

CAMPOS

Voor 2 à 4 spelers vanaf 8 jaar

INHOUD

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

Bild Inhoud

DOEL

In twee spellfasen 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.

DE SPEL 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:

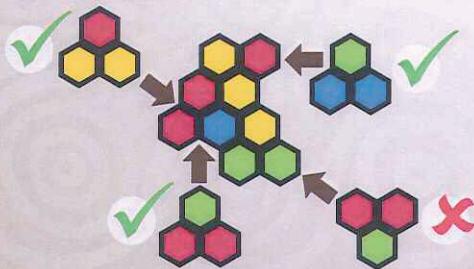
- twee spelstukken aanleggen of
- één spelstuk aanleggen en één scorekaart spelen.

Vervolgens trekt hij spelstukken uit het zakje, tot hij weer twee stukken open voor 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.

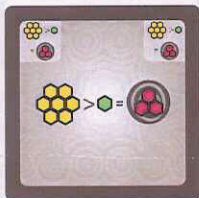


Een scorekaart spelen

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.

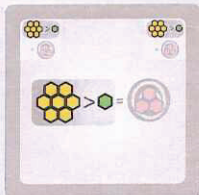
SCOREKAART

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



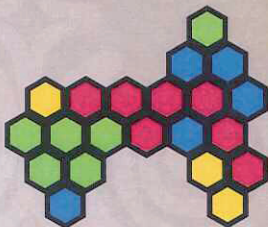
VOORWAARDE

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 OPBOWFASE

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.

DEFOUWLESE

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

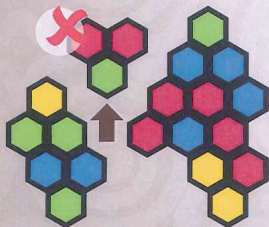
- twee spelstukken verwijderen
- of
- één spelstuk verwijderen en één scorekaart spelen.

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

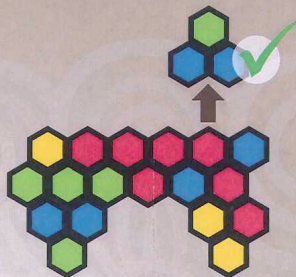
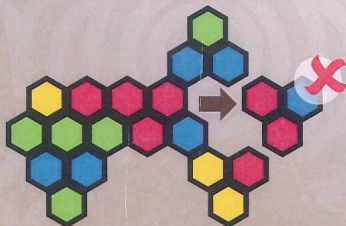
Een spelstuk verwijderen

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.

EHDE VAN DET SPEL

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

De speler met de meeste punten wint

Save you already played ...?



Yamisado

The duel between the dragon towers



© 2010 HUCH! & friends

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

& friends
HUCH!
HUCH!