



KAMPUS

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

INHALT

1 Punkteleiste, 4 Marker, 24 Wertungskarten, 32 Spielsteine, 1 Stoffbeutel



ZIEL

In zwei Spielphasen bauen die Spieler mit den Spielsteinen eine Spielfläche auf und wieder ab. Dabei versuchen sie die Bedingungen der Wertungskarten zu erfüllen und möglichst große Farbflächen zu werten. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

VORBEREITUNG

Die Punkteleiste wird für alle Spieler gut erreichbar auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler nimmt sich 1 Marker und setzt ihn auf das Feld 0 der Punkteleiste. Die 24 Wertungskarten werden gemischt. Jeder Spieler bekommt abhängig von der Spieleranzahl

2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
5 Karten	4 Karten	3 Karten

auf die Hand und hält diese vor seinen Mitspielern verdeckt. Die restlichen Karten werden als Nachziehstapel für die Abbauphase bereitgelegt. Die 32 Spielsteine werden in den Stoffbeutel gegeben. Reihum zieht jeder Spieler 2 Spielsteine aus dem Beutel und legt diese offen vor sich ab. 1 Spielstein aus dem Beutel wird als erster Stein der Spielfläche offen in die Tischmitte gelegt.

ABLAUF

Das Spiel verläuft über zwei Phasen, dem Aufbau und dem Abbau. Der älteste Spieler ist Startspieler. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.

AUFBAU

Der Spieler am Zug entscheidet sich für eine der beiden Möglichkeiten:

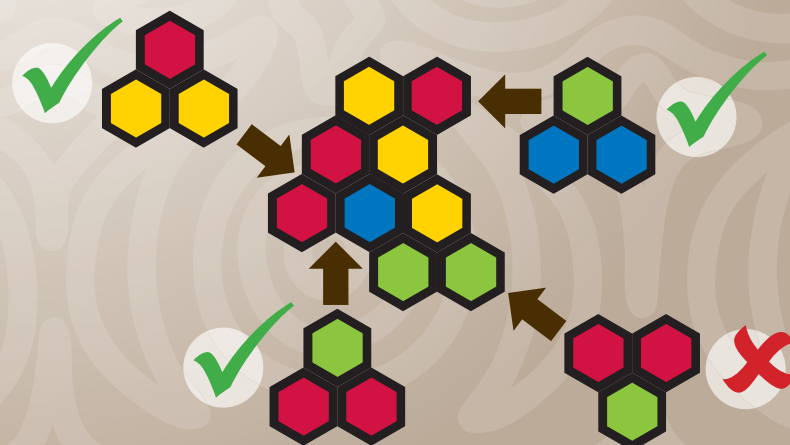
- Zwei Spielsteine anlegen
oder
- Einen Spielstein anlegen und eine Wertungskarte spielen.

Anschließend zieht er Spielsteine aus dem Beutel nach, bis er wieder zwei Steine offen vor sich liegen hat und sein linker Nachbar ist am Zug.

Spielstein anlegen

Der Spieler am Zug darf einen oder beide der vor ihm liegenden Spielsteine an beliebiger Stelle an der Spielfläche anlegen. Hierbei muss immer mindestens eine komplette Kante an eine komplette Kante eines bereits liegenden Spielsteins gelegt werden.

- ! Die Farben können beliebig, also ohne Einschränkungen, aneinander gelegt werden.

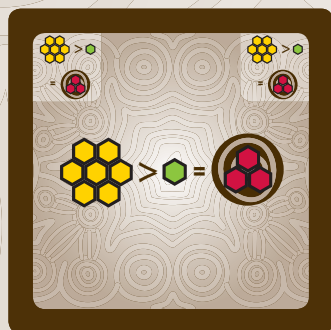


Wertungskarte spielen

Statt einen zweiten Stein anzulegen, kann ein Spieler nach dem Anlegen des ersten Spielsteins in seinem Zug, eine seiner Wertungskarten spielen, wenn ihre Bedingung erfüllt ist. Danach erhält der Spieler sofort Punkte. Er zieht seinen Marker entsprechend der Anzahl Felder der größten zusammenhängenden Fläche in seiner Wertungsfarbe auf der Punkteleiste voran. Danach wird die Wertungskarte auf den Abwurfstapel gelegt.

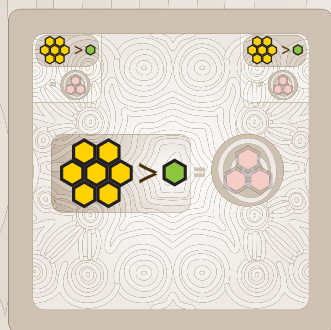
WERTUNGSKARTE

Auf jeder Wertungskarte ist eine Bedingung und eine Wertungsfarbe abgebildet.



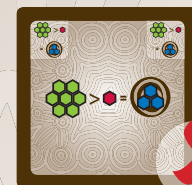
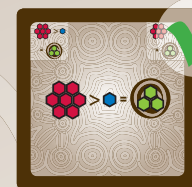
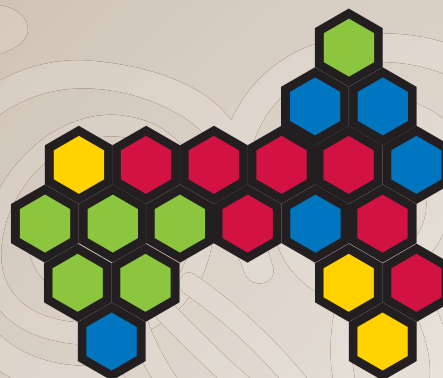
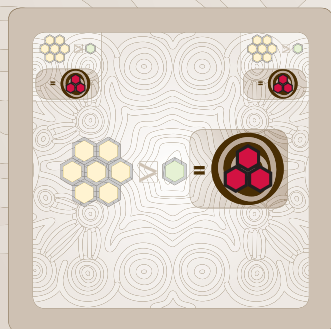
BEDINGUNG

Die größte zusammenhängende Fläche der ersten Farbe muss größer sein, als die größte zusammenhängende Fläche der zweiten Farbe.



WERTUNGSFARBE

Ist die Bedingung erfüllt, bekommt der Spieler entsprechend der Anzahl Felder der größten zusammenhängenden Fläche der Wertungsfarbe Punkte.



Beispiel: Die größte rote zusammenhängende Fläche ist 7 Felder groß, die größte grüne 5 Felder, die größte blaue 3 Felder und die größte gelbe 2 Felder. Der Spieler am Zug spielt die Wertungskarte „Rot größer als Blau = Wertung für grün“ und zieht seinen Marker auf der Punkteleiste um 5 Felder voran für die größte grüne Fläche.

ENDE DER AUFBAUPHASE

Die Aufbauphase endet

- direkt nachdem ein Spieler seine letzte Wertungskarte gespielt hat
- oder
- sobald ein Spieler seine Spielsteine nicht mehr auf zwei auffüllen kann.

Endet die Aufbauphase, werden alle noch vor den Spielern liegenden Spielsteine zurück in die Schachtel gelegt.

Jeder Spieler bekommt entsprechend der Spieleranzahl neue Wertungskarten für die Abbauphase vom Nachziehstapel

2 Spieler	3 Spieler	4 Spieler
5 Karten	4 Karten	3 Karten

auf die Hand und hält diese vor seinen Mitspielern verdeckt. Hat ein Spieler noch Wertungskarten aus der Aufbauphase, behält er diese zusätzlich auf der Hand.

Das Spiel wird mit dem nächsten Spieler am Zug mit der Abbauphase fortgesetzt.

AUFBAU

Der Spieler am Zug entscheidet sich für eine der beiden Möglichkeiten:

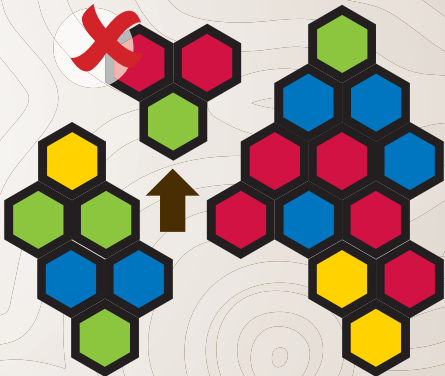
- Zwei Spielsteine entfernen
- oder
- Einen Spielstein entfernen und eine Wertungskarte spielen.

Hat ein Spieler keine Wertungskarte mehr auf der Hand, muss er in seinem Zug immer zwei Spielsteine entfernen.

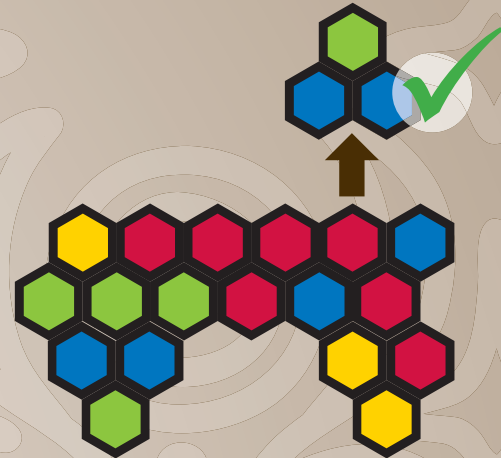
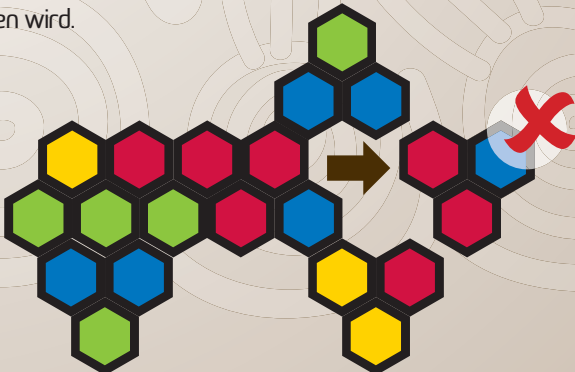
Spielstein entfernen

Der Spieler am Zug muss einen oder zwei beliebige Spielsteine von der Spielfläche entfernen. Hierbei gelten zwei Regeln:

- Die Spielfläche muss auch nach dem Entfernen eines Spielsteins noch eine zusammenhängende Fläche sein.



- Es dürfen nur Spielsteine entfernt werden, die seitlich von der Spielfläche genommen werden können, ohne dass ein anderer Spielstein dabei verschoben wird.



Entfernte Spielsteine kommen zurück in die Schachtel.

Das Spielen der Wertungskarte erfolgt wie beim Aufbau.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald der letzte Spielstein der Spielfläche entfernt wurde. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Kennen Sie schon ...



Kamizado

Das Duell der Drachentürme

© 2010 HUCH! & friends
Licenced by studiogiochi
Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de

Autor: Pietro Vozzolo
Grafik / Design: HUCH! & friends
Made in China



CAMPOS

For 2 to 4 players aged 8 years and up

CONTENTS

1 scoring track, 4 markers, 24 scoring cards, 32 pieces, 1 cloth bag



AIM OF THE GAME

Players construct and then deconstruct a playing area in two phases: the construction and the deconstruction phase. Players attempt to score the most points for the largest colour groups by meeting the conditions indicated on the scoring cards. The player with the most points wins the game.

PREPARATION

Place the scoring track on the table so that it is within easy reach of all players. Each player receives one marker and places it on the square "0" of the scoring track.

Shuffle the 24 scoring cards. Each player receives a certain number of cards according to the number of participants:

2 players	3 players	4 players
5 cards	4 cards	3 cards

Players pick up their cards so that the others cannot see them. The remaining cards form a draw pile for the deconstruction phase. Put the 32 pieces into the bag. In turns, each player takes 2 pieces out of the bag and places them face up in front of him on the table for everyone to see. Another piece from the bag is placed in the middle of the table: This is the first piece of the playing area.

HOW TO PLAY

The game consists of two phases: construction and deconstruction. The oldest player starts and play continues in a clockwise direction.

CONSTRUCTION

The player whose turn it is chooses one of the following two possibilities:

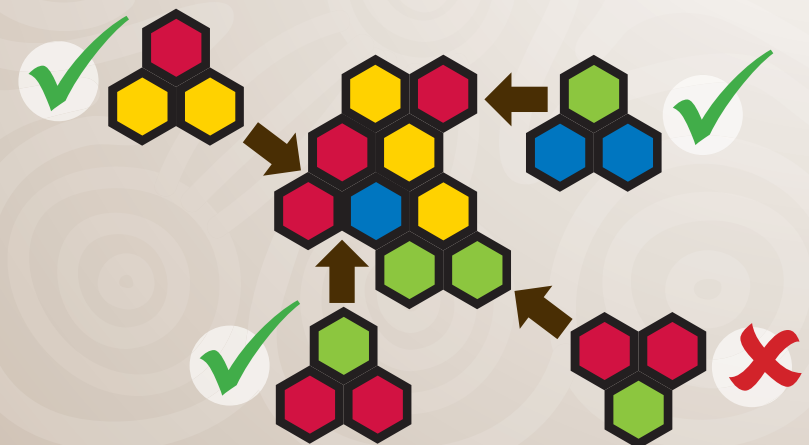
- a. Place two pieces
- or
- b. Place one piece and play a scoring card

At the end of his turn the player takes new pieces out of the bag until he has again two pieces for everyone to see. Then, it is the next player's turn.

Placing pieces

The player whose turn it is may place one of his pieces or both anywhere on the playing area; at least one of the edges must completely adjoin to the complete edge of another piece that is already on the playing area.

! Colours may be laid at random to form any colour pattern.

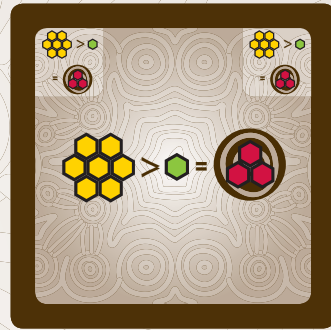


Playing a scoring card

Instead of placing a second piece, the player may also – after having placed the first piece during his turn – play one of his scoring cards, as long as its condition is fulfilled. The player immediately receives points for any played scoring card. The player then moves his marker up the scoring track by the same number of fields in the largest contiguous area of the scoring colour as indicated on the scoring card. Then he places his scoring card on the discard pile.

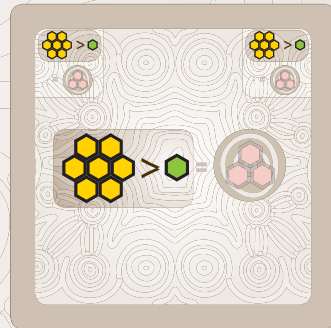
SCORING CARD

Each scoring card indicates a condition and a scoring colour.



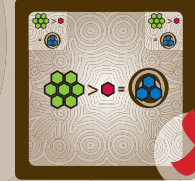
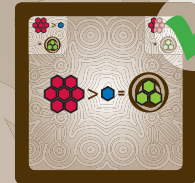
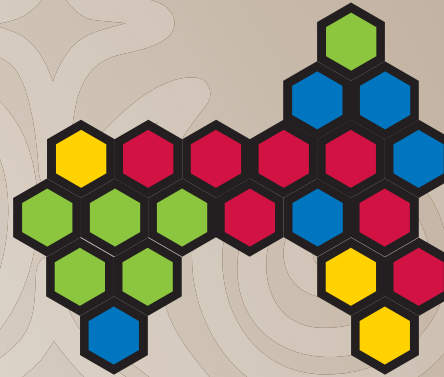
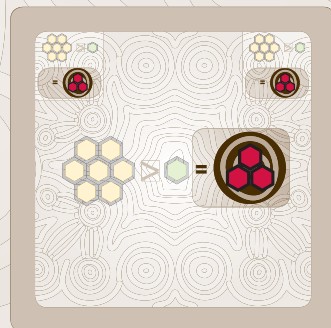
CONDITION

The largest contiguous area of the first colour must be larger than the largest contiguous area of the second colour.



SCORING COLOUR

If the condition is fulfilled, the player receives one point for each field of the largest contiguous area of the scoring colour.



Example: The largest contiguous red area consists of 7 fields, the largest green area has 5 fields, the largest blue area 3 and the largest yellow area 2. The player whose turn it is plays the scoring card with the condition: "If red is larger than blue = green is the scoring colour". Thus, the player moves his marker 5 squares forward on the scoring track, since the largest contiguous green area consists of 5 fields.

END OF THE CONSTRUCTION PHASE

The construction phase is over:

- immediately after a player has played his last scoring card
- or
- when there are insufficient pieces (a player has less than two pieces and there are none left to draw).

Once the construction phase is over, all the remaining pieces in front of the players are put back into the box.

Each player receives new scoring cards from the draw pile for the deconstruction phase according to the number of participants:

2 players	3 players	4 players
5 cards	4 cards	3 cards

Players pick up their cards so that the others cannot see them. Scoring cards left over from the construction phase are carried over into the deconstruction phase.

The next player continues and starts the deconstruction phase.

DECONSTRUCTION

The player whose turn it is chooses one of the following two possibilities:

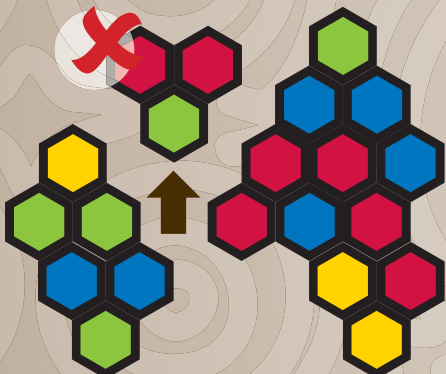
- a. Remove two pieces
- or
- b. Remove one piece and play a scoring card

If a player has no scoring cards left in his hand, he must remove two pieces during his turn.

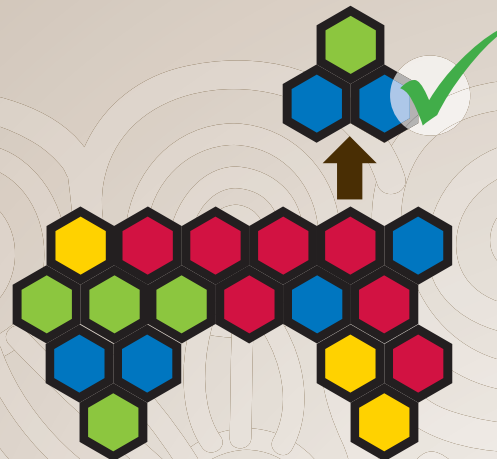
Removing pieces

The player whose turn it is may remove any one or two pieces from the playing area. He has to observe the following two rules:

1. After having removed a piece, the playing area must remain interconnected.



2. The player may only remove outside pieces from the edge of the playing area without moving surrounding pieces.



Removed pieces are put back into the box.

The scoring cards are played according to the same rules that apply during the construction phase.

END OF THE GAME

The game is over as soon as the last piece has been removed from the playing area. The player with the most points wins the game.

Have you already played ...?



Kamisado

The duel of the dragon towers

© 2010 HUCH! & friends
Licenced by studiogiocchi
Distributor: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de

Author: Pietro Vozzolo
Graphics / Design: HUCH! & friends
Translation: Birgit Irgang
Made in China

HUCH! & friends
HUCH!



CAMPUS

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

CONTENU

1 échelle des points, 4 marqueurs, 24 cartes Objectif, 32 tuiles, 1 sac en toile



BUT DU JEU

Au cours de deux phases de jeu successives, les joueurs assemblent les tuiles pour former une aire de jeu avant de la démonter. Ils essaient en même temps d'atteindre les objectifs de leurs cartes et de comptabiliser les plus grandes surfaces de couleur possibles. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

PRÉPARATION

Placer l'échelle des points sur la table, à portée de main de tous les joueurs. Chaque joueur choisit 1 marqueur qu'il place sur la case 0 de l'échelle des points. Mélanger les 24 cartes Objectif. Selon le nombre de joueurs, chacun reçoit ...

2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
5 cartes	4 cartes	3 cartes

... en main sans les montrer aux autres. Les cartes restantes constitueront la pioche pour la phase de démontage.

Placer les 32 tuiles dans le sac en toile. Chacun son tour, chaque joueur tire 2 tuiles du sac et les pose devant lui, face visible.

Tirer 1 tuile supplémentaire du sac qui servira de point de départ de l'aire de jeu, au milieu de la table.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en deux manches : l'assemblage et le démontage.

Le joueur le plus âgé commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

ASSEMBLAGE

Quand vient son tour, le joueur choisit une des deux options suivantes :

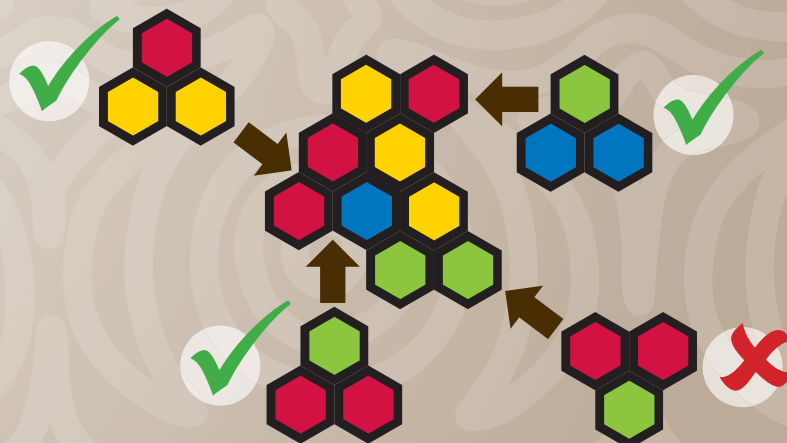
- Poser 2 tuiles.
- ou
- Poser 1 tuile et jouer 1 carte objectif.

Il tire ensuite une tuile du sac de manière à en avoir de nouveau 2 devant lui. C'est à son voisin de gauche de jouer.

Poser une tuile

Le joueur peut ajouter 1 ou les 2 tuiles devant lui à n'importe quel endroit de l'aire de jeu. La tuile posée doit toujours être en contact au minimum avec une tuile déjà posée par un côté entier.

! Il n'y a aucune contrainte de couleur pour placer deux tuiles l'une à côté de l'autre.

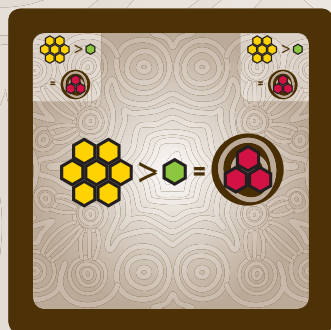


Jouer une carte Objectif

Au lieu de poser une seconde tuile, le joueur peut décider de jouer une carte Objectif après la pose de la première tuile, s'il remplit les conditions demandées. Il marque alors immédiatement des points. Il déplace son marqueur sur l'échelle d'un nombre de cases égal à la plus grande surface sur l'aire de jeu correspondant à la couleur comptabilisée. La carte Objectif est ensuite défaussée.

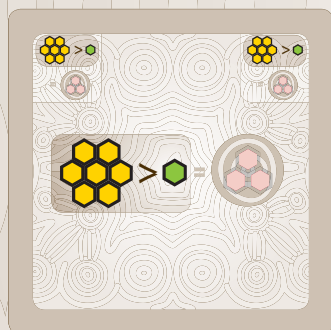
CARTE OBJECTIF

Chaque carte Objectif indique les conditions à remplir et la couleur comptabilisée.



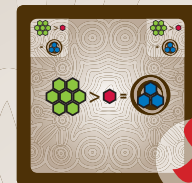
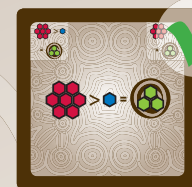
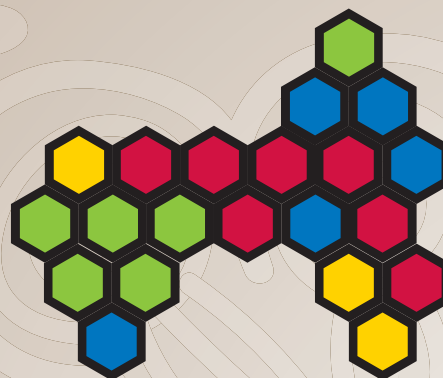
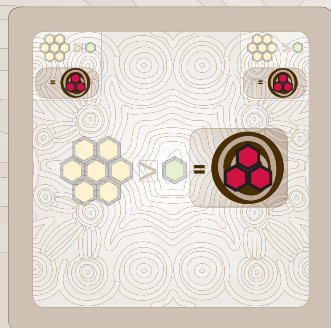
CONDITIONS

La plus grande surface formée par les tuiles de la première couleur doit être strictement supérieure à la plus grande surface formée par les tuiles de la seconde couleur.



COULEUR COMPTABILISÉE

Si les conditions sont remplies, le joueur marque un nombre de points égal au nombre de cases de la plus grande surface de la couleur comptabilisée.



Exemple : La plus grande surface rouge comporte 7 cases, la plus grande surface verte 5 cases, la plus grande surface bleue 3 cases et la plus grande surface jaune 2 cases.

Le joueur joue la carte Objectif « Rouge plus grande que bleue, couleur comptabilisée : vert » et déplace donc son marqueur de 5 cases sur l'échelle des points correspondant à la plus grande surface verte.

FIN DE LA PHASE D'ASSEMBLAGE

La phase d'assemblage prend fin ...

- juste après qu'un joueur a joué sa dernière carte Objectif ou
- dès qu'un joueur ne peut plus piocher de tuile pour en avoir 2 devant lui.

À la fin de la phase d'assemblage, les tuiles que les joueurs possèdent encore devant eux sont remises dans la boîte.

Pour la phase de démontage, chaque joueur pioche de nouvelles cartes Objectif, selon le nombre de joueurs...

2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
5 cartes	4 cartes	3 cartes

... sans les montrer à ses adversaires. Si un joueur possède encore des cartes Objectif de la phase d'assemblage, elles viennent s'ajouter aux autres dans sa main.

Le joueur suivant poursuit la partie avec la phase de démontage.

DÉMONTAGE

Quand vient son tour, le joueur choisit une des deux options suivantes :

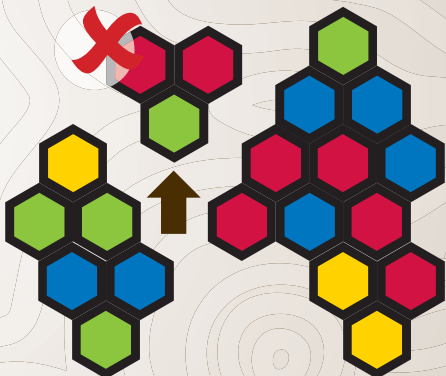
- a. Retirer 2 tuiles.
- ou
- b. Retirer 1 tuile et jouer une carte Objectif.

Si un joueur n'a plus de cartes Objectif en main, il est obligé de retirer 2 tuiles à chacun de ses tours.

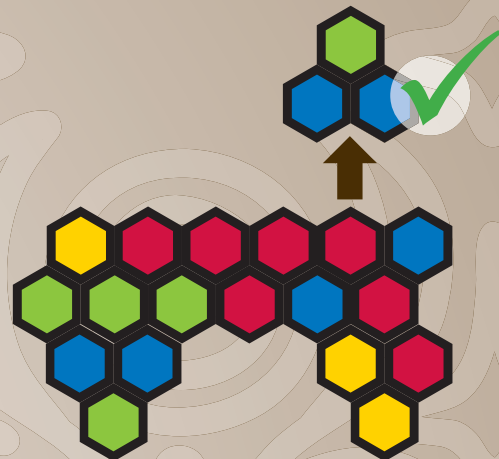
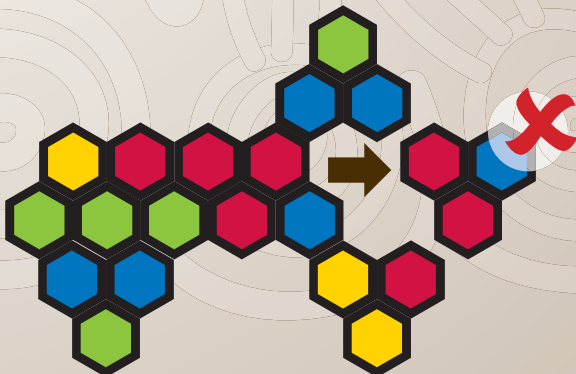
Retirer une tuile

Le joueur peut retirer 1 ou 2 tuiles au choix de l'aire de jeu en respectant deux règles :

- 1. L'aire de jeu doit encore former un seul bloc après que la tuile a été retirée.



- 2. Seules les tuiles qui peuvent être glissées sur les côtés sans déplacer les autres ont le droit d'être retirées de l'aire de jeu.



Les tuiles retirées sont remises dans la boîte.

L'utilisation d'une carte Objectif est identique à la phase d'assemblage.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand la dernière tuile a été retirée de l'aire de jeu.

Le joueur qui possède le plus de points remporte la partie.

Connaissez-vous déjà ...



Kamisado
Le duel des tours

© 2010 HUCH! & friends
Licenced by studiogiochi
Distribution : Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de

Auteur : Pietro Vozzolo
Graphisme / Design : HUCH! & friends
Made in China



KAMPOS

Voor 2 à 4 spelers vanaf 8 jaar

INHOUD

1 puntenlijst, 4 markers, 24 scorekaarten, 32 spelstukken, 1 stofzakje



DOEL

In twee spelfasen bouwen de spelers met de spelstukken het speelveld op en weer af. Daarbij proberen zij aan de voorwaarden van den scorekaarten te voldoen en zo groot mogelijke kleurvlaktes te scoren. De speler met de meeste punten wint.

VOORBEREIDING

De puntenlijst wordt voor alle spelers binnen handbereik op de tafel gelegd. Elke speler neemt 1 marker en plaatst hem op het veld 0 van de puntenlijst. De 24 scorekaarten worden geschud. Elke speler krijgt in afhankelijkheid van het aantal spelers

2 spelers	3 spelers	4 spelers
5 kaarten	4 kaarten	3 kaarten

op de hand en houdt deze tegen zijn medespelers verdekt. De resterende kaarten worden als trekstapel voor de afbouwfase klaargelegd. De 32 spelstukken worden in het stofzakje gedaan. Om de beurt trekt elke speler 2 spelstukken uit het zakje en legt deze open voor zich neer. 1 spelstuk uit het zakje wordt als eerste stuk van het speelveld in het midden van de tafel gelegd.

DEET SPEEL ZELF

Het spel gaat over twee fasen, opbouw en afbouw. De oudste speler begint. Daarna wordt er om de beurt met de wijzers van de klok gespeeld.

OPBOUW

De speler die aan zet is kiest voor één van deze twee mogelijkheden:

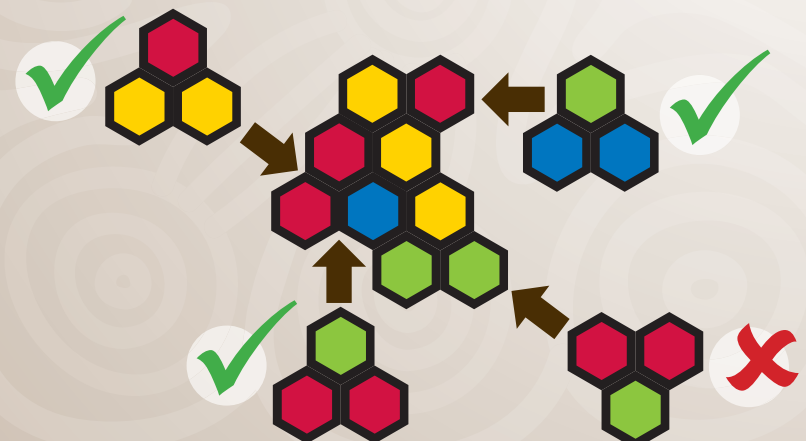
- twee spelstukken aanleggen
- of
- één spelstuk aanleggen en één scorekaart spelen.

Vervolgens trekt hij spelstukken uit het zakje, tot hij weer twee stukken open vor zich heeft liggen; nu is zijn linkerbuur aan de beurt.

Een spelstuk aanleggen

De speler die aan zet is mag één of twee van de voor hem liggende spelstukken op een willekeurige plek aan het speelveld aanleggen. Daarbij moet altijd minstens een volledige kant tegen een volledige kant van een al liggend spelstuk worden geplaatst.

- ! De kleuren kunnen willekeurig, zonder beperkingen dus naast elkaar worden geplaatst.

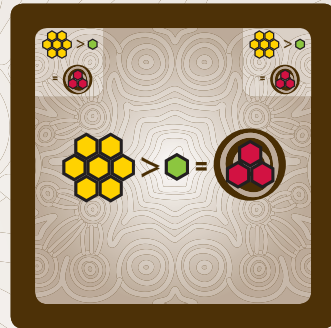


Een scorekaart spelen

In plaats van een tweede stuk aan te leggen mag een speler ook na het aanleggen van het eerste spelstuk tijdens zijn beurt een van zijn scorekaarten spelen, als aan de voorwaarde op die kaart is voldaan. Daarna krijgt de speler meteen punten. Hij trekt zijn marker op de puntenlijst even veel velden vooruit als er velden in de grootste samenhangende vlakke van zijn scorekleur zijn. Daarna wordt de scorekaart op een aflegstapel geplaatst.

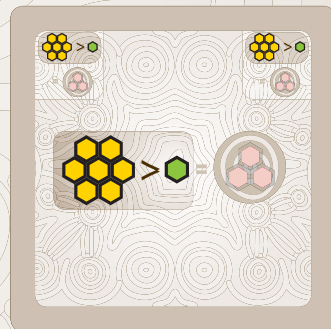
SCOREKAART

Op elke scorekaart zijn een voorwaarde en een scorekleur te zien.



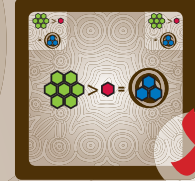
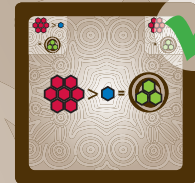
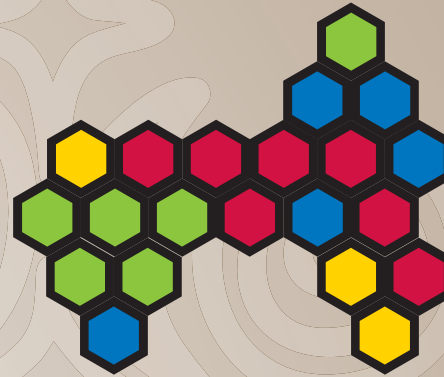
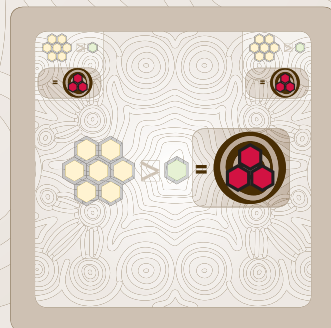
VOORWAARDE

De grootste samenhangende vlakke van de eerste kleur moet groter zijn dan de grootste samenhangende vlakke van de tweede kleur.



SCOREKLEUR

Is aan deze voorwaarde voldaan, krijgt de speler punten, overeenkomstig het aantal velden in de grootste samenhangende vlakke van de scorekleur.



Voorbeeld: De grootste samenhangende rode vlakke is 7 velden groot, de grootste groene 5 velden, de grootste blauwe 3 velden, en de grootste gele 2 velden. De speler die aan zet is speelt de scorekaart "Rood is groter dan blauw = score voor groen" en trekt zijn marker op de puntenlijst 5 velden vooruit, overeenkomstig de grootste groene vlakke.

EINDE VAN DE OPBOUWFASE

De opbouwfase is afgelopen

- zodra een speler zijn laatste scorekaart heeft gespeeld of
- als een speler zijn voorraad spelstukken niet meer op twee kan aanvullen.

Aan het einde van de opbouwfase gaan alle nog voor de spelers liggende spelstukken terug in de doos.

Elke speler krijgt in afhankelijkheid van het aantal spelers nieuwe scorekaarten voor de afbouwfase van de trekstapel

2 spelers	3 spelers	4 spelers
5 kaarten	4 kaarten	3 kaarten

op de hand en houdt deze tegen zijn medespelers verdekt. Heeft een speler nog scorekaarten van de opbouwfase over, houdt hij ook deze nog op zijn hand.

Het spel gaat verder met de volgende speler die aan zet is en de afbouwfase.

OPBOUWFASE

De speler die aan zet is kiest voor één van deze twee mogelijkheden:

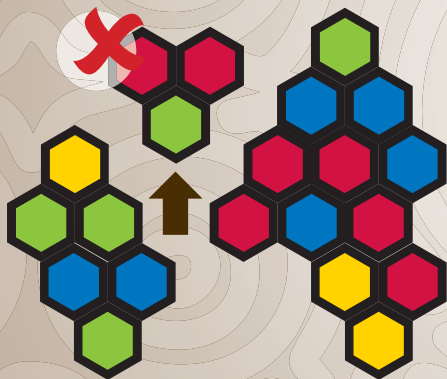
- a. twee spelstukken verwijderen
- of
- b. één spelstuk verwijderen en één scorekaart spelen.

Heeft een speler geen scorekaart meer op zijn hand, moet hij tijdens zijn beurt altijd twee spelstukken verwijderen.

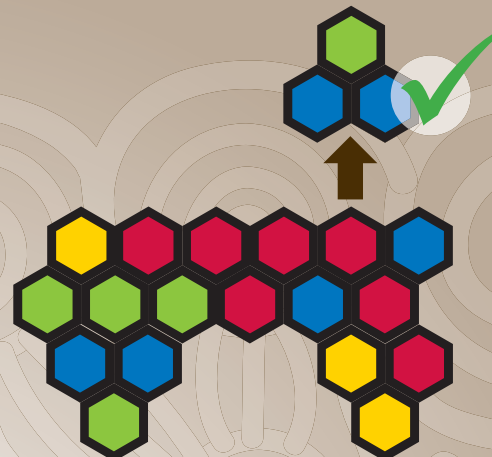
Een spelstuk verwijderen

De speler die aan zet is mag één of twee willekeurige spelstukken van de speelvlakte verwijderen. Daarbij gelden twee regels:

1. Het speelveld moet ook na het verwijderen van een spelstuk nog één samenhangende vlakte zijn.



2. Je mag alleen spelstukken verwijderen, die je aan de kant van het speelveld kunt nemen zonder een andere spelstuk te verschuiven.



Verwijderde spelstukken gaan terug in de doos. Het spelen van scorekaarten gaat net zo als tijdens de opbouw.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra het laatste spelstuk van het speelveld is verwijderd.

De speler met de meeste punten wint.

Kent u al ...?



Kamisado

Het duel van de drakentorens

© 2010 HUCH! & friends
Licenced by studiogiocchi
Verkoop: Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, D-89312 Günzburg
www.huchandfriends.de

Auteur: Pietro Vozzolo
Grafiek / vormgeving: HUCH! & friends
Made in China

HUCH! & friends
HUCH!