

Гембло Q

Пространственная стратегическая игра, которая объединяет людей!

Правила настольной игры



Компоненты

84 фишки различной формы (по 21 шт. каждого из 4-х цветов),
Игровое поле, Правила игры.









«Гембло Q» - это простая и увлекательная стратегическая игра, в которую каждый раз играешь по-новому.

Цель игры

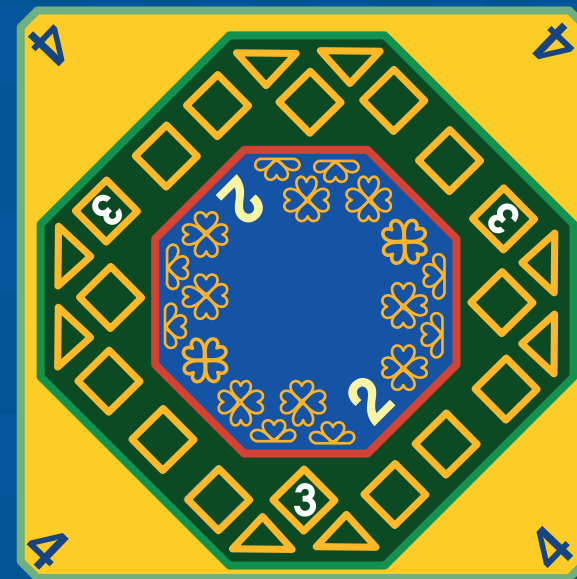
Выложить наибольшее количество фишек своего цвета на игровое поле.

Подготовка к игре

Расположите игровое поле перед игроками, чтобы все могли дотянуться до любого угла поля. Каждый игрок выбирает цвет и берет себе весь набор фишек этого цвета (21 шт.).

- Игра для 4-х человек: в этом случае используется все игровое поле целиком. Стартовые точки обозначены цифрой 4.
- Игра для 3-х человек: в этом случае используется часть поля внутри границ, обозначенных символами  и , стартовые точки обозначены цифрами 3. При этом фишки ставятся внутри игровой области, не выходя за ее границы. Только фишки с треугольными частями могут ставиться на границу области, обозначенную символом .
- Игра для 2-х человек: в этом случае используется часть поля, границы которой обозначены символами  и , стартовые точки обозначены цифрой 2. При этом фишки ставятся внутри игровой области, не выходя за ее границы. Только фишки с треугольными частями могут ставиться на границу области, обозначенную символом .

*Картинка справа – это схематичное изображение поля с обозначенными игровыми областями.

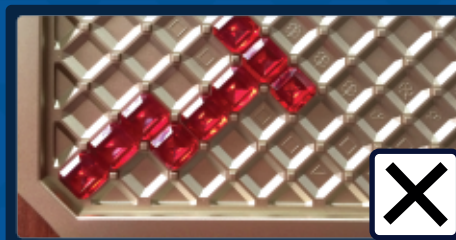


Ход игры

1. Случайным образом выберите первого игрока, далее право хода передается по часовой стрелке. Каждый игрок в свой ход выкладывает по одной фишке на поле, начиная со стартовой точки.



2. Фишки одного цвета, выложенные на игровом поле, могут соприкасаться только углами (т.е. соединяться через Q-точки).

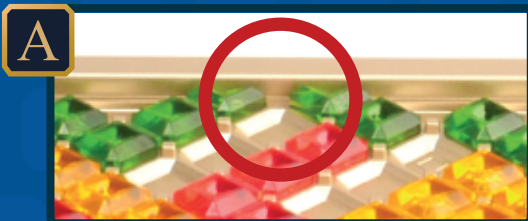


3. Две фишки одного цвета не могут соприкасаться боковыми сторонами.

4. Фишки одного цвета могут соприкасаться сторонами с фишками другого цвета.
5. Фишки, лежащие на поле, нельзя двигать.
6. Старайтесь захватить своими фишками как можно больше места на игровом поле, чтобы другим игрокам было сложнее разместить свои фишки.
7. Если игрок не может выложить ни одной фишки, он пропускает ход. Игра продолжается до тех пор, пока у всех игроков не останется возможности выложить свои фишки.

Значение треугольной части

Если вы используете фишку с треугольной частью в нужный момент, она дает вам тактическое преимущество в игре.



Некоторые фишки имеют треугольную часть. Их проще расположить на границах игрового поля.



Если между фишками других игроков осталось свободное место в виде треугольника, вы можете занять его своими фишками.



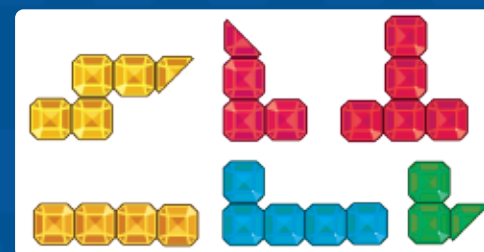
Вы можете расположить фишку с треугольной частью рядом с центральной частью своих фишек.

Конец игры

Как только все игроки больше не могут выложить ни одной фишки на поле, игра заканчивается и подсчитываются очки.

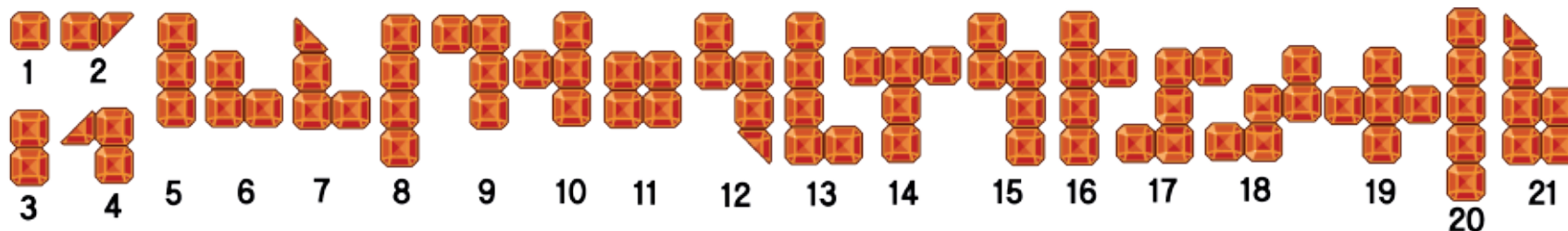
1. Каждая квадратная часть оставшейся фишки приносит 1 штрафное очко.
2. Каждая треугольная часть оставшейся фишки приносит 0.5 штрафного очка.
3. Игрок с наименьшим количеством штрафных очков является победителем.

Пример: игроки играют четырьмя цветами. У каждого остались фишки. Желтый набрал 8.5 штрафных очков, красный - 8.5, синий - 5, зеленый - 2.5. Победил зеленый игрок.



В случае ничьей

Если при подсчете очков результаты двух или более игроков равные, то победителем будет тот, кто наберет наименьшее количество штрафных очков, согласно таблице ниже.

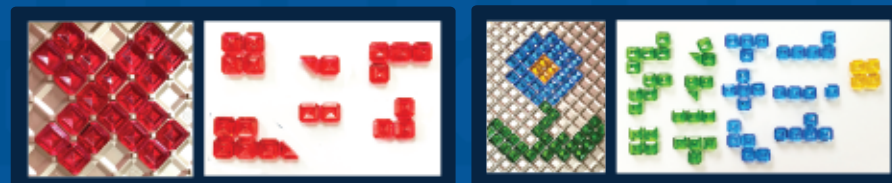


Согласно этой таблице результаты игроков из предыдущего примера следующие: желтый $(-8)+(-12) = (-20)$ штрафных очков, красный $(-7)+(-14) = (-21)$ штрафных очков. В данном случае, победителем считается игрок, использующий желтые фишки.

Головоломка

Кроме игры по базовым правилам вы можете использовать фишки для создания фигур и картинок на игровом поле.

Смотри больше вариантов фигур на сайте evrikus.ru



Автор: Джастин Ох (Justin Oh)

Copyright ©2015 Korea Boardgames Co.,Ltd and Gemblo, Inc. All rights reserved

