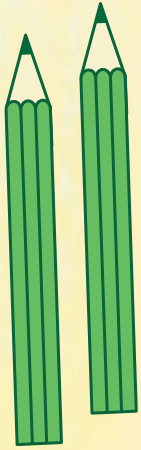




# HAPPY CAMPER

VON DANIEL UND VERA KNOOT

INHALT:  
100 SPIELPLÄNE  
4 STIFTE  
2 WÜRFEL  
REGELHEFT  
9 HERAUSFOR-  
DERUNGSKARTEN



## ERRICHTE DAS PERFEKTE CAMP

Entwirf deinen Campingplatz so, dass du den größten Wald-, See-, Toiletten-, Unterhaltungs- und Zeltbereich hast. Je größer jeder zusammenhängende Bereich ist, desto mehr Punkte kannst du verdienen.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel

## AUFBAU

- ▲ Jeder nimmt sich ein Karte, einen Stift und eine Spielerhilfe.
- ▲ Gib deinem Camp einen Namen!
- ▲ Stelle sicher, dass alle die Würfel gut sehen und erreichen können.

## FORTGESCHRITTENER AUFBAU

- ▲ Ziehe 1 oder 2 Herausforderungskarten, sichtbar für alle Spieler.
- ▲ Die Regeln auf den Herausforderungskarten gelten für alle Spieler.
- ▲ Wir empfehlen, Ihr erstes Spiel ohne Herausforderungen zu spielen.

# SPIELSTART

In diesem Spiel spielen alle zur selben Zeit.

Ein beliebiger Spieler beginnt damit, die zwei Würfel zu werfen. Alle verwenden das Ergebnis in diesem Zug. Wer von euch am liebsten würfelt, darf das tun!

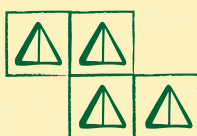
Die zwei Zahlen, die gewürfelt wurden, bestimmen, welche Form und welches Element gezeichnet werden dürfen. Jeder darf für sich wählen, welche Form gezeichnet und mit welchem Element diese ausgefüllt wird.

WENN ZUM BEISPIEL EINE 4 UND EINE 2 GEWÜRFELT WURDEN,  
KANN JEDER ZWISCHEN DEN ZWEI FOLGENDEN OPTIONEN WÄHLEN :

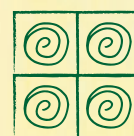
SPIELERHILFE

- BÄUME, FÜGE DEINEM CAMP ETWAS NATUR HINZU
- TOILETTEN, IRGENDWO MÜSSEN DIE LEUTE SICH JA ERLEICHTERN KÖNNEN
- WASSER, SCHAFFE EINEN ORT, AN DEM SICH DEINE GÄSTE ABKÜHLEN KÖNNEN
- ZELTE, WAS WÄRE CAMPING OHNE CAMPER?
- UNTERHALTUNGSBEREICH, KINDER BESCHÄFTIGT - ELTERN GLÜCKLICH
- WÄHLE EIN BELIEBIGES ELEMENT

Zeichne entweder Form 2 und fülle sie mit Element 4

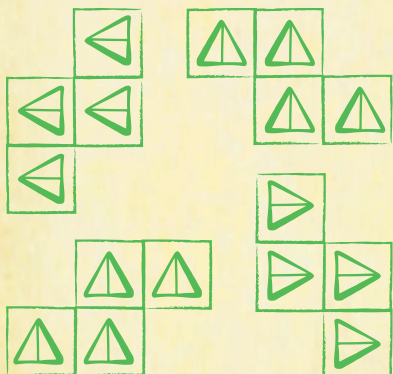


Oder zeichne Form 4 und fülle sie mit Element 2



Die erste Form kann überall gezeichnet werden. Jede weitere Form muss an eine bereits gezeichnete Form angrenzen — **BESPIEL**

▲ FORMEN ERLAUBT GESPIEGELT UND GEDREHT



Sobald alle ihre Form und ihr Element gezeichnet haben, werden die Würfel erneut geworfen. Dann wählen wieder alle unter Berücksichtigung des Ergebnisses, was sie zeichnen wollen. Dieser Vorgang wird bis zum Ende des Spiels wiederholt.

## LAUTE NACHBARN

Wenn zwei gleiche Ergebnisse gewürfelt werden (1/1, 2/2, etc.), zeichnet ihr Form und Element auf den Spielplan eines Nachbarn. Wenn das Ergebnis aus 1, 2 oder 3 besteht, zeichnet auf den Spielplan eures linken Nachbarn. Wenn es aus 4, 5 oder 6 besteht, zeichnet auf den Spielplan eures rechten Nachbarn.

Diese Form muss weiterhin an mindestens eine bereits gezeichnete Form angrenzen. Gebt anschließend alle Spielpläne an ihre ursprünglichen Besitzer zurück.

## DAS ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald einer oder mehrere von euch keinen Platz mehr haben, eine der erwürfelten Formen zu zeichnen. Für diejenigen ist das Spiel nun vorbei.

Alle anderen dürfen eine der erwürfelten Formen zeichnen. Wem dies gelingt, der bekommt einen letzten Bonuszug. Danach ist das Spiel vorbei und es werden die Punkte gezählt. Wer die im Bonuszug erwürfelte Form nicht zeichnen kann, zeichnet hier einfach nichts.

## WERTUNG

- ▲ Um mit deinem Campingplatz zu punkten, brauchst du alle 5 Elemente! Eins fehlt? Du erzielst 0 Punkte.
- ▲ Du hast alle Elemente? Dann erzielst du Punkte für deinen größten zusammenhängenden Bereich von jedem Element. Zähle die Anzahl der Felder dieser Bereiche. Jedes ausgefüllte Feld in diesen Bereichen bringt 1 Punkt.

**Beispiel:** wenn du einen Bereich mit 6 Bäumen und einen mit 11 Bäumen hast, bekommst du 11 Punkte für Bäume. Beachte, dass Elemente sich berühren müssen, um einen Bereich zu bilden **Diagonal gilt niemals als nebeneinander.**

**HIER KÖNNT IHR EURE PUNKTE FÜR JEDES ELEMENT EINTRAGEN**

🌲	11
🌳	8
🌴	4
🌵	10
🌶	11
+	
🎯	
🎯	
-	7
=	37

**HIER FÜR DIE HERAUSFORDERUNGEN LEERE FELDER**

**GESAMTPUNKTESTAND**

**GRÖßTER BEREICH**  
11 BÄUME = 11 PUNKTE

**ZWEITGRÖßTER BEREICH ZÄHLT NICHT**

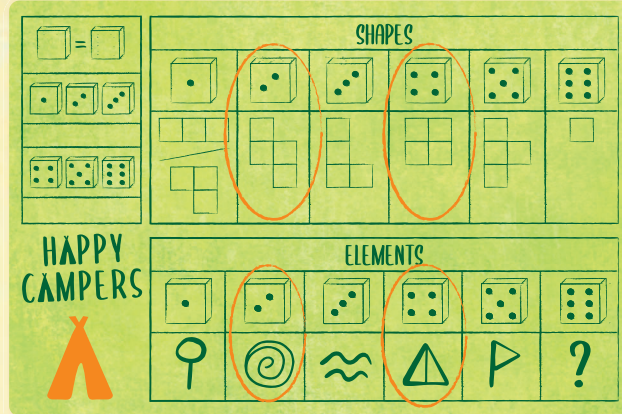
**Diagonal gilt niemals als nebeneinander.**

- ▲ Jedes leere Feld zählt als ein Minuspunkt (-1)
- ▲ Wenn ihr mit einer oder mehreren Herausforderungen gespielt habt, könnt ihr deren Punkte zu eurem Punktestand hinzuaddieren.

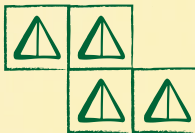
# SOLOMODUS

Im Solomodus ist es das Ziel, über zwei separate Kampagnen so viele Punkte wie möglich zu erzielen. Du startest das Spiel mit zwei Spielplänen. Ziehe 1 Mission für jeden Spielplan. In jedem Zug wird gewürfelt und die Ergebnisse auf die Spielpläne gezeichnet. Zeichne das eine Ergebnis auf den einen Spielplan und das andere Ergebnis auf den anderen Spielplan.

WENN DU ZUM BEISPIEL EINE 4 UND EINE 2 WÜRFELST:



Auf einem Spielplan :  
Zeichne Form 2 und  
fülle sie mit Element 4

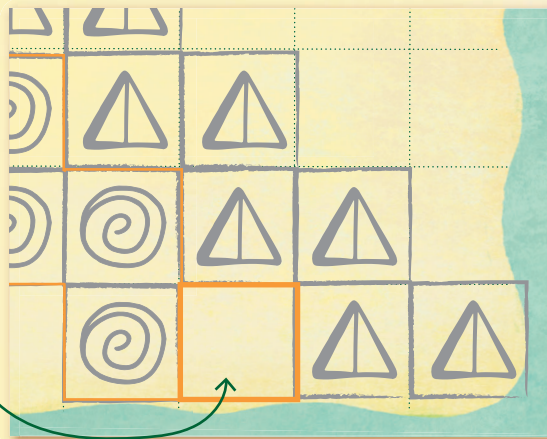


Auf dem anderen Spielplan:  
Zeichne Form 4 und  
fülle sie mit Element 2



Wenn beide Ergebnisse gleich sind, zeichnest du Form und Element des Ergebnisses auf beide Spielpläne. Beachte dabei die folgende Regel; Du kannst die Form beliebig an bereits gezeichnete Formen angrenzend platzieren, solange du eine mindestens 1 oder 2 Felder große Lücke erzeugst.

LÜCKE VON  
1 FELD



Wenn keine der Formen auf einen der Spielpläne passt, zeichne eine der Formen auf den anderen Spielplan. Du erhältst dann 1 weiteren Zug, um eine Form auf den übrigen Spielplan zu zeichnen, bevor das Spiel vorbei ist.

Am Ende des Spiels werte beide Spielpläne mit ihrer jeweiligen Herausforderung. Das niedrigere von beiden Ergebnissen ist dein finaler Punktestand.

# HERAUSFORDERUNGSKARTEN

SCHWIERIGKEITSEINSTUFUNG

MAXIMAL ERREICHBARE PUNKTE

## PRIVATSPHÄRE

EIN PAAR BÄUME, DIE DICH VOM REST DER WELT ABTRENNEN, WÄREN NETT!

MAX. 24

~	+1	+1
+1	🌳	🌳
🌀	~	🏕️

Du erhältst 1 Punkt für jedes Baumfeld am Rand des Spielplans. Diese Bäume müssen nicht miteinander verbunden sein, können sie aber.

## KURZ ERLEICHTERN

DU MUSST MAL KEINE SORGE, ES SOLLTEN TOILETTEN IN DER NÄHE SEIN.

MAX. 14

+1	🌀		
+1	🌀	🌀	
		🌀	
+1			+0

Du bekommst 1 Punkt für jede Reihe und/oder Spalte mit einem Toilettenfeld darauf. Diese müssen nicht in deinem größten Bereich liegen, können sie aber.

## ZUSAMMEN ZELTEN

ZELTEN MACHT, GENAU WIE SPIELE SPIELEN, AM MEISTEN SPAß, WENN MAN ES MIT FREUNDEN MACHT.

MAX. 24

🏕️	🏕️	+3	🏕️
🏕️	🏕️	🏕️	🏕️
			🏕️

Du bekommst 3 Punkte pro 2x2-Quadrat, das mit dem Zelt-Element gefüllt ist. Jedes Feld kann nur für je ein 2x2-Quadrat gezählt werden.

## NATURRESERVAT

SCHÜTZE DIE UNBERÜHRTE NATUR

MAX. -

+2	🌀	🏕️
🌀	🏕️	-1
🌀	🏕️	-1

Du bekommst 2 Punkte für jedes einzelne leere Feld statt -1 Punkt. Bereiche, die größer als 1 Feld sind, zählen weiterhin als leer und geben dir einen Minuspunkt pro Feld.

## ÜBERALL FLÜSSE

TOLLE IDEE, DIREKT NEBEN EINEM FLUSS ZU ZELTEN... WENN WIR BLOß WÜSSTEN, WIE MAN EINE BRÜCKE BAUT.

MAX. 20

~	~	~	+5	~	~	~
~	~		+5	~	~	
~	~	~	+5	~	~	~
~	~	~		~	~	~

5 Punkte für jedes Mal, dass du den linken und den rechten Rand mit Wasserfeldern verbindest. Jedes Feld kann nur Teil eines Flusses sein. Dies muss nicht in einer geraden Linie erfolgen, kann es aber. Die Felder müssen nicht Teil deines größten Bereichs sein, können es aber. Es kann mehrere Flüsse im selben Bereich geben.

## LAUTE NACHBARN

DAS SCHLIMMSTE AUF JEDEM CAMPINGAUSFLUG SIND LAUTE NACHBARN. HOFFENTLICH STÖREN SIE DICH NICHT ZU SEHR BEI DEINEN PLÄNEN...

MAX. - NOT FOR SOLO MODE



EXAMPLE DOUBLE 4  
DRAW SHAPE 4, FILL IT WITH ANY ELEMENT

🌳	🌳	🌀	🌀	~	~
🌳	🌳	🌀	🌀	~	~
🏕️	🏕️	🏕️	🏕️		
🏕️	🏕️	🏕️	🏕️		

Bei jedem gewürfelten Paar darf dein Nachbar sich für eine beliebige der 5 Formen entscheiden. Sie muss weiterhin mit dem gewürfelten Element gefüllt werden. Wenn eine doppelte 6 gewürfelt wurde, kann eine beliebige Form gezeichnet und mit einem beliebigen Element gefüllt werden.

## DIE GROBE KLUFF

MANCHE CAMPS SIND SO GROß, DASS SIE WIE ZWEI VÖLLIG UNTERSCHIEDLICHE ZELTLAGER WIRKEN...

MAX. -

		🏕️	🏕️	🏕️		
		🏕️	🏕️	🏕️	🌀	🌀
		🌳	🌳	🌳	🌳	🌳
		🌳	🌳	🌳	🌳	🌳
		🌳	🌳	🌳	🌳	🌳
		🌳	🌳	🌳	🌳	🌳

Zeichne vor Spielbeginn von oben nach unten eine senkrechte Linie in die Mitte des Spielplans. Du brauchst alle 5 Elemente mindestens einmal auf jeder Seite. Wenn du das nicht erfüllst, ist dein Lager unvollständig. Dein Endpunktestand ist dann 0 Punkte. Formen dürfen über der Linie liegen und als Element für beide Seiten zählen.

## GEFÄHRLICHE TIERE

WER WEIß, WAS IM WALD RUNDUM DAS CAMP LAUERT? LIEBER NICHTS RISIKIEREN.

MAX. 24

🌳	🌳	🌳
	🏕️	🏕️
	🏕️	🏕️
-1	🏕️	🏕️

Du bekommst -1 Punkt für jedes Zeltfeld am Rand des Spielplans. Diese müssen nicht mit deinem größten Bereich verbunden sein, können es aber.

## FESTIVAL

WAS SOLL DAS HEIßEN, MAN KANN DAS NICHT CAMP NENNEN, WENN ES ZU MEHR ALS DER HALFTE AUS MUSIKBÜHNEN BESTEHT?

MAX. 5

EXAMPLE SCORE PLAYER 1	6	4	8	6	10
EXAMPLE SCORE PLAYER 2	12	6	6	4	14
EXAMPLE SCORE PLAYER 3	6	8	6	6	16
	+	+	+		
	🌀	🌀	🌀	🌀	🌀
	0	0	0	5	

5 Punkte, wenn deiner der größte von allen Unterhaltungsbereichen ist. Vergleiche am Ende des Spiels die Wertung für den Unterhaltungsbereich, um zu ermitteln, wer die 5 Punkte bekommt. Falls mehrere von euch den größten Unterhaltungsbereich haben, bekommen alle Beteiligten 5 Punkte.