

picco Camillo

Uitnodigende vlot meebrengspel voor
2 of meerdere spelers vanaf 4 jaar.



- Type spel:** Meebrengspel
Spelers: 2 of meer spelers vanaf 4 jaar
Inhoud: 1 speelbord,
12 vrienden in zes verschillende
kleuren,
1 draaitol,
spelregels
Auteur: Reiner Knizia
Illustratie: Aleš Vrtal

3089 Picco Camillo

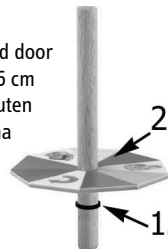
Geschiedenis

De kleine Camillo en zijn vrienden zijn zeer gezellig gezelschap. Het liefste bezoeken zij hun vrienden om met hen te spelen. Zij komen echter niet gewoon eventjes voorbij, maar wachten op een uitnodiging. Probeer zo veel mogelijk vrienden uit te nodigen en te verzamelen.

Vorbereiding

Het onderste deel van de verpakking wordt in het begin in het midden van de tafel geplaatst zodat alle spelers het goed kunnen bereiken. Hierop wordt de woning van Camillo en zijn vrienden getoond. Plaats alle 12 figuren van het spel in de woning.

De draaitol wordt gevormd door éérs de rubberen ring op 1.5 cm van de onderkant van de houten staaf te rollen en deze daarna van onderaf door de schijf te steken. De gekleurde schijf rust op de ring en kan niet verschuiven.

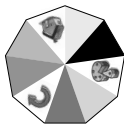


Doel van het spel

De spelers proberen zo veel mogelijk vrienden bij hen uit te nodigen en de betreffende figuren rond zich te scharen.

Afloop van het spel

De jongste speler begint, daarna wordt beurte-
lings in de richting van de wijzers van de klok ge-
speeld. De speler wiens beurt het is draait de tol.



Wanneer de draaitol op een **kleurenkant** blijft liggen kunnen jullie **een figuur** in de passende kleur nemen. De passende figuur moet uit de woning genomen worden; alleen wanneer daar geen figuur van de passende kleur meer is wordt een passende figuur van een medespeler genomen. Er gebeurt niets wanneer jullie al beide figuren in dezelfde kleur voor jullie hebben staan.



Wanneer de draaitol de kant met het **huis** aanwijst dan kunnen jullie **naar keuze een figuur** uit de woning nemen en voor jullie plaatsen.



Wanneer de kant met de **taart** getoond wordt, lukt deze Camillo & Co. De speler die de draaitol gedraaid heeft, krijgt van **elke medespeler een figuur** en mag ze voor zich plaatsen. Wie nog geen figuur heeft hoeft er ook geen af te geven.



Wanneer de draaitol op de kant met de **pijl** blijft staan lopen de kinderen liever door. Elke speler geeft **al zijn figuren** door aan zijn buur aan de linkerkant; de figuren wandelen dus gelijktijdig in het rond. Wie nog geen figuur heeft hoeft er natuurlijk ook geen af te geven.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen wanneer de laatste figuur uit de woning genomen wordt. Wie de meeste figuren heeft wint.

Bij een gelijkspel wordt nog zolang verder gespeeld tot er een duidelijke winnaar is – en dat kan zelfs een speler zijn die helemaal niet betrokken was bij het gelijkspel. Wanneer daarbij het huis op de draaitol verschijnt krijgt de speler geen figuur en is het de beurt aan de volgende speler.

En nu veel plezier met Camillo en zijn vrienden!