TIC TAC TREK

2 SPELERS • 15 MINUTEN • LEEFTIJD 8+

Trek door de natuur en zoek de meest onontdekte uithoeken van de wildernis om je kamp op te slaan. Steek een kampvuur aan en maak je klaar om je tocht voort te zetten.

INHOUD



Voorbereiding

Stop de tegels uit het blikje in de zak. Scheid de kampvuren op symbool (✕ / ○) en geef elke speler de 6 kampvuren van één symbool.

Trek twee willekeurige tegels uit de zak en plaats deze naast elkaar in het midden van het speelgebied. De ene tegel moet met zijde ✕ naar boven liggen en de andere met zijde ○.



Spelverloop

Trek willekeurig tegels uit de zak en leg ze naast dezelfde terreinen. Probeer 3-op-een-rij te maken met jouw symbool (✕ of ○) via **een willekeurige combinatie van terreintegels**.

Wanneer je 3-op-een-rij maakt, plaats dan een kampvuur. Aan het einde van het spel scoor je 1 punt voor elk **leeg veld** rondom jouw kampvuren (ook diagonaal).

De speler die het laatst op trektocht is geweest, begint het spel.

Het spel winnen

De speler die de meeste punten scoort, krijgt de bijnaam "Kampeerkampioen" en wint het spel.



Een speelbeurt

1) TREK EN PLAATS EEN TEGEL

Trek een tegel uit de zak en draai deze open met jouw symbool (✖ of ⭘) naar boven.

Plaats de tegel naast een andere tegel met **hetzelfde terrein** of naast een **riviertegel**. Als er geen tegels met hetzelfde terrein of riviertegels liggen, mag je de tegel naast elke andere tegel plaatsen.

Riviertegels zijn jokers en kunnen naast elk ander terrein worden geplaatst, ongeacht of dit terrein hetzelfde is of niet.



2) MAAK 3-OP-EEN-RIJ

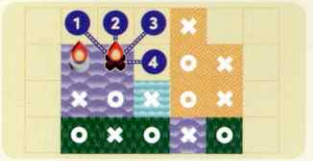
Als je 3-op-een-rij maakt met jouw symbool (horizontaal, verticaal of diagonaal, met een willekeurige combinatie van terreintegels), **moet je een van jouw 6 kampvuren plaatsen** op de tegel die je deze beurt hebt gespeeld. Als je twee keer 3-op-een-rij tegelijk maakt, plaats je slechts 1 kampvuur.

Als je meer dan zes keer 3-op-een-rij maakt, mag je één van je eerder geplaatste kampvuren verplaatsen naar de tegel die je deze beurt hebt gespeeld.

> **!** Zodra een kampvuur op een tegel is geplaatst, kan de ✖ of ⭘ van die tegel niet worden gebruikt voor het maken van een volgende 3-op-een-rij.

Einde van het spel

Zodra alle tegels zijn geplaatst, eindigt het spel en begint de puntentelling. Je scoort 1 punt voor elk **leeg veld** rondom jouw kampvuren (ook diagonaal), dus een score van 0-7 punten.



Als beide spelers hetzelfde aantal punten hebben, wint de speler die de meeste kampvuren heeft geplaatst. Als beide spelers hetzelfde aantal kampvuren hebben geplaatst, verliest de speler die de laatste beurt speelde.

CREDITS

Spelontwerp: Brett J. Gilbert & Trevor Benjamin
Illustraties & grafische ontwerp: Rory Muldoon
Ontwikkeling: Caezar Al-Jassar & Joshua Parry
Uitgever: Alley Cat Games
Nederlandse editie: Reinier van den Bremer & Stefan Meeuwsen