Puzzels op chatuchak-game.com!

Chatuchak

THE JUMP GAME

Bangkoks Chatuchak Market, met haar kleurrijke tentstalletjes, is één van 's werelds grootste markten. Jouw taak is de marktkramen beter te groeperen. Maar je kan standhouders alleen verhuizen als zij in dezelfde rij blijven ...

1-5

25

9 + 99

EEN SPEL VAN
CORNÉ VAN MOORSEL
& PETER JOUSTRA

GRAFISCH ONTWERP VAN RON VAN DALEN

Cwali

TERMINOLOGIE

KRAAM = **één van deze afgeronde vierkante tegels.**

KLEUR = **Marktsegment** *(kleding, decoratie, planten, eten of meubels)*

GROEP = **2 of meer horizontaal en/of verticaal samenhangende gelijkgekleurde KRAMEN.**

VOORBEREIDING

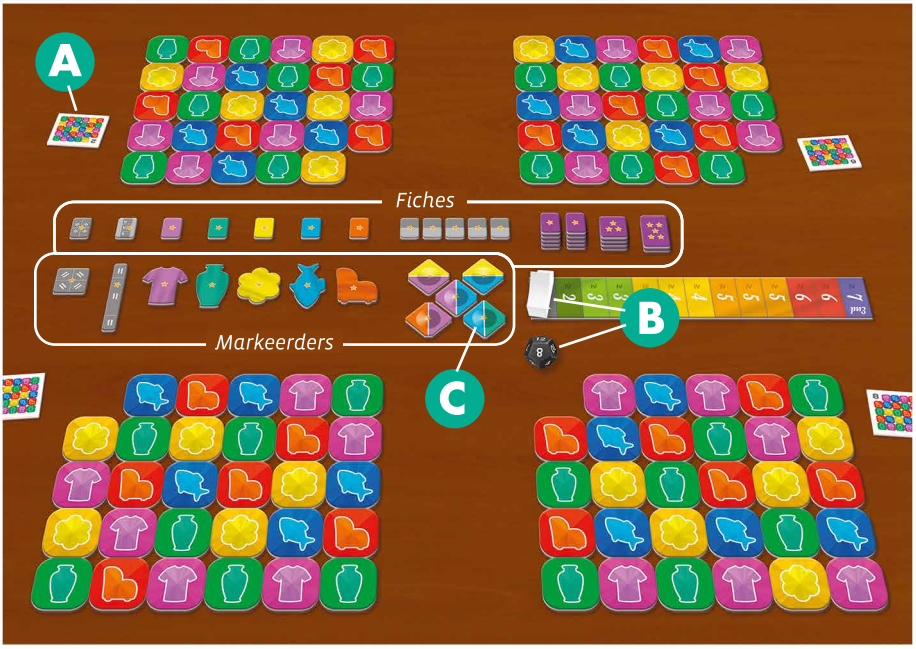
- **Geef elke speler een set van 29 KRAMEN met gelijke achterzijdes.**
- **Rol de dobbelsteen om de startspeler te bepalen.**

A **Mix de 8 STARTMARKTTEGELS (alle 16 zijdes zijn verschillend!) en loot een aantal zijdes gelijk aan het aantal spelers.**
Geef de startspeler de laagstgenummerde gelote tegelzijde, diens linkerbuur de één-na-laagste, de volgende linkerbuur de twee-na-laagste, enzovoorts.
Alle spelers kopiëren hun STARTMARKTTEGEL-zijde met hun 29 KRAMEN.
Of laat alle spelers hun eigen willekeurige startmarkt loten, tegel na tegel, zie onder VARIANTEN.

B **Plaats de 12-zijdige dobbelsteen en het TIJDSPOOR bij de rechterbuur van de startspeler, met de TIJDTENT op het 'START'-vak.**

C **Schud de 5 MIX-MARKEERDERS (alle zijdes zijn verschillend) en leg willekeurig 5 zijdes open in het midden.**

- **Plaats ook de andere MARKEERDERS, en alle FICHES, in het midden.**



SPEELBEURTEN

In elke speelbeurt beweeg je 1 KRAAM horizontaal of verticaal naar de lege plek binnen je 5x6 raster.

Startmarkt

1e speelbeurt

2e speelbeurt

3e speelbeurt

Je verplaats dus eerst een KRAAM naar de linkerbovenhoek, en in elke latere speelbeurt een KRAAM naar de plek waar je laatst-verplaatste KRAAM vandaan kwam.

Na de startspeler is de linkerbuur aan zet, daarna de volgende linkerbuur, enzovoorts.

TIJDSPOOR

De speler met het TIJDSPOOR (deze blijft het hele spel bij dezelfde speler) rolt de dobbelsteen na elke eigen speelbeurt 1 keer.

- **Als het dobbelresultaat gelijk is aan of hoger is dan het nummer in het volgende TIJDSPOOR-vak, schuif je de TIJDTENT naar dat vak. Anders verplaats je de TIJDTENT niet.**
- **Elke(!) keer als de TIJDTENT niet beweegt, wordt het minimaal benodigde dobbelresultaat na de volgende speelronde 1 lager. Laat dit zien door de dobbelsteen, met het nieuwe vereiste getal boven, op het vak voor de TIJDTENT te leggen. Zodra een worp hoog genoeg is, gaat de TIJDTENT naar dat vak. Het nummer in het volgende vak geeft daarna weer het getal aan wat minimaal gegooid moet worden.**

Een 2 is hier gegooid, terwijl een 4 of hoger nodig was. Dus beweegt de TIJDTENT niet.

Dus na de volgende speelronde is het minimaal benodigde getal 1 lager, dus minimaal een 3 in plaats van een 4. De dobbelsteen op dat vak laat dit zien.

De volgende ronde wordt een 8 gegooid, wat aan de eis van minimaal een 3 voldoet. Dus gaat de TIJDTENT naar het volgende vak, en is er na de volgende ronde een 5 of hoger nodig om weer 1 vak vooruit te gaan.

.

MARKEERDERS

De GROEP-MARKEERDERS gaan naar wie de grootste groep in die kleur heeft.

De MIX-MARKEERDERS gaan naar wie de grootste kleinste groep in de 2-kleuren-mix heeft. Geeft dat gelijke stand, dan gaat de MARKEERDER naar de speler met de grootste groep in die 2-kleuren-mix. *(zie de voorbeelden) Vergeet niet dat groepen uit minstens 2 KRAMEN bestaan.*

De PAD-MARKEERDER gaat naar wie het langste rechte pad van 3 of meer KRAMEN in 1 kleur heeft.

De RECHTHOEK-MARKEERDER gaat naar wie de grootste rechthoek van minstens 2x2 KRAMEN in 1 kleur heeft.

WANNEER KRIJG JE MARKEERDERS?

ALLEEN aan het einde van je eigen speelbeurt krijg je MARKEERDERS (uit het midden of van een andere speler),

EN ALLEEN als je verplaatste KRAAM deel uitmaakt van de groep/mix/pad/recht-hoek voor de MARKEERDER,

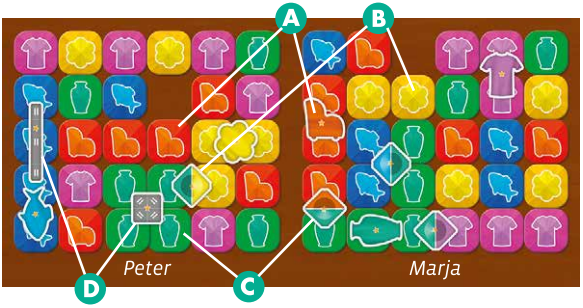
EN ALLEEN als je de MARKEERDER-eis beter vervult dan alle andere spelers (even goed is niet genoeg).

A *Voorbeeld (zie afbeelding): In deze 2-spelerspartij hebben Peter en Marja beiden een Rode groep met 3 KRAMEN. Marja bereikte dat eerder, dus heeft Marja de Rode GROEP-MARKEERDER.*

B *Marja heeft 2 Gele KRAMEN aan 5 Groene, maar Peter heeft 3 Gele aan 4 Groene. De grootste kleinste groep in de mix is bepalend, dus Peter heeft de Geel/Groen MIX-MARKEERDER.*

C *Voor de Rood/Groen MIX-MARKEERDER bestaat de kleinste groep van beide spelers uit 3 KRAMEN. Marja heeft die MIX-MARKEERDER omdat haar grootste groep (5 Groene KRAMEN) in die mix groter is dan bij Peter (4).*

D *Peter heeft de PAD-MARKEERDER (op 4 Blauwe KRAMEN) en RECHTHOEK-MARKEERDER (op 4 Groene KRAMEN).*



WANNEER KRIJG JE FICHES?

Bij elke MARKEERDER die je wint, krijg je 1 FICHE dat je naast je KRAMEN plaatst.

Neem het betreffende FICHE als de MARKEERDER vanuit het midden kwam.

← *FICHES behorend bij MARKEERDERS*

← **Neem een algemeen FICHE als de MARKEERDER van een andere speler kwam.**

- **Je verliest FICHES nooit, terwijl MARKEERDERS wel verloren kunnen worden.**
- **Als je een MARKEERDER hebt, maar je deze op een nieuwe plaats beter vervult, verplaats je de MARKEERDER daarheen, maar krijg je geen nieuw FICHE.**
- **Paarse 1-ster FICHES kun je omwisselen met een groter fiche met eenzelfde aantal sterren.**

OPBREKEN

Als je de waarde voor je MARKEERDER vermindert (bijvoorbeeld als je een groep verkleint), behoud je de MARKEERDER, ook als een andere speler er nu een betere plaats voor heeft!
Alleen als die MARKEERDER nergens meer op je KRAMEN past (bijvoorbeeld als de 2 groepen voor een MIX-MARKEERDER niet meer aan elkaar grenzen), plaats je die MARKEERDER naast je KRAMEN. Plaats hem weer op je KRAMEN in een latere speelbeurt als je er weer een plek voor maakt (en je hem in de tussentijd niet aan een andere speler bent kwijtgeraakt). Dat levert echter geen nieuw FICHE op.

PASSEN

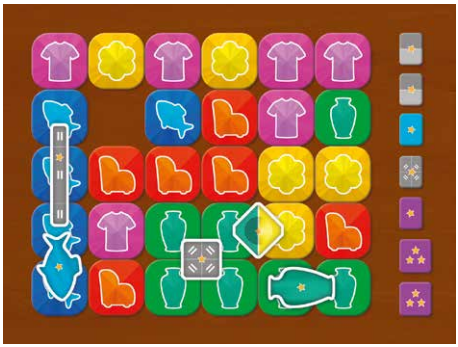
Je kan passen en dan geen speelbeurten meer doen. Als je het TIJDSPOOR hebt, gooi je de dobbelsteen nog steeds na elk van je "speelbeurten".

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt direct als de TIJDTENT het laatste vak op het TIJDSPOOR bereikt.

EINDSCORE

- **PLUSPUNTEN**: Elke ster (op MARKEERDERS op je KRAMEN, en op je FICHES) is 1 punt. *MARKEERDERS naast je KRAMEN leveren geen punten op.*
- **MINPUNTEN**: Kijk welke van je kleuren de meeste groepen plus losse KRAMEN heeft. Trek dit aantal van je pluspunten af.
- **TIEBREAKER**: Van de spelers met gelijke eindscore, wint de speler met de meeste sterren op algemene (paarse) FICHES. Is dat ook gelijk, dan wint de speler met de meeste van de 5 MIX-FICHES.



Aan het einde van het spel heeft deze speler 16 sterren (5 op MARKEERDERS en 11 op FICHES). Het hoogste aantal groepen plus losse KRAMEN in 1 kleur is 4 (roze, 1 groep en 3 losse KRAMEN). Dus deze eindscore is 16 – 4 = 12.

SOLOSPEL (ook beschikbaar op chatuchak-game.com)

Gebruik 1 van de 16 STARTMARKTTEGEL-zijdes (of de variant op de volgende pagina) om je 29 KRAMEN te plaatsen. Sla de andere VOORBEREIDING-regels over.

Groepeer elke kleur, zodat slechts 5 groepen overblijven (1 groep per kleur), in 20 min mogelijk zetten.

Gebruik de FICHES om je aantal zetten mee te tellen.

Aantal zetten:	... 17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31-32-33-34-35-36-37-38-39-40-41 ...			
Rang:	**Marktmeester**	**Standhouder**	**Pingelaar**	**"Kijken-niet-kopen"**

VARIANTEN

SNELHEIDSPEL (snel spel om het mechanisme te leren!)

- **VOORBEREIDING: Elke speler bouwt een willekeurige STARTMARKTTEGEL-zijde na, of ieder gebruikt onderstaande 'STARTMARKT LOTEN' regels.**
- **Zeg "3-2-1-START", daarna speelt ieder simultaan.**
- **Ieder speelt zetten zo snel als men wil!**
- **Winnaar is de eerste die 5 groepen (dus 1 per kleur) over heeft (zoals in het SOLOSPEL).**

STARTMARKT LOTEN (aanbevolen als spelers het spel kennen!)

In plaats van STARTMARKTTEGELS te kopiëren, mixen alle spelers hun eigen 29 KRAMEN en plaatsen deze één voor één, elk op de laagstgenummerde beschikbare plek (zie plek 1 tot 29 in het plaatje) die voldoet aan de volgende 3 regels:

	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29

Regel A: De KRAMEN op plek 1 en 6 moeten verschillende kleuren hebben.

Regel B: 2 gelijkgekleurde KRAMEN mogen nog geen groep vormen.

Regel C: 3 gelijkgekleurde KRAMEN mogen niet om 1 plek liggen.

VOORBEELD: De nieuwe Blauwe KRAAM kan niet op plek 13 (want daar zou hij tegen een andere Blauwe KRAAM liggen) of plek 14 (want dan zouden 3 Blauwe KRAMEN rond 1 plek liggen). Plek 15 heeft al een KRAAM, dus komt hij op plek 16.

Als een KRAAM op geen van de nog vrije plekken kan worden geplaatst, wissel je hem om met de KRAAM op de laagst-genummerde plek waarmee beide KRAMEN voldoen aan regel A, B en C.

VOORBEELD:
De nieuwe Groene KRAAM past nergens. Omwisselen met de eerste (Rode) KRAAM kan ook niet, omdat daar een Groene KRAAM tegenaan ligt. Wisselen met de volgende (Blauwe) KRAAM laat beide KRAMEN wel passen.

In het zeldzame geval dat het onmogelijk is om met omwisselen aan Regel A, B en C te voldoen, gebruik je alleen regel A en B.

Tekstsuggesties:
Olav Fakkeldij

Uitgever: Cwali
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Nederland
06-40893506
info@cwali.nl
www.cwalishop.com