

KANN MAN CAMPUS AUCH ALLEIN SPIELEN?

Ja und mit großem Vergnügen. Wenn man allein spielt, geht es darum, die Zahlen mit so wenig Würfeln wie möglich umzudrehen. Deshalb notiert man bei der ersten Partie die Würfelergebnisse auf der dafür vorgesehenen Tabelle nach den Spielregeln.

Die zweite Partie spielt man dann mit derselben Verteilung der Zahlenplättchen, und zwar entweder unter Verwendung der notierten Würfelergebnisse oder aber, indem man neu würfelt. In beiden Fällen kann der Spieler sehen, ob es ihm gelungen ist, seine Plättchen mit weniger Würfeln umzudrehen. Wenn er seine Leistung genau messen möchte, addiert er seine aufeinanderfolgenden Würfelergebnisse. Selbstverständlich notiert er als letzte Zahl diejenige, die notwendig war, um die letzte Kettenreaktion auszulösen, und die häufig niedriger ist als das letzte Würfelergebnis.



Een spel voor
1 of 2 spelers.

NEDERLANDS

MATERIAAL : 2 borden, 88 speelplaatjes, 2 dobbelstenen, 2 zakjes, 1 reglement.

De spelers maken de speelplaatjes los en stoppen ze in het zakje van dezelfde kleur: blauwe rug, blauw zakje; gele rug, geel zakje.

DOEL VAN HET SPEL: als eerste er in slagen alle plaatjes van zijn bord om te draaien, t.t.z. de uiteindelijke kettingreactie (de BIG BANG) op gang te brengen. Een voorbeeld van een kettingreactie wordt voorgesteld na de spelregels.

VOORBEREIDING. De spelers nemen een bord en het zakje van dezelfde kleur. Zonder te kijken wat ze uit het zakje halen, plaatsen de tegenspelers een speelplaatje, met de cijfers en sterren zichtbaar, in elk van de vakken van het bord, te beginnen van links naar rechts en vanaf boven. Eenmaal dit gedaan is, kijken ze na of alle plaatjes korrekt geschikt zijn (6 = zes, 9. = negen). Nadien, verwisselen de spelers onderling de borden. De niet gebruikte plaatjes blijven in het zakje.

SPELVERLOOP

1. DOBBELSTENEN. De spelers spelen afwisselend (met beide dobbelstenen). Een speler werpt de dobbelstenen en zijn tegenstrever speelt volgens deze worp. Het is zonder belang wie het eerst gooit bij het begin van het spel, vermits één speler het doet bij de eerste beurt en de andere bij de tweede.

2. CIJFERPLAATJES. De speler die aan de beurt is mag plaatjes omdraaien — ongeacht welke combinatie van plaatjes — voor een totaal dat het resultaat van de dobbelstenen niet overschrijdt. Voorbeeld: een speler werpt de dobbelstenen. Het resultaat is 11. De andere speler mag 11 of 5, 3, 2, 1, of om het even welke combinatie van plaatjes die 11 niet overschrijdt, omdraaien.

Als een speler meent alle plaatjes omgedraaid te hebben die hij kan omdraaien gooit hij de dobbelstenen voor de volgende beurt van de andere.

3. STERREN. Om een ster te mogen omdraaien, moeten alle cijferplaatjes van de lijn en van de kolom waarop deze ster zich bevindt al omgedraaid zijn. Aan het einde van het spel kost elke niet omgedraaide ster 25 punten.

4. DOBBELSTEENBONUS. Als twee dezelfde cijfers voorkomen op de teerlingen telt het resultaat dubbel. Voorbeeld: een speler die op een dubbele 5 speelt mag plaatjes omdraaien voor een totaal van 20.

5. STERRENBONUS. Het laatste nog niet omgedraaide cijferplaatje van een rij, een kolom of een diagonaal waarop zich een ster bevindt mag en moet omgedraaid worden.

6. CIJFERBONUS, BONUS 5 + 1. Als men reeds 5 cijferplaatjes van een rij of een kolom of een diagonaal omgedraaid heeft, mag en moet hij ook *het zesde cijferplaatje van deze rij of kolom of diagonaal omdraaien, en wat zeer belangrijk is van alle lijnen, kolommen of diagonalen waar dit mogelijk is dank zij het plaatje dat hij komt om te draaien.*

7. MALUS. De speler die vergeet zijn bonussen op te nemen wordt bestraft. Wat doet een speler die vaststelt dat zijn tegenspeler vergeten heeft een bonus te nemen (cijferbonus of sterrenbonus), waarop hij recht heeft? Allereerst wacht hij zijn spelbeurt af: hij wacht tot zijn tegenstrever gegooid heeft. Vervolgens en vooraleer te spelen, wijst hij zijn tegenspeler er op dat hij op die lijn, kolom of diagonaal vergeten heeft een bonus te nemen. Tenslotte neemt hij één reeds omgedraaid plaatje van die lijn of kolom of diagonaal waar de fout gebeurde en legt het terug met het cijfer naar

boven. Hij doet dat zonder eerst te kijken wat er op de andere reeds omgedraaide plaatjes aan cijferwaarde staat.

8. DE WINNAAR. Een partij bestaat uit twee beurten. De twee beurten worden gespeeld met de plaatjes gerangschikt in dezelfde volgorde. Vooraleer de revanche te beginnen verwisselen de spelers hun bord en leggen de plaatjes, met cijfers en sterren zichtbaar. Een beurt is beëindigd als een speler al zijn plaatjes heeft omgedraaid. De spelers tellen hun resultaat op basis van de gewonnen beurten (kinderen) of op basis van verloren punten (volwassenen). In dit laatste geval maakt de winnaar de optelling (cijfers + sterren) van de niet omgedraaid plaatjes van zijn tegenspeler. Winnaar is degene die twee beurten gewonnen heeft of het minste punten verloren heeft.

VARIANTE

BIG BONUS. De spelers kunnen, vooraleer het spel te beginnen, kiezen om te spelen ofwel volgens het gewone Malus systeem van punt 7 ofwel volgens het Big Bonus systeem. De big bonus — in werkelijkheid SUPER MALUS — is de omgekeerde kettingreactie. Wat gebeurt er in deze variëte als een speler vaststelt dat zijn tegenspeler vergeten heeft een bonus te nemen waar hij recht op heeft? Als het zijn spelbeurt is, draait hij één plaatje terug met zijn cijfer naar boven, en zodanig dat hij volgens de regels van cijferbonus en sterrenbonus een omgekeerde kettingreactie kan teweeg brengen. Is het leuk BIG BONUS te spelen? Probeer het uit!

KAN MEN CAMPUS ALLEEN SPELEN?

Ja, en met veel plezier. Als men alleen speelt, komt het er op neer in een minimum van worpen al zijn plaatjes om te draaien. Bij het spel, schrijft men het resultaat van de dobbelstenen in op het speciale rooster dat zich na de reglementen bevindt.

Zonder de plaatjes van plaats te verwisselen, speelt men een tweede partij, hetzij met gebruik van de genoteerde resultaten, hetzij door opnieuw de dobbelstenen te gooien. In beide gevallen, ziet men of men er in geslaagd is alle plaatjes om te draaien in een kleiner aantal worpen. De speler die zijn prestatie juist will afmeten zal zijn opeenvolgende resultaten optellen. Het laatste getal van zijn optelling zal het aantal punten zijn dat noodzakelijk is om de uiteindelijke kettingreactie op gang te brengen.

A

			14	13	★
12			1		
	★	2		11	
7	24	9	8		
	6		5		★

KETTENREAKTION

Auf der Spielplatte (Abb. A) befinden sich 15 noch nicht umgedrehte Zahlenplättchen. Aus Abbildung B geht hervor, wo die Kettenreaktion beginnt. Dieses Beispiel zeigt, wie ein sehr kleines Würfelergebnis (nur 3 Augen) im Spiel überraschend große Folgen haben kann. In der Tat erlaubt die Kombination von ZAHLEN- UND STERNBONUS (24 ist der erste Bonus) dem Spieler, sämtliche noch verbleibenden Zahlenplättchen in einem Zuge umzudrehen. Versuchen Sie es!

KETTINGREAKTIE

Het rooster van de speler (rooster A) omvat 15 niet omgedraaide plaatjes. Het rooster B duidt aan waar de kettingreaktie begint. Dit voorbeeld toont aan hoe een heel klein resultaat op de dobbelstenen (maar een 3) een groot resultaat wordt in het spel. Inderdaad, de combinatie **CIJFERBONUS - STERREN Bonus** (24 is de eerste bonus) stelt de speler in de mogelijkheid alle plaatjes van zijn bord om te draaien. Is dat geen goede zaak?