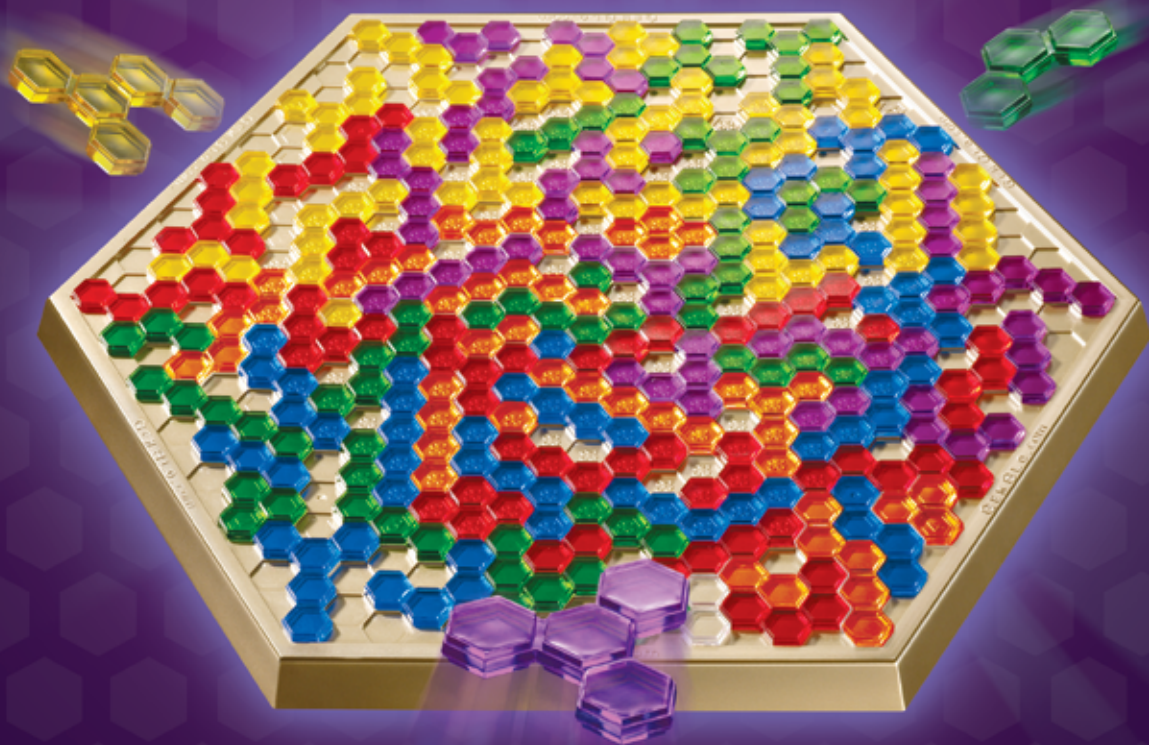


Джастин Ох

ГЕМБЛО®

ПРАВИЛА ИГРЫ



6+



1-6

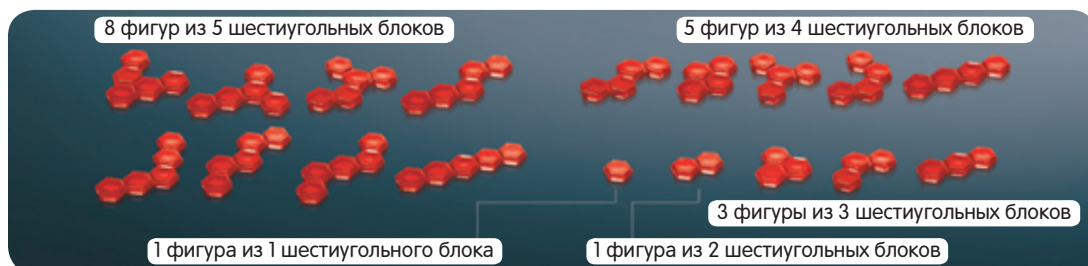


20 мин

Состав игры

- шестиугольное игровое поле
- 108 фигур различной формы (по 18 штук каждого цвета)

Комплект каждого игрока состоит из 18 фигур одного цвета.

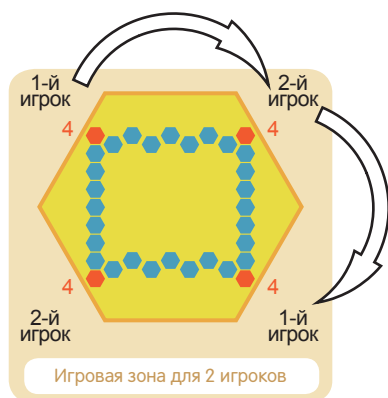


Цель игры

Выложить наибольшее количество фигур своего цвета на игровое поле.

Подготовка к игре

- Выберите свой цвет и возьмите все фигуры этого цвета.
- Определите стартовые позиции в зависимости от количества игроков.

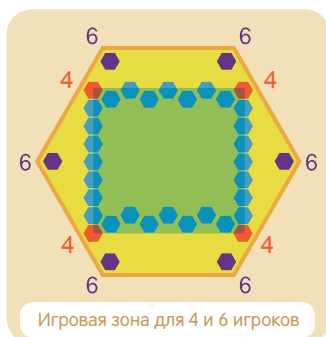


2 игрока

Используется игровая зона для 4 игроков . При игре вдвоём каждый игрок берёт себе 2 набора фигур. Игроки занимают стартовые позиции, расположенные по диагонали. Ходы совершают поочередно.

3 игрока

Игровая зона выделена на примере шестигранником, а на игровом поле значком . Стартовые позиции игроков в клетках с цифрой 3.

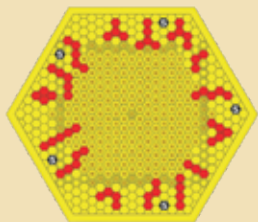


4 игрока

Игровая зона выделена на примере прямоугольником, а на игровом поле значком . Стартовые позиции игроков в клетках с цифрой 4.

6 игроков

Используется всё игровое поле. Стартовые позиции игроков в углах поля.



Игровая зона
для 5 игроков

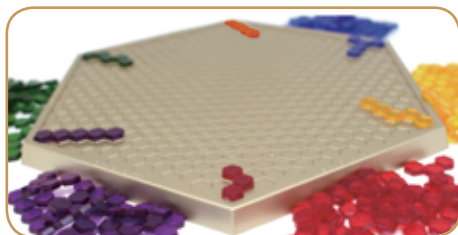
5 игроков

Используется всё игровое поле.

При подготовке выложите 15 фигур неиспользуемого цвета по периметру игрового поля (пример на картинке слева). Эти фигуры служат препятствиями.

Стартовые позиции игроков находятся на клетках, ближайших к краю игрового поля, но не примыкающих к нему. Между стартовыми позициями всех игроков должно быть по три фигуры-препятствия.

Начало игры



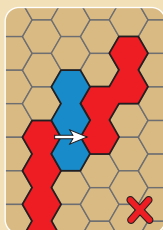
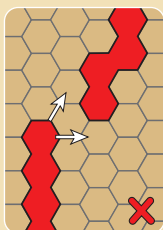
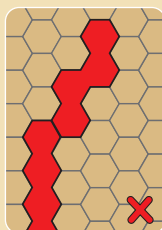
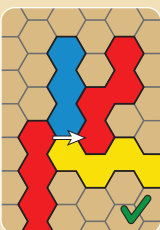
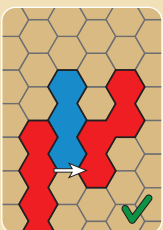
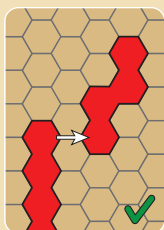
- Выберите первого игрока любым способом и выкладывайте на игровое поле по одной фигуре по очереди, по часовой стрелке.

- Первая фигура должна быть размещена на стартовой позиции игрока. Фигура должна целиком находиться внутри игровой зоны, при этом один её блок должен занимать стартовую клетку.

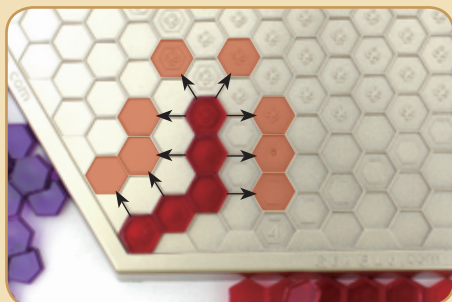
Правила размещения фигур

Между фигурами одного цвета должна быть хотя бы одна соединительная линия длиной в одну грань клетки, не прерываемая другими фигурами.

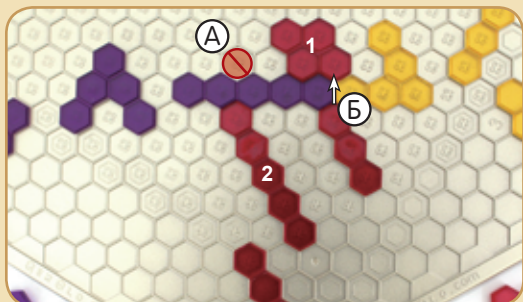
Нельзя располагать новую фигуру, соприкасая её с фигурой того же цвета, а также там, где нет прямого соединения.



Примеры

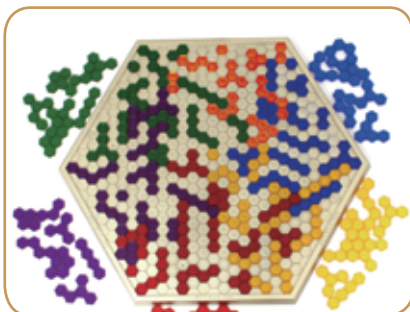


Новая фигура может быть размещена в любой из соседних клеток, отмеченных красным цветом, где есть соединение с ранее выложенной фигурой.



Красная фигура 1 не может быть размещена в клетке (А), так как сиреневая фигура блокирует прямое соединение с красной фигурой 2. Но в месте соединения разных фигур (Б) сохраняется прямое соединение для красных фигур.

Порядок хода



- В свой ход игрок размещает одну фигуру своего цвета на игровом поле, следуя правилам размещения фигур.
- Если у игрока не осталось фигур, то в свою очередь он говорит: «Пас!» и передаёт ход.
- Если у игрока есть фигуры, но их нельзя разместить по правилам игры, в свою очередь он говорит: «Пас!» и передаёт ход.
- Игра заканчивается, когда ни один из игроков не может выложить фигуру по правилам игры.

Конец игры

В конце игры подсчитайте количество блоков, из которых состоят оставшиеся у игроков фигуры. Каждый блок – это 1 штрафное очко. Побеждает игрок с наименьшим количеством штрафных очков.

Если у нескольких игроков оказалось одинаковое количество штрафных очков, то проигрывает тот из них, у которого есть хотя бы одна фигура большего размера, чем у другого игрока.

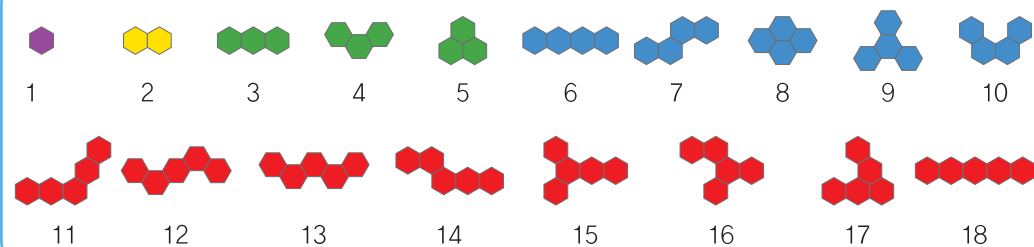
Пример

У Сережи осталось две фигуры, состоящие из 3 и 5 блоков — 8 штрафных очков, а у Димы осталось две фигуры, каждая из которых состоит из 4 блоков, также 8 штрафных очков.

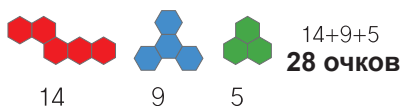
Дима становится победителем, так как у Сережи осталась фигура из 5 блоков, и она больше фигуры из 4 блоков у Димы.

Однако, если ничья сохраняется, то определить победителя можно по следующему правилу подсчёта стоимости фигур.

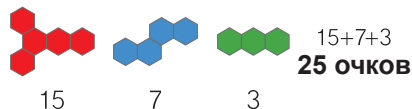
Стоимость фигур



Игрок 1 – Наташа



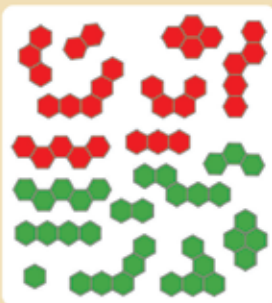
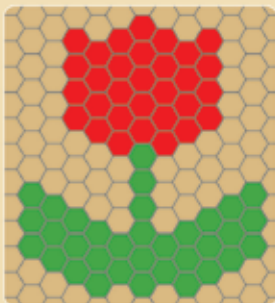
Игрок 2 – Катя



Стоимость фигур у Наташи – 28 очков, а у Кати – 25 очков. Побеждает игрок с наименьшей стоимостью фигур. Катя объявляется победителем.

Пазлы из фигур Гембло

Кроме игры по базовым правилам вы можете использовать фигуры Гембло для составления пазлов на игровом поле.

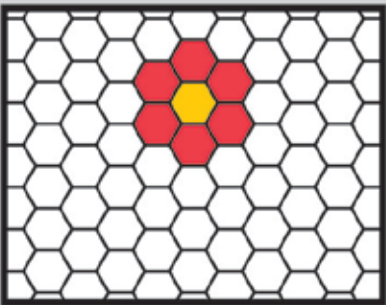


С помощью шестичетных фигур на игровом поле можно создавать множество картинок. Это очень полезно для развития воображения и художественных способностей.

Мы предлагаем вам решить несколько пазлов-головоломок.

На стр. 6–15 представлены задания, которые содержат рисунок пазла и набор фигур. Возьмите указанные в задании фигуры и решите пазл-головоломку.

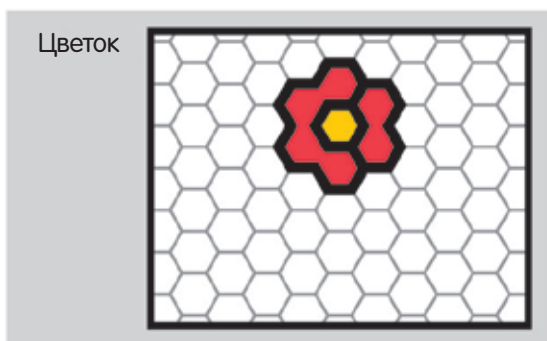
Цветок



Соберите пазл с помощью этих фигур

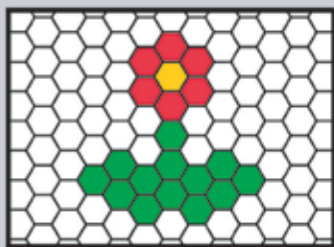


На стр. 16–20 представлены решения всех головоломок.

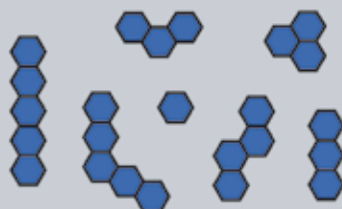
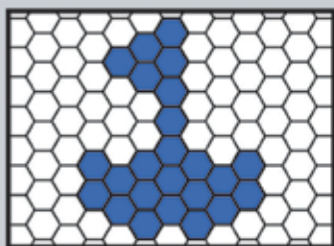


Задания пазлов-головоломок

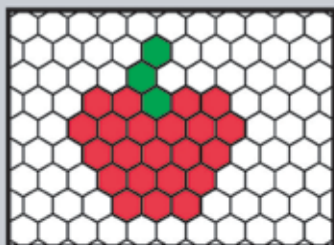
Цветок



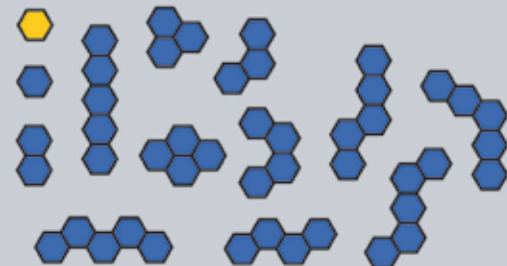
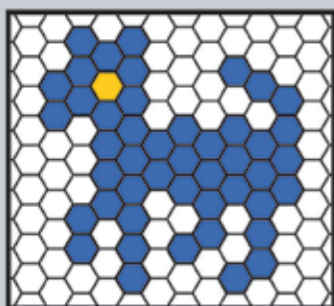
Лодка



Яблоко

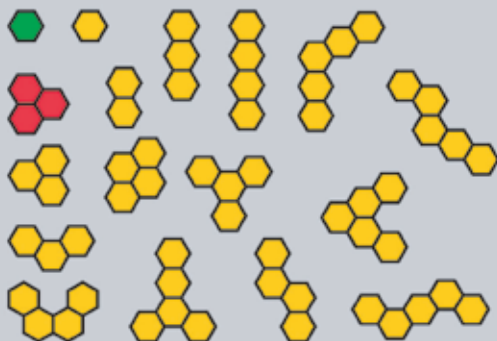
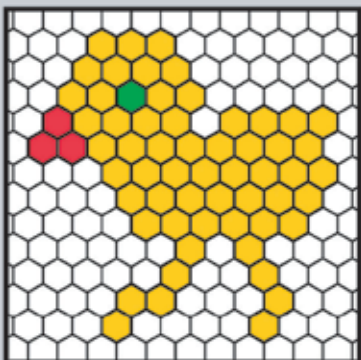


Щенок

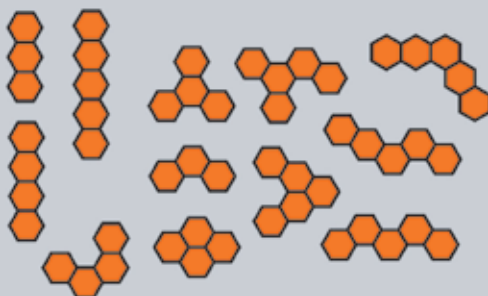
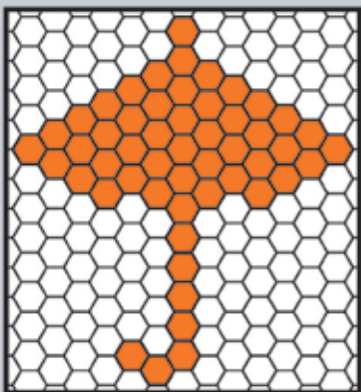


Задания пазлов-головоломок

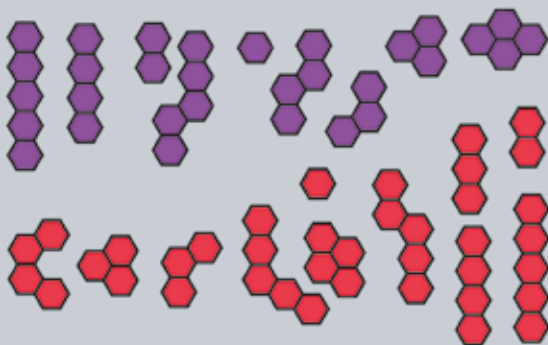
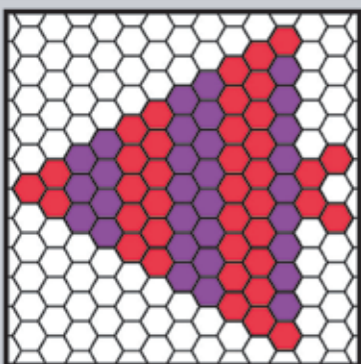
Цыплёнок



Зонтик

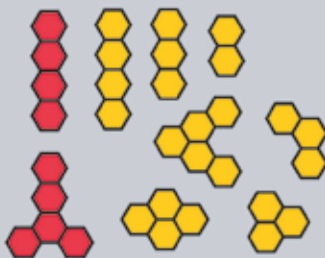
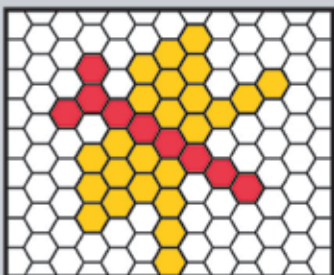


Рыбка

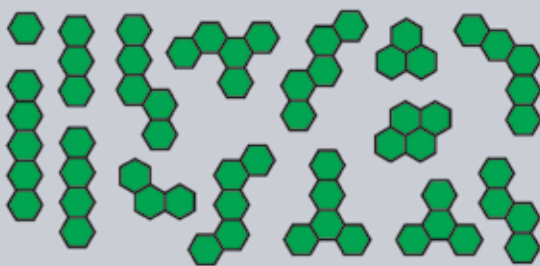
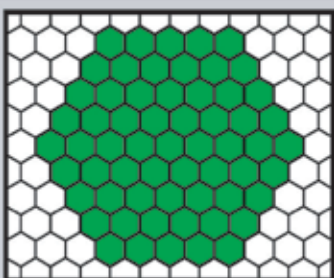


Задания пазлов-головоломок

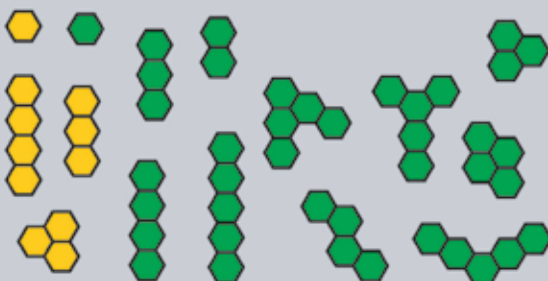
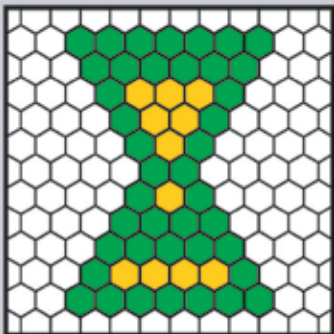
Бабочка



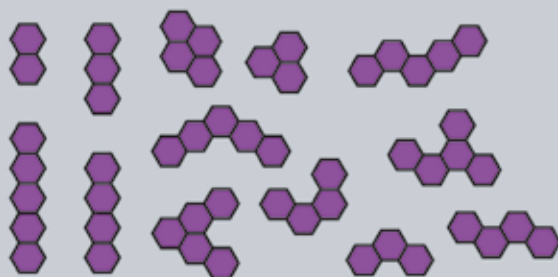
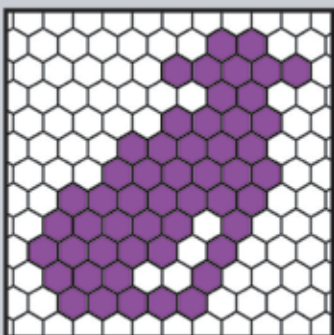
Шести-
гранник



Песочные
часы

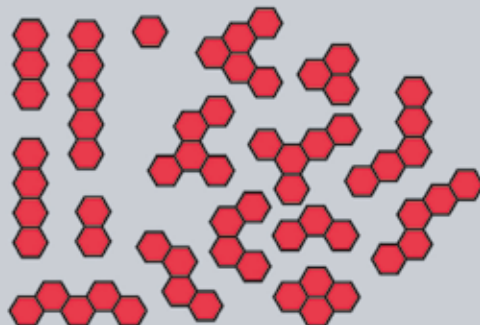
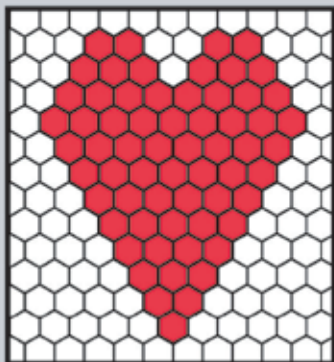


Баклажан

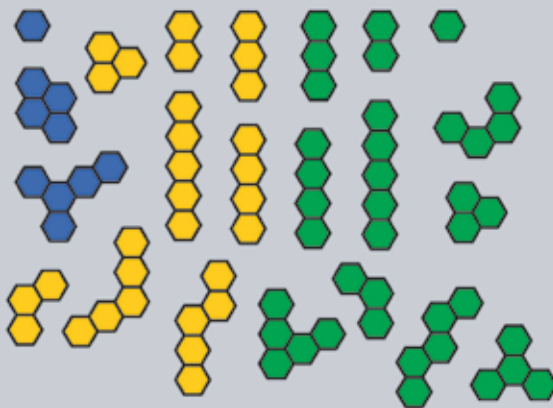
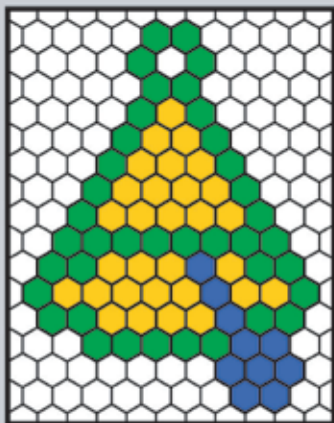


Задания пазлов-головоломок

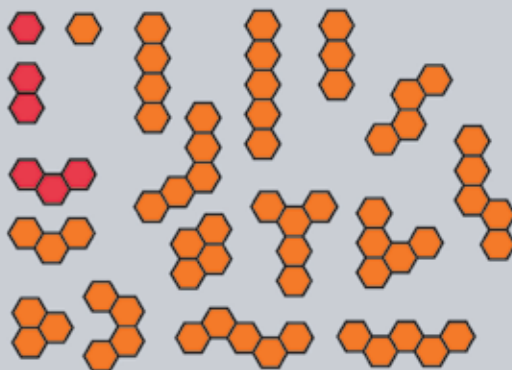
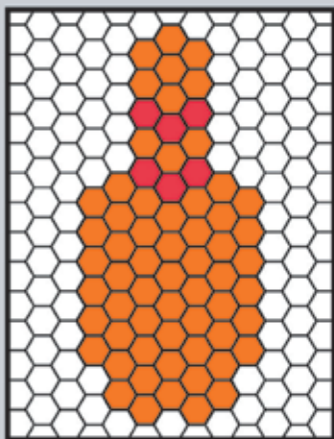
Сердце



Колокол

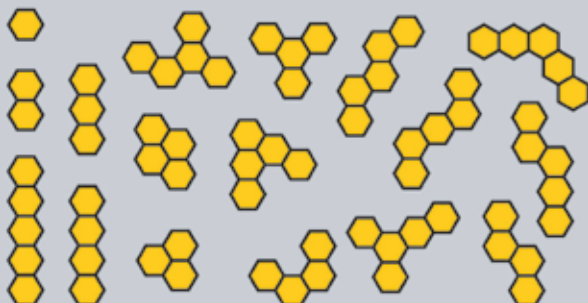
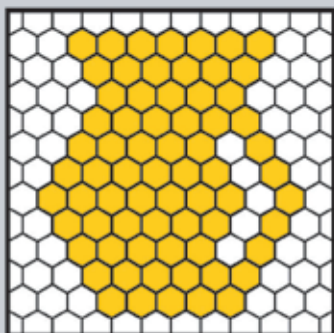


Кегля

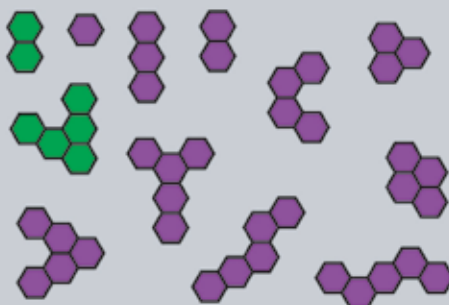
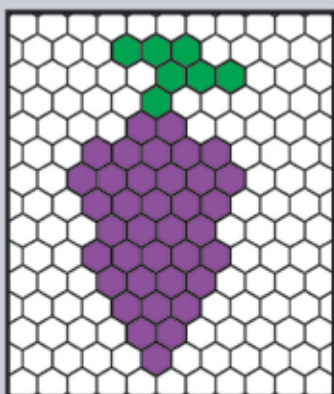


Задания пазлов-головоломок

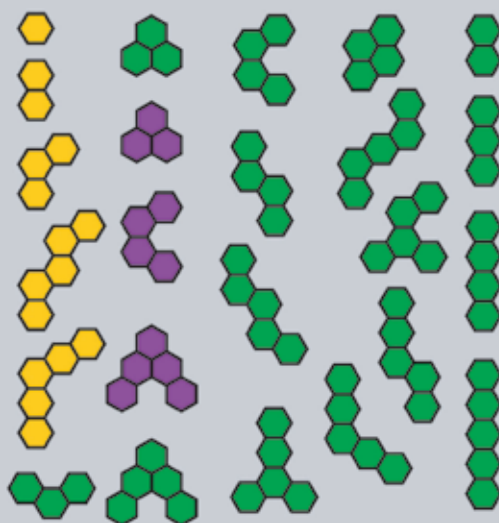
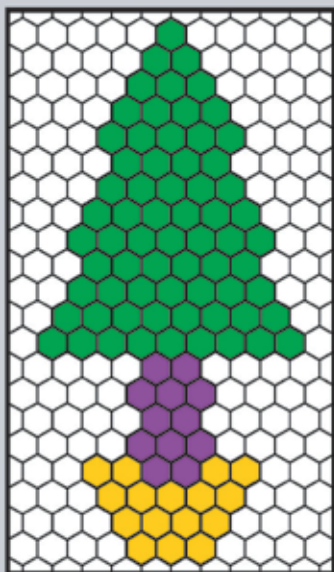
Кувшин



Виноград

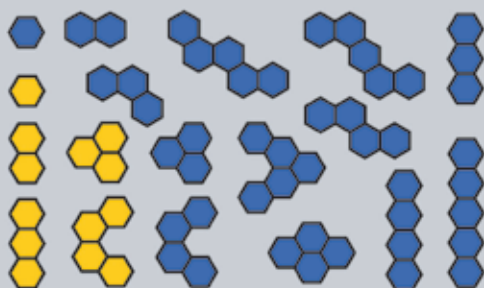
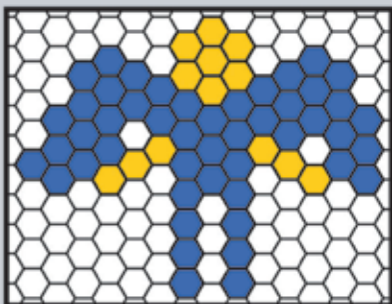


Дерево

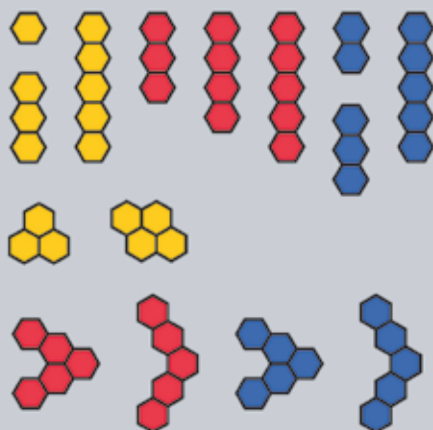
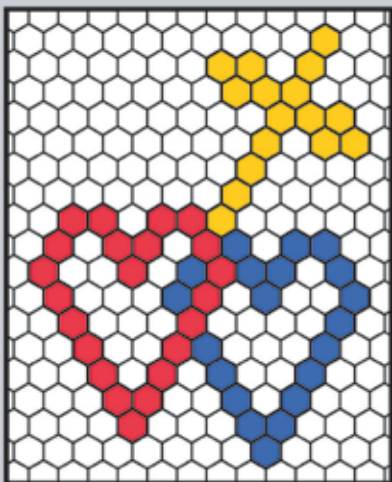


Задания пазлов-головоломок

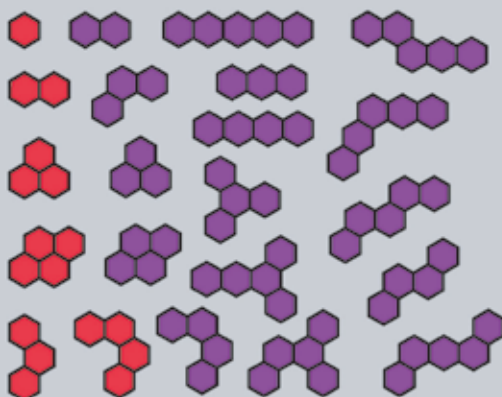
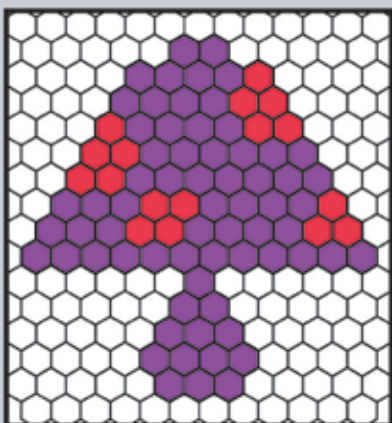
Ангел



Сердца
и крест

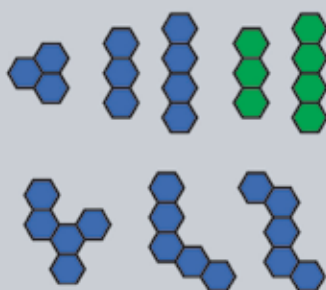
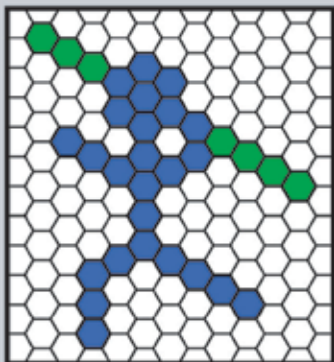


Гриб

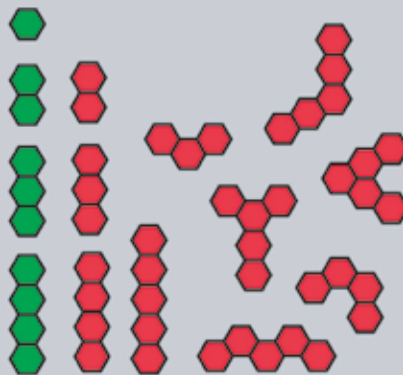
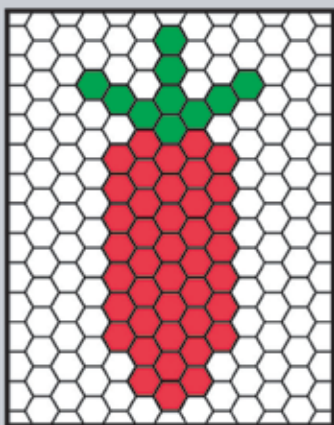


Задания пазлов-головоломок

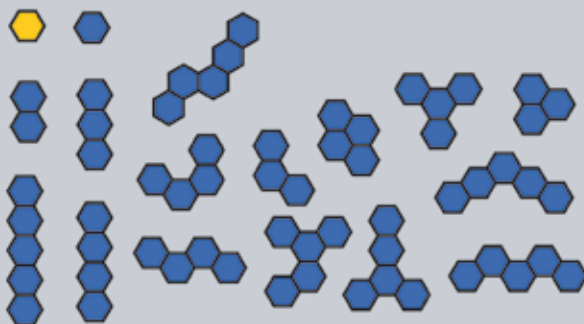
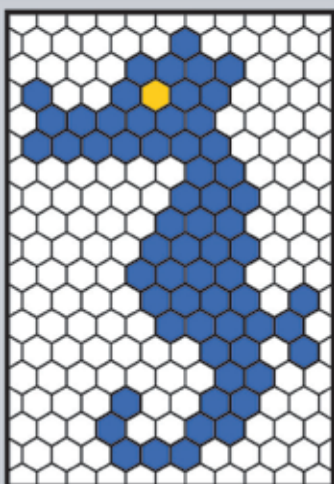
Копьеносец



Морковь

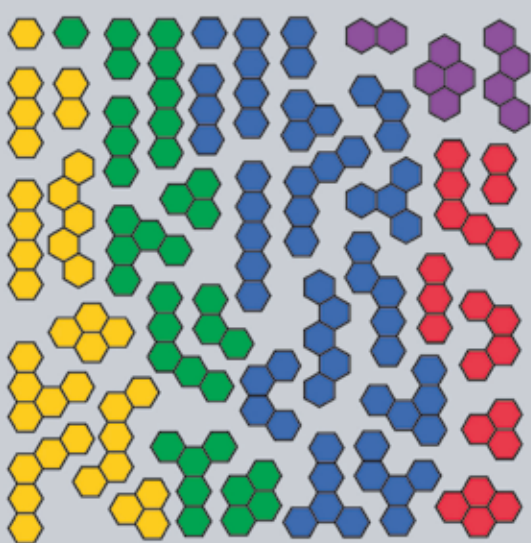
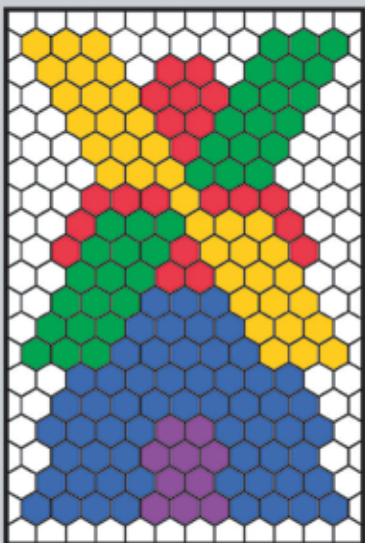


Морской конёк

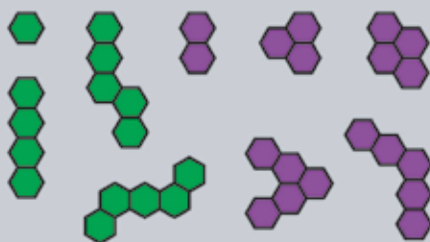
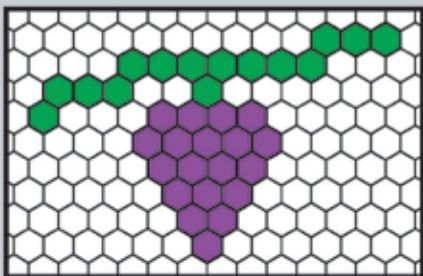


Задания пазлов-головоломок

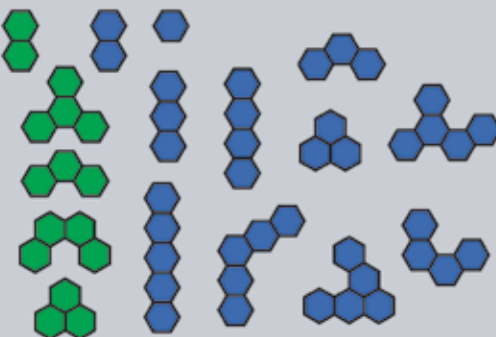
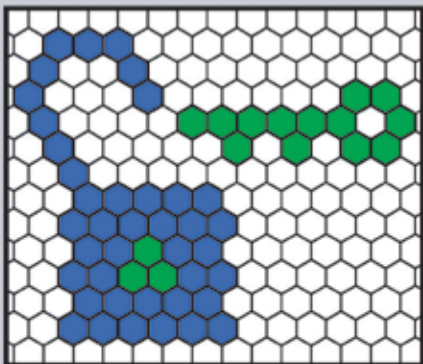
Мельница



Виноград

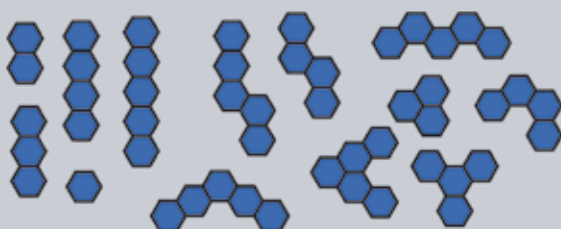
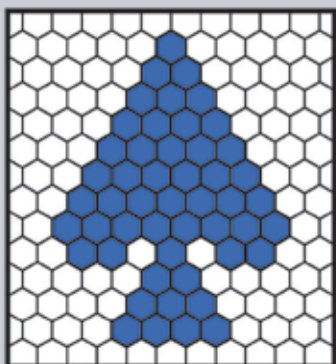


Ключ
и замок

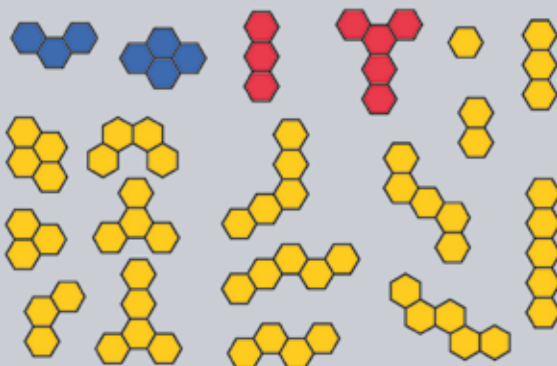
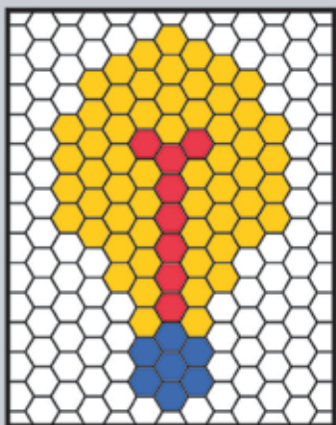


Задания пазлов-головоломок

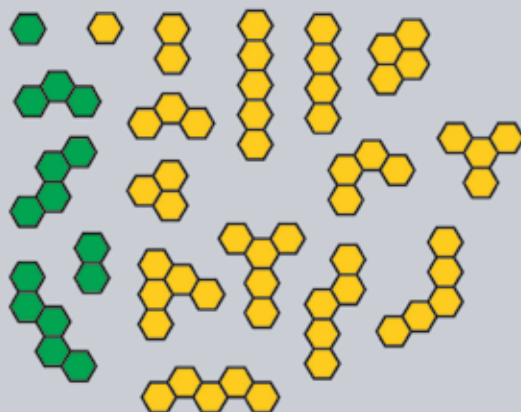
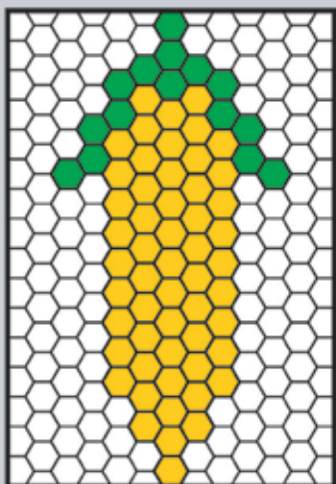
Пики



Лампочка

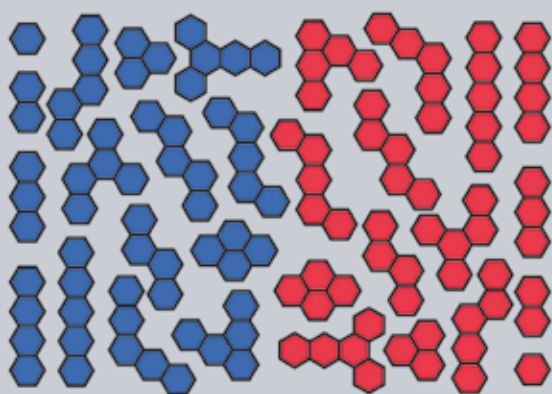
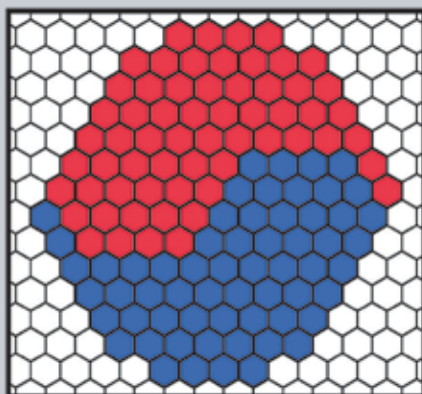


Кукуруза

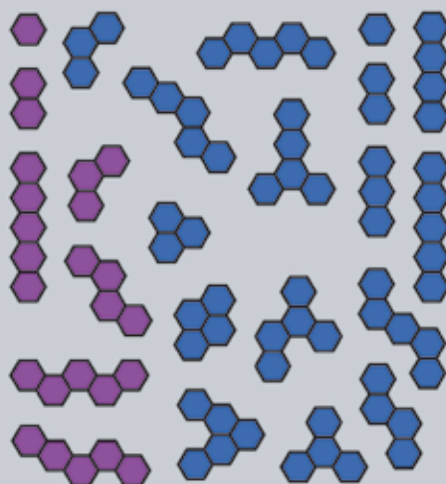
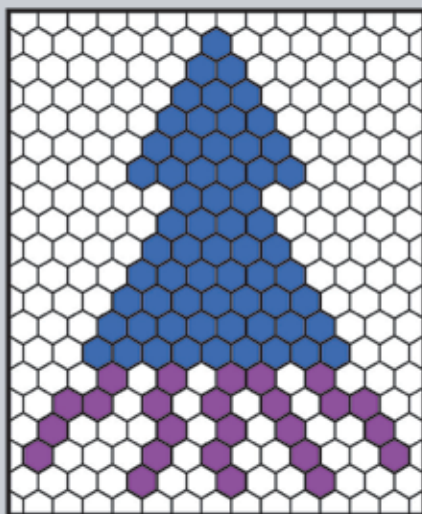


Задания пазлов-головоломок

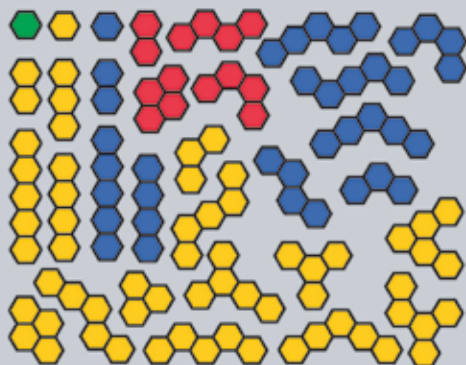
Символ
тай цзи



Кальмар

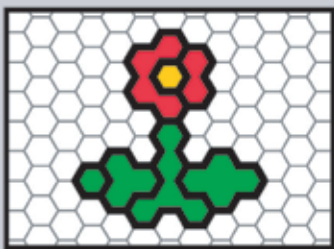


Рыбка

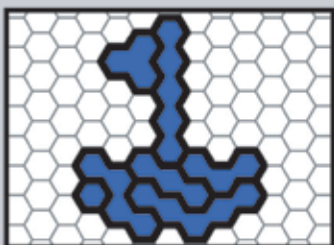


Решения пазлов-головоломок

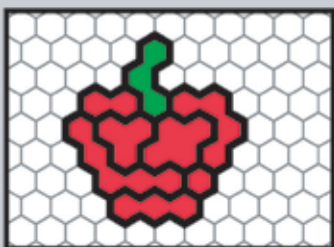
Цветок



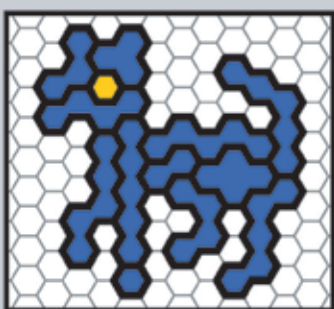
Лодка



Яблоко



Щенок



Цыплёнок



Зонтик



Рыбка

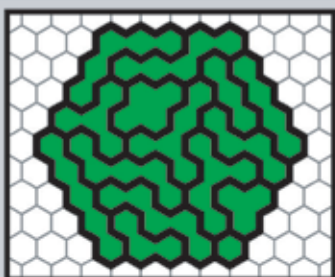


Решения пазлов-головоломок

Бабочка



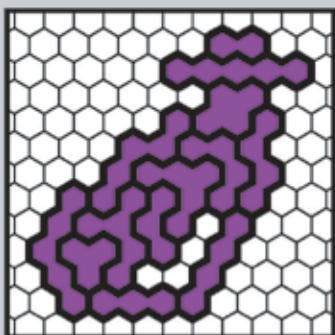
Шести-
гранник



Песочные
часы



Баклажан



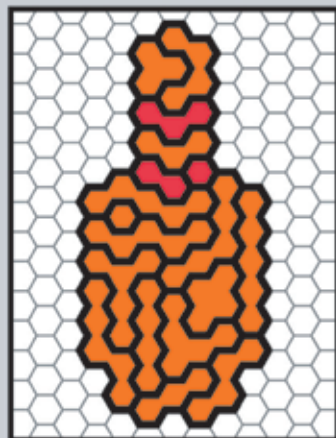
Сердце



Колокол



Кегля

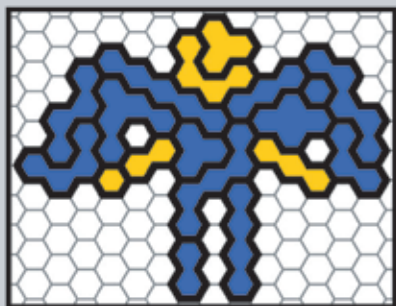


Решения пазлов-головоломок

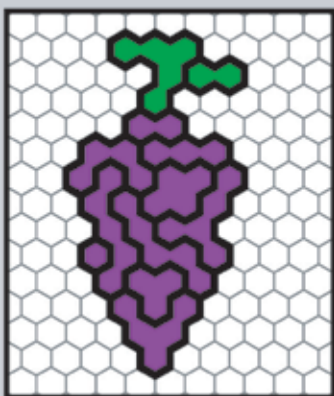
Кувшин



Ангел



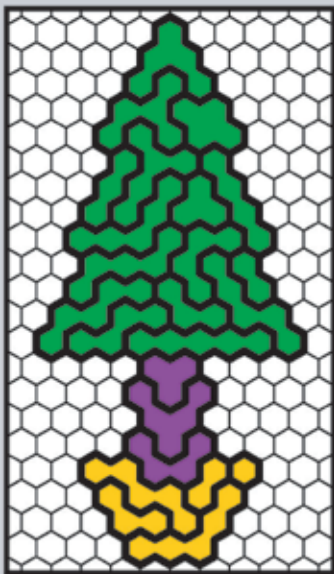
Виноград



Сердца
и крест



Дерево



Гриб

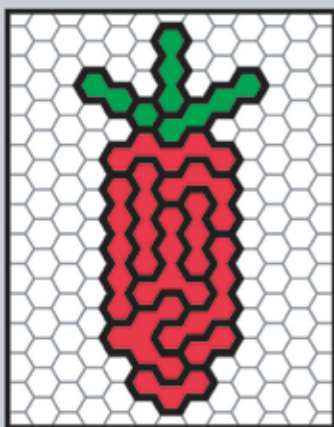


Решения пазлов-головоломок

Копьеносец



Морковь



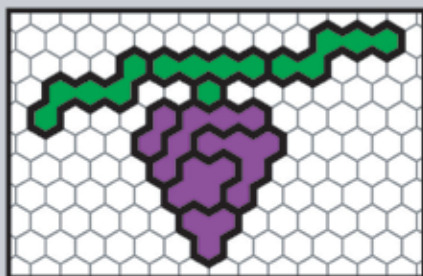
Морской конёк



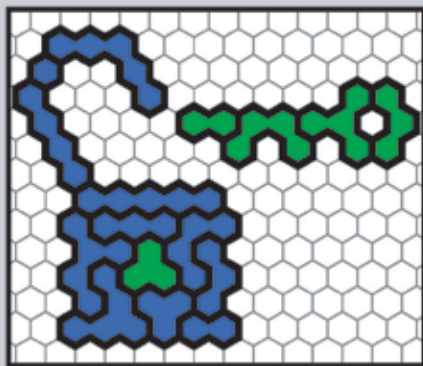
Мельница



Виноград



Ключ и замок



Решения пазлов-головоломок

Пики



Символ
тай цзи



Лампочка



Кальмар



Кукуруза



Рыбка



Автор игры Джастин Ох
Настольная игра «Гембло» публикуется на основании договора между
ООО «Оптима» и Корея Бордингеймс Ко., Лтд.
Copyright © 2015 Korea Boardgames Co., Ltd. and Gemblo, Inc. All rights reserved.

