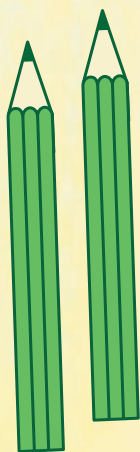
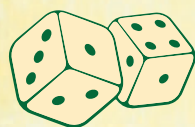


HAPPY CAMPERS

PAR DANIEL ET VERA KNOOT

CONTENU:
100 CARTES
4 CRAYONS
2 DÉS
LES RÈGLEMENTS
9 CARTES DE
CHALLENGE



BUT:

Créez le camping idéal.

Dessinez votre camping ainsi que vous aurez à la fin du jeu le plus grand forêt, le plus grand bloc sanitaire, la plus grande animation et le plus grand terrain de camping.

Plus vos clusters sont grands, plus vous gagnerez des points.

Evidemment le joueur avec le plus de points gagne.

MIS EN PLACE

- ▲ Donnez à chaque joueur une carte de camping, un crayon et une carte de référence.
- ▲ Chaque joueur donne un nom à son camping.
- ▲ Il est important que les dés soient à la portée de tous les joueurs et visibles pour tous les joueurs

POUR LES EXPERTS :

- ▲ Tirez une ou deux cartes de challenge, mettez-les visibles pour tous les joueurs.
- ▲ Les règles sur les cartes de challenge concernent tous les joueurs.
- ▲ Si vous jouerez Happy Campers pour la première fois, nous conseillerons de jouer sans cartes de challenge.

DÉBUT DU JEU

Tous les joueurs jouent au même temps. Un des joueurs commence à lancer les dés. Tous les joueurs utilisent ce résultat.

La personne qui s'amuse le plus à lancer les dés, lancera les dés !

Les deux nombres qui sont lancés déterminent la forme et l'élément que vous dessinez. Chaque joueur peut choisir quelle forme il dessine, mais aussi avec quel élément il la remplit.

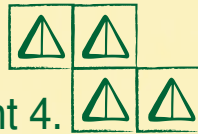
SI L'ON LANCE, PAR EXEMPLE, 4 ET 2, CHAQUE JOUEUR PEUT CHOISIR ENTRE LES OPTIONS SUIVANTES :

SPIELERHILFE

| | SHAPES | | | | | |
|---------------|----------|--|--|--|--|--|
| | | | | | | |
| HAPPY CAMPERS | | | | | | |
| | ELEMENTS | | | | | |
| | | | | | | |

- 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

Soit vous dessinez la forme 2 et vous la remplissez avec l'élément 4.



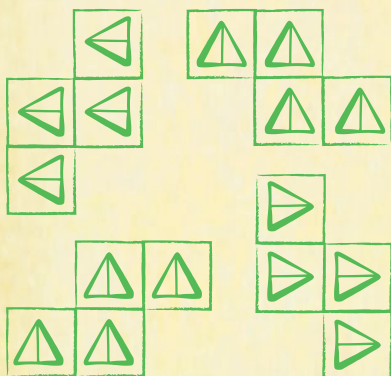
Soit vous dessinez la forme 4 et vous la remplissez avec l'élément 2.



On peut dessiner la première forme n'importe où sur la carte. Toutes les autres formes doivent être adjacentes à une des formes déjà dessinées.

EXEMPLE

À CHAQUE FORME PEUT ÊTRE INVERSÉE OU TOURNÉE.



Remarque : diagonalement adjacent n'est jamais permis. Chaque forme doit être adjacente à une forme déjà dessinée.

Quand tous les joueurs ont dessiné leur forme avec l'élément choisi sur la carte, on lance les dés de nouveau. Chaque joueur dessine la forme et l'élément sur base des dés. Cette action est répétée jusqu'à la fin du jeu.

LES VOISINS BRUYANTS

En cas d'un lancement double des dés (1/1, 2/2, etc.) chaque joueur dessine la forme et l'élément sur la carte de son voisin.

Si le lancement est 1, 2, ou 3 vous dessinez sur la carte de votre voisin à gauche.

Si c'est un 4, 5, ou 6 vous les dessinez sur la carte de votre voisin à droite.

La forme que vous dessinez doit être adjacente à une autre forme. Quand vous avez dessiné vous retournez la carte à votre voisin.

LA FIN DU JEU

La partie est terminée si un ou plusieurs joueurs n'ont plus d'espace pour pouvoir dessiner une des formes lancées.

Pour eux c'est la fin du jeu.

Les autres joueurs peuvent encore dessiner une des formes lancées.

En plus ils peuvent lancer les dés encore une fois et peuvent dessiner pour la dernière fois. Un tour de bonus.

Après cela le jeu est terminé et vous compterez les points.

Si les joueurs ne peuvent pas dessiner les formes dans le tour de bonus, ils ne dessinent rien.

LES SCORES

▲ Pour pouvoir noter les scores vous avez besoin des 5 éléments !

S'il vous manque un élément ... Votre score sera 0 !

Si vous avez tous les éléments ... Vous obtiendrez des points pour votre cluster le plus grand de chaque élément.

▲ Comptez le nombre de carreaux de ces clusters.

Chaque case remplie est un point.

▲ Chaque case non remplie est un score négatif (-1)

▲ Si vous avez joué avec une ou plusieurs challenges vous pouvez ajouter ces points à votre score total.

Par exemple : si vous avez un cluster de 6 arbres et un cluster de 11 arbres, vous obtiendrez les point pour vos 11 arbres.

Attention : les case remplies d'un élément doivent être adjacentes.

Diagonalement ne compte jamais chez Happy Campers.

ICI VOUS POUVEZ INDICHER VOTRE SCORE DE CHAQUE ÉLÉMENT

| | |
|---|----|
| 🌲 | 11 |
| 🌳 | 8 |
| 🌴 | 4 |
| 🌵 | 10 |
| 🌶 | 11 |

ICI LES POINTS POUR LES CHALLENGES

| | | |
|---|---|--|
| + | 🌲 | |
| + | 🌳 | |

VOS CASES NON REMPLIES

| | | |
|---|---|---|
| - | 🌲 | 7 |
|---|---|---|

VOTRE SCORE TOTAL

| | |
|---|----|
| 🏆 | 37 |
|---|----|

HAPPY CAMPERS

REMARQUE : VOUS NE POUVEZ COMPTER QUE VOTRE CLUSTER LE PLUS GRAND. VOUS NE COMPTEREZ JAMAIS UN DEUXIÈME CLUSTER

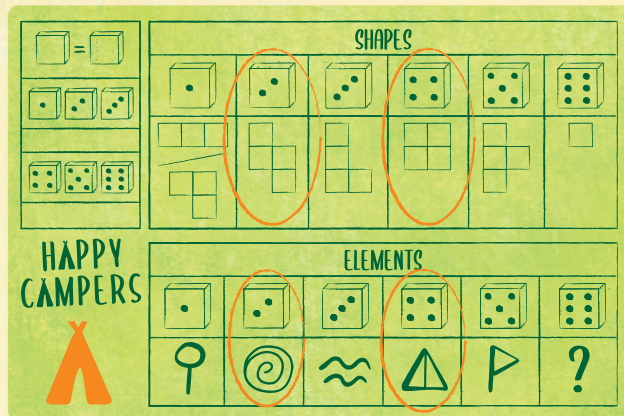
11 ARBRES = 11 POINTS

-1

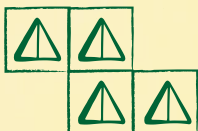
MODE SOLO

Dans le mode solo vous essayerez d'obtenir le meilleur score sur 2 campings différents. Vous commencez le jeu avec 2 cartes. Pour les deux cartes vous tirez une mission. Chaque tour vous lancez les dés et vous dessinez les résultats sur les cartes. Vous dessinez un des résultats sur l'un et un des résultats sur l'autre carte.

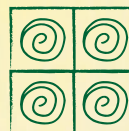
PAR EXEMPLE : VOUS LANCEZ UN 4 ET UN 2.



Dessinez la forme de 2 et l'élément de 4 sur une carte

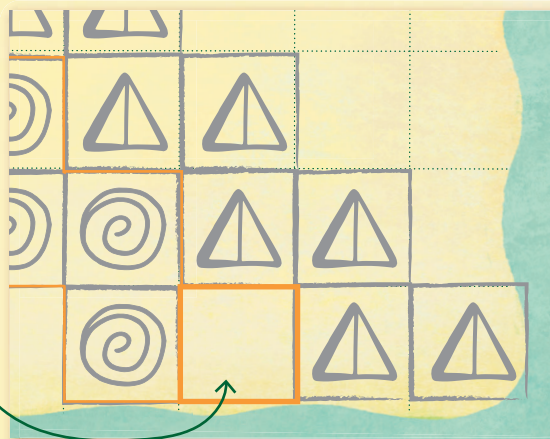


Dessinez la forme de 4 et l'élément de 2 sur l'autre carte



Si vous lancez double, vous dessinerez la forme et l'élément du résultat sur les deux cartes suivant ce règle-ci : vous pouvez dessiner la forme partout sur la carte, près des formes déjà dessinées, mais il faut faire un espace d'un ou de deux carreaux. Vous obtiendrez donc un trou.

LÜCKE VON 1 FELD



Si vous ne pouvez pas dessiner une des deux formes sur une des cartes, vous pouvez dessiner une des ces formes sur l'autre carte. Vous aurez alors encore un tour dans lequel vous pouvez dessiner une forme sur la carte restante. Après cela le jeu est terminé.

A la fin du jeu vous notez les scores des cartes différentes avec leurs challenge. Le score le plus bas est votre score final.

CARTES DE CHALLENGE

CLASSEMENT DE DIFFICULTÉ

POINTS MAXIMUM RÉALISABLES

L'INTIMITÉ

QUELQUES ARBRES QUI TE SÉPARENT DU RESTE DU MONDE SERA JOLI.

MAX. 24

| | | |
|----|----|----|
| ~ | +1 | +1 |
| +1 | 🌳 | 🌳 |
| 🌀 | ~ | 🏕️ |

Vous obtiendrez 1 point pour chaque case arbre adjacente au bord de la carte. Il n'est pas nécessaire que les arbres sont connectés, mais c'est possible.

FAIRE PIPÍ

VOUS DEVEZ ALLER AUX TOILETTES ! IL EST NÉCESSAIRE D'AVOIR UN BLOC SANITAIRE À PROXIMITÉ

MAX. 14

| | | | |
|----|---|---|--|
| +1 | 🌀 | | |
| +1 | 🌀 | 🌀 | |
| | | 🌀 | |
| | | | |

Vous obtiendrez 1 point pour chaque ligne et/ou colonne avec un bloc sanitaire dedans. Il n'est pas nécessaire qu'ils sont connectés avec votre plus grand cluster, mais c'est permis

CAMPER ENSEMBLE

CAMPER EST COMME JOUER LES JEUX, C'EST PLUS AGRÉABLE SI VOUS LE FAITES AVEC DES AMIS

MAX. 24

| | | | |
|----|----|----|----|
| 🏕️ | 🏕️ | +3 | 🏕️ |
| 🏕️ | 🏕️ | 🏕️ | 🏕️ |
| | | | 🏕️ |

Vous obtiendrez 3 points par carré rempli de 2 x 2 éléments de tentes. Chaque carré ne peut être compté qu'une fois.

UNE RÉSERVE NATURELLE

APPRÉCIEZ LA NATURE SAUVAGE!

MAX. -

| | | |
|----|----|----|
| +2 | 🌀 | 🏕️ |
| 🌀 | 🏕️ | -1 |
| 🌀 | 🏕️ | -1 |

Vous obtiendrez 2 points pour chaque case non remplie au lieu du score négatif de -1. Les secteurs de plus d'une case seront toujours des cases non remplies et auront un score négatif. Chaque case sera -1

VILLE DE RIVIÈRE

QUELLE BONNE IDÉE, UN CAMPING AU BORD D'UNE RIVIÈRE. SAVIONS- NOUS COMMENT CONSTRUIRE UN PONT.

MAX. 20

| | | | | | | | |
|---|---|---|----|----|---|---|---|
| ~ | ~ | ~ | ~ | ~ | ~ | ~ | ~ |
| ~ | | | +5 | | | | |
| ~ | ~ | ~ | | +5 | | | |
| ~ | ~ | ~ | | | | | |
| ~ | ~ | ~ | | | | | |

Vous obtiendrez 5 points par fois que vous reliez la frontière droite avec la frontière gauche par dessiner de l'eau. Un carreau ne peut être parti d'une seule rivière. Il n'est pas nécessaire que la rivière forme un ligne droite, mais c'est possible. Les carreaux remplis peuvent être partis de votre plus grand cluster, mais ce n'est pas nécessaire. Il est possible qu'il y aura plusieurs rivières dans un cluster.

LES VOISINS BRUYANTS

LE PLUS ENNUYANT DE CHAQUE CAMPEUR SONT LES VOISINS BRUYANTS. NOUS ESPÉRONS QU'ILS N'INTERROMPRONT PAS TROP VOS PLANS....

MAX. - NOT FOR SOLO MODE

EXAMPLE DOUBLE 4

DRAW SHAPE 4, FILL IT WITH ANY ELEMENT

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 🌳 | 🌳 | 🌀 | 🌀 | ~ | ~ |
| 🌳 | 🌳 | 🌀 | 🌀 | ~ | ~ |

Chaque lancement double votre voisin peut choisir pour vous un des cinq formes. Ils doivent remplir cette forme avec l'élément qui est lancé. Si l'on lance 6/6, votre voisin peut choisir quelle forme et quel élément il va dessiné sur votre carte.

UN GRAND GOUFFRE

QUELQUES CAMPINGS SONT SI GRANDS QUE VOUS AVEZ L'IDÉE QU'IL Y A DEUX CAMPINGS AU LIEU D'UN SEUL.

MAX. -

| | | | | |
|----|----|----|---|---|
| 🏕️ | 🏕️ | 🏕️ | | |
| 🏕️ | 🏕️ | 🏕️ | 🌀 | 🌀 |
| 🌀 | 🌀 | 🌀 | ~ | 🌳 |
| 🌳 | 🌳 | ~ | ~ | ~ |
| 🌳 | ~ | ~ | ~ | ~ |

Avant que le jeu commence vous dessinez un ligne au milieu de votre carte de haut en bas. Vous avez besoin des éléments au moins une fois sur chaque partie de votre carte. Si vous n'avez pas tous les 5 éléments votre camping n'est pas complet. Votre score total sera 0 points. Les formes peuvent dépasser la ligne et peuvent ainsi compter comme élément aux deux côtés

LES ANIMAUX DANGEREUX

SAVEZ-VOUS QUI PEUVENT SE CACHER DANS LES FORÊTS AUTOUR DU CAMPING ?

MAX. -24

| | | |
|----|----|----|
| 🌳 | 🌳 | 🌳 |
| 🌳 | 🏕️ | 🏕️ |
| 🏕️ | 🏕️ | 🏕️ |
| -1 | 🏕️ | |

Vous obtiendrez -1 point pour chaque case tente adjacente au bord de la carte. Il n'est pas nécessaire que les tentes sont connectés de votre plus grand cluster, mais c'est permis.

LE FESTIVAL

ON NE PARLE PAS D' UN CAMPING SI LA PLUPART DU TERRAIN EST UNE SCÈNE MUSICALE. MOI, JE NE SUIS PAS D'ACCORD !

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 points si votre cluster animation est le plus grand de tous les joueurs. A la fin du jeu, vous comparez les scores pour déterminer qui aura les 5 points. Si tous les joueurs ont le plus grand cluster pour le festival, ils auront tous 5 points