

# UFOs! Fries From Space!

Een voedend bordspel voor 2-5 spelers, 12 jaar en ouder, van Petra Brandenburger

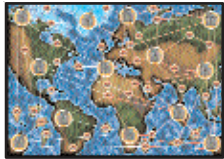
Buitenaardse wezens hebben bijna alles wat ze maar willen: heelal-weide vrede, geavanceerde industrie – en erg veel vrije tijd. Maar wat heb je aan al die weelde zonder geluk?

En dus zwerven ze door de ruimte op zoek naar liefde en bewondering. Een paar reizen bracht hen naar Aarde, maar de ontmoetingen met de menselijke bewoners brachten angst en verwarring. De buitenaardsen gingen weg met verloren hoop en gekwetste trots, maar toen ontdekte 1 van hun wetenschappers dat de weg naar het hart van een mens via hun maag is. Dit is nog meer waar als dat voedsel een met flinke dosis psychomedicijnen was bereid...

Als expeditieleider van een buitenaards volk is het jouw taak om de beste hamburgerrestaurants en patatkramen te beginnen om de Meest Gewaardeerde Fast Food Manager te worden en de aarde te veroveren.

## Inhoud

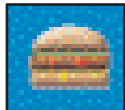
Deze spelregels en



1 Spelbord



5 Samenvattingen



50 Hamburger restaurants



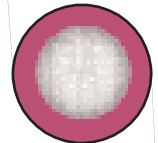
60 Patatkramen



18 Stadfiches



1 Stadstabel



5 Tabelfiches



1 twaalfzijdige  
Dobbelsteen



2 zeszijdige  
dobbelstenen



15 Standaard  
UFO's



15 Bots  
UFO's

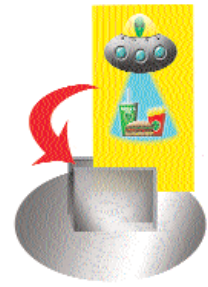


10 Verdoover  
UFO's

40 UFO's



60 Ooggetuigen



20 Plastic  
UFO Standaards

## Doel van het spel

De onvoorwaardelijke liefde van de mensheid kan verworven worden door de speler die de meeste punten heeft gescoord met zijn hamburgerrestaurants en patatkramen aan het einde van het spel.

## Vorbereiding

Elke speler kiest een kleur en legt alle fiches van die kleur voor zich. Het bord wordt op tafel geplaatst. Als met 2 of 3 spelers gespeeld wordt, worden alleen de steden en dorpen die verbonden zijn door rode lijnen in het spel gebruikt.

De 18 stadfiches worden omgedraaid (afbeelding onzichtbaar onderop), geschud en op de steden op het bord geplaatst. Niet gebruikte fiches worden apart gelegd. Vervolgens worden de stadfiches op het bord open gedraaid.

De speler die ooit een UFO heeft gezien is de startspeler. Als niemand een UFO heeft gezien, is dat de speler die als laatste een Fast Food restaurant is geweest.

Beginnend met de startspeler selecteert iedere speler 1 stad waar hij 2 standaard UFO's plaatst. Iedereen plaatst zijn tabelfiche op de stadstabel bij de '0'. De dobbelstenen worden binnen ieders bereik op tafel gelegd.

## Het Spel

UFOs - Fries from Space! wordt in beurten gespeeld. Elke beurt bestaat uit 4 fases. Elke speler speelt alle 4 fases en daarna is de volgende speler aan de beurt:

1. Verplaatsen
2. Botsen
3. Acties
4. Tel steden

Het stadfiche met 1 burger geeft aan dat maar 1 hamburgerrestaurant in deze stad kan worden geopend. Het verzet in deze stad en punten die het waard is aan het einde van het spel is 6.



Hier is het verzet maar een magere 4 en kunnen er 2 restaurants worden geopend.

## 1. Verplaatsen

In deze fase mag de actieve speler zoveel UFO's als hij wil op het bord verplaatsen (steden en dorpen). Verplaatsen is in latere fases niet toegestaan (met de mogelijke uitzondering van een UFO in een botsing).

Zo lang een UFO over dorpen wordt verplaatst met een patatkraam in de eigen kleur of over steden met tenminste 1 restaurant in de eigen kleur, mag de UFO zo ver verplaatst worden als de speler wil.

Een UFO stopt onmiddellijk in vakjes die leeg zijn of alleen patatkramen/restaurants van andere spelers bevatten. De UFO stopt ook als hij een vakje betreedt waar een vijandige UFO staat.

### Infiltreren van andere kramen of restaurants

In plaats van verplaatsen kan een UFO ook een kraam of restaurant van een andere speler infiltreren. De UFO wordt op de kraam/restaurant gezet om aan te geven dat hij probeert deze over te nemen in de actiefase. Dit mag alleen als de UFO al op deze plaats stond voor het begin van de verplaatsfase.

Elk aantal UFO's kan naar 1 vakje verplaatst worden. Als er na deze fase UFO's van verschillende kleuren in 1 vakje staan, zullen ze tegen elkaar botsen om ruimte te maken.

## 2. Botsen

Omdat de buitenaardsen zeer beschaafd zijn, lossen ze conflicten niet op met wapens, maar proberen ze hun tegenstanders kwijt te raken door een krachtige, maar ongevaarlijke, botsing. Dit gebeurt telkens als UFO's van verschillende volken een vakje delen na verplaatsingen. Je kunt een botsing niet vermijden – aan het einde van deze fase mogen er geen vakjes zijn met UFO's van meer dan 1 speler.

### Beide spelers tellen en noemen hun **Botsbonus**

- De aanvallende UFO krijgt +1
- Bots UFO's krijgen +1
- Verdover UFO's krijgen -1
- Andere UFO's op het betwiste vakje of direct aangrenzende vakjes kunnen hulp bieden aan een UFO, zelfs als ze aan een derde volk behoren. Elke helpende UFO geeft +1.

Spelers met UFO's die zouden kunnen helpen beslissen 1 voor 1 of en wie ze helpen, beginnend met de speler links van de actieve speler.

Helpende UFO's brengen altijd een +1 Bots Bonus, onafhankelijk van hun type.

Zodra alle hulp bekend is, rollen beide spelers een **6zijdige dobbelsteen**, tellen de Bots Bonus erbij en vergelijken het resultaat. Is dit gelijk, dan wordt nogmaals gerold.

De speler met het hoogste resultaat wint de botswedstrijd.

Hij mag de verliezende UFO zoveel vakjes als het verschil in resultaat van hun totale dobbelsteenworp verplaatsen, maar altijd minimaal 1.

Als de verliezende speler meer UFO's in hetzelfde vakje had staan, wordt het maximale aantal te verplaatsen vakjes verdeeld tussen die UFO's zoals de winnaar wil. Elke verliezende UFO moet minimaal 1 vakje verplaatst worden, zelfs als het verschil in resultaat minder is als het totaal aantal verliezende UFO's

Een weggebotste UFO mag over lege vakjes of vakjes met vijandige UFO's of restaurants/kramen verplaatst worden, maar mag de verplaatsing niet eindigen op een vakje waar al een UFO van een andere speler staat.

Als alle vakjes binnen die afstand zijn bezet door UFO's van tegenstanders, worden de UFO's verplaatst naar het dichtstbijzijnde lege vakje of vakje dat wordt bezet door UFO's van dezelfde kleur.

**Als de aanvallende UFO de botsing verliest, kan deze verder geen acties meer uitvoeren deze beurt (na verplaatst te zijn door de winnende speler).**

### Verplaatsen

*Verplaats alle, sommige of geen van je UFO's*

Verplaats vrij over je eigen restaurants en kramen. Zodra een UFO een leeg vakje of een vakje van een tegenstander betreedt moet hij stoppen.

of:

sta op een kraam of restaurant van een tegenstander om deze te infiltreren.

Er is geen limiet aan het aantal UFO's dat op 1 vakje mag staan.

### Botsen

(6-zijdige dobbelsteen)

Aanvaller	+1
Bots UFO	+1
Verdover UFO	-1

De winnaar verplaatst de verliezende UFO zoveel vakjes als het verschil in resultaat van hun totale dobbelsteenworp.



De blauwe Bumper UFO probeert de gele standaard UFO uit de stad te botsen. Er zijn geen UFO's op aangrenzende vakjes die kunnen helpen. De dobbelsteenworp van geel levert een 6 op. Een standaard UFO krijgt geen Botsbonus, dus het resultaat blijft 6. Blauw gooit een 5 en krijgt +1, omdat zijn Bumper UFO een +1 Botsbonus waard is en nog eens +1 omdat hij de aanvaller is. Het totaal van 7 is genoeg om de gele UFO 1 vakje weg te verplaatsen.

### Ooggetuigen

In tegenstelling tot het normaal verborgen bestaan, vliegt een weggebotste UFO vrij duidelijk door de lucht en kan dus gezien en herkend worden door mensen. Als een weggebotste UFO over een stadvakje wordt verplaatst (niet degene waar de botsing plaats vond), plaats je 1 Ooggetuige fiche van de kleur van de UFO daar. Dit fiche maakt het moeilijker voor die speler om hier een restaurant te openen of over te nemen (-2) Als er geen Ooggetuige fiches van die kleur meer beschikbaar zijn, mag de winnende speler ze uit een andere stad pakken.

### Ooggetuigen kwijtraken

1. Tijdens de verplaatsfase verwijdert een Verdover UFO alle Ooggetuigen van zijn kleur als hij in of uit een stad wordt verplaatst.
2. Als een speler er in slaagt een restaurant te openen in een stad waar Ooggetuigen in zijn kleur liggen, worden deze onmiddellijk verwijderd.

Verwijderde Ooggetuigen worden weer in de voorraad van de speler gelegd.

### 3. Acties

Elke UFO van de actieve speler kan 1 actie uitvoeren. Mogelijke acties zijn het openen of overnemen van hamburgerrestaurants of patatkramen. Restaurants kunnen alleen in steden worden geopend, kramen alleen in dorpen.

#### Een patatkraam openen

Er kan maar 1 patatkraam in een dorp zijn. Een UFO opent automatisch een kraam van zijn kleur in een leeg dorp. Om dit te doen plaatst de actieve speler 1 van zijn kraamfiches op het dorp waar zijn UFO staat.

#### Een patatkraam overnemen

Als een UFO een patatkraam van een tegenstander is geïnfiltrerd (=geland is op) tijdens zijn verplaatsfase, neemt hij deze automatisch over. De actieve speler vervangt het kraamfiche door 1 van zijn eigen kleur.

Het openen of overnemen van een patatkraam is een vrijwillige actie; de actieve speler kan altijd beslissen dat 1 of meer van zijn UFO's helemaal geen acties uitvoeren.

#### Een hamburgerrestaurant openen

Restaurants openen gaat, in tegenstelling tot kramen, niet automatisch (zie controle worpen, hieronder). Het verzet van mensen in een stad is gelijk aan het getal op het stadfiche. De burgers op het fiche geven aan hoeveel restaurants in de stad geopend kunnen worden. De actieve speler mag alleen 1 restaurant per stad openen in een beurt. Als er meer van zijn UFO's in de stad staan, geeft elke extra UFO +1 op de controle-worp (zie **controle-worp aanpassingen** op de volgende pagina).

#### Een hamburgerrestaurant overnemen

Als de actieve speler nog een nieuw restaurant in de stad kan openen (zie aantal burgers op het stadfiche), mag hij in deze stad geen restaurant overnemen. Het overnemen van restaurants vereist ook een geslaagde controle-worp; daarnaast moet de UFO die het restaurant wil overnemen deze eerst infiltreren in de verplaatsfase.

#### Controle-worpen

Om een restaurant te openen of over te nemen moet men een geslaagde controle-worp maken met een **12-zijdige dobbelsteen** tegen het verzet van de menselijke inwoners van een stad. De worp is geslaagd als het resultaat (inclusief de aanpassingen hierop) gelijk of hoger is dan het verzetnummer.

Een nieuw geopend restaurant wordt aangegeven door een restaurantfiche van de speler op de stad te plaatsen. Bij een succesvolle overname wordt het bestaande restaurantfiche vervangen door 1 van de kleur van de actieve speler.

**Ooggetuigen kwijtraken:**  
Stuur een Verdover UFO  
of  
open hamburgerrestaurants



De rode speler verwijdert alle rode ooggetuigen in een stad door zijn Verdover UFO daar naartoe te verplaatsen. Ooggetuigen van andere kleuren worden niet verwijderd.



De groene speler wil een restaurant openen in een stad met een verzet van 8. De controle-worp is een 10, aangepast met +1 voor elke aangrenzende patatkraam en -2 voor elke ooggetuige in de stad van zijn kleur. Het totaal is dus 8 (10 + 2 - 4), wat dus precies genoeg is! De groene speler mag een restaurant openen en verwijdert ook nog eens de 2 ooggetuigen.

### Controle-worp aanpassingen

- Elke aangrenzen patatkraam geeft +1
- Elk restaurant in de stad van een andere speler geeft -2
- Elke ooggetuige van de actieve speler in de stad geeft -2
- Bots UFO's en Verdoof UFO's geven -1
- Elke andere UFO van de actieve speler in dezelfde stad geeft +1 per UFO (onafhankelijk van type UFO), maar deze kunnen vervolgens geen acties meer uitvoeren.

De actieve speler mag de acties van zijn UFO's in de volgorde uitvoeren die hij kiest. Dit maakt het mogelijk om met 1 UFO in een dorp een patatkraam te openen en daarmee een UFO in een aangrenzende stad te laten profiteren van een +1 op zijn controle-worp.

### 4. Steden tellen

Nadat de actieve speler acties voor al zijn UFO's heeft uitgevoerd telt hij de steden die hij controleert en geeft dit aantal aan op de stadstabel. Een speler controleert een stad als alle restaurants in die stad van zijn kleur zijn. Een niet bezette plaats voor een tweede restaurant heeft daar geen invloed op.

Als de actie van een speler invloed hebben gehad op het aantal steden dat een andere speler controleert, wordt ook het stadfiche van die speler verzet. De stadstabel geeft altijd het juiste aantal gecontroleerde steden per speler aan, aan het einde van elke beurt.

### Aankomst van nieuwe UFO's

Een speler kan een extra UFO krijgen als hij tenminste evenveel steden controleert als dat hij nu aan UFO's heeft. Het krijgen van een nieuwe UFO kost een hele beurt. In deze beurt is verder niets mogelijk –geen verplaatsingen en acties.

Het nieuwe UFO type mag de speler bepalen, zolang hij nog UFO's van dat type op voorraad heeft. De nieuwe UFO kan in elke stad geplaatst worden die gecontroleerd wordt door de actieve speler, als er geen UFO's van tegenstanders in die stad staan.

Het aantal steden onder controle is alleen een vereiste voor het krijgen van UFO's, niet om ze te houden – UFO's worden nooit uit het spel verwijderd, zelfs al verliest een speler controle over een aantal steden.

### Einde van het spel en score

Het spel eindigt gelijk als:

- in elke stad tenminste 1 restaurant aanwezig is (N.v.t. met 3 spelers!)
- een speler 4 steden controleert (3 of 5 spelers) of 5 steden

Elk restaurant is evenveel punten waard als het verzetsnummer van die stad. Elke patatkraam is 1 punt waard. Elke ooggetuige van de kleur van een speler in een stad vermindert de score van die speler met 2 punten.

De speler met de meeste punten wint.

Een gelijkspel wordt beslist in het voordeel van de speler met de meeste UFO's op het bord. Als dit ook gelijk blijft, wint de speler die er het meest buitenaards uitziet.



Groen wil een restaurant in de stad openen, maar beide beschikbare plaatsen zijn al bezet door Rood. In zijn beurt verplaatst Groen een UFO in de stad en in de volgende beurt infiltrereert Groen in 1 van de restaurants en probeert deze over te nemen. De controle-worp levert een 11 op, die wordt aangepast met een +1 voor een aangrenzende groene patatkraam en -2 voor elke groene ooggetuige en elk rood restaurant in de stad. Het totaal is uiteindelijk 4 (11+1-8). Dat is hoger dan het verzet van de stad (3) en groen kan 1 van de restaurants vervangen door 1 van zijn eigen kleur en ook de ooggetuigen mag hij nu weghalen.

### Vereisten voor nieuwe UFO's:

Steden	Totaal aantal UFO's
2	3
3	4
4	5

Gespeelde UFO's worden nooit meer uit het spel genomen.



© 2004  
Argentum Verlag Roman Mathar, Im Klapperhof 33, 50670  
Köln Illustraties en Layout: Axel Scholz <http://pixel-dynamics.de>  
Nederlandse vertaling: <http://www.spel-info.nl>  
Artikelnummer: 0002

Visit us at <http://argentum-verlag.de>

Kaartspellen van Argentum:

