

## Rocketville

Richard Garfield  
2006 – Avalon Hill  
3 – 5 spelers vanaf 10 jaar  
speelduur: +/- 45 minuten



vertaling : Fons Mariën

25-12-2006

Hallo beste medeburgers,

**Lynn Lichtjaar** begroet U rechtstreeks vanuit ROCKETVILLE waar de race voor de burgemeestersjerp is begonnen!

Zoals je kan zien, is er een grote massa opgedaagd om de kandidaten aan te horen in hun verkiezingspeech. De belofes vliegen in het rond om hun populariteit in de hoogte te duwen.

Wie zal er aan het einde van deze dag de harten winnen van de burgers van ROCKETVILLE?

Hou je holovisie afgestemd op FFGN (Forum Federatie Gaming Network) en volg het op de voet ....

### Speltoebereiden

- een spelbord
- een raket
- 100 campagnebuttons ( 20 per speler)
- 6 onbeslist merkers (vraagtekens)
- 5 populariteit merkers ( scorepad)
- 64 beloftekaarten
- 5 campagne planningskaarten
- 20 sponsorkaarten (endorser card)
- 21 robotkaarten



### Doel van het spel

Wordt jij de nieuwe burgemeester van Rocketville? Elke beurt proberen de spelers het veld waar de raket staat te veroveren. Als het veld hun campagnemerker krijgt, stijgen ze op de populariteitschaal.

De speler met de hoogste populariteit aan het einde van het spel wordt de nieuwe burgemeester en wint het spel.

### De startopstelling

plaats het bord op de tafel.

Elke speler kies een kleur en krijgt de bijhorende campagnemerkers en populariteitsmerker. Plaats deze laatste op de waarde '5' van het scorespoor.

Schudt de **robotkaarten** en leg deze gedekt naast het spelbord neer.

Geef elke speler een **campagne planning** kaart en leg de rest weg.

Schudt de **Belofte kaarten** en geef elke speler 4 kaarten.. De rest wordt als trekstapel naast het bord neergelegd. De spelers houden deze kaarten in de hand en voegen de campagne Planning kaart hieraan toe.

De eerste speler (willekeurig geselecteerd) plaatst **de raket** willekeurig in het SPACEPORT gebied.

Om dit veld zal er eerst gestreden worden.

## Het Spelbord

Aan de rand van het spelbord staat het populariteitsspoor om de populariteit van de kandidaat-spelers op te volgen. Men begint op 5 en men kan zowel stijgen als dalen. Lager dan '0' kan men niet komen.

## De speelvelden

Er zijn zes verschillende regio's :

**Spaceport,  
Robo alley,  
Gravtrain,  
Jetway,  
Astra Hills en  
Chrome Way.**

Elke regio bevat zes velden.

Sommige velden bevatten iconen die de spelers belonen die er in slagen om dit veld voor hun campagne op te eisen.



win 1 populariteitspunt



verlies 1 populariteitspunt



trek een BELOFTE kaart



trek een ROBOT kaart

Aan het einde van het spel geldt een bonus voor de speler die de meeste en tweede meeste velden in een regio bezit.

## Uw beurt

Elke beurt bestrijden de spelers elkaar om de ruimte waar de raket staat voor zich te winnen. Dit doen ze door de hoogste beloftekaart uit te spelen. In plaats van te strijden voor deze plaats kan een speler ook heimelijk zijn Campagne Planning kaart uitspelen.

Elke beurt volgen de spelers volgend schema:

1. Elke speler kiest een beloftekaart uit zijn hand en legt deze gedekt voor zich neer.
2. Alle spelers tonen **GELIJK** hun kaart.
  - a. de speler met de hoogste beloftekaart merkt deze ruimte met één van zijn campagnemerkers.
  - b. als één (of meerdere) spelers de Campagne Planning kaart speelde wordt deze ruimte gemarkeerd met een **'ONBESLIST'** merker (vraagteken)
  - c. Beginnend met de laatste speler om deze ruimte op te eisen en verder in uurwerkwijzerzin, trekt elke speler die de Campagne Planning kaart getrokken heeft de topkaart van de Beloftestapel.
3. De spelers nemen de getoonde planning kaart terug in de hand. Gespeelde beloftekaarten worden op de aflegstapel gelegd.
4. De laatste speler die de ruimte kon opeisen voor zijn campagne mag de raket nu één plaats verschuiven (links, rechts, boven of onder – niet diagonaal) naar een **NIET BEZET** veld.

Tijdens het spel kan het voorkomen dat de raket zodanig gemanoeuvreerd wordt dat ze volledig omsloten wordt door reeds bezette velden. De speler die hierbij de **LAAGSTE** waarde op zijn beloftekaart heeft staan verliest 1 populariteitspunt (opgelet Campagne Planning = waarde '0' ! ) Hebben meerdere spelers de laagste waarde, dan verliezen ze allen één punt. Dit is de zogenaamde herlocatiekost !

Is de raket vastgelopen op een **BRUIN** veld, dan verliest de speler met de laagste waarde 2 populariteitspunten. Eén van de herlocatie en één vanwege de eigenschap van het veld (schaduwzone)

Als de herlocatiekost betaald is, mag de speler die dit veld veroverd de raket verplaatsen naar een willekeurig ander **VRIJ** veld.

## Campagne PLANNING



Het trekken van de Campagne Planning kaart is de eenvoudigste manier om handkaarten te verzamelen maar het betekent wel dat je past in de race om het veld te veroveren. Je kan deze planning kaart niet verliezen. Na elke beurt neem je ze opnieuw ter hand.

Een planning kaart is **GEEN** Belofte kaart ook al hebben beide kaarten dezelfde rugzijde. De waarde van de Planning kaart is altijd **NUL**

## Campagne BELOFTE



De bruine, gele, paarse of groene BELOFTE kaarten hebben hun volle waarde, genummerd van 41 tot 48) als ze getoond worden in de strijd voor de verovering van een veld in DEZELFDE kleur als de kleur van de kaart.

Worden ze gebruikt voor de verovering van een veld in een ANDERE KLEUR, dan gebruikt men de lagere getalwaarde van 1 tot 8 die in de witte cirkel staat.

De WITTE kaarten hebben een waarde tussen 9 en 40.

### De beloftestapel

In een beurt wordt er van de beloftestapel kaarten genomen beginnend bij de speler die het veld veroverde en verder in uurwijzerzin.

Als een Campagne Belofte kaart werd getoond, wordt ze naast de beloftestapel in een aflegstapel gelegd, met de cijfers naar boven. De spelers kunnen altijd alleen de bovenste kaart bekijken. De rest van de stapel mag niet bekeken worden.

Als de beloftestapel leeg is, neem dan de aflegstapel, schudt deze grondig door elkaar en gebruik deze als nieuwe beloftestapel.

## Speciale velden



**Residentiële zone** – géén bonus!



**Rijkdom zone** – als een speler dit veld verovert wint hij 1 populariteitspunt.



**Technologie sector** – de speler die dit veld verovert trekt 1 Campagne Belofte kaart



**Schaduw zone** – de speler die de kaart laat zien met de LAAGSTE waarde (Campagne Planning-kaart heeft waarde = '0') verliest 1 populariteitspunt. Indien meerdere spelers de laagste waarde hebben, verliezen ze beiden 1 punt.



**Galaxy bank** – Als een speler dit veld verovert, mogen alle spelers zoveel Campagne Belofte kaarten afleggen als ze willen. Voor elke kaart krijgen ze 1 populariteitspunt. De speler die het veld verovert heeft, mag eerst en dan verder in uurwerkwijzerzin. Negeer deze kaart als de Galaxy Bank met een 'ONBESLIST'-merker wordt bedekt!



**Quasar Radio** - Als een speler dit veld verovert, mogen alle spelers zoveel Campagne Belofte kaarten afleggen als ze willen en in ruil hiervoor nieuwe kaarten trekken van de trekstapel. Negeer deze kaart als de Quasar Radio met een 'ONBESLIST'-merker wordt bedekt!



**Buurtcentrum** – Aan het einde van het spel tellen elk van deze 'buurten' voor 1.5 velden als de populariteitsbonus wordt toegekend.



**Robot Campaign Assistent** - Als een speler dit veld veroverd, trekt hij 1 ROBOT kaart. De speler houdt zijn robotkaart verborgen voor hem tot aan het einde van het spel.

## Einde van het spel

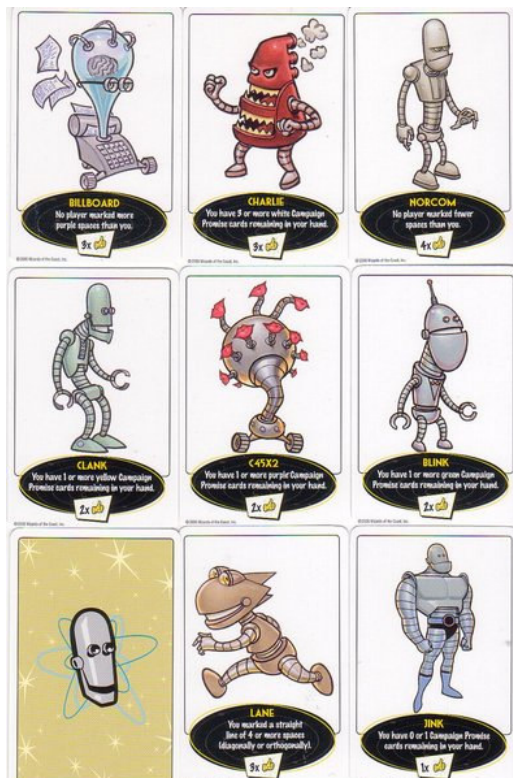
Het spel eindigt als er geen vrije velden op het bord over zijn.

De spelers krijgen nog een bonus als zij de meest aantal velden hebben veroverd in elke regio. hiervoor staat naast elke regionaam op het bord aangegeven hoeveel bonuspunten de eerste en de tweede speler verdienen.

- indien er slechts één speler velden veroverde in een regio, dan krijgt hij beide bonussen.
- indien er meerdere spelers gelijk eerst eindigen, tel je beide bonussen op en deelt dit door het aantal spelers met gelijke stand. (afronden naar BOVEN). er zijn geen bonuspunten meer voor de ‘tweede’ meeste velden.
- indien er meerdere spelers gelijk eindigen voor de ‘tweede’ plaats, verdeel je de bonuspunten over deze speler waarbij je opnieuw afrondt naar boven.

Nadat de bonussen voor het aantal velden werd toegekend, spelen de spelers hun ROBOT kaarten uit . Indien zij de opdracht die op de robotkaart vermeld staat hebben uitgevoerd, krijgen ze ook deze bonuspunten toegekend.

## De Robotkaarten



- **TWOFACE** – Als je 1 of meerdere BRUINE beloftekarten op de hand hebt → + 2 punten
- **CLANK** - Als je 1 of meerdere GELE beloftekarten op de hand hebt → + 2 punten
- **C45X2** - Als je 1 of meerdere PAARSE beloftekarten op de hand hebt → + 2 punten
- **BLINK** - Als je 1 of meerdere GROENE beloftekarten op de hand hebt → + 2 punten
- **CHARLIE** - Als je 3 of meer WITTE beloftekarten op de hand hebt → + 3 punten
- **SHELLEY** – Als je de GALAXY BANK of de QUASAR RADIO hebt → + 1 punt
- **MANIFOLD** – Als je nog 4, 5 of 6 beloftekarten op de hand hebt → + 1 punt
- **LOPEZ** – Je had de meeste velden in een regio zonder het buurtcentrum in bezit te hebben → + 2 punten
- **LANE** – Je hebt 4 velden veroverd die in één lijn liggen (recht of diagonaal) → +3 punten
- **JINK** – Als je geen of maximum 1 belofte kaart op de hand hebt → + 1 punt
- **NORCOM** – Geen enkele speler heeft minder velden veroverd dan jij → + 4 punten
- **BILLBOARD** – Geen enkele speler veroverde méér PAARSE velden dan jij → +3 punten

De speler met de meeste populariteitspunten wint nu het spel en wordt burgemeester van ROCKETVILLE totdat de volgende campagneronde van start gaat. Bij gelijkspel wint de speler die de meeste velden veroverd heeft.

## Optionele Spelregels

Eens je het spel comfortabel kan spelen, probeer één van of beide van volgende regels toe te voegen.



### 1. SPONSORS

Aan het begin van het spel kies je willekeurig één sponsorkaart en plaatst deze zichtbaar voor alle spelers naast het bord. Naast het veroveren van de velden in de regio's, spelen de kandidaten nu ook om de gunsten van de sponsors te veroveren (of soms juist niet te veroveren)

Aan het einde van de beurt waarin er slechts één speler een Campagne Planning kaart toonde, verovert deze speler de sponsorkaart.

Ten goede of ten kwade, deze speler krijgt de mogelijkheden die op de sponsorkaart vermeldt staan.

De sponsorkaart blijft open voor de speler op tafel liggen tot een andere speler als enige zijn campagne planning-kaart toont. Dan gaat de kaart naar de nieuwe speler. Zo blijft de sponsorkaart het hele spel lang rondgaan.

### 2. Start met een ROBOT

Aan het begin van het spel trekt elke speler willekeurig één ROBOT kaart

## De sponsorkaarten

<b>MEL METEOR</b> , oud-burgemeester	Als je een veld verovert scoor je 1 populariteitspunt
<b>HAL's USED HOVERCARS</b>	Als je strijdt voor een bruin veld en je hebt de laagste scorende beloftekaart gedraaid, dan verlies je GEEN punt.
<b>NRA</b> – Nationale Robot Alliantie	Als een andere speler een ROBOT kaart krijgt moet hij/zij een Campagne Beloftekaart uit zijn hand aan jouw geven.
<b>CLONES ANONYMOUS</b>	Aan het einde van elke beurt verlies je 1 populariteitspunt als er GEEN Campagne Planning kaart werd getoond
<b>ROCKETVILLE ORACLE</b>	Vooraleer de spelers hun beloftekaart tonen, mag je van één van je tegenspelers de getrokken kaart bekijken. Als je wil, mag je deze wisselen met je eigen getrokken kaart.
<b>SPIN-DOCTOR RAY</b>	Vooraleer de spelers hun beloftekaart tonen, maak je bekend dat nu de beloftekaart met de LAAGSTE waarde het veld wint in plaats van de HOOGSTE waarde!
<b>LAW FIRM OF SMITH, JONES &amp;</b>	De waarde van jouw BELOFTE kaart is nu twee (2) hoger dan

ZYXLORBLIGIC	aangegeven.
<b>GALACTICO ENSURANCE</b>	Als de beloftekaart die je hebt uitgespeeld NIET de hoogste is, mag je een nieuwe kaart van de beloftestapel trekken.
<b>LYNN LIGHTYEAR</b> , politiek correspondent	Als je een veld verovert door een WITTE beloftekaart te spelen, krijg je twee bonuspunten.
<b>ECHO X , DOLPHIN AMBASADOR</b>	Als je deze sponsor verovert, trek een extra belofte kaart.(ook als je deze sponsor al op de hand hebt)
<b>TOMMY ROCKET</b> , hotspot piloot	Als je de raket mag verplaatsen, mag je twee velden verder ook over een reeds bezet veld heen.
<b>MR ROGERS</b> , de oudste man in Rocketville	Je verliest elke ronde 1 populariteitspunt als je deze sponsor wint (ook als je hem al op de hand hebt). Aan het einde van het spel, krijg je echter 3 punten bij.
<b>MAFIA 307 local</b>	Als je een veld verovert, mag je één getoonde beloftekaart van je tegenspelers kiezen en deze op je hand nemen.
<b>INTERSTELLAR MACHINES</b>	Als je je Campagne Planning kaart hebt uitgespeeld in plaats van een belofte kaart, mag je TWEE kaarten van je hand afleggen op de aflegstapel en hiervoor TWEE nieuwe kaarten trekken.
<b>ALIENS AGAINST HUMANITY</b>	Als je een veld verovert, verlies je 1 populariteitspunt en de speler met de TWEEDE HOOGSTE score wint 1 punt.
<b>HOWARD SPRINGER, HOLO-HOST</b>	Als je deze sponsor wint, krijg je 1 populariteitspunt .(ook als je deze sponsor al op de hand hebt) Aan het einde van het spel, verlies je echter 3 punten !
<b>ASTRO UNIVERSITY</b>	Als ALLE spelers hun Campagne PLANNING kaart spelen krijg jij 1 populariteitspunt en mag je een extra Beloftekaart trekken.
<b>STARCREDITS COFFEE</b>	Als ALLE spelers hun Campagne PLANNING kaart spelen win jij het veld in plaats van een beloftekaart te moeten trekken
<b>CNNB CBS NEWS</b>	Voor elke speler zijn beloftekaart trekt verklaar je dat voor elke gekleurde beloftekaart de LAGERE WAARDE telt in plaats van de normale hogere waarde. In deze ronde mag je de Campagne Planning kaart NIET gebruiken.
<b>REVBOT RALPH, AI PASTOR</b>	Als je een PAARS veld verovert, krijg je 1 bonuspunt