

Zapp'em!



Doel van het spel

In Zapp'em nemen maximaal 4 astronauten het samen op tegen 1 sinistere buitenaardse schurk. Spelers kunnen er ook voor kiezen om de battle royale modus te spelen: ieder voor zich.

Wie de ander uitschakelt, wint! Werk samen of pas een slimme strategie toe. Je weet nooit waar je tegenstander verschijnt, en dat maakt Zapp'em razend spannend!

Einde van het spel

Het spel stopt als de astronauten de schurk hebben verslagen, of als alle Zonekaarten zijn gespeeld. In geval van het laatste, wint de schurk.

Battle Royale speelmodus



Zapp'em kan ook in een Battle Royal modus worden gespeeld. Hierbij is het iedere speler voor zich. De special skills van de karakters zijn niet van toepassing in Battle Royale speelmodus.

In battle royale modus wint de speler met de meeste Health aan het eind.






Spelcomponenten

- 72 Zonekaarten
- 20 Healthkaarten (4 per speler)
- 18 Voorwerpkaarten

Spelopzet

Bepaal wie de schurk en astronauten spelen. De schurk krijgt de zwarte Healthkaarten. De astronauten nemen elk 1 kleur Healthkaarten.

Pak per speler het aantal Healthkaarten volgens de tabel hieronder. Leg ze in een open stapel voor je neer, in nummer oplopend (nr. 1 onderaan). Zo kan iedereen zien hoeveel Health alle spelers hebben.

Health per speler	Astro's	Schurk
 3 spelers vs 1	3	4 + 2 x 
	2	4 + 2 x 
	2	4 + 4 x 
 Battle Royale (ieder voor zich)	4	4

Sorteer de 18 Voorwerpkaarten en leg deze in afzonderlijke stapels open op tafel.

Schud de 72 Zonekaarten en geef alle spelers er 5. Leg de resterende Zonekaarten in een gesloten stapel op tafel.

Gameplay

Iedere spelronde spelen eerst de astronauten, en daarna de schurk.

Een spelersbeurt (astronaut of schurk) bestaat uit de volgende fasen:

1. VERPLAATSEN (ZONEKAART SPELEN)
2. ACTIE UITVOEREN
3. HANDKAARTEN AANVULLEN

Bij Battle Royale is iedereen gelijk. Kies een startspeler en roteer met de klok mee.

1. VERPLAATSSEN (ZONEKAART SPELEN)

De astronauten beginnen het spel. Je kunt niet meteen zappen. Iedere spelronde moeten spelers zich eerst verplaatsen naar een nieuwe zone (A1 tot en met H9). Verplaatsen doe je door een Zonekaart uit je hand open boven je Healthkaarten te leggen. Vervolgens bepalen de astronauten de volgorde waarin zij hun actie uitvoeren.

2. ACTIE UITVOEREN

Iedere speler mag slechts 1 van de volgende 3 acties uitvoeren tijdens zijn/haar beurt:

- A. ZAPP'EM!: kies een roze omljnd veld op je Zonekaart. De speler die zich in dit veld bevindt wordt gezappt en verliest 1 health.
- B. VOORWERPKAART PAKKEN: pak de Voorwerpkaart dat rechtsboven op je Zonekaart is afgebeeld. Leg deze open naast je Healthkaart. Pak altijd de Voorwerpkaart met de locatiecode die correspondeert met de locatiecode rechtsboven in je gespeelde Zonekaart.
- C. VOORWERPKAART SPELEN: speel 1 Voorwerpkaart. Leg deze daarna terug bij de andere Voorwerpkaarten op tafel.

3. HAND AANVULLEN

Na het uitvoeren van een actie vul je je hand aan tot 5 Zonekaarten. Als de trekstapel op is, worden alle Zonekaarten in de hand nog uitgespeeld.

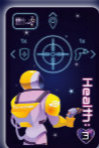
ZONEKAART SPELEN - SCHURK

Na de astronauten, speelt de schurk zoveel beurten als er actieve astronauten zijn (voorbeeld: 3 tegenstanders = 3 beurten. Als er één wordt verslagen, zijn het 2 beurten). Elke beurt volgt dezelfde procedure: (1) VERPLAATSSEN, (2) ACTIE UITVOEREN, (3) HANDKAARTEN AANVULLEN.

Plaatsing kaarten per speler

Zodra je een **Zonekaart** speelt, leg je deze boven je **Healthkaarten**. Wanneer je een **Verdedigingskaart** pakt, leg je deze links van je Healthkaarten.

Aanvalskarten leg je rechts van je Healthkaarten.



Health kaarten

Zodra je wordt gezappt, leg je je bovenste Healthkaart af. Wanneer je geen Healthkaarten meer hebt, ben je uit het spel. Je behoudt je voorwerpen. Als je nog een HEART kan spelen (je hebt deze nog of krijgt hem van de Commander), pak je Health kaart 1 en kom je weer in het spel.

Zonekaarten



Locatie  van zone A1 tot H9.

Bereikbare Voorwerpkaart

Blauw veld: jouw locatie

Roze veld: locaties waar je anderen kan zappen (ZAPPEM!) of een voorwerp kan pakken (VOORWERPkaart PAKKEN)

Wit omlind: ter informatie

Villain

Skill: Pure slechtheid



Je kunt ten alle tijde 4 Voorwerp-kaarten dragen. Tevens kun je een voorwerp pakken (indien mogelijk) en direct gebruiken (pak & speel), zelfs als je inventaris vol is. **Let op: je mag dezelfde astronaut niet 2 keer raken in dezelfde beurt**

Commander Skill: Verdeler



Eénmaal tijdens je beurt kun je 1 voorwerp van een andere astronaut pakken en het in de inventaris van een andere astronaut plaatsen (inclusief dat van jezelf).

Gunner

Skill: 2 aanvalskaarten



Je mag twee speciale Blasters dragen (Aanvalskaarten) in plaats van 1 aanvals- en 1 verdedigingskaart.

Medic

Skill: 2 verdedigkaarten



Je mag twee Verdedigingskaarten dragen (Schilden, Harten en Nightvision) in plaats van 1 aanvals- en 1 verdedigingskaart.

Redshirt

Skill: Pak & speel



Tijdens je beurt kun je een voorwerp pakken (indien mogelijk) en direct gebruiken, zelfs als je inventaris vol is. Je kunt niet meer dan 1 aanvals- en 1 verdedigingskaart dragen.

Voorwerpkaarten

Toont de gespeelde Zonekaart een voorwerp in 1 van de blauwe of roze omliggende velden, dan mag de speler dit voorwerp pakken mits de Voorwerpkaart met het corresponderende locatie nog op tafel beschikbaar is. Voorwerpen op de Zonekaart in een wit omliggend veld zijn niet bereikbaar.

Aanvalskarten



POWER BLASTER



Speel deze kaart om in 1 richting tot 2 coördinaten ver te zappen (niet diagonaal). Iedere speler in de baan van het schot wordt geraakt.

PROTON BLASTER



Speel deze kaart om in 1 richting tot 2 coördinaten diagonaal te zappen. Iedere speler in de baan van het schot wordt geraakt.

EMP BLASTER



Electro-Magnetische Pulse. Iedereen in de gekleurde vlakken verliest 1 health, behalve jijzelf.

Verdedigingskarten



HEART



Extra Health: leg een beschikbare Healthkaart met het volgende nummer boven op je stapel Healthkaarten (tot aan nummer 4).

SHIELD



Zapp tegenhouden. Deze kaart mag je spelen zodra een speler je zappt. De Shield-kaart is de enige kaart die je buiten je eigen beurt speelt

NIGHT VISION



Je mag bij 1 tegenstander alle Zonekaarten bekijken en één kaart wisselen met een Zonekaart van jezelf