

Bszzzz...!

Er is geen ontbijtbord of geen sneetje brood met jam dat niet snel ongenode gasten aantrekt. En iedere morgen staan wij op met de vaststelling dat ze er 's nachts geweest zijn met hun versie van een bloedtransfusie. Het resultaat, krabben, maakt je even gek als het voortdurende zoemen tijdens de slapeloze nacht.

Wie niet meer wil dienen als landingsbasis voor deze aanhankelijke diertjes, zal enkele doorslaggevende argumenten moeten vinden, zoals een vliegenmepper die wonderbare resultaten kan opleveren.

Maar, sla niet te onbeheerst in het rond, of je mept misschien vlinders of bijen die in je richting komen, plat. Het is niet hun fout...

Materiaal

78 kaarten, bestaand uit;

18 vliegenmeppers

60 slag/steekkaarten:

40 schadelijke diertjes (vliegen en muggen)

9 nuttige (bijen en vlinders)

3 spinnenwebben

Spelregels in Duits en Engels

Eenvoudig Bszzzz...! (Basisregels)

Doel van het spel

De winnaar is die speler die erin slaagt met zijn drie vliegenmeppers het grootste aantal lelijke vliegen en vervelende steeklustige muggen van andere kleuren te pakken. Aan de andere kant moet er vermeden worden dat er vlinders en bijen geslagen worden.

Voorbereiding

Elke speler krijgt drie vliegenmeppers in een eigen kleur. De overige meppers (voor spelletjes met minder dan zes spelers) worden opgeborgen en spelen geen rol meer in het spel.

De speler waarop het laatst een vlieg neerstreek, schudt de kaarten en deelt ze als volgt:

met 3 spelers ontvangt iedereen 15 kaarten (de rest van de kaarten heb je niet nodig tot de volgende ronde)

met 4 spelers ontvangt iedereen 15 kaarten

met 5 spelers ontvangt iedereen 12 kaarten

met 6 spelers ontvangt iedereen 10 kaarten

Alle spelers nemen de kaarten in de hand, zonder ze te laten zien aan de tegenstanders. Pen en papier worden klaargelegd om de scores te noteren.

Spelverloop

De speler links van de deler, begint. Deze neemt een kaart uit de hand en legt ze zichtbaar op tafel. De andere spelers spelen om beurt ook een kaart, zodat de kaarten in het midden een slag vormen.

Spelers mogen om het even welke kaart uitspelen. Alleen de eerste kaart van de slag mag geen vliegenmepper zijn.

Er is één uitzondering op de speelvolgorde: nuttige dieren (bijen en vlinders), spinnenwebben en vliegenmeppers, mogen om het even wanneer op de slag gelegd worden, ook door spelers die niet aan de beurt zijn.

Een speler mag echter nooit meerdere kaarten tegelijkertijd of na elkaar uitspelen. Er moet dus altijd minstens één kaart van een medespeler tussen de twee eigen kaarten liggen. Wie toch twee kaarten na elkaar aflegt en daar ook op betrapt wordt, moet alle kaarten van die slag bij zijn handkaarten voegen.

De kaarten van een slag moeten altijd op elkaar gelegd worden, zodat duidelijk is, welke kaart laatst gespeeld werd.

Uitspeelmogelijkheden

Een schadelijk dier (vlieg of mug) uitspelen

Een schadelijk diertje mag allen uitgespeeld worden wanneer men aan de beurt is.

Een nuttig dier (bij of vlinder) uitspelen

Wie een nuttig diertje op een slag wenst te leggen, mag dat altijd doen, ook als men niet aan de beurt is. De oorspronkelijke volgorde wordt daardoor niet onderbroken.

Voorbeeld: Na Arne is zijn linkse buur Bea aan de beurt. Maar Evert wil nu een bij uitspelen. Hij kan dit doen, maar Bea blijft aan de beurt. Arne gooit nog snel een vlinder, gevolgd door Caroline die nog een bij toevoegt. Het blijft Bea's beurt en zij speelt een mug. Nu is het de beurt aan de speler aan haar linkerkant, Caroline. Zij speelt een derde bij. Dan is het de beurt aan Dees, omdat hij de linkerbuur is van Caroline.

Een spinnenweb uitspelen

Een spinnenweb mag, zoals een nuttig dier, om het even wanneer uitgespeeld worden. Zodra een spinnenweb uitgespeeld is, wordt de slag onderbroken. De slag wordt volledig uit het spel genomen, zonder geteld te worden. De speler links van de "spinnenwebwerper" opent de volgende slag.

Een vliegenmepper uitspelen

Enkel met een vliegenmepper kan je buit maken. Daarbij leveren alle "gemepte" vliegen en muggen in de kleuren van de tegenstanders punten op. Anderzijds houdt het uitspelen van een vliegenmepper ook gevaar in: men krijgt namelijk minpunten voor alle nuttige dieren en voor alle schadelijke dieren van de eigen kleur.

Wie al eerste een vliegenmepper op de slag legt, krijgt de punten, positief of negatief. Het komt er dus op aan de mepper te leggen op het juiste moment, liefst een fractie van een seconde voor de concurrentie...

Als de mepper gelegd wordt op een schadelijk diertje, dan tellen alle kaarten in de slag (positief en negatief). De gewonnen kaarten worden met de rugzijde naar boven bij de speler gelegd.

Als de mepper terechtkomt op een nuttig dier, dan scoort men alleen de minuspunten van alle nuttige diertjes in de slag. Alle schadelijke dieren in de slag worden uit het spel gehaald.

Elke uitgespeelde vliegenmepper wordt open op een apart stapeltje bij de speler gelegd.

De speler links van de speler die de vliegenmepper uitspeelde, opent de volgende slag.

Spinnenwebben en vliegenmeppers beëindigen onmiddellijk de slag. Als in de opwindning van het spel, meer dan één vliegenmepper gelegd wordt, dan moeten de laatst gelegde meppers open en goed zichtbaar voor de eigenaar afgelegd worden, zonder buit op te leveren. Worden er andere kaarten gespeeld na een web of een mepper, dan moeten deze terug in de hand genomen worden door de speler.

Einde van een spelronde en score

Een spelronde eindigt zodra er maar één speler nog een vliegenmepper in de hand heeft. Dit is eenvoudig te controleren: alle andere spelers moeten een aflegstapeltje met hun drie vliegenmeppers voor zich hebben. Een spelronde kan vroeger eindigen wanneer geen enkele speler nog kaarten kan of wil uitspelen (omdat er twee kaarten onmiddellijk na elkaar uitgespeeld zouden worden door één speler, wat niet mag).

Op dat moment worden de punten geteld.

Als **pluspunten** ontvangt iedereen de punten van de schadelijke dieren die men heeft verzameld, behalve van de schadelijke dieren van de eigen speelkleur. De punten worden aangegeven door het cijfer in het cirkeltje op de hoek van de kaart.

De score van elke speler wordt verminderd met volgende **minpunten**:

- de strafpunten van alle nuttige dieren die men heeft verzameld.
- de punten (de cijfers in de cirkels op de hoeken van de kaarten) van alle kaarten van de eigen kleur, die men heeft verzameld.
- de strafpunten van alle kaarten die men nog in de hand heeft (het cijfer zonder cirkel, in het midden van de kaart, geeft de strafpunten aan).

De punten worden genoteerd. De speler die de laatste ronde startte, schudt de kaarten en deelt opnieuw. De speler links van de dealer opent de eerste slag van de nieuwe ronde.

Speleinde

De resultaten van elke ronde worden bij de punten van de vorige rondes geteld. De speler die het eerst 100 of meer haalt, wint. Als meerdere spelers tegelijkertijd 100 of meer halen, wint de speler met de hoogste score.

Voorbeeld: Arne heeft muggen en vliegen in de kleuren van zijn tegenstanders, met een totale waarde van 18 punten. Dat resultaat moet hij verminderen met de punten van de schadelijke dieren van zijn eigen kleur ($1+3=4$). Hij heeft nog 6 minpunten van de twee verzamelde nuttige dieren. Met zijn resterende handkaarten verliest hij nog eens 6 punten. De kleur van deze kaarten speelt hier geen enkele rol. Arne beëindigt de spelronde met 2 punten.

Compleet Bszzzz...! (De chaosversie)

Als je Compleet Bszzzz...! wil spelen, dan moet je al compleet Bszzzz...! zijn.

In tegenstelling tot "Eenvoudig Bszzzz...!" mogen alle kaarten hier wild door elkaar gespeeld worden, dit wil zeggen, zonder spelersvolgorde. Er is maar één uitzondering: zoals in het basisspel mag een speler nooit twee kaarten na elkaar uitspelen. Er is ook geen startspeler. Om het even welke speler begint een kaart uit te spelen, zodra de kaarten verdeeld zijn.

Een nieuwe slag wordt niet gestart door de speler links van diegene die de slag haalde, maar door die winnaar zelf.

Verschenen bij Zoch Verlag © 2003

Auteur: Manfred Keller, Illustraties: Frank Stark; Layout: Theiss Heidolph;
Nederlandse vertaling: Piet Lavens