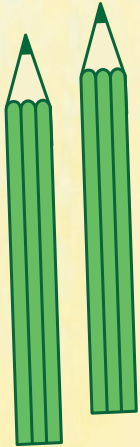




# HAPPY CAMPERS

DOOR DANIEL EN VERA KNOOT

INHOUD:  
100 MAPS  
4 POTLODEN  
2 DOBBELSTENEN  
1 REGELBOEK  
9 UITDAGINGS-  
KAARTEN



## CREËER DE PERFECTE CAMPING

Ontwerp je camping zo dat je het grootste bos, meer, toiletgebouw, animatie en kampeerterrain hebt. Hoe groter elk cluster is, hoe meer punten je kunt verdienen.

De speler met de meeste punten wint het spel

## OPZET

- ▲ Elke speler neemt een kampeerkaart, een potlood en een referentiekaart.
- ▲ Geef je camping een naam!
- ▲ Zorg ervoor dat de dobbelstenen binnen bereik en zicht van alle spelers zijn.

## OPSTELLING VOOR GEVORDERDEN

- ▲ Trek 1 of 2 uitdagingskaarten, leg ze zichtbaar voor alle spelers.
- ▲ De regels op de uitdagingskaart gelden voor alle spelers.
- ▲ Wij adviseren om in je eerste spel zonder uitdagingskaarten te spelen.



# BEGIN VAN HET SPEL

In dit spel spelen alle spelers tegelijkertijd.

Elke speler begint met het gooien van de twee dobbelstenen. Alle spelers gebruiken dat resultaat in die beurt. Dus wie het meeste plezier beleeft aan het dobbelen mag gooien!

De twee getallen die gegooid worden bepalen de vorm en het element dat getrokken wordt. Elke speler kan kiezen welke vorm hij trekt en met welk element hij deze vorm invult.

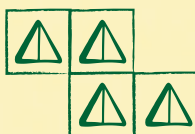
ALS ER BIJVOORBEELD 4 EN 2 WORDT GEGOOID, KAN ELKE SPELER KIEZEN UIT DE VOLGENDE OPTIES :

REFERENTIE  
KAART

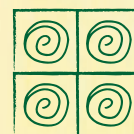
	SHAPES					
HAPPY CAMPERS						
	ELEMENTS					

- BOMEN, VOEG WAT NATUUR TOE AAN JE CAMPING
- WIC'S, MENSEN MOETEN ERGENS PLASSEN.
- WATER, CREEËR EEN PLEK VOOR UW GASTEN OM AF TE KOELEN.
- TENTEN, WAT ZOU EEN CAMPING ZIJN ZONDER KAMPEERDERS?
- ANIMATIERUIMTE, KINDEREN BEZIG = GELUKKIGE OUDERS
- KIES EEN VAN DE ELEMENTEN

Ofwel teken je vorm 2 en vul je die met element 4

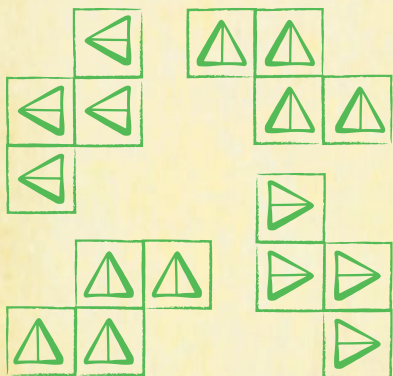


Ofwel teken je vorm 4 en vul je die met element 2



De eerste vorm mag overal getekend worden. Elke volgende vorm moet aangrenzend zijn aan een reeds getekende vorm. — VOORBEELD

▲ ELKE VORM KAN ▲ GESPIEGELD EN GEDRAAID WORDEN



Niet aansluitende plaatsing is niet toegestaan

Elke vorm moet grenzen aan een andere vorm

**OPMERKING : DIAGONAAL TELT NOOIT ALS AANGRENZEND IN HAPPY CAMPERS**

Als iedereen zijn vorm en element getrokken heeft, wordt er opnieuw met de dobbelstenen gegooid. Dan kiest elke speler wat hij trekt op basis van de uitkomst van de dobbelsteen. Dit proces wordt herhaald tot het einde van het spel.



## LUIDRUCHTIGE BUREN

Bij een dubbele dobbelsteenworp (1/1, 2/2, enz.) trekt elke speler de vorm en het element op de kaart van zijn buurman.

Als de worp 1, 2 of 3 is teken je het op de kaart van je linkerbuurman.

Is de worp 4, 5 of 6, dan teken je hem op de kaart van je rechterburen.

Deze vorm moet nog steeds grenzen aan minstens één reeds getekende vorm. Na het tekenen geef je de kaart terug aan de oorspronkelijke eigenaar.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als één of meer spelers geen ruimte meer hebben om één van de gerolde vormen te tekenen. Voor hen is het spel afgelopen.

De andere spelers kunnen nog wel een van de gerolde vormen tekenen. De spelers die de gerolde vorm wel konden tekenen krijgen nog één bonusbeurt. Daarna is het spel afgelopen, en worden de punten geteld. Als de spelers de in de bonusbeurt gerolde vormen niet kunnen tekenen, trekken ze niets.

## PUNTENTELLING

- ▲ Om je camping te kunnen scoren heb je alle 5 elementen nodig! Ontbreekt er één? Dan is je score 0.
- ▲ Heeft u alle elementen? Je krijgt punten voor je grootste cluster van elk element. Tel het aantal vakjes voor die clusters. Elk gevuld vierkantje binnen deze clusters telt voor 1 punt.

**Voorbeeld:** als je een cluster van 6 bomen en een cluster van 11 bomen hebt, krijg je 11 punten voor bomen. Let op: elementen moeten aangrenzend zijn om een cluster te vormen. **Diagonaal telt nooit als aangrenzend in happy campers.**

**HIER KUN JE VOOR ELK ELEMENT JE SCORE AANGEVEN**

☒	11
☉	8
☁	4
☐	10
☒	11

**HIER VOOR DE UITDAGINGEN**

☉ <sub>1</sub>	
☉ <sub>2</sub>	

**LEGE VAKJES**

☐	7
---	---

**TOTALE SCORE**

☑	37
---	----

**HAPPY CAMPERS**

**GROOTSTE CLUSTER**  
11 BOMEN = 11 PUNTEN

**2E CLUSTER TELT NIET MEE**

	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

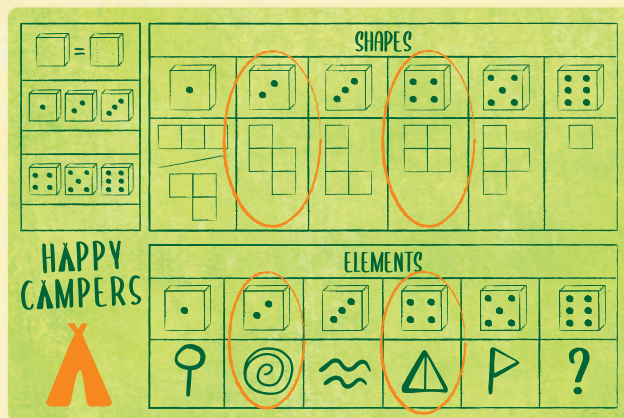
- ▲ Elk leeg vakje telt als een minpunt (-1)
- ▲ Als je met één of meer uitdagingen hebt gespeeld, kun je die punten bij je totale score optellen.



## SOLO MODUS

In de solomodus is het doel om de hoogste score te halen op twee verschillende campings. Je begint het spel met twee maps. Je trekt 1 missie voor beide kaarten. Elke beurt gooi je de dobbelstenen en trek je de resultaten op de kaarten. Je tekent één van de resultaten op één van de kaarten en het andere resultaat op de andere kaart.

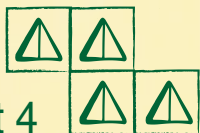
BIJVOORBEELD, ALS JE EEN 4 EN EEN 2 GOOIT:



Op één kaart :

Teken vorm 2 en

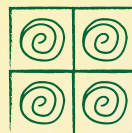
vul het met element 4



Op de andere kaart :

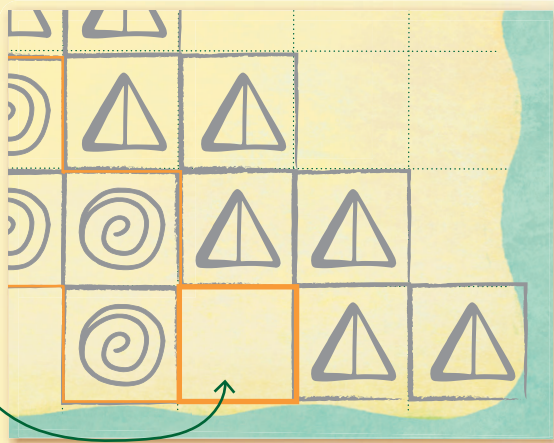
Teken vorm 4 en vul

het met element 2



Als je dubbel gooit, teken je de vorm en elementen van het resultaat op beide kaarten met de volgende regel; Je mag de vorm overal op het blad plaatsen naast de reeds getekende vormen, zolang je maar een tussenruimte maakt van minstens 1 of 2 vakjes.

HIAAT VAN  
1 VIERKANT



Als je geen van de vormen op één van de kaarten kunt tekenen, mag je één van de vormen op de andere kaart tekenen. Je krijgt dan nog 1 beurt om een vorm op de overgebleven kaart te tekenen voordat het spel voorbij is.

Aan het einde van het spel score je beide kaarten met hun respectievelijke uitdaging. De laagste score van beide kampen is je eindscore.



# UITDAGING KAARTEN

MOEILIKHEIDSGRAAD

MAXIMAAL TE BEHALEN PUNTEN

### PRIVACY

EEN PAAR BOMEN DIE JE VAN DE REST VAN DE WERELD SCHEIDEN ZOU FIJN ZIJN!

MAX. 24

~	+1	+1
+1	⌋	⌋
⊙	~	△

Je krijgt 1 punt voor elke boom aan de rand van de kaart. Deze bomen hoeven niet verbonden te zijn, maar zouden dat wel kunnen zijn.

### SNEL Plassen

JE MOET Plassen! GEEN Zorgen, ER MOET EEN TOILET IN DE BUURT ZIJN.

MAX. 14

+1	⊙		
+1	⊙	⊙	
		⊙	

+1 +1 +0

Je krijgt 1 punt voor elke rij en/of kolom met een toiletruimte erin. Deze hoeven niet verbonden te zijn met je grootste cluster, maar zouden wel kunnen.

### TENTJES BIJ ELKAAR

KAMPEREN IS, NET ALS SPELLETJES SPELEN, HET LEUKST ALS JE HET MET VRIENDEN DOET.

MAX. 24

△	△	+3	△
△	△	△	△
			△

Je krijgt 3 punten per 2x2 vierkant gevuld met het tentelement. Elke ruimte kan maar één keer meetellen per 2x2 veld.

### NATUURRESERVAAT

ONGEREPE NATUUR

MAX. -

+2	⊙	△
⊙	△	-1
⊙	△	-1

Je krijgt 2 punten per enkel leeg veld in plaats van -1 punt. Gebieden groter dan 1 veld tellen nog steeds als lege velden en geven u een minpunt per veld.

### RIVERSTAD

LEUK IDEE, EEN CAMPING AAN EEN RIVIER... WISTEN WE MAAR HOE WE EEN BRUG MOESTEN BOUWEN.

MAX. 20

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

5 punten telkens als u de linker grens met de rechter grens verbindt met watervelden. Elk veld kan slechts deel uitmaken van één rivier. Dit hoeft niet in een rechte lijn te zijn, maar kan wel. De velden hoeven geen deel uit te maken van uw grootste cluster, maar kunnen dat wel zijn. Meerdere rivieren kunnen in één cluster voorkomen.

### LUIDRUCHTIGE BUREN

HET ENGSTE OP ELKE KAMPEERTRIIP ZIJN LUIDRUCHTIGE BUREN. HOPELIJK VERSTOREN ZE JE PLANNEN NIET TE VEEL...

MAX. - NOT FOR SOLO MODE

EXAMPLE DOUBLE 4

DRAW SHAPE 4, FILL IT WITH ANY ELEMENT

⌋	⌋	⊙	⊙	~	~
⌋	⌋	⊙	⊙	~	~
△	△	△	△	△	△

Elke dubbele worp mag je buurman een van de 5 vormen bepalen. Ze moeten de vorm nog steeds vullen met het gegooid element. Als er dubbel 6 wordt gegooid, mogen ze een willekeurige vorm tekenen gevuld met een van de elementen.

### DE GROTE KLOOF

SOMMIGE CAMPINGS ZIJN ZO GROOT DAT ZE AANVOELEN ALS TWEE TOTAAL VERSCHILLENDE CAMPINGS...

MAX. -

		△	△	△		
		△	△	△	⊙	⊙
		⌋	⌋	⊙	⊙	⊙
		⊙	⊙	~	~	~
		⌋	⌋	~	~	~

Voordat het spel begint, trek je een lijn in het midden van de kaart, van boven naar beneden. Je hebt alle 5 elementen minstens één keer nodig aan beide zijden. Als je niet alle 5 elementen aan beide kanten hebt, is je camping onvolledig. Je totale score is dan 0 punten. Vormen kunnen de lijn overschrijden en aan beide zijden als element tellen.

### GEVAARLIJKE DIEREN

WIE WEEET WAT ER OP DE LOER LIGT IN DE BOSSEN ROND DE CAMPING? BETER NIET RISKEREN.

MAX. -24

⌋	⌋	⌋
	△	△
-1	△	

Je krijgt -1 punt voor elke tentplaats aan de rand van de kaart. Deze hoeven niet verbonden te zijn met je grootste cluster, maar kunnen dat wel zijn.

### FESTIVAL

HOE BEDOEL JE DAT JE HET GEEN CAMPING MAG NOEMEN ALS HET VOOR MEER DAN DE HELFT UIT MUIZIEKPEDIA BESTAAT?

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 punten als je entertainment cluster de grootste is van alle spelers. Aan het einde van het spel, vergelijk de scores op het podium cluster om te bepalen wie de 5 punten krijgt. Als meerdere spelers de grootste podiumcluster hebben, krijgen ze allemaal 5 punten.