

Justin Oh

GEMBLÖ[®]

Spielanleitung
Instrucion Instruccion





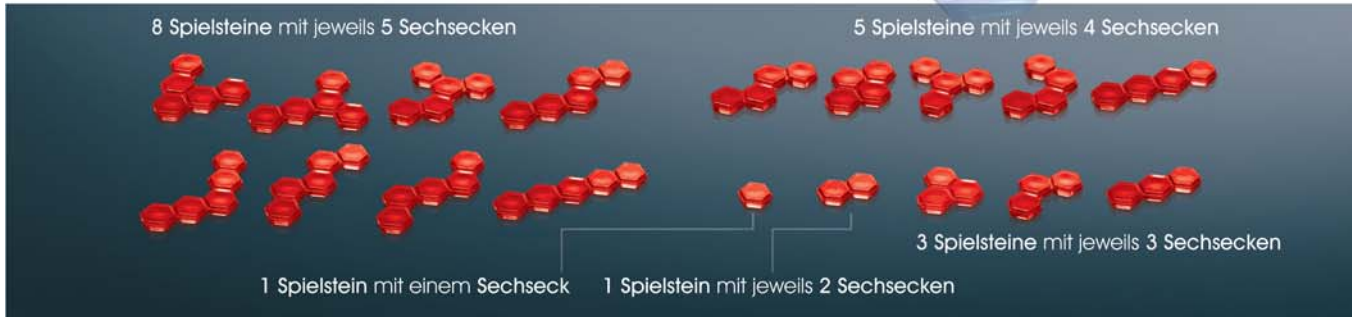
GEMBLO®

Ein verblüffendes Legespiel von Justin Oh,
für 1 bis 6 Spieler ab 8 Jahren.



Spielmaterial:

- 1 Spielbrett
- 108 Spielsteine in 6 verschiedenen Farben (je 18 Spielsteine)
- Ein Farbsatz Spielsteine enthält:



Spielziel:

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele - am besten alle eigenen Spielsteine - auf dem Spielbrett zu platzieren. Das Spiel endet, wenn kein Spieler mehr in der Lage ist, weitere eigene Spielsteine auf das Spielbrett zu legen. Wer am Ende des Spiels die meisten Sechsecke auf dem Spielbrett platziert hat, gewinnt die Partie.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt einen Satz Spielsteine gleicher Farbe und legt diese vor sich hin. Das Spielbrett wird für alle Spieler gut erreichbar platziert. Die Anzahl der Spieler bestimmt die Spielfläche auf dem Spielbrett wie folgt:


- Bei 6 Spielern

beginnt jeder Spieler auf einem der **6 Startfelder** (Eckpunkte) des sechseckigen Spielbretts. Es wird das **gesamte Spielbrett** genutzt.

- Bei 4 Spielern

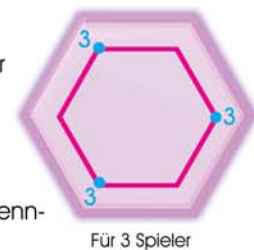
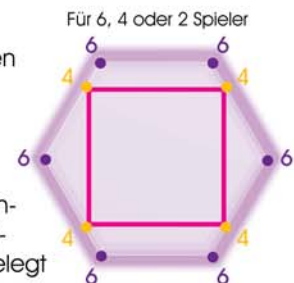
beginnt jeder Spieler auf einem der mit der Ziffer „4“ gekennzeichneten Startfelder. Es wird nur **innerhalb des sich hieraus ergebenden Quadrates** (pink umrahmte Fläche) gespielt. Dies ist noch einmal durch Sechsecke auf dem Spielfeld symbolisiert. Die Sechsecke sind die letzten Felder, die nach außen hin belegt werden dürfen.

- Bei 3 Spielern

beginnt jeder Spieler auf einem der 3 mit einer „3“ gekennzeichneten Startfelder des inneren sechseckigen Spielfeldes (Felder mit Blumenmuster). Gespielt wird **nur auf den Feldern mit diesem Symbol**: 

- Bei 2 Spielern

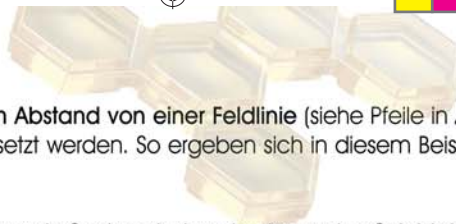
spielt jeder Spieler mit 2 Spielsteinsätzen beginnend auf den durch eine „4“ gekennzeichneten Startfeldern und dem **Spielfeld für 4 Spieler** (siehe bei 4 Spielern).



Spielablauf:

Der jüngste Spieler ist Startspieler. Er setzt einen seiner Spielsteine so ein, dass sein Startfeld überdeckt wird (Position je nach Spieleranzahl). Anschließend legen die Mitspieler reihum im Uhrzeigersinn ebenfalls einen Stein auf ihr Startfeld.





Weitere Steine müssen immer mit einem Abstand von einer Feldlinie (siehe Pfeile in Abb. A) zu bereits eigenen liegenden Steinen eingesetzt werden. So ergeben sich in diesem Beispiel 7 Ablegemöglichkeiten.

Beim Ablegen spielt es keine Rolle, ob nur ein Sechseck des abzulegenden Spielsteins genau eine Linie Abstand zu bereits vorhandenen Spielsteinen hat (Abb. B, Feld 4), oder ob gleich mehrere Sechsecke des neuen Spielsteins jeweils genau eine Linie Abstand vom vorhandenen Spielstein haben (Abb. C, Felder 4 u. 5).

ACHTUNG: Eigene Spielsteine dürfen weder direkt, noch mit mehr als einer Linie Abstand abgelegt werden.

Blockieren

Hat ein anderer Spieler einen Spielstein (Abb. D, Gelb) an den eigenen Spielstein direkt angelegt, so sind die von dem Stein überdeckten Linien blockiert. Die Kanten entlang eines gelegten Steines sind aber frei (Abb. D Pfeil zu Feld 3).

Haben mehrere andere Spieler (Abb. E, Gelb u. Grün) jeweils einen Spielstein direkt an den eigenen Spielstein gelegt, so ist die Anlegelinie zwischen diesen beiden Spielsteinen nicht blockiert (blauer Pfeil).

Sollte ein Spieler keinen Stein mehr einsetzen können, so dürfen alle anderen Spieler trotzdem noch so lange weiterspielen, bis sie selbst keine Steine mehr platzieren können.

Spielende:

Das Spiel endet, wenn keiner der Spieler mehr in der Lage ist, einen seiner Spielsteine auf dem Spielbrett abzulegen, oder wenn ein Spieler alle seine Spielsteine abgelegt hat. Gewinner ist derjenige Spieler, der entweder als Erster alle seine Spielsteine auf dem Spielbrett abgelegt hat, oder dessen nicht abgelegte Spielsteine die kleinste Summe an Sechsecken ergibt.

Haben mehrere Mitspieler die gleiche Summe an Sechsecken, so gewinnt von diesen Spielern der Spieler, der den kleinsten verbliebenen Spielstein hat. Sollte immer noch Gleichstand herrschen, gibt es mehrere Sieger.

Sonderregel für 2 Spieler:

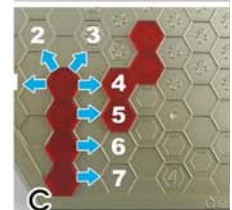
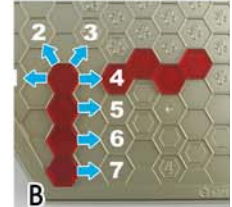
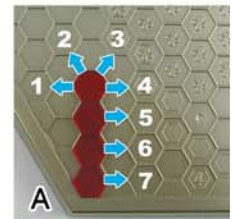
Die Spieler legen zunächst beide nacheinander einen Spielstein ihrer ersten Farbe, dann einen ihrer zweiten Farbe und daraufhin wieder einen ihrer ersten Farbe usw. Die Startpositionen der beiden eigenen Farben liegen in jeweils gegenüberliegenden Ecken.

Sonderregel für 5 Spieler:

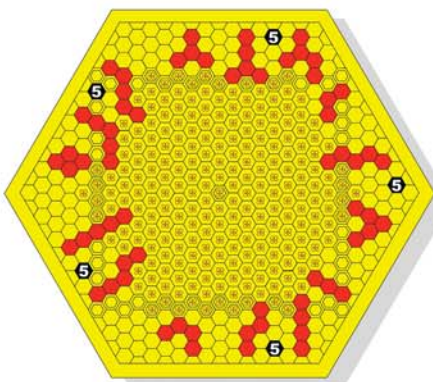
Für das Spiel zu Fünft werden mit den Spielsteinen des sechsten Spielsteinsatzes (siehe links) Hindernisse ausgelegt. Die nicht benötigten Steine kommen wieder in die Schachtel. Jeder Spieler startet auf einen der schwarz markierten Punkte, welche in der linken Abbildung zur Verdeutlichung hervorgehoben wurden.

Puzzle-Spiel für einen Spieler:

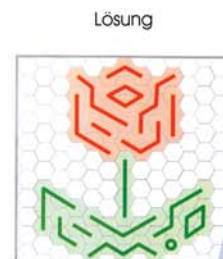
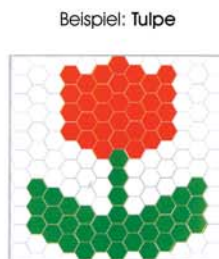
Mit den Gemblo-Steinen sind neben dem eigentlichen Spiel, viele kreative Puzzlemotive möglich. Der eigenen Kreativität sind hier keine Grenzen gesetzt.



Das Ablegen auf Feld 4 ist nicht erlaubt.



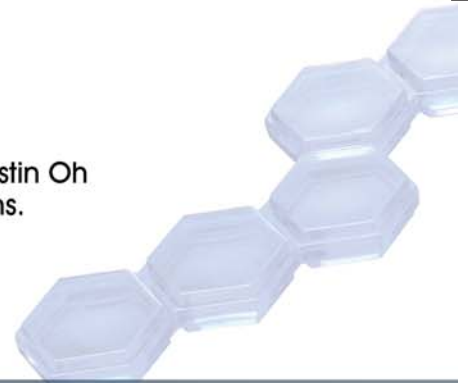
© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de





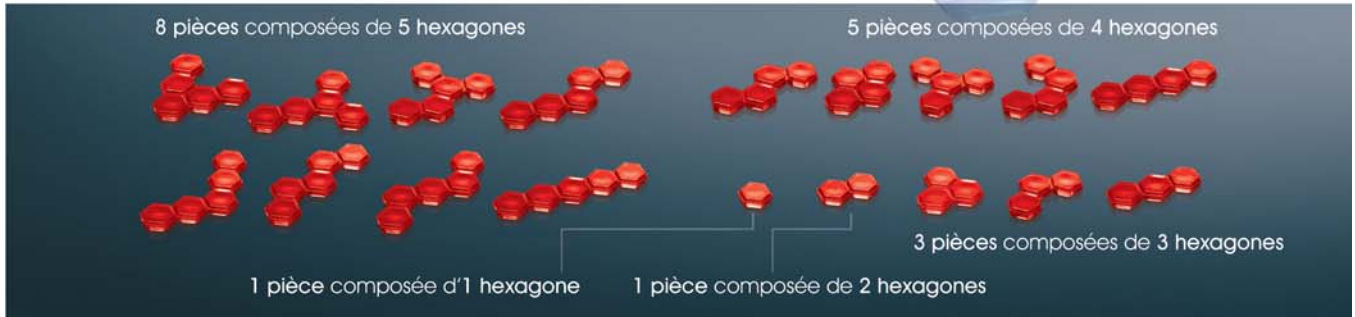
GEMBLO®

Un surprenant jeu de placement de Justin Oh
pour 1 à 6 joueurs à partir de 8 ans.



Le matériel :

- 1 plateau de jeu
- 108 pièces en 6 couleurs différentes (18 pièces par couleur)
- Un jeu de pièces d'une couleur contient :



But du jeu :

Les joueurs essaient de placer autant de leurs pièces que possible sur le plateau de jeu – toutes dans le meilleur des cas. La partie est finie au moment où aucun joueur ne peut plus placer de pièce sur le plateau de jeu. À la fin de la partie, le joueur qui a placé le plus grand nombre d'hexagones sur le plateau de jeu a gagné.

Les préparatifs :

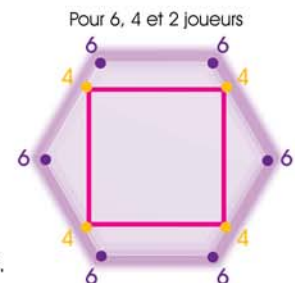
Chaque joueur choisit un jeu de pièces d'une couleur et le place devant lui sur la table. Posez le plateau de jeu au milieu de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre sans problème. Le nombre de joueurs détermine la surface utilisée sur le plateau de jeu, de la manière suivante :

- Dans la partie à 6 joueurs,


chaque joueur commence sur l'une des 6 cases de départ (les coins du plateau de jeu). On utilise le plateau de jeu entier.

- Dans la partie à 4 joueurs,

chaque joueur commence sur l'une des quatre cases de départ marquées par un 4. On ne joue que dans le carré correspondant (encadré en rosé). Ceci est aussi signalé par des hexagones sur le bord du carré. Les hexagones sont les dernières cases qu'on peut utiliser sur le bord du carré.

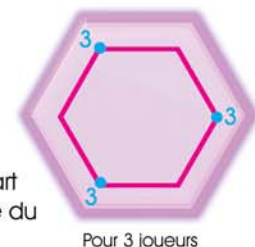


- Dans la partie à 3 joueurs,

chaque joueur commence sur l'une des cases de départ marquées par un 3 (coins de l'hexagone intérieur). Ce sont les cases avec des fleurs. On ne joue que sur les cases qui indiquent le symbole : 

- Dans la partie à 2 joueurs,

chaque joueur utilise deux jeux de pièces et commence sur les cases de départ marquées par un 4 (voir le paragraphe sur la partie à 4). Ils jouent sur la surface du plateau de jeu prévue pour quatre joueurs.



Déroulement de la partie :

Le joueur le plus jeune commence. Il place l'une de ses pièces sur le plateau de jeu de manière à recouvrir sa case de départ. (La position de sa case de départ dépend du nombre de joueurs, voir ci-dessus.) Ensuite, tous les autres joueurs placent aussi une pièce sur leur case de départ, à tour de rôle et en suivant le sens des aiguilles d'une montre.





En plaçant les pièces suivantes sur le plateau de jeu, on doit veiller à ce qu'elles soient **toujours séparées d'une ligne** (voir les flèches sur l'illustration A) **des pièces qu'on a déjà placées**. De cette manière, il y a 7 possibilités de placer la pièce dans notre exemple (Ill. A).

Lorsqu'on place une pièce, peu importe qu'un seul hexagone de cette pièce soit séparé d'une ligne des autres pièces qu'on a placées sur le plateau de jeu (Ill. B, case 4) ou que plusieurs hexagones de la nouvelle pièce soient séparés d'une ligne des pièces déjà posées (Ill. C, les cases 4 et 5).

ATTENTION : On ne peut pas placer ses pièces de manière à ce qu'elles soient directement avoisinantes, ni de manière à ce qu'elles soient séparées l'une de l'autre de plus d'une ligne.

Bloquer

Si un joueur a placé une pièce (Ill. D, en jaune) directement à côté d'une pièce d'un autre joueur, les lignes recouvertes par cette pièce sont bloquées pour ce dernier. Mais les bords de la pièce qui vient d'être placée sont libres (Ill. D, flèche vers la case 3).

Si plusieurs joueurs (Ill. E, en jaune et en vert) ont placé chacun une pièce directement à côté d'une pièce d'un autre joueur, la ligne de placement entre ces deux pièces n'est pas bloquée pour ce dernier (flèche bleue).

Si un joueur ne peut plus placer de pièce, les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus placer de pièce non plus.

Fin de la partie :

La partie est finie au moment où aucun joueur ne peut plus placer de pièce sur le plateau de jeu ou si un joueur a placé toutes ses pièces sur le plateau. C'est soit le premier à se débarrasser de toutes ses pièces, soit le joueur dont la **somme des hexagones** des pièces non placées sur le plateau de jeu est la **plus petite** qui a gagné.

Si plusieurs joueurs ont la **même somme d'hexagones**, celui parmi les joueurs concernés qui a la pièce restante la **plus petite** gagne la partie. S'il y a encore une égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Règle spéciale pour 2 joueurs :

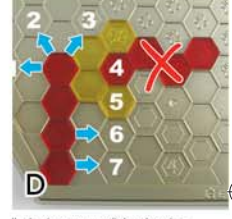
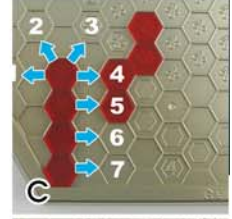
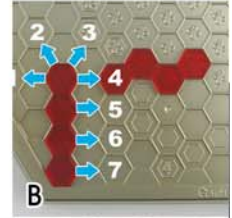
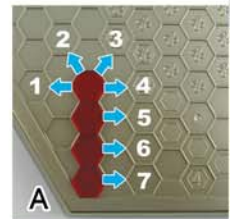
D'abord, les joueurs placent, l'un après l'autre, une pièce de leur première couleur sur le plateau de jeu, ensuite une pièce de leur deuxième couleur, puis de nouveau une de leur première couleur, et ainsi de suite. Les cases de départ des deux couleurs se trouvent dans les coins opposés.

Règle spéciale pour 5 joueurs :

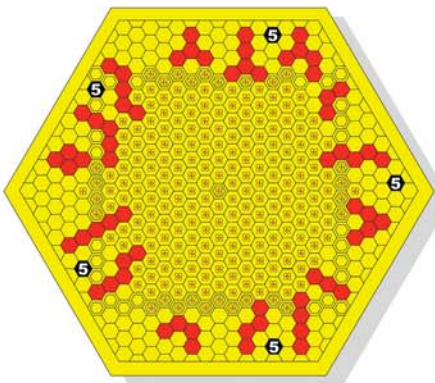
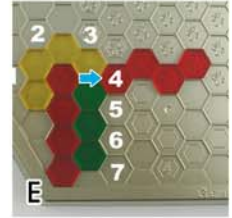
Dans la partie à cinq, on place des obstacles sur le plateau en utilisant les pièces de la sixième couleur (voir l'illustration gauche). Les pièces restantes sont remises dans la boîte du jeu. Chaque joueur commence sur l'un des points marqués en noir (voir l'illustration gauche), qui ne sont pas mis en relief sur le plateau de jeu.

Puzzle pour un seul joueur :

À partir du jeu de base, on peut créer beaucoup de motifs de puzzle en utilisant les pièces de Gemblo. Laissez libre cours à votre créativité.

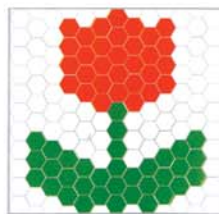


Il n'est pas possible de placer une pièce sur la case 4.



© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

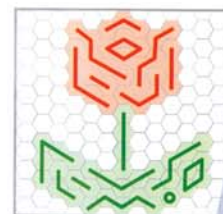
Exemple : tulipe



Les pièces nécessaires



La solution





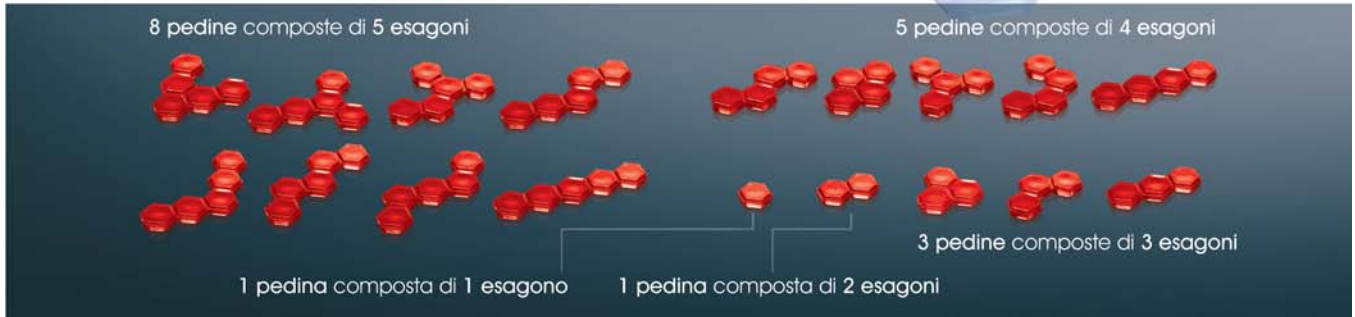
GEMBLO®

Un sorprendente gioco di piazzamento di Justin Oh
per 1 a 6 partecipanti dagli 8 anni.



Contenuto:

1 tavoliere
108 pedine in 6 colori diversi (18 pedine per ogni colore)
Un set di pedine dello stesso colore contiene:



Scopo del gioco:

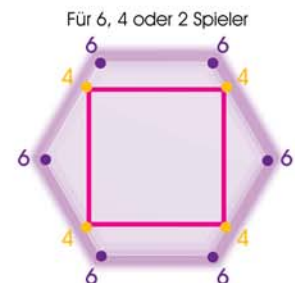
L'obiettivo è di piazzare più pedine possibili – nel miglior caso tutte le proprie pedine- sul tavoliere. Il gioco termina non appena nessuno dei giocatori sia più in grado di piazzare una delle proprie pedine sul tavoliere. Vince chi alla fine avrà piazzato il maggior numero di esagoni sul tavoliere.

Preparativi:

Ogni giocatore sceglie un set di pedine di un colore e lo depone davanti a sé. Ponete il tavoliere al centro del tavolo in modo che sia ben raggiungibile per tutti. Il numero dei giocatori determina la grandezza del campo di gioco:

- In caso di 6 giocatori

ognuno comincia da una delle 6 caselle di partenza (i punti d'angolo) del tavoliere esagonale. Potete utilizzare l'intero tavoliere.



- In caso di 4 giocatori

ognuno comincia da una delle caselle di partenza segnalate col „4“. Potete giocare soltanto **entro il quadrato che ne risulta** (il campo circoscritto dalla cornice rosa). Le caselle che fungono da cornice riportano l'esagono come simbolo e sono le ultime caselle di cui vi potete servire.

- In caso di 3 giocatori

ognuno comincia da una delle 3 caselle di partenza segnalate col „3“ (gli angoli) sul campo esagonale interno (caselle con fiori). Potete giocare **soltanto sulle caselle col seguente simbolo:**



- In caso di 2 giocatori

ognuno gioca con 2 set di pedine, cominciando dalle caselle di partenza segnalate col „4“ e giocando sul campo per 4 giocatori (v. regola per 4 giocatori).

Svolgimento del gioco:

Il giocatore più giovane comincia la partita e piazza una delle sue pedine sul tavoliere in modo che la sua casella di partenza sia coperta (la posizione dipende dal numero dei giocatori, v. sopra). Poi, a turno e in senso orario anche gli altri giocatori piazzano una pedina sulla loro casella di partenza.





Le pedine che seguiranno dovranno essere piazzate **sempre con una distanza di una linea di campo** (v. frecce in imm. A) **dalla pedina già deposta**. Nel nostro esempio (imm. A) vi sono dunque al massimo 7 possibilità di piazzamento.

Quando piazzate le vostre pedine, non importa se soltanto un esagono della pedina da piazzare dista esattamente una linea di campo dalle pedine già deposte (imm. B, casella 4), oppure se ne sono più di uno (imm. C, caselle 4 e 5).

ATTENZIONE: Le proprie pedine non possono né toccarsi direttamente, né distare più di una linea di campo.

Bloccare

Se un altro giocatore depone una pedina (imm. 7, giallo) direttamente accanto alla tua pedina, allora le linee ricoperte dalla sua pedina sono bloccate per te. I bordi della pedina avversaria sono bloccate per te (imm. 7, freccia su casella 3).

Se invece più di un concorrente hanno piazzato una pedina direttamente accanto alla tua (imm. E, giallo e verde), allora la linea di tocco tra queste due pedine non è bloccata per te (freccia blu).

Nel caso che un giocatore non dovesse essere più in grado di piazzare una pedina, tutti gli altri potranno comunque continuare a giocare fin quando anche loro non possono più piazzare le proprie pedine.

Fine del gioco:

Il gioco termina non appena nessuno dei giocatori è più in grado di piazzare una propria pedina sul tavoliere, oppure quando un giocatore è riuscito a piazzare tutte le sue pedine. Vince chi avrà deposto per primo tutte le sue pedine sul tavoliere. Se nessuno ci sarà riuscito, vince invece il giocatore con **la somma minore di esagoni non deposti**.

Se più di un giocatore hanno **la stessa somma minore di esagoni**, allora tra di loro **vince il giocatore con la pedina più piccola non deposta**. Se dovesse esserci ancora un pareggio, allora vi saranno più di un vincitore.

Regola speciale per 2 giocatori:

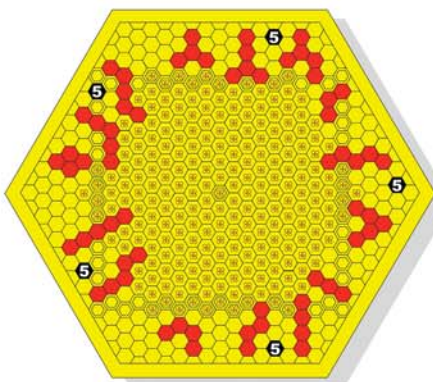
Entrambi i giocatori piazzano, sempre a turno, prima una pedina del loro primo colore, poi una del secondo colore e infine di nuovo una del primo colore ecc. Le posizioni di partenza dei due colori di un giocatore si trovano negli angoli precisamente opposti.

Regola speciale per 5 giocatori:

Giocando in 5 dovete piazzare degli ostacoli con le pedine del sesto set (come indicato in immagine a sinistra). Rimettete poi le pedine non utilizzate nella scatola. Ogni giocatore comincia da uno dei punti neri che sono indicati nell'immagine (v. imm. a sinistra), ma non sul tavoliere.

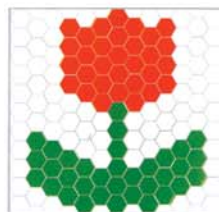
Gioco puzzle per un giocatore:

Accanto al gioco principale, è possibile creare con le pedine Gemblo varie immagini, utilizzandoli semplicemente come pezzi da puzzle. Non troverete limiti per la vostra creatività.



© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

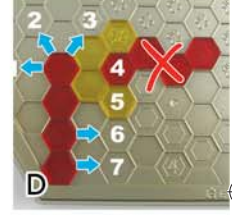
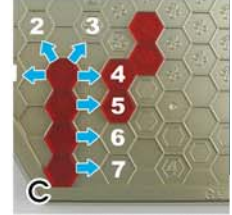
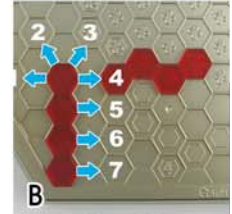
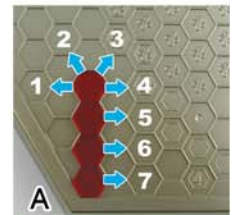
Esempio: tulipano



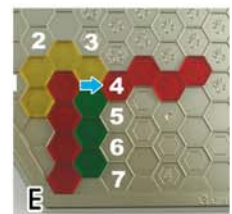
Le pedine necessarie



Soluzione



Il piazzamento su casella 4 non è permesso.





Wenig Regeln –
Viel Spaß!



Jetzt neu auf www.schmidtspiele.de:
Videoerklärungen der Easy Play Spielregeln.

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

