

Five Fingered severance / De Ontslagvergoeding

Een spel voor 2 tot 6 bedrijfslakeien

Vandaag is je laatste dag op het werk.

Het bedrijf heeft besloten de boel te sluiten en iedereen krijgt de zak. Je kan de rest van de dag doorbrengen met die miserabele, belabberde klanten te bedienen die hulp komen vragen of je kan doen waar je altijd al van droomde te doen – hen vertellen waar ze naartoe kunnen lopen en zelf een fijne tijd beleven. En je weet ook wat het gaat worden ...

Five fingered severance / De ontslagvergoeding

Doel van het spel

relax, wandel even rond, just chill en onthou : je wordt vandaag ontslagen, wat er ook gebeurt. Indien je er in slaagt je dag te laten eindigen met een grandioos verhaal dat je nog jaaaaren op feestjes kan vertellen, dan is dit de beste dag geweest van de dagen dat je hier werkte. Ooit!!!

Overzicht

In de ontslagvergoeding trachten de spelers zo veel mogelijk punten te scoren alvorens hun shift erop zit of voor ze moe worden. Hun shift eindigt als het spel zonder werkfiches komt te zitten. Een speler wordt ontslagen als hij 30 gloeiende nota's heeft gekregen. De winnaar is de speler met het hoogst gecombineerde puntentotaal nadat de shift gedaan is of wanneer iedereen ontslagen is.

Er zijn 4 manieren om punten te scoren. Een speler kan **goederen stelen** die op het einde van het spel punten waard zijn. Opdat deze goederen zouden meetellen, moeten de spelers deze goederen in hun kastje verbergen alvorens ze echt als punten meetellen. Gepakt worden met gestolen goederen geeft je uiteraard een gloeiende nota.

Je kan ook **klanten beledigen** voor punten wanneer ze in de winkel komen. Dit maakt echter dat de klanten de winkel verlaten waarvoor de speler dan weer een gloeiende nota krijgt.

Een derde mogelijke manier is er even **vanonder muizen**. Dit zijn bijzondere daden van vandalisme die willekeurig in de winkel opduiken tijdens het spel.

Op het einde van het spel krijgen de spelers de helft van hun gloeiende nota's omgezet in punten. De spelers zullen elk voor zich moeten uitmaken of deze punten de moeite waard zijn om de gehele tijd voor aap te staan.

Tijdens het spel loopt de baas in de winkel rond en poogt hij de spelers op heterdaad te betrappen. Wees dus voorzichtig. Aan de andere kant hebben deze karakters ook speciale vaardigheden om hen te helpen punten te verdienen en gloeiende nota's te vermijden. De spelers hebben ook een hand met complotkaarten welke hen extra acties geven.

Spelonderdelen

Je spel zou moeten bevatten :

- ♣ regelboekje
- ♣ 117 kaarten

- ♣ 48 complotkaarten
- ♣ 6 karakterkaarten
- ♣ 73 werkfiches waaronder
 - ♣ 13 klantenfiches
 - ♣ 23 opdrachtiches
 - ♣ 12” muis er vanonder” fiches
 - ♣ 6 ultieme “muis er vanonder” fiches
 - ♣ 19 gebeurtenisfiches
- ♣ 46 goederenschijfjes
- ♣ 30” muis er vanonder” schijfjes
- ♣ 6 gloeiende nota schijfjes
- ♣ 1 rechtopstaande baas figuurtje
- ♣ 6 rechtopstaande spelfiguren
- ♣ spelbord

Disclaimer : de karakter en de baas worden beschreven als rechtopstaande figuren omdat ze nu eenmaal rechtop op het bord staan terwijl je speelt. Hun morele eigenschappen laten echter te wensen over.

Dat ziet er niet uit als werken ...

Yep, niet alle werkfiches zijn eigenlijk werk. Sommigen zelfs helemaal niet. Maar er vanonder muizen is soms moeilijk, dus hebben we alles op een hoop gegooid. En daarbij, zolang je het tijdens je werktijd doet, wordt je er bovendien voor betaald. Bij ons telt dat als werk. Ben je het er niet mee eens? Ga het dan maar aan de baas vertellen ...

Spelopstelling

Leg het bord in het midden van de speeltafel. Zoek het bureel en zet de baas daar neer. Leg de goederenschijfjes vervolgens per locatie, schudt elke stapel door elkaar en leg hem op de overeenkomstige cirkel . Schudt de werkfiches door elkaar en leg ze gesloten op de koeler (ongeveer in het midden van het bord). **Draai 6 werkfiches open** en wikkel ze af alvorens het spel begint. Hou geen rekening met gebeurtenisfiches. Als de opstelling klaar is, schudt ze dan terug tussen de werkfiches. Je kan nu zien waar je deze werkfiches moet leggen in de “getrokken werkfiches” op het volgende blad.

Schudt de 6 karakterkaarten en leg ze gesloten neer. Kies een startspeler. De startspeler trekt de bovenste kaart en zet het overeenkomstige figuurtje op een leeg vak op het bord. Dan, in klokwijzerzin, doet elke speler hetzelfde. Verwijder de overgebleven karakterkaarten en figuren. Je hebt ze in dit spel niet meer nodig.

Schudt de complotkaarten en geef elke speler 5 kaarten. Indien Wendy meespeelt, krijgt zij 8 kaarten, waarna ze, na ze te bekijken, er dadelijk terug aflegt tot ze 5 kaarten over heeft. Leg de overige complotkaarten gesloten naast het bord.

Het Spel

De startspeler begint het spel. Het spel gaat verder in klokwijzerzin tot de werkfiches uitgeput zijn of er maar 1 speler meer overblijft die moet ontslagen worden.

Je kan tijdens je beurt 2 acties uitvoeren. Je kan zoveel complotkaarten uitspelen als je wil, voor, tussen of na je acties. Speler gooien ook voor verdenkingen en verzamelen gloeiende nota's wanneer noodzakelijk, soms zelfs gedurende de beurt van een andere speler.

Gooien voor verdenking

De baas kan dan een kramakkelige oude man zijn, hij is niet gek. Indien je iets gestolen hebt of er van onder muist en de baas stopt op hetzelfde vakje als jij, dan moet je voor een verdenking gooien. Indien je niet slaagt, krijg je een gloeiende nota.

Gloeiende nota's krijgen

Indien je teveel ronddraait dan ben je gedoemd om gepakt te worden. Indien je gepakt wordt, dan tel je de gloeiende nota's op op het gloeiende nota spoor van je karakter. Als je 30 gloeiende nota's gekregen hebt, wordt je ontslagen.

Ontslagen

Als je ontslagen bent verdwijnt je figuurtje van het spelbord. Leg al je complotkaarten af en draag alle spul dat je bij je had naar het kantoor. Hou de zaken die je reeds verborgen had alsook de andere punten die je reeds gescoord hebt en wacht geduldig op het einde van het spel. Zo lang zal het niet meer duren.

Beurt

Elke beurt bestaat uit verschillende stappen die hieronder worden uitgelegd.

Trek een werkfiche

Bij het begin van je beurt moet je 1 werkfiche trekken en ze aan het bord toevoegen. Indien deze werkfiche een klant is, dan mag je kiezen waar je hem neerlegt, gebaseerd op welke icoontjes op de kaart van de klant staan. Als het een gebeurtenisfiche is, dan heeft het één van de volgende effecten op het spel:

Heat up : Alle spelers ontvangen het aantal aangegeven gloeiende nota's.

De baas beweegt : De baas moet iets uitzoeken in het aangegeven deel van de winkel. Breng hem er heen.

Pauze : De baas gaat naar het kantoor. Hij kan het kantoor pas opnieuw verlaten bij het begin van de beurt van de volgende speler.

Slechte Nachos : De baas gaat naar het toilet. (Iedereen die zich hier bevindt wordt naar de fontein verplaatst). De baas kan niet meer bewegen tot het begin van de beurt van de volgende speler.

Rush : Trek 6 bijkomende werkfiches. De speler wikkelt ze af in de beurtvolgorde waarin hij ze getrokken heeft.

Als pauze of slechte nachos getrokken wordt terwijl de andere er ook ligt, dan heeft de tweede gebeurtenis geen invloed meer.

Voer 2 acties uit.

Nadat hij een werkfiche getrokken heeft voer je twee van de volgende mogelijke acties uit. Je kan complotkaarten spelen voor, tijdens en na het uitvoeren van deze acties. (zie complotkaarten spelen)

Acties

Bewegen

Plaats je figuurtje op een willekeurig vakje op het bord.

Als je moet gaan...

Het toilet kan maar door 1 spelstuk (klant, spelersfiguur of baas) tegelijkertijd bezet worden. De speler kan zijn spelfiguur niet naar het toilet laten gaan terwijl de baas daar is omwille van slechte nachos. Als een spelfiguur het toilet binnenkomt, dan wordt de spelfiguur die zich daar bevindt naar de fontein verplaatst. De akelige waarheid is dat niemand iets met jou te maken wil hebben, en zeker niet op een vuil smerig toilet van een winkel. Leer ermee leven!!

Stelen

Neem de bovenste goederenfiche van de stapel op het spelbord waar je karakterfiguur zich bevindt. Leg ze open naast je karakterkaart.

Uitzondering : zie Lucy's karakterkaart.

Als de baas of een andere klant op dit vak staat, kan je niet stelen. Als er geen goederen meer zijn in dit vak, kan je niet stelen. Ja, het is hard jezelf te spelen, niet?

De eerste keer dat de spelers erin slagen een vak leeg te spelen met goederen krijgen alle spelers 1 gloeiende nota. Het tweede vak levert 2 gloeiende nota's op, het derde vak drie en zo verder.

Wegsteken

Je kan deze actie alleen spelen als je in de voorraadkamer bent. Als je hier bent kan je een willekeurige goederenfiche naast je karakterkaart omdraaien. Als het spel eindigt tellen alle weggestoken goederen voor punten. Je kan het goed niet wegsteken als de baas of een klant in de voorraadkamer is. Dat zou van het goede teveel zijn.

Er van onder muizen

Om er van onder te muizen moet je eerst op een vak staan met een gebeurtenisfiche die dit toelaat. Dit is de enige actie die je kan verlengen van de ene beurt naar de andere. Hoe meer beurten je er van onder muist, hoe meer punten dat waard zijn. Hoe mee beurten je er van onder muist, hoe een groter doelwit je wordt.

Telkens je de muis er van onder actie kiest, kan je er voor opteren om deze te verlengen dan wel te beëindigen.

Een muis er van onder verlengen

Als je ervoor opteert er verder er van onder te muizen, leg dan een "muis er van onder schijf" op het vakje waar je karakter zich bevindt. Dit doe je ook als je de eerste keer er van onder muist. Je mag er van onder muizen tot je 5 schijfjes op je vak liggen hebt. Je mag ook vroeger stoppen, als je dat zou wensen maar de muis er van onder actie moet doorlopend zijn; je kan er niet van onder muizen, weggaan en dan terugkomen. Geen er van onder muizen actie uitvoeren zal je dwingen om de schijfjes die er reeds lagen, opnieuw weg te leggen, maar de muis er van onder fiche blijft wel

liggen.

Een muis er van onder actie afronden

Eenmaal je één of meer (tot een totaal van 5) schijfjes op de muis er van onder fiche liggen hebt, kan je deze actie afronden. Deze actie afronden levert je punten op. Als de muis er van onder fiche x1 vermeldt, dan leg je de schijfjes bij je stapel weggeborgten goederen. Als de muis er van onder fiche x2 vermeldt, verdubbel dan de schijfjes en leg ze bij je weggeborgten goederen. Bijkomend krijgen alle spelers gloeiende nota's ter waarde van de helft van je gescoorde punten (naar boven afgerond).

Voorbeeld : Roger rond de actie af en kan 3 schijfjes aan zijn weggeborgten goederen toevoegen. Dan krijgt elke speler 2 gloeiende nota's

Je kan geen muis er van onder actie verderzetten of afronden als de baas op hetzelfde vak staat dan jij. Je kan de actie muis er van onder niet verder zetten als er een klant aanwezig is, hoewel je ze wel mag afronden. Als de baas op jouw vak komt terwijl je er aan het van onder muizen was en je kan de baas niet *dadelijk* met een kaart van het vak wegstrijken, moet je deze actie afbreken. Een klant op je vak laat je wel toe deze actie de volgende beurt af te ronden.

Er van onder muizen is plezant, maar je kan een andere speler niet “helpen” er van onder te muizen. Eenmaal iemand van de muis er van onder fiche gebruik maakt, kan je niet dezelfde fiche gebruiken tenzij je een manier vindt om zijn actie te onderbreken

Wie zijn gat verbrandt, moet op de blaren zitten.

Er zijn 7 zieke acties die zo laag, zo choquerend en schandalig zijn dat je er nooit mee wegkomt.

Deze fiches dragen het woord “final” (verwonderlijk, hé?!).

Als je één van deze ultieme acties start, dan leg je een muis er van onder schijf en je speelfiguur op de muis er van onder fiche. Als je de volgende ronde haalt zonder door de baas betrapt te worden, neem dan 6 muis er van onder schijven en je wordt *dadelijk* ontslagen. Als je betrapt wordt terwijl je een deze verachtelijke acties doet, dan wordt je *dadelijk* ontslagen. In beide gevallen verwijder je de ultieme muis er van onder fiche van het bord. Indien je een kaart gebruikt om van deze fiche weg te verplaatsen, dan leg je zoals gebruikelijk, deze kaart weg.

In tegenstelling tot de gewone muis er van onder acties, krijgt niemand anders enige gloeiende nota's wanneer deze acties worden uitgevoerd.

Acties (vervolg)

Werken

Leg een groene opdracht fiche weg van je vakje. Verminder je gloeiende nota's met 1 stuk, 2 indien de baas op je vak staat.

Uitzondering : zie bij de karakterkaart van Zack.

Complotteren

Leg gelijk welke complotkaarten die je niet wil weg en trek opnieuw tot je 5 kaarten hebt. Als er nog minder dan 5 complotkaarten in de stapel zijn, schudt dan de afgelegde kaarten en vorm een nieuwe stapel.

Uitzondering : zie bij de karakterkaart van Wendy.

Roepen

Verplaats de baas naar jouw vak.

Tateren

Verplaats de baas naar een ander vak. Je kan enkel tateren als de baas op jouw vak staat.

Help

Verminder jouw gloeiende nota's met de rode heat rating van de klant, en leg vervolgens de klantenfiche weg. Je kan enkel een klant helpen als je in hetzelfde vak staat.

Beledig

Verhoog je gloeiende nota's met de rode heat rating van de klant., Leg vervolgens de klantenfiche gesloten naast je karakterkaart. Op het einde van het spel is elke klant die je beledigde gelijk aan het in het zwart aangeduide aantal punten. Je kan enkel een klant beledigen als je op hetzelfde vak staat. Je kan deze actie niet uitvoeren als de baas ook op dit vak staat.

Uitzondering : zie de karakterkaart van Lock.

Onthou : je kan niet stelen, verbergen of er van onder muizen op een vak waar de baas of een klant staat. Je kan een klant ook niet beledigen als de baas op dit vak staat.

Complotkaarten spelen.

Je kan zoveel complotkaarten spelen als je wil voor, tijdens of na je acties tijdens je beurt. Complotkaarten spelen is geen actie – het is iets wat je gewoon doet, zoals ademen of op de ketchup fles kloppen. Soms zal een complotkaart je toelaten om meer te doen – dat is dan een bonus. Zwijg en lach.

Er zijn 2 complotkaarten die je kan spelen terwijl je niet aan de beurt bent. : Sneak (schuifelen) en Receipt (kassabon) Deze halen de plannen van de andere spelers door elkaar, Kijk smalend als je deze speelt.

De baas bewegen

Tijdens je beurt mag de baas maar eenmaal bewegen door een werkfiche,complotkaart of actie.

Verdenking

Als je een goed gestolen hebt, maar het nog niet weggeborgen, of er van onder gemuisd bent en de baas komt op jouw vak staan – ongeacht waarom, wanneer en hoe – dan moet je gooien voor verdenking. Voor dezelfde reden moet je ook gooien als je een goed gestolen hebt (en opnieuw nog niet weggestoken) of je er van onder muist en je beëindigt je beurt op hetzelfde vak als de baas. Je moet je hoofd dan ook eens laten nakijken.

Om te zien wat er vervolgens gebeurt zal je je verdenkingsnummer moeten berekenen

+1 voor elk goed, +2 indien het een gevaarlijk (rood) goed is

+ het aangegeven getal op elke muis er van onder fiche die je uitvoert

+1 voor elke niet uitgevoerde opdracht

= uw verdenkingsnummer

Tel al deze getallen bij elkaar, en gooi dan de dobbelsteen. Als je hoger gooit dan dit getal heb je de kogel ontweken en is alles OK. Als je lager of gelijk aan het getal gooit, dan wordt je betrapt.

Uitzondering : zie de karakterkaart van Victoria

betrapt worden op stelen

Als je betrapt wordt op het stelen van goederen, verwijder dan alle nog openliggende goederenfiches. Verhoog je gloeiende nota's met 1 voor elke weggelegde goederenfiche en +2 voor elk gevaarlijk (rood) goed. Elk goed dat de baas heeft afgenomen wordt naar het kantoor gebracht en opnieuw tussen de gesloten stapel geschud.

Betrapt worden op er van onder muizen

Indien je betrapt wordt op er van onder muizen, verhoog dan je gloeiende nota's met het aantal muis er van onder schijfjes, maar behoud deze schijfjes als een troostprijs. Neem de muis er van onder fiche van het bord.

Als je betrapt wordt tijdens een ultieme muis er van onder, wordt je automatisch ontslagen. Schuif je gloeiende nota's naar 30. Neem de ultieme muis er van onder fiche van het bord.

Uitzondering : zie de karakterkaart van Victoria

Verdenking en het toilet

Je zal nooit voor verdenking moeten gooien als je op het toilet zit. Zoek de regels op voor de actie bewegen, als je het niet gelooft, jij pervert.

Het einde en winnen

Het spel stopt dadelijk als alle werkfiches op zijn of als alle speler op één na zijn ontslagen. Er zijn geen extra beurten meer of andere troostprijzen ; het spel is gewoon gedaan.

Nadat het spel is afgelopen, tel dan al de punten op van de goederen die je hebt weggestoken – yup, goederen die nog open liggen tellen niet mee - Tel hier ook al de punten bij voor de klanten die je beledigde, al je muis er vanonder schijfjes (1 punt per schijfje) en de helft van de ruimte nodig om tot 30 te geraken op het gloeiende nota's spoor, naar beneden afgerond.

De speler met de hoogste score wint.

Voorbeeldspel

In dit spel lopen Roger en Lucy rond in de winkel. Roger heeft 6 gloeiende nota's en staat momenteel bij de koeltoog. Lucy heeft 8 gloeiende nota's en staat in hoek 2. Lucy heeft de muis er van onder fiche “gebruik je GSM” op haar vakje. Elke niet afgewerkte taak in jouw vak verhoogt je verdenking met 1.

Rogers beurt 1

Roger begint zijn beurt. Hij trekt een werkfiche en krijgt de opdrachtliche “vul de koeltoog aan”. Hij legt deze in de koeltoog.

Roger besluit dat hij wenst te stelen maar er is ook een niet afgewerkte opdracht in zijn vak. Hij kan stelen maar de taak zal het risico verhogen. Zijn eerste actie is dus om te werken. Hij neemt de “vul de koeltoog aan” weg uit zijn vak en vermindert zijn gloeiende nota's met 1 tot 5

Roger besluit nu met zijn tweede actie te stelen. Roger draait het bovenste schijfje van de goederenstapel in de koeltoog om. Hij krijgt een blik erwten. Roger legt deze schijf open voor zich neer.

Lucy's beurt 1

Lucy trekt een werkfiche en krijgt een gebeurtenisfiche “ de baas gaat naar de kassa”. Ze plaatst de baas bij de kassa.

Lucy is in hoek 2. Ze besluit te stelen. Lucy kan 2 zaken stelen telkens ze steelt. Lucy spendeert

haar 2 acties aan stelen. Ze bekommt de volgende buit : noten, soep, zoethoutvetters en snoepgoed.

Rogers beurt 2

Roger trekt een werkfiche en krijgt een gebeurtenisfiche “gloeiende nota's +2” Iedereen krijgt dus 2 gloeiende nota's bij. Roger zet 2 bij zijn gloeiende nota's tot 7, Lucy staat op 10.

Roger heeft de buit van Lucy gezien en besluit hieraan iets te doen. Hij speelt de complotkaart “de baas gaat naar hoek 2” uit zijn hand. De baas gaat naar hoek 2. Deze kaart spelen beïnvloedt het aantal acties van Roger niet.

Lucy moet nu met de baas afrekenen. Ze heeft 4 goederen. Dit geeft een verdenkingsgetal van 4. Ze gooit de dobbelsteen en bekommt 2. Ze is betrapt. Ze legt de goederen in het kantoor en ontvangt 4 gloeiende nota's.

Roger staat nog steeds bij de koeltoeg met zijn blik erwt in zijn hand. Hij besluit opnieuw beide acties te gebruiken om te stelen. Hij trekt nu een bevroren pizza en popcorn.

Lucy's beurt 2

Lucy trekt opnieuw een werkfiche. Ditmaal de gebeurtenis “de baas gaat naar de fontein”. Lucy wil wraak voor wat haar is aangedaan. Ze speelt de kaart “baas gaat naar de koeltoeg” uit haar hand. Dit beïnvloedt haar aantal acties niet. De baas komt aan bij het vak van Roger. Roger heeft een verdenkingsnummer van 3 vermits hij 3 goederen gestolen heeft. Roger gooit de dobbelsteen en heeft 6. Hij wordt dus niet betrapt.

Lucy besluit er nu van onder te muizen. Met haar eerste actie zet ze haar figuur op de muis er van onder fiche “gebruik gsm”. Ze legt een schijf op deze fiche. Ze gaat door met haar tweede actie en legt een tweede schijf.

Rogers beurt 3

Roger trekt opnieuw een werkfiche en het is Rush. Hij draait de volgende 6 werkfiches open maar geen van allen verplaatst de baas.

Roger zou graag meer stelen maar kan dit niet vermits de baas in zijn vak staat. Roger zou de baas kunnen wegsturen maar hij houdt veel punten aan goederen vast. Hij besluit zijn buit in veiligheid te brengen.

Roger gebruikt een actie om naar de voorraadkamer te gaan. Omdat de baas daar niet is, kan hij de goederen in zijn kastje verbergen. Roger draait de goederen schijfjes om en gebruikt ze als punten op het einde van het spel. Hij kan deze goederen nu niet meer verliezen, wat er ook gebeurt.

Lucy's beurt 3

Lucy trekt “baas gaat naar de kassa”. Ze zet de baas bij de Kassa.

Lucy zet nog een schijfje bij haar muis er van onder fiche wat het total op 3 schijfjes brengt. Met haar volgende actie besluit ze dit af te ronden. De muis er van onder die ze deed is x1. Ze krijgt dus 3 punten bij haar score. Omdat de baas haar niet betrapte, krijgt iedereen 2 gloeiende nota's bij.

Rogers beurt 4

Roger trekt de klant “agent buiten diensttijd” Hij plaatst deze bij de fontein. Roger gaat met zijn eerste actie naar de fontein. Hij beledigt vervolgens de klant. Hij krijgt 2 gloeiende nota's maar behoudt de “agent buiten diensttijd” voor 3 punten.

Credits

Spelontwerp door Patrick Leder

bewerkt door Matthew Vercant

illustraties door Erik Lervold

Bijkomend ontwerp door Topher McCullogh

Nederlandse vertaling door Ben Verhaevert en Ellen D'Hondt