



door - deze vertaling wordt u aangeboden -



SCREAM MACHINE
Joseph Huber
Jolly Roger Games, 2003

voor 3 – 6 spelers vanaf 7 jaar
± 45 minuten

Inleiding

De beste maatstaf voor de populariteit van een pretpark is het aantal bezoekers dat langs de draaihekken passeert. Maar zoveel klanten, zoveel smaken en geen enkele attractie is goed genoeg voor iederéén. In Scream Machine is het je taak om de meeste bezoekers naar je park te lokken door zowel de lokale als de nationale markt

te bespelen. Om dit te verwezenlijken, zal je een gediversifieerd aanbod van attracties moeten bouwen, steeds zoekend naar die ene perfecte combinatie die je de meeste bezoekers oplevert. Veel plezier – en zorg ervoor dat je bezoekers net zo'n pret beleven!

Spelmateriaal

- 32 bezoekerskaarten (telkens 4 van 8 bezoekerstypes)

Achtbaanfanaat (Roller Coaster Lover)
Waterrat (Water Ride Lover)
Kids (Kiddie Rider)
Smulpaap (Gourmand)
Gezinnen (Family Rider)
Thrillzoeker (Thrill Seeker)
Nostalgicus (Nostalgia Seeker)
Klaploper (Cheapskate)

- 84 attractiekaarten (telkens 4 van 21 verschillende types)

Achtbanen

5 sterren: The Scream Machine
3 sterren: Cyclone
1 ster: Rolling Breeze

Waterattracties

5 sterren: The Tsunami
3 sterren: Rocky Canyon Water Ride
1 ster: Log River

Kinderattracties

5 sterren: Barfo's Sit and Spin
3 sterren: Kermie's 3D Circus Experience
1 ster: Dingo Dog Driving Time

Horecapunten

5 sterren: Chez Paul
3 sterren: Troff und Slopp Bavarian Buffet
1 ster: Joe's Weiner Rolls

Gezinsattracties

5 sterren: Ferris Wheel
3 sterren: Bumper Cars
1 ster: Merry-Go-Round

Thrillattracties

5 sterren: Gravity Ball 360
3 sterren: Aldrin's Turbo Bungee
1 ster: Captain Branham's Mystery Pirate Ride

Nostalgische attracties

5 sterren: The Whip
3 sterren: Tumble Bugs
1 ster: Tunnel of Love

- 1 startspelerkaart
- 3 overzichtskaarten
- 1 scorebord
- 6 pionnen voor het scorebord

Doel van het spel

Wie in de loop van het spel de meeste bezoekers naar zijn pretpark weet te lokken, wint het spel.

Vorbereidingen

- De bezoekerskaarten worden geschud en als blinde stapel voorlopig opzij gelegd.
- De attractiekaarten worden geschud en elke speler krijgt er hier vijf van. Deze kaarten stellen de "intern ontwikkelde" attracties voor en zijn dus alleen beschikbaar voor de speler die ze bezit. De overige attractiekaarten worden als blinde stapel klaar gelegd.
- Het scorebord dient om aan te geven hoeveel bezoekers elk park bezocht hebben en wordt in het midden van de tafel gelegd. Elke speler kiest een pion en plaatst deze vóór het cijfer "1" op het scorebord.
- De overzichtskaarten worden binnen handbereik gelegd zodanig dat alle spelers deze gemakkelijk kunnen lezen.

- De spelers beslissen wie in de eerste ronde mag beginnen. Deze speler krijgt de start-

spelerkaart.

Opening van de parken

Voor het eigenlijke spel begint, mag iedere speler 4 actiepunten besteden om op basis van de kaarten in zijn hand, de eerste attracties van zijn park te bouwen. Alle spelers kiezen tegelijkertijd welke kaart(en) zij willen gebruiken als basis voor hun park en leggen deze blind (met de afbeelding naar beneden) voor zich neer. De gekozen kaarten worden gelijktijdig omgedraaid. Elke speler die slechts 3 actiepunten besteedde voor de bouw van zijn park, gebruikt het resterende actiepunt om te adverteren, hetgeen meteen een eerste klant oplevert. De pionnen van deze spelers gaan één veld vooruit op het scorebord.

Op dezelfde manier worden alle bijkomende bezoekers voor elk van de parken in de loop van het spel “genoteerd”.

Belangrijk:

De bouw van een vijfsterrenattractie kost 3 actiepunten. De bouw van een driesterrenattractie kost 2 actiepunten. De bouw van een éénsterattractie kost slechts 1 actiepunt.

Dit blijft zo voor de verdere duur van het spel.

Begin van een spelronde

Voor het begin van de eerste spelronde worden zeven attractiekaarten van de stapel getrokken en open (met de afbeelding naar boven) naast elkaar gelegd. Deze kaarten stellen het aanbod van de “externe” attractiebouwers voor.

Voor het begin van elke spelronde worden bovendien bezoekerskaarten van de stapel getrokken en open gelegd. Eerst worden vijf “nationale” bezoekers naast elkaar gelegd, parallel met de zeven open liggende attractiekaarten. Vervolgens worden tussen elke twee spelers twee “lokale”

bezoekers gelegd; links én rechts van elke speler komt dus zo'n stel lokale bezoekers te liggen. Eén van deze kaarten wordt telkens open gedraaid, de andere blijft blind liggen. Indien er nog bezoekerskaarten van een vorige ronde liggen, worden de nieuwe bezoekers hier gewoon bijgelegd.

Voorbeeld: als een lokale waterrat-bezoeker in de vorige ronde niet aan een park werd toegewezen als gevolg van een gelijke stand, dan blijft deze kaart gewoon liggen en worden hier een nieuwe open liggende en blinde kaart bijgelegd.

Verloop van een spelronde

Tijdens een spelronde komt elke speler één keer aan de beurt en mag 4 actiepunten besteden. De speler met de startspelerkaart is als eerste aan de beurt. Daarna gaat de beurt in uurwijzerzin verder.

De meeste actiepunten zullen besteed worden aan het bouwen van attracties: dat kunnen zowel “interne” (eigen handkaarten) als “externe” (openliggende kaarten) ontwikkelingen zijn. Het aantal actiepunten dat een attractie kost, is afhankelijk van het aantal sterren dat die attractie waard is (zie hierboven). Pas aan het einde van de beurt van een speler wordt het attractieaanbod van de externe bouwers opnieuw tot zeven aangevuld. Als de stapel attractiekaarten in de loop van het spel zou opraken, worden de kaarten van de aflegstapel geschud en als nieuwe voorraad gebruikt.

Daarnaast beschikt iedere speler over vijf bijkomende opties. Elk van deze mogelijkheden kost

één actiepunt en mag in eenzelfde beurt van een speler slechts éénmaal gebruikt worden. Deze opties zijn:

1. Reclamecampagne

Door één actiepunt aan reclame te besteden, wordt één bezoeker aangetrokken. Deze wordt onmiddellijk aan de score van de speler toegevoegd.

2. Marktonderzoek naar lokale voorkeuren

Door één actiepunt te besteden aan marktonderzoek mag de speler beide blind liggende lokale klanten, links én rechts van hem, bekijken.

3. Ontwikkeling van een nieuwe attractie

In ruil voor één actiepunt mag de speler de bovenste attractiekaart van de blinde stapel nemen en aan zijn handkaarten toevoegen.

4. Een bestaande attractie afbreken

Eén bestaande attractie in het eigen park mag in ruil voor één actiepunt afgebroken worden. De kaart in kwestie wordt op de aflegstapel gelegd.

5. Nieuwe ontwerpen vragen

Eén actiepunt wordt gebruikt om twee van de

openliggende attractiekaarten uit het aanbod van de externe attractiebouwers op de afleg-stapel te leggen en deze te vervangen door de twee bovenste attractiekaarten van de blinde stapel.

Een speler is niet verplicht om alle vier zijn actiepunten te besteden. Niet gebruikte actiepunten kunnen echter niet opgespaard worden voor later.

Einde van een spelronde

Nadat alle spelers een keer aan de beurt waren, beslissen de bezoekers naar welke parken zij zullen gaan. De nationale bezoekers bezoeken het park met de meeste sterren in de categorie van hun favoriete attractie. Dus niet het aantal kaarten is belangrijk, maar wel het aantal sterren dat een park in die bepaalde categorie bezit.

Voorbeeld: Er zijn twee nationale thrillzoekers. Anne bezit een Captian Branham's Mystery Pirate Ride (1 ster) en een Aldrin's Turbo Bungee (3 sterren). Carl heeft geen thrillattracties. Herman heeft een Aldrins Turbo Bungee (3 sterren) en Marc heeft een Gravity Ball 360 (5 sterren). Marc wint beide nationale thrillzoekers. Als Anne nu twee Pirate Rides gehad zou hebben, zou ook zij in totaal 5 sterren hebben en was er een gelijke stand. In dat geval zouden beide nationale thrillzoekers blijven liggen voor de volgende ronde.

De lokale bezoekers werken op precies dezelfde manier als nationale bezoekers maar kiezen enkele uit de twee parken waarnaast ze liggen

(dus het park links en het park rechts van deze kaarten).

Elke gewonnen bezoeker levert één punt op het scorebord op voor de speler wiens park de bezoeker heeft aangetrokken.

Klaplopers (dit zijn de bezoekers met het dollar-teken) worden op een andere manier gewaardeerd. Zij houden enkel rekening met de inkomprijs van een park en bezoeken het park dat de laagste entree vraagt. De inkomprijs van een park komt overeen met het totaal aantal sterren van alle attracties van een speler. Kortom: de speler die het park met de minste sterren heeft, trekt de prijsbewuste bezoeker aan.

Nadat alle bezoekerskaarten toegewezen werden, worden deze opnieuw door de blinde stapel geschud en worden weer nieuwe bezoekers uitgelegd voor de volgende ronde. De startspelerkaart wordt aan de volgende speler gegeven en een nieuwe ronde begint.

Einde van het spel

Het spel eindigt na een bepaald aantal rondes:

- bij 4 spelers worden 4 rondes gespeeld,
- bij 5 spelers worden 5 rondes gespeeld,
- bij 3 of 6 spelers zijn dat 6 rondes

De winnaar is die speler die gedurende het hele spel de meeste bezoekers aantrok en wiens pion dus het verst vooruit ligt op het scorebord. In geval van een gelijke stand, wint de speler die in zijn park de meeste verschillende attractietypes heeft gebouwd.

Variant voor 2 spelers

Het spel voor twee spelers verloopt zoals hierboven beschreven, maar met inachtneming van volgende wijzigingen:

- Voor het spel begint, worden alle klaplopers uit het spel genomen.
- Lokale bezoekers worden nu niet tussen de spelers gelegd, maar er liggen twee lokale bezoekers (één open, één blind) links en rechts van elke speler. (Er worden in elke ronde dus 8 lokale bezoekers uitgelegd, 4 naast elke speler)
- Aangezien er geen klaplopers aan te trekken

zijn, heeft het weinig zin om nog bestaande attracties af te breken.

- Lokale bezoekers worden nu toegewezen aan de speler bij wie ze liggen als de speler in die categorie evenveel of meer sterren bezit dan het huidige rondenummer. In de eerste ronde is dus één ster in die categorie nodig om de bezoeker aan te trekken, in de tweede ronde zijn dat al twee sterren, enz.
- Het spel eindigt na 6 rondes. De speler met de meeste bezoekers wint het spel.