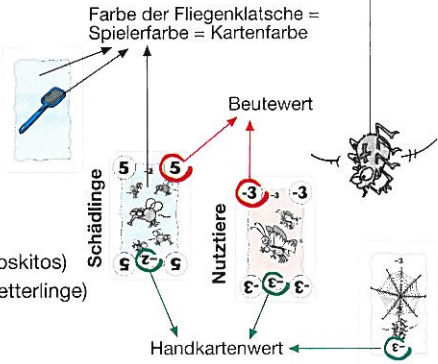




Jeder Brotzeiteller und jede Marmeladenschnitte kennt sie als ungebetene Gäste. Und jeder Morgen beginnt mit dem Kitzeln ihrer Beine auf der Nasenspitze. Ihre nachtaktiven „Blutsverwandten“ treiben Jung und Alt mit hohen Summtönen in den Wahnsinn und lassen keinen Stich aus, um uns die juckende Wahrheit in schlaflosen Nächten einzuimpfen. Wer nicht dauerhaft als Landeplatz dieser anhänglichen Tierchen dienen möchte, benötigt meist schlagende Argumente, um seine Interessen zu wahren. Eine Fliegenklatsche kann da wahre Wunder wirken. Allerdings sollte man im Ärger nicht so unbeherrscht um sich schlagen, dass dabei auch gleich Bienen und Schmetterlinge dem Erdboden gleich gemacht werden. Denn die können ja nun wirklich nichts dafür...



Abb. 1:



Material:

78 Spielkarten, davon:

18 Fliegenklatschen

60 Stichkarten,
bestehend aus:

48 Schädlingen (Fliegen/Moskitos)

9 Nutztieren (Bienen/Schmetterlinge)

3 Spinnennetzen

diese Spielregel.

ENFACH BSZZZZ...! (Die Basisspielregel)



Ziel des Spiels

Es gewinnt der Spieler, der mit seinen drei Fliegenklatschen möglichst viele fette Fliegen und stechlustige Moskitos fremder Farben erbeutet. Schädlinge der eigenen Farbe, sowie Bienen und Schmetterlinge sollten dabei nach Möglichkeit verschont werden.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält drei Fliegenklatschen seiner Farbe. Überzählige Fliegenklatschen (bei weniger als sechs Spielern) werden nicht benötigt.

Der Spieler, auf dem zuletzt eine Fliege saß, mischt und verteilt die Stichkarten:
Bei 3 Spielern erhält jeder 15 Stichkarten.

(Überzählige Karten kommen bis zur nächsten Runde in die Spielschachtel)

Bei 4 Spielern erhält jeder 15 Stichkarten.

Bei 5 Spielern erhält jeder 12 Stichkarten.

Bei 6 Spielern erhält jeder 10 Stichkarten.



Alle Spieler nehmen ihre Stichkarten zusammen mit ihren Fliegenklatschen auf die Hand. Zum Notieren der Punkte werden Papier und Stift bereitgelegt.

Spielablauf

Der linke Nachbar des Kartengebers spielt die erste Karte aus. In der Tischmitte bilden die ausgespielten Karten einen STICH. Die erste ausgespielte Karte eines Stichs darf keine Fliegenklatsche sein. Auf den Startspieler folgen die anderen Spieler reihum. Wer an der Reihe ist, darf eine beliebige seiner Handkarten ausspielen.

Es gibt eine **Ausnahme** von dieser Spielerreihenfolge: Nutztiere (Bienen und Schmetterlinge), Spinnennetze und Fliegenklatschen dürfen **jederzeit** auf den Stich geworfen werden - also auch von Spielern, die gerade nicht an der Reihe sind.

ACHTUNG: Ein Spieler darf niemals mehrere Karten zusammen oder unmittelbar nacheinander ausspielen. Es muss also immer mindestens eine Karte eines Mitspielers zwischen zwei eigenen Karten liegen. Wer dennoch zwei eigene Karten nacheinander abwirft und dabei ertappt wird, muss alle im Stich liegenden Stichkarten auf die Hand nehmen.

Die Karten des Stiches sollten stets übereinander liegen, damit klar ist, welche Karte zuletzt gespielt wurde.

Die Ausspielmöglichkeiten

Einen Schädling (Fliege/Moskito) ausspielen

Einen Schädling ausspielen darf nur, wer **an der Reihe** ist.



Ein Nutztier (Biene/Schmetterling) ausspielen

Wer ein Nutztier auf den Stich werfen möchte, darf dies **jederzeit** tun, also auch dann, wenn er nicht an der Reihe ist. Die ursprüngliche Zugreihenfolge wird dadurch jedoch nicht unterbrochen.



Beispiel: Nach Willi ist seine linke Nachbarin Stella an der Reihe. Maja wirft nun außer der Reihe eine Biene auf den Stich. Stella ist weiterhin am Zug. Jetzt spielt Willi einen Schmetterling aus. Birgit legt eine weitere Biene auf den Stich. Stella, die noch immer an der Reihe ist, legt nun einen Moskito auf den Stich. Erst jetzt ist ihre linke Nachbarin Birgit am Zug. Sie legt ein Nutztier. Dann ist Roger an der Reihe, weil er links von Birgit sitzt...



Ein Spinnennetz ausspielen

Ein Spinnennetz darf – wie ein Nutztier – jederzeit gespielt werden. Sobald ein Spinnennetz auf dem Stich liegt, wird das Ausspielen von Karten sofort unterbrochen. Der Stich wird komplett abgeräumt und aus dem Spiel genommen, ohne gewertet zu werden.

Der linke Nachbar des „Spinnennetzwerfers“ eröffnet den nächsten Stich, indem er eine Stichkarte in die leere Tischmitte spielt.

Fliegenklatschen und Spinnennetze beenden einen Stich sofort. Werden danach im Eifer des Gefechts noch **Fliegenklatschen** abgeworfen, müssen diese offen und gut sichtbar vor ihrem Besitzer abgelegt werden, ohne Beute einzubringen. Werden weitere **Stichkarten** abgeworfen, müssen diese von ihren Werfern sofort wieder zurück auf die Hand genommen werden.



Eine Fliegenklatsche ausspielen

Nur mit Fliegenklatschen kann man Beute machen. Dabei bringen alle „geklatschten“

Fliegen und Moskitos in den Kartenfarben der Mitspieler **Pluspunkte**. Allerdings birgt das Ausspielen einer Fliegenklatsche auch Gefahren. Es hagelt nämlich **Minuspunkte** für alle Nutztiere, die man zur Strecke bringt – und auch der Beutewert von Schädlingen der eigenen Farbe zählt negativ.



Wer als Erster eine Fliegenklatsche auf einen Stich patscht, macht Beute, d.h. er erhält:



- **alle Karten des Stichs**, wenn er seine Klatsche direkt auf einen Schädling gespielt hat (d.h. die letzte ausgespielte Karte vor der Klatsche war eine Fliege oder ein Mosquito). Er legt die erbeuteten Karten verdeckt, seine gespielte Fliegenklatsche offen vor sich ab.
- **alle Nutztiere des Stichs**, wenn er seine Klatsche direkt auf ein Nutztier gepatscht hat (d.h. die letzte ausgespielte Karte vor der Klatsche war eine Biene oder ein Schmetterling). Er legt alle erbeuteten Nutztierkarten dieses Stichs verdeckt vor sich ab, die Fliegenklatsche offen. Die Schädlingkarten des Stichs werden aus dem Spiel genommen.



Den nächsten Stich eröffnet der linke Nachbar des Beutemachers. Hat ein Spieler, der an der Reihe ist, keine Stichkarten mehr, ist sein linker Nachbar am Zug.

Ende eines Durchgangs und Wertung

Ein Durchgang endet, sobald nur noch ein einziger Spieler Fliegenklatschen auf der Hand hat. Dies ist einfach zu kontrollieren: Vor allen übrigen Spielern liegen zu diesem Zeitpunkt drei Fliegenklatschen offen aus. Eine Runde endet vorzeitig, wenn kein Spieler mehr Stichkarten ausspielen kann oder darf (weil er ansonsten zwei Karten unmittelbar hintereinander spielen müsste, was nie erlaubt ist). Nun werden die Punkte vergeben:

Als **PLUSPUNKTE** erhält jeder Spieler die Beutewerte (siehe Abb. 1) aller **erbeuteten Fliegen und Moskitos**, aber **nicht** die Beutewerte der Schädlinge, die zu **seiner Spielerfarbe** gehören.

Als **MINUSPUNKTE** zieht davon jeder Spieler ab:

- die Beutewerte aller von ihm **erbeuteten Nutztiere**.
- die Beutewerte aller **erbeuteten Schädlinge seiner Farbe**. Erbeutete Karten der eigenen Farbe zählen also immer negativ, statt positiv!
- die Handkartenwerte (siehe Abb. 1) aller Karten, die er zum Ende des Durchgangs **noch auf der Hand** hat.

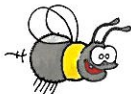


Die Ergebnisse werden notiert. Anschließend nimmt jeder Spieler seine Fliegenklatschen wieder auf die Hand. Der Startspieler der vergangenen Runde mischt und verteilt die Stichkarten, wie oben beschrieben. Sein linker Nachbar eröffnet die nächste Runde.



Spielende

Die Ergebnisse der einzelnen Spielrunden werden addiert. Das Spiel endet, sobald (mindestens) ein Spieler 100 Gesamtpunkte erreicht hat. Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.



Beispiel: Willi hat Moskitos und Fliegen in den Farben seiner Mitspieler im Gesamtwert von 18 Punkten erbeutet. Davon muss er den Beutewert seiner beiden gelben Schädlinge (1 + 3 = 4) abziehen. Weitere 6 Minuspunkte bringen ihm die beiden erbeuteten Nutztiere ein. Und für seine verbliebenen Handkarten kassiert er nochmals 6 Minuspunkte. Dass sich hierunter eine Karte seiner eigenen Farbe befindet, spielt keine Rolle. Willi beendet die Runde also mit 2 Punkten.

Willis Beute

+18



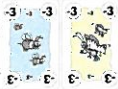
Schädlinge
fremder Farbe

-4



Schädlinge
eigener Farbe

-6



Nutztiere

Willis Klatsche



Willis Handkarten

-6



VÖLLIG BSZZZZ...! (Die Chaosvariante)



Wer „Völlig Bszzzz...!“ spielen will, muss völlig Bszzzz sein!

Im Gegensatz zu „Einfach Bszzzz...!“ dürfen hier alle Karten wild durcheinander ausgespielt werden, d.h. es gibt keine Zugreihenfolge - mit der einzigen Ausnahme, dass (wie im Basisspiel) kein Spieler mehrere Karten unmittelbar nacheinander ausspielen darf. Es gibt auch keinen Startspieler, d.h. irgendein Spieler beginnt einfach damit eine Karte auszuspielen, sobald die Karten verteilt wurden.

Den jeweils nächsten Stich eröffnet bei „Völlig Bszzzz...!“ nicht der linke Nachbar des Spinnennetzwerfers bzw. Beutemachers, sondern dieser selbst.

Erschienen im Zoch Verlag © 2003

Autor: Manfred Keller; Illustration: Frank Stark; Layout: Theiss Heidolph

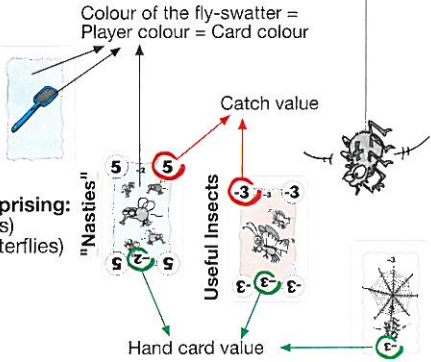
Zoch
zum
Spielen



There's not a breakfast plate, or slice of bread with jam that doesn't quickly attract these unwelcome guests. And every morning, we wake to find that they have been there in the night with their own version of a blood transfusion, and the resulting itching and scratching is almost as good at driving you mad, as that insistent high pitched whine, that can turn every night into an endless, waking, scratching horror. If you don't want to feature as a landing place for these most attentive of animals, you'll need to find a few striking arguments, in particular, a fly-swatter that can produce miraculous results. But, don't get too carried away when swatting, or you may find yourself flattening a butterfly or a bee that happens to wander in your direction. It's not their fault!



Fig. 1:



Material

78 Cards, including:

18 Fly-swatters

60 trick taking cards, comprising:

48 Nasties (Flies/Mosquitoes)

9 Useful insects (Bees/Butterflies)

3 Spider webs

These rules

SIMPLE BSZZZZ...! (The basic game rules)



Goal of the Game

The winner is the player who manages to flatten the largest number of fat ugly flies, and irritating stinging mosquitoes, in colours other than their own, with their three fly-swatters. On the other hand, they should try to avoid hitting any bees or butterflies in the area.

Preparation

Each player gets three fly-swatters in their chosen colour. Any unclaimed swatters, (in games with less than six players) are returned to the box and play no further part in the game.

The player who was most recently landed on by a fly, shuffles the cards and deals them out as follows:

With 3 players, each receives 15 cards
(the remainder are not needed until the next round.)

With 4 players, each receives 15 cards

With 5 players, each receives 12 cards

With 6 players, each receives 10 cards



All players take these cards plus their 3 fly swatters into their hand, without letting their opponents see them.

You will need a pen and paper to note the scores.

Course of Play

The player to the left of the dealer starts. They take one card from their hand and place it in the centre of the table, face up. The other players each play in turn, so that the cards placed in the centre of the table form a trick.

Players may play any card from their hand, except that the first card in any trick may not be a fly-swatter. If a player is unable to play, their left hand neighbour continues play.

There are three exceptions to this rule: Useful insect cards (butterflies and bees), spider webs, or fly-swatter cards may be added to a trick at any time. This includes players who are not currently taking their turn. But, a player may never play two cards consecutively. There must always be at least one card played by another player between two of the same colour. If a player is caught breaking this rule and playing two cards consecutively, they have to return all the cards that they have played in this trick to their hand. It's a good idea to play the cards out in one pile, so that it's always easy to see which card was played last.

Possible Card Plays:

Play a "Nasty" (Fly/Mosquito) card:

Only the player whose turn it is may play a "Nasty" card. Once played, it's the next player's turn.

Play a "Useful" Insect (Butterfly/Bee) card:

A player who wants to play a Useful insect card, may do so at any time, as long as he hasn't played the last card. This does not interfere with the normal order of play.



Example: Willi has just played, and it's now Stella's turn, but Daniela wants to play a bee card. She does this, but it's still Stella's turn. Now Willi quickly throws in a butterfly card, followed by Birgit with another bee. It's still Stella's turn, and she finally plays a mosquito. Now her left hand neighbour, Birgit, has her turn. She plays a third bee card. Then it's Roger's turn, as he is Birgit's left hand neighbour..

Play a Spider Web



A spider web card may be played at any time, just like a "Useful insect" card. As soon as a web card has been played, the trick is interrupted, and all the cards are gathered and removed from play. The left hand neighbour of the player who played the web card now starts a new trick.

Spider webs and fly-swatters stop a trick immediately. If in all the excitement, more than one **swatter card** is thrown in, the later ones are placed face up in front of their owners and don't gain any points. If any **normal cards** are played after a web or swatter, they are returned to the player's hand.

Play a Fly-swatter card:



Fly-swatters are the only way to win points. Any "Nasty" cards (flies and mosquitoes) score plus points for the player who played the swatter. But any "Useful insect" cards in the trick score minus points, even if the collecting player has played them himself. So it's a good idea to play a fly-swatter at exactly the right time, at best, a split second before the opposition does.



The first one to play a swatter gets the points for the trick, plus or minus.

If they play their swatter onto a "Nasty" card, they score points for every card in the trick (plus or minus). The cards won, including the fly-swatter, are placed face down in front of the player who won them.



If they play their swatter onto a "Useful insect" card, they only score minus points, for all the Useful insect cards in the trick. Any "Nasty" cards in the trick are removed from play.



Any fly-swatter cards played are placed separately from the other cards, face up, in front of the players who own them.

The player to the left of the "swatter" starts play to the next trick.



End of a Round and Scoring



A round ends as soon as only one player has a fly-swatter in his hand. This is simple to check. All the other players should have three fly-swatter cards face up in front of them at this point. A round can also end earlier, if no

players have any cards left in their hand that they can play (because it would cause two cards of the same colour to be played consecutively).

Now the points are awarded. As plus points, each player receives the points on the "Nasty" cards that they have collected. The points awarded for the card are the number in the circle in the corners of the card. However, players do not score for cards of their own colour.



A player scores as minus points:

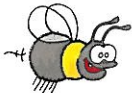
- The penalty points; (the number without a circle in upper centre of the card) for all the cards that they still have in their hand.
- The penalty points for any "Useful Insect" cards that they have collected.
- The plus points (the numbers in circles in the corners of the cards) of any cards of their own colour that they have collected.

The results should be noted using pen and paper. The player that started the last round, shuffles and deals the cards anew, and the player to their left starts the first trick of the new round.



Game End:

The results of each round are added to the results from the previous rounds. The first player to get a total score of 100 plus points or more wins. If several players achieve a score of 100 or more, the player with the highest total wins.



Example: Willi has collected fly and mosquito cards in other colours than his own, with a combined value of 18. But he has also collected 4 points worth of "Nasty" cards in his own colour, so he must subtract 4 points from the 18. He has also collected 2 "Useful insect" cards, with a total value of 6 points, so that's another 6 points to subtract. And then the cards left in his hand count as another 6 minus points. The fact that they are in his own colour doesn't mean anything. So, his final score is $18 - 4 - 6 - 6 = 2$ plus points.

Willis Catch

+18



"Nasties" from other players

-4



"Nasties" of own colour

-6



useful insect

Willis fly-swatter



Willis hand cards

-6



TOTAL BSZZZZ...! (The variant rules for the game)



If you want to play Total Bszzzz...! you'll need to be totally Bszzzz...!

In contrast to the standard game, in Total Bszzzz...!, you can play any card at any time during the game. The only exception, is that the same player may not play two or more cards consecutively, i.e. there must always be a card of a different colour between any two card of the same colour. There is no order to play, and no starting player at the beginning of a round, which means that any of the players can start. New tricks after the first are started not by the player to the left of the player who won the trick, but by the winner himself.

Produced by Zoch Verlag © 2003

Autor: Manfred Keller; Illustration: Frank Stark; Layout: Theiss Heidolph

Translation: John Webley

Zoch
zum
Spielen