



# Frantic Revenge

of the

# Unscrupulous Xorbas Optima

Deluxo-utgåva

## Ett rymdstridsspel för 2-3 spelare i realtid

I en galax runt hörnet för inte särskilt länge sedan...

Den onde Xorbas Optima har just tagit över makten i Galaxflottan (GF). Han styr med järnhand och folket i galaxen lever i skräck för att straffas för något av de brott som Xorbas just skrivit in i Galaxlagboken. Det är numer bland annat förbjudet att le på öppen plats och att använda produkter andra än de som kommer från Galaxflottans underleverantörer. Det är sannerligen en mörk tid...

En dag tröttnar en kapten i GF och beslutar sig för att starta en revolt och störta den onde tyrannen. Kaptenens namn är Fenton Miller. Han får snart stöd av andra kaptener och nästan en sjundedel av GF bryter sig loss och bildar Demokratiska Unionens Djarva Soldater (D.U.D.S.). Ett galaktiskt inbördeskrig startar. D.U.D.S., som är betydligt mindre än Galaxflottans samlade styrka, gömmer sig och utför blixttackor mot oförberedda GF-utposter. Xorbas Optima är rasande...

Ett år efter revoltens början kommer så den stora kraftmätningen. Hela D.U.D.S. möter en tredjedel av den kvarvarande Galaxflottan vid planeten Z 00. Planeten omringas av ett stort asteroidfält och befolkas endast av ointelligenta primater. Genom att överraska GF och genom Fenton Millers otroliga taktiska intellekt lyckas D.U.D.S. slå ett hårt slag mot GF och förstöra nästan hela den samlade armadan. Xorbas Optima utlöser en belöning på en miljard galaxdollar för Millers huvud...

I denna Galaxflottans mörka timme träder plötsligt en bundsförvant fram. Från granngalaxen kommer Krezanerna, en krigisk ras tidigare okänd i denna del av universum. De erbjuder sina tjänster till Xorbas Optima till det enkla priset av 10.000 Galaxdollar. Xorbas godtar naturligtvis anbudet. Tiden för hämnd har kommit...

Så kommer dagen då Xorbas får nys om att D.U.D.S. gömmer sig på de akvatiska tvillingplaneterna Pim1 och Pim2. En D.U.D.S.-spion inom GF varnar för den kommande invasionen men det finns inte nog tid att evakuera. Man måste stanna och kämpa. Galaxflottan och Krezanerna anländer precis när D.U.D.S. avslutat sina förberedelser. En episk strid utbryter och båda sidorna lider stora förluster. Just som GF och Krezanerna ser ut att ha övertaget börjar Krezans skepp skjuta på både Galaxflottans och D.U.D.S. skepp. De lömska kanaljerna tänker slå ut båda sidorna på en gång för att ta över galaxen själva. Den slutgiltiga striden kan börja...

Frantic Revenge of the Unscrupulous Xorbas Optima (F.R.U.X.O.) är ett rymdstridsspel för 2-3 spelare. Vad man behöver för att spela är:

- ◆ 2-3 spelare
- ◆ En (eller flera) påsar Fruxo
- ◆ En sax eller en vass kniv (inte nödvändigt men det hjälper)

### Förberedelser

Börja med att klippa eller skära loss den kant som försluter påsen (den högst upp eller längst ner på påsen). Denna kommer användas som mätverktyg. Det spelar ingen roll om kanten inte blir rak, det är längden som är det viktiga. Öppna sedan påsen och ta ut dess innehåll. Sortera godiset efter färg, dvs. röda, gröna och gula. Sortera ut citronerna och päronen. De kommer inte användas (åtminstone inte i grundspelet, se dock Valfria regler nedan).

### Skeppen

I F.R.U.X.O. används tre sorters skepp. Dessa är ananas (Pineapple-class), banan (Banana-class), och morot<sup>1</sup> (Carrot-class).

Varje skepp har ett förflytningsvärde (FV) och ett anfallsvärde (AV):

FV anger hur många påskanter i längd skeppet kan flytta per runda.

AV anger hur många skott skeppet kan skjuta per runda.

Skeppen har följande värden:



Pineapple-class

FV: 1  
AV: 3



Banana-class

FV: 2  
AV: 2



Carrot-class

FV: 3  
AV: 1

### Regler

I F.R.U.X.O. används termen "påskant" som universellt längdmått. En påskant är alltså den hårda biten i toppen på påsen som nämnts under rubriken Förberedelser tidigare. (En påskant är ganska exakt 11,8 cm lång)



"Påskant"

<sup>1</sup> Det kan diskuteras om morot är en frukt men vi har ingen aning om vad det skall vara annars. Det har inte informationsavdelningen på Malaco Leaf heller...

Som tidigare nämnts flyttar ett skepp lika många påskanter som det har i FV per runda. Ett skepp kan också byta en påskant i förflyttning mot en sväng på upp till 45 grader. Detta innebär att ett skepp med två påskanter i förflyttning kan svänga 90 grader osv. Man kan svänga när som helst i sin förflyttning, i början, i slutet, eller mitt i. Man kan också enbart svänga om man vill. Det finns inget tvång på att flytta överhuvudtaget, det är helt frivilligt.

Skeppets AV avgör hur många skott det kan skjuta per runda. Varje skott har en räckvidd på en påskant. Ett skepp kan byta ut två skott mot ett med en räckvidd på två påskanter eller tre skott mot ett med en räckvidd på tre påskanter. Ett skepp kan endast skjuta rakt fram. För att avgöra om ett skott träffar använder man sten-sax-påse dueller. Dvs. spelarna räknar till tre och visar sedan något av följande:

- En utsträckt hand (påse)
- En knuten hand (sten)
- Två utsträckta fingrar (sax)

Påse slår sten, sten slår sax och sax slår påse. Om den anfallande spelaren vinner duellen träffar skottet och det beskjutna skeppet är förstört. Om den beskjutne spelaren vinner duellen missar skottet och spelet fortsätter. Blir det lika görs duellen om tills någon vinner.

### **Hur man spelar**

Spelet börjar med att man väljer vilket lag man vill spela. Det finns tre att välja på:

D.U.D.S., de gröna  
Galaxflottan, de röda  
Krezanerna, de gula.

Spelarna plockar ut lämpligt antal skepp var. Två av varje sort brukar vara lagom men man kan använda både fler eller färre beroende på hur stort slag man vill ha.

Sedan placerar man ut skeppen på lämpligt avstånd. Avståndet spelar ingen större roll men det bör vara mer än fem påskanter (ca 60 cm). Hur stort område man skall placera upp skeppen på beror dels på bordets storlek och hur många skepp man använder.

Härnäst avgör man vem som skall börja. Detta görs genom en duell eller, om man är tre spelare, genom lottdragning. Spelaren som vinner börjar med att flytta valfritt skepp upp till dess tillåtna FV. Sedan skjuter han om han har möjlighet.

Turen går sedan över till nästa spelare som får flytta och skjuta med ett skepp. Så fortsätter man tills alla spelare flyttat och skjutit med alla sina skepp, varpå man börjar om från början. Spelet fortgår tills bara en spelare har några skepp kvar. Observera att om en spelare har färre skepp än den andra så får han vänta medan den andra flyttar de skepp som överstiger hans antal. Se dock valfria regler nedan.

### **Valfria regler**

Scenarion:

Om man vill kan man komma överens om speciella förhållanden som avgör vinst. På så sätt kan man skapa scenarier. Till exempel kan ett skepp vara lastat med viktiga mineral på väg till en planet långt borta. Ena spelaren skall skydda skeppet medan den andra skall förstöra eller fånga det.

D.U.D.S. taktiska fördel:

Fenton Millers taktiska geni kan simuleras på följande sätt. Om den som spelar D.U.D.S. har färre skepp än GF eller Krezanerna, så får han kontinuerligt flytta sina skepp. Han måste flytta varje skepp en gång innan ett skepp får flyttas igen, men han behöver inte vänta tills de andra spelarna flyttat klart alla sina skepp, som reglerna egentligen kräver. Den här regeln ger en väldig fördel till D.U.D.S. och bör bara användas när ett eventuellt scenario kräver att de har betydligt färre skepp.

#### Sköldar:

Vill man göra striderna längre, och mer varierade, kan man låta skeppen ha sköldar. Varje sköld skyddar mot ett skott (som träffar skeppet), sedan är den borta. De olika skeppen har olika många sköldar: Pineapple-class: 3, Banana-class: 2, Carrot-class: 1.

#### Tärningar:



Om man har tärningar att tillgå kan man använda dem istället för sten-sax-påse dueller. Sex-sidiga tärningar är att rekommendera, men vilka som helst kan användas. Spelarna slår helt enkelt var sin tärning och den som slår högst vinner. Blir det lika slår man om.

#### Meteoriter:



Päronen och citronerna kan användas som meteoriter. De placeras ut på spelplanen på ett ordnat eller helt slumpmässigt sätt. I slutet på varje runda flyttas alla meteoriter en påskant i en riktning som bestäms genom att snurra en morotsgodis. Om ett skepp blir träffat av en meteorit förstörs det. Alternativt kan meteoriterna ligga still och bara vara i vägen.

#### Hinder:



Man kan även använda andra saker för att symbolisera hinder i rymden, t.ex. muggar, bestick eller böcker. Dessa kan symbolisera rymdstationer, skrotdelar eller små planeter. Detta ger mer taktisk utmaning.

Detta är bara exempel på vad man kan hitta på. Din egen fantasi är den enda gränsen.

---

Läser du just nu någon annans exemplar av F.R.U.X.O. och vill ha en egen kopia, skicka ett frankerat kuvert med din adress på till:

Marcus Brissman  
Idrottsvägen 27B  
461 40 Trollhättan

Har du andra synpunkter på spelet kan du naturligtvis också skriva en rad på samma adress eller till [master\\_goran@hotmail.com](mailto:master_goran@hotmail.com).

F.R.U.X.O. är utvecklat av Marcus Brissman och Mikael Carlsson.

Tack till Niclas Munkenberg för hjälp med namnet och till Leaf Sverige AB för att de tillverkar godiset som inspirerat oss.

Trollhättan den 24/10 2003

---

Fotnot: I den ovanstående texten förekommer flera varumärken registrerade av Malaco Leaf Sverige AB. Texten skall inte ses som en utmaning av varumärkeslagarna utan snarare som en hyllning till det godis vi älskar.