen enkele speler meerdere kaarten na elkaar op de slag mag leggen.

In deze chaosvariant is er ook geen startspeler. Dit betekent dat een speler gewoon het spel opent door de eerste kaart van de slag uit te spelen van zodra de kaarten zijn verdeeld.

De volgende slag wordt ook niet geopend door de linkerbuurman van de speler die het spinnenweb of de vliegenmepper heeft gegooid, maar door die speler zelf.

