

CAMINOS

Spelregels

Aantal spelers: 2 of 4
Leeftijd: vanaf 10 jaar
Tijdsduur: 15 - 25 minuten

Doel van het Spel

Camino's is een 3 dimensionaal strategisch spel voor 2 spelers of 4 spelers in team verband. De spelers proberen twee tegenoverliggende zijden op het spelbord te verbinden met de eigen speelstukken. Afhankelijk van het spelbord dat gebruikt wordt, varieert het aantal verbindbare zijden evenals de vorm van deze zijden (recht of zigzaglijnen).

Speel materiaal

2 dubbelzijdige spelborden (met in totaal 4 verschillende speelvelden)

28 speelstukken (2 gekleurde sets van 14 stukken met 4 verschillende vormen)

2 neutrale stukken in blauw (voor de spelvariant)

Basis Spel

Voorbereiding

Met 2 spelers, ontvangt iedere speler alle stukken van een van de twee kleuren. Met 4 spelers, de 2 spelers tegenover elkaar vormen een team, per kleur worden de stenen in 2 gelijke sets verdeeld, ieder teamlid krijgt een identieke set van dezelfde kleur. Er wordt een speelveld gekozen en dit wordt op tafel geplaatst tussen de spelers. We adviseren om te beginnen met het vierkante spelbord.

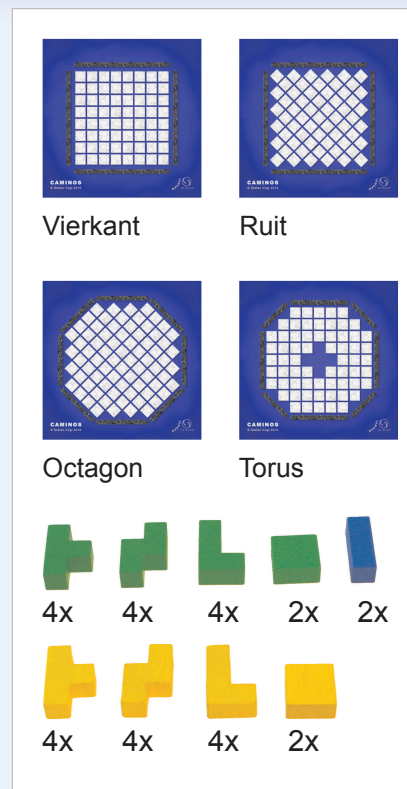


Fig. 1

Het spel spelen

De spelers plaatsen om beurten een van hun stenen op het speelveld met inachtneming van de volgende regels:

- Er mogen geen lege ruimtes ontstaan **onder** de stukken (zie fig. 2).
- De stukken mogen vrij geplaatst worden, andere stukken raken of deels bedekken. In elk geval moeten de stukken het speelveld raken, de maximum bouwhoogte is hierdoor 3 standaard kubus blokken (zie fig. 3).

De spelers proberen tegenoverliggende zijden van het speelveld te verbinden met een ononderbroken lint van stukken van de eigen kleur. Dit betekent dat stukken van dezelfde kleur **van boven af** een ononderbroken lijn vormen. Vakjes aan de hoeken van het speelveld behoren bij beide aangrenzende kanten.

Een continue verbinding moet aan de volgende voorwaarden voldoen:

- Het moet mogelijk zijn om stap voor stap een kleur te volgen van de ene naar de andere kant van het speelveld. Onderlinge verbindingen op alleen verticale kanten of hoeken zijn niet geldig (zie fig. 4).
- Stukken moeten niet alleen van bovenaf verbonden zijn maar ook verticaal. In figuur 5 heeft geel nog niet gewonnen ook al is er een pad van gele stukken van boven gezien. Er is nog een punt (met het rode kruisje aangeduid) waar de stukken elkaar verticaal niet raken. Het pad is dus pas compleet als er een lijn gevormd kan worden gezien van bovenaf en de stukken ook verticaal met elkaar in verbinding staan.
- Het pad begint en eindigt op een speelvak aan de rand van het bord, van boven gezien. Het pad zelf hoeft geen verbinding te hebben met het speelveld. In figuur 6 wint geel met het pad dat met de witte stippels is aangeduid (een veld is niet zichtbaar, met de rode pijl aangegeven).

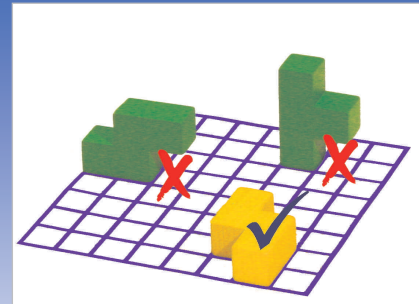


Fig. 2

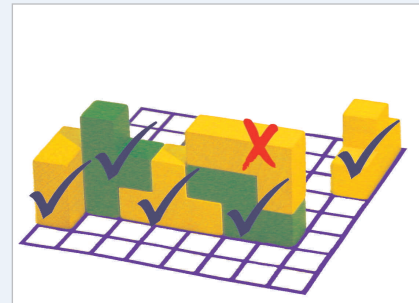


Fig. 3

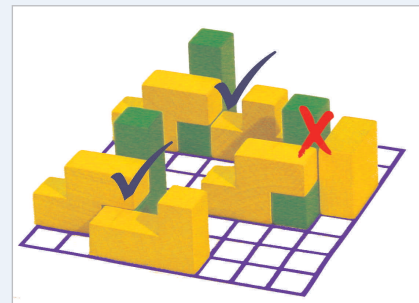


Fig. 4

Einde van het Spel

Het spel kan op 3 manieren eindigen:

- Als een speler of team twee overliggende zijden heeft verbonden, wint de speler of het team het spel direct;
- Als alle stukken zijn gebruikt en er is nog geen winnaar dan is een gelijkspel bereikt;
- Als een speler geen stuk kan plaatsen is het spel voor deze speler afgelopen, ook als de speler theoretisch nog stukken zou kunnen plaatsen later in het spel. De andere speler(s) spelen dan gewoon door tot ze gewonnen hebben of ook zij geen stukken meer kunnen plaatsen.

Variaties

Neutrale stukken

In deze variant van het spel ontvangt iedere speler (of team) een neutraal stuk extra bij hun andere stukken. Het spel begint door het plaatsen van het neutrale stuk ergens op het bord door beide deelnemers. Het spel gaat dan verder volgens de normale regels. De neutrale stenen zijn obstakels. Als ze horizontaal geplaatst zijn kunnen ze bedekt worden zoals elk ander spelstuk.

Score

Als je meer dan een potje speelt wil je misschien de score bijhouden. **Alleen de winnaar** scoort als volgt punten:

- Het aantal horizontale en verticale vlakken van het kortste pad telt als score, in de winnende situatie van figuur 6 scoort geel 13 punten.
- Als het spel eindigt zonder dat winnaar is door twee overliggende zijden te verbinden, wint die speler of dat team het spel waarvan het **minste** aantal stukken de buitenranden

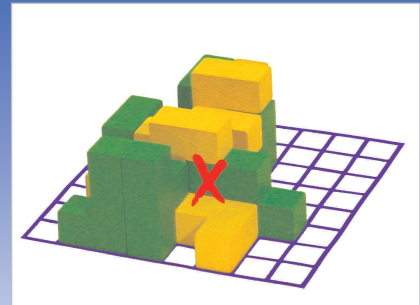


Fig. 5

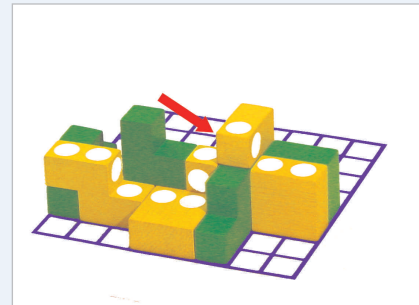


Fig. 6

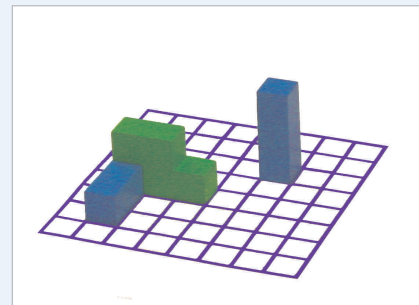


Fig. 7

van het speelveld worden geraakt. Ze krijgen zoveel punten als **stukken (niet vlakken of eenheden) van de tegenstander** de grenzen van het speelveld raken. Bij een **gelijkspel** krijgt niemand punten.

Figuur 8 laat (voor zover mogelijk) zien dat groen 4 en geel 3 stukken heeft die de rand raken en dus tellen voor de score. De groene en gele stukken gemerkt met een kruis zijn niet relevant omdat deze de rand niet raken.

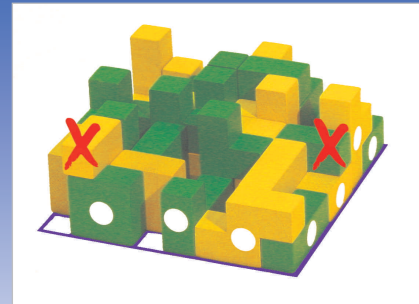


Fig. 8

Octagonaal speelveld

Bij gebruik van de 8 hoekige speelvelden (octagon en torus) zijn de aangrenzende kanten van de overkant ook geldig (zie fig. 9, verbindingen A tot C).

De telling is zoals anders, behalve als exact de tegenoverliggende zijde wordt verbonden dan telt dit dubbel (zie fig. 9, de verbinding van A met B).



Fig. 9

© Stefan Kögl, 2010

Murmel Spielwerkstatt und Verlag

Kanonengasse 16
CH-8004 Zürich
murmel@murmel.ch
www.murmel.ch

V 1.0