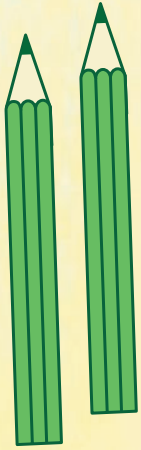
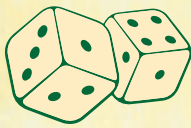




HAPPY CAMPERS

POR DANIEL Y VERA KNOOT

CONTENIDO :
100 MAPAS
4 LÁPICES
2 DADOS
1 REGLAMENTO
9 CARTAS
DE DESAFÍO



CREA EL CAMPING PERFECTO

Diseña tu camping de forma que tengas el mayor bosque, lago, bloque de aseos, zona de ocio y de acampada. Cuanto más grande sea cada grupo, más puntos podrás ganar.

El jugador con más puntos gana la partida

CONFIGURACIÓN

- ▲ Cada jugador coge un mapa del camping, un lápiz y una tarjeta de referencia.
- ▲ ¡Dale un nombre a tu campamento!
- ▲ Asegúrate de que los dados están al alcance y a la vista de todos los jugadores.

PREPARACIÓN AVANZADA

- ▲ Roba 1 o 2 cartas de desafío, colócalas a la vista de todos los jugadores.
- ▲ Las reglas de la tarjeta de desafío se aplican a todos los jugadores.
- ▲ Aconsejamos jugar sin cartas de desafío en tu primera partida.

INICIO DE LA PARTIDA

En este juego todos los jugadores juegan simultáneamente. Cualquier jugador empieza tirando los dos dados. Todos los jugadores utilizan ese resultado en ese turno. Así que el que más disfrute tirando los dados, ¡puede tirar!

Los dos números que se tiran determinan la forma y el elemento a dibujar. Cada jugador puede elegir qué forma dibujar y con qué elemento rellenarla.

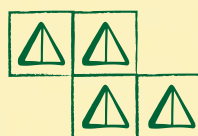
POR EJEMPLO, CUANDO SALEN 4 Y 2, CADA JUGADOR PUEDE ELEGIR ENTRE LAS SIGUIENTES OPCIONES :

AYUDA DEL JUGADOR

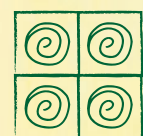
	SHAPES					
HAPPY CAMPERS						
	ELEMENTS					

- ÁRBOLES. AÑADE UN POCO DE NATURALEZA A TU CAMPING
- BANOS. LA GENTE NECESITA HACER PIS EN ALGÚN SITIO
- AGUA. CREA UN LUGAR PARA QUE TUS INVITADOS SE REFRESCUEN.
- TIENDAS. ¿QUÉ SERÍA DE UN CAMPING SIN CAMPISTAS?
- ZONA DE ENTRETENIMIENTO. NIÑOS OCUPADOS - PADRES FELICES
- ELIGE CUALQUIERA DE LOS ELEMENTOS

O dibujar la forma 2 y rellenarla con el elemento 4

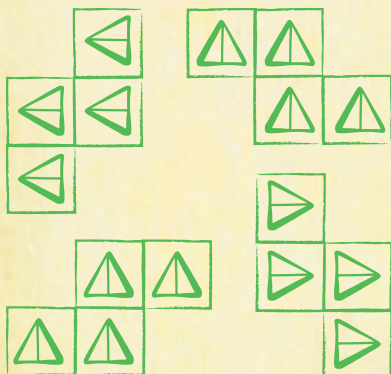


O dibujar la forma 4 y rellenarla con el elemento 2



La primera forma se puede dibujar en cualquier lugar. Cada forma posterior debe ser adyacente a una forma ya dibujada, por ejemplo. **EXAMPLE**

▲ CADA FORMA PUEDE SER REFLEJADA Y GIRADA



No se permite la colocación no conectada

Cada forma debe ser adyacente a otra forma

NOTA: DIAGONALMENTE NUNCA CUENTA COMO ADYACENTE EN HAPPY CAMPERS.

Una vez que todo el mundo ha sacado su forma y elemento, se vuelve a tirar el dado. A continuación, cada jugador elige lo que va a sacar en función del resultado de los dados. Este proceso se repite hasta el final del juego.

VECINOS RUIDOSOS

Cuando hay una tirada de dados doble (1/1, 2/2, etc.) cada jugador dibuja la forma y el elemento en el mapa de su vecino.

Si el resultado es 1, 2 o 3, lo dibujas en el mapa de tu vecino de la izquierda. Si el resultado es 4, 5 o 6, lo dibujas en el mapa de tu vecino derecho.

Esta figura debe ser adyacente a al menos una figura ya dibujada. Después de dibujarla, devuelve el mapa a su propietario original.

FIN DEL JUEGO

El juego termina cuando uno o más jugadores no tienen espacio para dibujar una de las figuras que han salido. El juego termina para ellos.

Los demás jugadores aún pueden dibujar una de las figuras. Los jugadores que hayan podido dibujar la figura tienen un turno extra más. Después, el juego termina y se cuentan los puntos. Si los jugadores no son capaces de dibujar las figuras que salieron en el turno extra, no dibujan nada.

PUNTUACIÓN

- ▲ Para poder empezar a puntuar su camping, ¡necesita los 5 elementos!
¿Le falta uno? Su puntuación será 0.
- ▲ ¿Tienes todos los elementos? Obtendrás puntos por el grupo más grande de cada elemento. Cuenta el número de casillas de esos grupos. Cada cuadrado lleno dentro de estos grupos cuenta para 1 punto.

Ejemplo: si tienes un grupo de 6 árboles y un grupo de 11 árboles, obtienes 11 puntos por árboles. Tenga en cuenta que los elementos tienen que ser adyacentes para formar un grupo. Los diagonales nunca cuentan como adyacentes en happy campers.

El diagrama muestra un tablero de juego con un encabezado que dice "HAPPY CAMPERS" y una ilustración de campamentos. El tablero está dividido en una cuadrícula de casillas. A la izquierda del tablero hay una columna de casillas con iconos y números, que sirven como un registro de puntuación. A la derecha del tablero, una zona está rodeada por una línea punteada y contiene anotaciones sobre grupos de elementos.

Registro de puntuación (izquierda):

- Icono de árbol: 11
- Icono de montaña: 8
- Icono de río: 4
- Icono de triángulo: 10
- Icono de triángulo invertido: 11
- Signo de suma (+)
- Icono de montaña: 7
- Signo de resta (-)
- Icono de triángulo: 37

Anotaciones de puntuación (derecha):

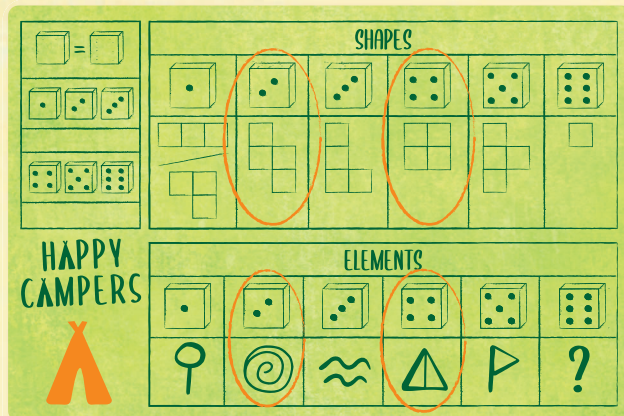
- GRUPO MÁS GRANDE: 11 ÁRBOLES = 11 PUNTOS
- EL SEGUNDO GRUPO NO CUENTA
- Se muestran valores de -1 en varias casillas, indicando penalizaciones por casillas vacías o desafíos.

- ▲ Cada casilla vacía cuenta como un punto menos (-1)
- ▲ Si has jugado con uno o más de los desafíos, puedes sumar esos puntos a tu puntuación total.

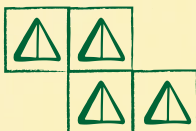
MODO SOLO

En el modo en solitario el objetivo es conseguir la mayor puntuación en dos campamentos diferentes. Comienzas el juego con dos mapas. Dibujarás 1 misión para ambos mapas. En cada turno tiras los dados y dibujas los resultados en los mapas. Dibujas uno de los resultados en uno de los mapas y el otro resultado en el otro mapa.

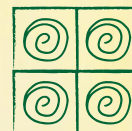
POR EJEMPLO, CUANDO SACAS UN 4 Y UN 2:



En un mapa : Dibuja la forma 2 y rellénala con el elemento 4

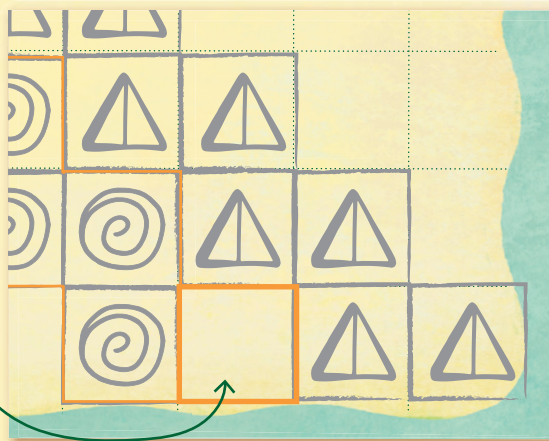


En el otro mapa : Dibuja la forma 4 y rellénala con el elemento 2



Si sacas doble, dibujas la forma y los elementos del resultado en ambos mapas con la siguiente regla; Puedes colocar la forma en cualquier lugar de la hoja adyacente a las formas ya dibujadas siempre que crees un hueco de al menos 1 o 2 casillas.

ESPACIO DE 1 CASILLA



Si no puedes dibujar ninguna de las formas en uno de los mapas, puedes dibujar una de las formas en el otro mapa. Tendrás 1 turno más para dibujar una figura en el mapa restante antes de que termine la partida.

Al final de la partida, puntúas ambos mapas con su respectivo desafío. La puntuación más baja de ambos mapas es tu puntuación final.

TARJETAS DE DESAFÍO

NIVEL DE DIFICULTAD

PUNTOS MÁXIMOS A CONSEGUIR

PRIVACIDAD

ESTARÍA BIEN TENER ALGUNOS ÁRBOLES QUE TE SEPAREN DEL RESTO DEL MUNDO.

MAX. 24

~	+1	+1
+1	🌳	🌳
🌀	~	🏕️

Obtienes 1 punto por cada espacio de árbol en el borde del mapa. Estos árboles no tienen por qué estar conectados, pero podrían estarlo.

ORINAR RÁPIDO

NECESITAS HACER PISÍ! NO TE PREOCUPES, DEBERÍA HABER UN RETRETE CERCA.

MAX. 14

+1	🌀		
+1	🌀	🌀	
		🌀	

+1 +1 +0

Conseguirás 1 punto por cada fila y/o columna en la que haya un retrete. No es necesario que estén conectados a tu grupo más grande, pero podrían estarlo.

ACAMPAR JUNTOS

ACAMPAR, COMO JUGAR, ES MEJOR CUANDO LO HACES CON AMIGOS.

MAX. 24

🏕️	🏕️	+3	🏕️
🏕️	🏕️	🏕️	🏕️
			🏕️

Consigues 3 puntos por cada cuadrado de 2x2 lleno con el elemento tienda de campaña. Cada espacio sólo puede contar una vez por espacio de 2x2.

RESERVA NATURAL

ATESORA NATURALEZA VIRGEN

MAX. -

+2	🌀	🏕️
🌀	🏕️	-1
🌀	🏕️	-1

Obtendrás 2 puntos por cada espacio vacío en lugar de -1 punto. Las áreas de más de 1 espacio siguen contando como espacios vacíos y te darán un punto menos por casilla

CIUDAD FLUVIAL

BUENA IDEA, UN CAMPING AL LADO DE UN RÍO... SI SUPIÉRAMOS CONSTRUIR UN PUENTE.

MAX. 20

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

5 Puntos cada vez que conectes el borde izquierdo con el derecho con espacios de agua. Cada casilla sólo puede formar parte de un río. Esto no tiene que ser en línea recta, pero puede ser. Los espacios no tienen que ser parte de tu cluster más grande, pero pueden serlo. Pueden existir múltiples ríos en un cluster.

VECINOS RUIDOSOS

LO QUE MÁS MIEDO DA EN TODO VIAJE DE ACAMPADA... LOS VECINOS RUIDOSOS. ESPEREMOS QUE NO INTERFIERAN DEMASIADO EN TUS PLANES...

MAX. - NOT FOR SOLO MODE

EXAMPLE DOUBLE 4

DRAW SHAPE 4, FILL IT WITH ANY ELEMENT

En cada tirada doble, tu vecino puede decidir cualquiera de las 5 formas. Aun así, tiene que rellenar la forma con el elemento que haya salido en la tirada. Si sale un 6 doble, pueden dibujar cualquiera de las formas rellenas con cualquiera de los elementos.

LA GRAN DIVISIÓN

ALGUNOS CAMPAMENTOS SON TAN GRANDES QUE PARECEN DOS CAMPAMENTOS COMPLETAMENTE DISTINTOS...

MAX. -

🏕️	🏕️	🏕️
🏕️	🏕️	🏕️
🏕️	🏕️	🏕️
🏕️	🏕️	🏕️
🏕️	🏕️	🏕️

Antes de que empiece la partida, traza una línea en el centro del mapa, de arriba abajo. Necesitas los 5 elementos al menos una vez a ambos lados. Si no tienes los 5 elementos en ambos lados, tu acampada está incompleta. Tu puntuación total será de 0 puntos. Las formas pueden cruzar la línea y contar como un elemento en ambos lados.

ANIMALES PELIGROSOS

¿QUIÉN SABE LO QUE ACECHA EN LOS BOSQUES QUE RODEAN EL CAMPING? MEJOR NO ARRIESGARSE.

MAX. -24

🌳	🌳	🌳
	🏕️	🏕️
	🏕️	🏕️
-1	🏕️	🏕️

Obtienes -1 punto por cada espacio de tienda en el borde del mapa. Estas no tienen por qué estar conectadas a tu grupo más grande, pero podrían estarlo.

FESTIVAL

¿CÓMO QUE NO PUEDES LLAMARLO CAMPING SI MÁS DE LA MITAD SON ESCENARIOS DE MÚSICA? PIDO LA DIFERENCIA.

MAX. 5

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

5 puntos si tu cluster de entretenimiento es el más grande de todos los jugadores. Al final de la partida, compara la puntuación del cluster de podio para determinar quién se lleva los 5 puntos. Si varios jugadores tienen la agrupación de podio más grande, todos ellos obtienen 5 puntos.