

Gemblo Q

Egy színes lerakós játék jófejeknek 8 éves kortól

Kiegészítő információk: Egy jó minőségű terméket vásároltál. Amennyiben egy alkatrész hiányzik vagy bármilyen más problémád adódik a játékkal kapcsolatban, fordulj a ersatzteilservice@pegasus.de e-mailen keresztül kollégáinkhoz. Azt szeretnénk, ha sok-sok órnyi szórakozást adhatnánk a játék segítségével.

A Pegasus csapata

A játék részei:

1 játéktábla, 84 kő - 21 darab mind a 4 színben, a 21 kő a következőképpen néz ki:



A játék célja:

A játékosok célja, hogy lehetőleg minél több követ el tudjanak helyezni a játéktáblán.

A játék előkészítése:

A játéktáblát tegyék az asztal közepére úgy, hogy egy sarka felétek nézzen. Ezután minden játékos válasszon egy színt, és vegye el a hozzá tartozó 21 követ.

4 fős játék: A játéktábla sarkain található 4-es szám szolgálja az indulás helyét - az első követ ide kell letenni. Ebben az esetben az egész táblát használjátok.

3 fős játék: A 3-as számmal jelölt mezők jelzik az indulás helyét. Ebben az esetben a négyzetek és háromszögek által határolt terület a játéktér. A köveket csak ezekre a mezőkre helyezhetitek, de a háromszög alakú mezőbe csak háromszög alakú kő rakható.

2 fős játék: A 2-es számmal jelölt mezők jelölik az indulás helyét. A játéktér a (négylevelű lóhere) és a (fél virág által) körbezárt terület. A köveket ezen a területen helyezhetitek el, de a fél virágra csak a háromszög alakú kövek kerülhetnek.

A jobbra található kép csak egy vázlata a játéktáblának, amelyen jól látható a különböző játékoszámú játékmódok területe, indulási helyzete.



A játék menete:

1. Válasszátok ki a kezdőjátékost. A játékos sorrend az óramutató járásával megegyező irányban halad, a soron következő játékos letesz egy követ. Az első követ mindig a kezdőmezőre kell elhelyezni.
2. A köveket mindig sarkosan érintkezve kell letenni egy már lerakott saját köhöz.



3. Soha nem szabad két azonos színű követ egymás mellé helyezni.
4. Két különböző színű követ azonban tehetnek egymás mellé.
5. A már letett köveket a játék közben nem szabad áthelyezni máshova.
6. Osztozzatok a játéktéren. Szerezzétek meg egymás területét és blokkoljátok az ellenfél terjeszkedését.
7. Ha valamelyikőtök nem tud követ lehelyezni, akkor kimarad. A többi játékos folytatja a játékot egészen addig, amíg már senki nem tud több követ letenni.



Példa a háromszög alakú kövek lerakásához

A megfelelő pillanatban lerakott háromszög alakú köveknek előnyökkel járhatnak.



A játéktábla élén található háromszög alakú mezők. Ide háromszög alakú kövek helyezhetők, így egyszerűbb az ellenfél kövei közé férközni.



Egy mezőre kerülhet két ellentétes színű háromszög kő is, ezzel is bővítve a területet.



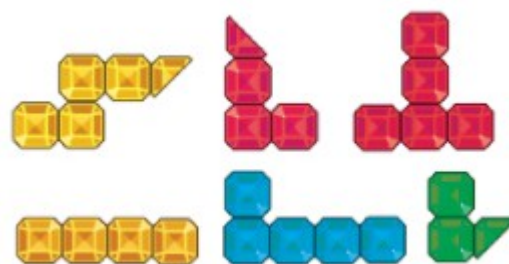
Csak egyetlen háromszög alakú követ is le lehet helyezni egy másik önálló azonos színű kőhöz.

A játék vége

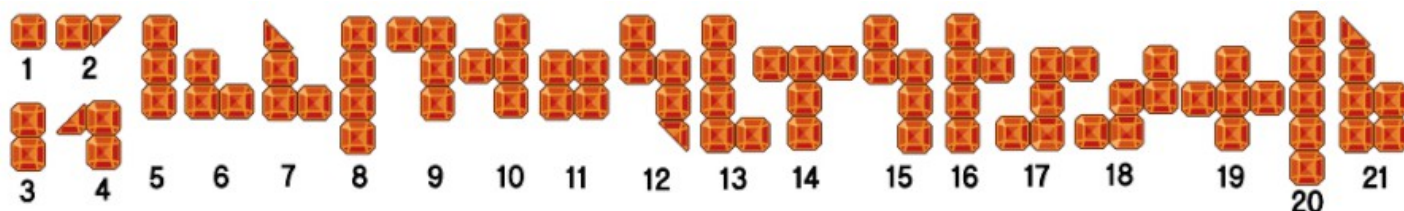
Miután már senki nem tud több követ elhelyezni, a játék azonnal véget ér, következik a pontozás. Nézzétek meg az elhelyezett köveket és számoljátok ki a pontokat az alábbiak szerint:

1. Minden egyes kicsi négyzet alakú kő mínusz 1 pont.
2. Minden egyes háromszög alakú kő mínusz 0,5 pont.
3. A játékot az a játékos nyeri, aki a legkevesebb büntetőpontot szerezte.

Példa: A sárga játékosnak mínusz 8,5 pontja van, ugyanannyi mint a piros játékosnak. A kék játékos mínusz 5 pontot, a zöld pedig mínusz 2,5 pontot szerzett, ezek alapján a zöld játékos a játék győztese.



Egyenlőség esetén: Amennyiben 2 vagy több játékos ugyanannyi pontot ért el, akkor a lent látható pontozás alapján döntsétek el az elsőbbséget. Ha még így is egyenlőség áll fenn, akkor a játékosok azonos helyezést érnek el.



Példa: A fenti példán a piros és a sárga játékosok azonos pontszámot értek el. Az ábra alapján a sárga játékosnak mínusz 20 pontja van (mínusz 8 + mínusz 12), a piros játékosnak pedig mínusz 21 pontja (mínusz 7 + mínusz 14). A sárga játékos így kevesebb negatív pontot szerzett, így ő lett a 3. helyezett.

Megvásárolható a Játékmester társasjátékoltban: www.jatekmester.com

Fordítás: Laura, Szerkesztés Lektorálás: Artax