



Jijbent.nl: spelregels Camping

Bram Schoonhoven
Copyright 2020 Jijbent.nl

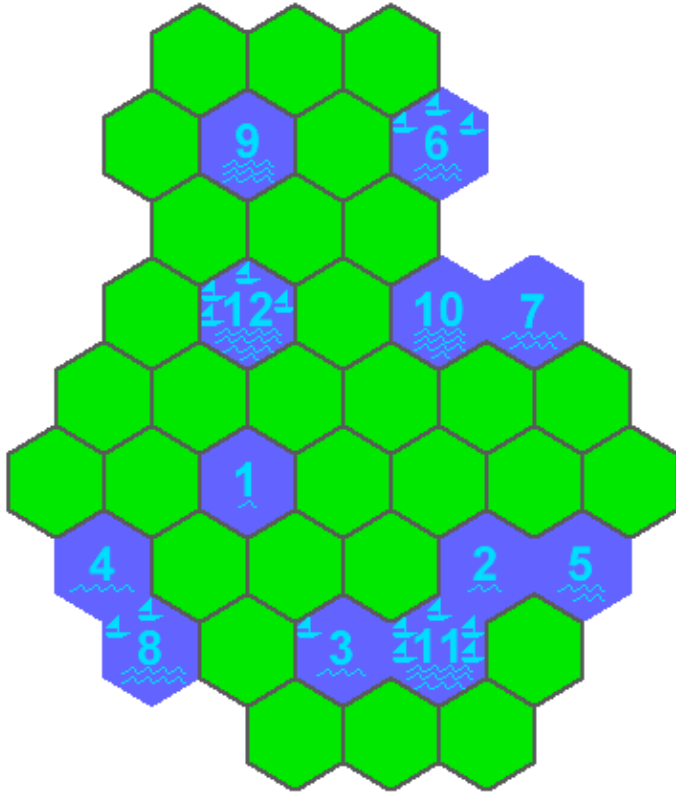
Inhoud

Spelregels Camping	1
Inleiding en doel van het spel.....	1
Het plaatsen van de campers.....	2
Puntentelling.....	3
Tweede helft.....	4
Het einde van het spel.....	4

Spelregels Camping

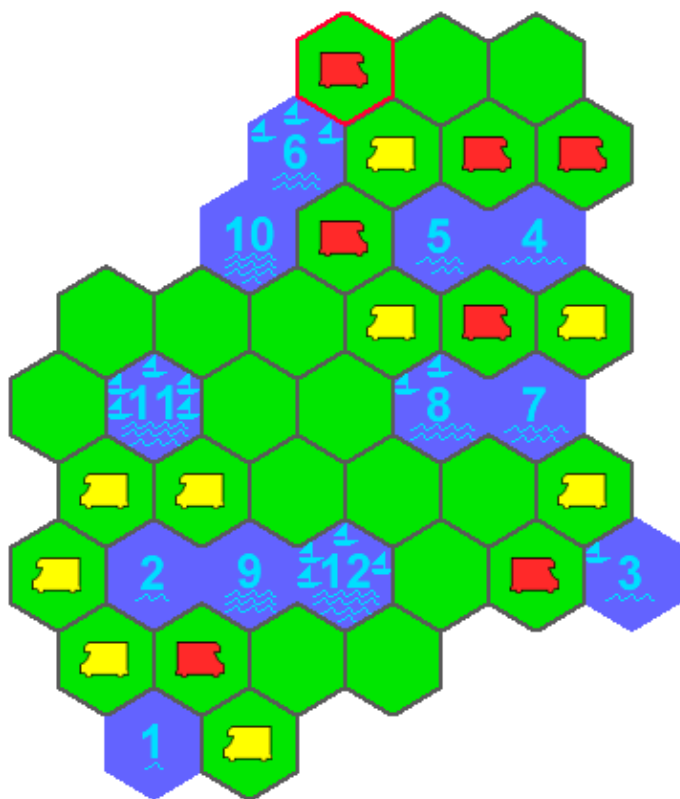
Inleiding en doel van het spel

In dit spel is het de bedoeling om de grootste campings te bouwen op het aanwezige land met toegang tot de beste meren. Random wordt er een bord gegenereerd met 12 hexagonale meren en 30 hexagonale terreinen waarop gecampeerd kan worden.



Het plaatsen van de campers

Om de beurt mogen spelers een camper van hun eigen kleur plaatsen. In de eerste beurt mag de startende speler een gele camper plaatsen op 1 van de lege land hexen naast het meer hex met nummer 1 er op. Daarna mag de andere speler een camper plaatsen op 1 van de overgebleven land hexen naast meer 1, enzovoort. Als alle landhexen naast meer 1 bezet zijn, dan mag er worden gespeeld op de (niet bezette) landhexen naast meer 2, dan meer 3, dan 4, dan 5 en zo verder (onderaan het bord kun je zien welk meer aan de beurt is). Nadat alle landhexen naast meer 12 zijn bezet, mag er worden gespeeld op de land hexen die nog steeds niet bezet zijn (er zijn maximaal 4 landhexen niet naast een meer), totdat alle land hexen zijn bezet door een camper. Hieronder staat een voorbeeld van een spel dat halverwege is.



In plaats van een camper te plaatsen op een land hex, mag je passen, als je past zal je tegenstander alle vrije hexen rondom het huidige meer krijgen. De beurt blijft echter dan bij jou en je mag spelen aan het volgende meer (waar je eventueel ook weer mag passen, etc).

Puntentelling

Punten kunnen worden verdiend door groepen aaneengesloten campers en door meer campers te hebben dan je tegenstander aan een meer met bootjes:

- Elke groep van aaneengesloten campers geeft punten (2 campers zijn met elkaar verbonden als hun landhexen aan elkaar grenzen). Een enkele camper is 1 punt waard. Een groep van 2 aaneengesloten campers is 1+2 punten, dus 3 punten. Een groep van 3 campers is 1+2+3, is 6 punten, een groep van 4 campers geeft 1+2+3+4, is 10 punten enzovoort.
- De meren met bootjes geven ook punten. Een meer bestaat uit 1 of meer aaneengesloten meer hexen. Het aantal punten van dit meer is de optelling van alle bootjes in dat meer. De punten gaan naar de speler met de meeste campers aangrenzend aan het meer. Bij een gelijk aantal campers, krijgt geen van beide spelers punten.

De punten van de groepen en de meren worden voor elke speler bij elkaar opgeteld. Onder het bord kun je zien wat de huidige score is.



In het bovenstaande voorbeeld is de puntentelling als volgt:

Punten voor meren:

- Het meer gevormd door 6 en 10 heeft 2 gele en 3 rode campers: rood krijgt 3 punten (aantal bootjes in het meer).
 - Het meer gevormd door 11 heeft 5 gele en 1 rode camper: geel krijgt 5 punten.
 - Het meer gevormd door 2, 9, 12 heeft 6 gele en 4 rode campers: geel krijgt 4 punten.
 - Het meer gevormd door 8 en 7 heeft 4 gele en 3 rode campers: geel krijgt 2 punten.
 - Het meer gevormd door 3 heeft 1 gele en 1 rode camper: geen van beide spelers krijgt punten.
 - De andere meren hebben geen bootjes en geven dus geen punten.
- Geel heeft dus $5+4+2=11$ punten voor de meren en rood heeft 3 punten voor de meren.

Punten voor groepen:

- Rood heeft 2 groepen van 1 camper: dat is $2 \times 1 = 2$ punten voor rood
- Rood heeft 1 groep van 2 campers: dat is $1+2 = 3$ punten voor rood.
- Rood heeft 1 groep van 5 campers: dat is $1+2+3+4+5 = 15$ punten voor rood.

- Rood heeft 1 groep van 6 campers: dat is $1+2+3+4+5+6 = 21$ punten voor rood.
- Geel heeft 5 groepen van 1 camper: dat is $5 \times 1 = 5$ punten voor geel.
- Geel heeft 1 groep van 2 campers: dat is $1+2 = 3$ punten voor geel.
- Geel heeft 1 groep van 8 campers: dat is $1+2+3+4+5+6+7+8 = 36$ punten voor geel.

In totaal heeft geel dus 44 voor groepen ($5+3+36$) plus 11 voor meren = 55 punten en heeft rood er 41 voor groepen ($2+3+15+21$) plus 3 voor meren = 44 punten.

Tweede helft

Nadat alle campers zijn geplaatst op de lege landhexen, begint de tweede helft. De tweede helft begint met hetzelfde (lege) bord als de eerste helft, maar nu mag rood beginnen en wordt er in de omgekeerde volgorde gespeeld: eerst wordt er gespeeld bij meer hex 12 en daarna aftellend tot en met meer hex 1.

Het einde van het spel

Het spel is afgelopen als in de tweede helft alle landhexen bezet zijn door campers. De score van de eerste helft wordt opgeteld bij die van de tweede helft. De speler met de meeste punten wint het spel.