



KAMPOS

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

INHALT

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

Bild Inhalt

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.

ABLAUF

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

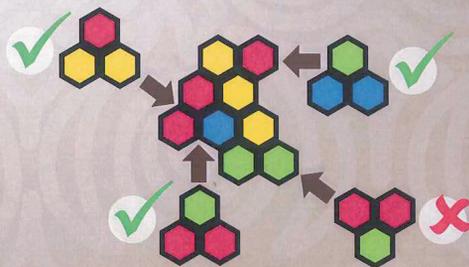
- Zwei Spielsteine anlegen
- oder
- Einen Spielstein anlegen und eine Wertungskarte spielen.

Anschließend zieht er Spielsteine aus dem Beutel nach, bis er wieder zwei Spielsteine 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

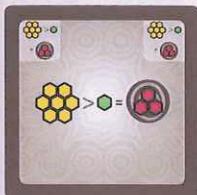
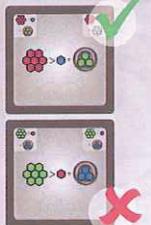
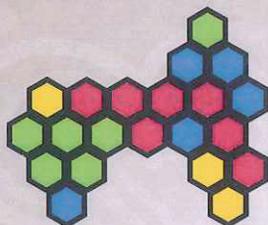
Auf jeder Wertungskarte ist eine Bedingung und eine Wertungsfarbe abgebildet.

BEDINGUNG

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

WERTUNGSPUNKTE

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.



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

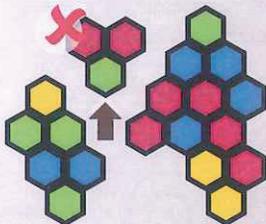
- Zwei Spielsteine entfernen
- oder
- Einen Spielstein entfernen und eine Wertungskarte spielen.

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

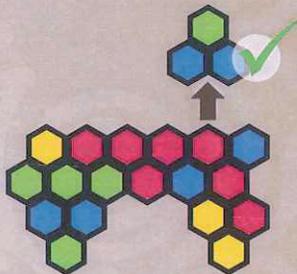
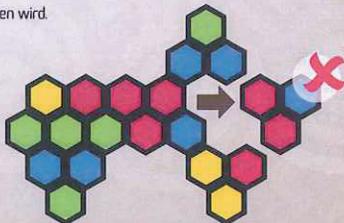
Spielstein entfernen

Der Spieler am Zug darf 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.

SPIELLENDE

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

Kennen Sie schon ...



Yamiso
Das Duell der Drachentürme



© 2010 HUCH! & friends
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

