



The Original Classic

GEMBLO®

THE DELUXE GAME

THAT BRINGS PEOPLE TOGETHER !



Gemblo

DG Games, 2006

1 - 6 spelers vanaf 6 jaar
± 30 minuten

Geschiedenis

In de jaren 1800 voerden edelen, die onafhankelijk waren van koning en gezag, ontelbare oorlogen over de uitbreiding van hun grondgebied. Deze strijd duurde meer dan 30 jaar en zorgde voor dood en bloedvergieten, zowel bij de edelen als bij hun getrouwen. Na jaren van bloedige strijd bereikten de edelen een overeenkomst.

De zes meest invloedrijke families organiseerden een bijeenkomst waar de vrede zou worden bezegeld, waar overeenkomsten werden gemaakt om in de toekomst oorlogen te vermijden en waar op een vreedevolle manier met elkaar werd 'gekampt' via een magnifiek spel, Gemblo geheten.

De luxueuze versie van dit spel bestond uit een bord van goud, zeshoekig van vorm, en verschillende edelstenen in allerlei kleuren en vormen. Via dit spel werden de conflicten over de eigendommen beslecht.



Wat is Gemblo ?

Gemblo, met een vorm als een zeshoekige juwelensteen, is een strategisch spel gericht op territoriale expansie waarin alle leeftijden zich kunnen vinden. Probeer in de eigen kleur zoveel mogelijk blokjes op het bord te plaatsen.

De zeshoekige vorm, waarvan werd geloofd dat hij speciale hypnotische krachten had, geleek ook op de Davidster van koning Salomon en kreeg daarom een sacrale waarde. Hij symboliseerde geluk, gezondheid en harmonie. De hexagonale vorm vindt men ook terug in de mooie vorm van een sneeuwkrystal en in de raten van een bijenkast. En van de bijen is geweten dat zij de meest efficiënte vorm hebben gekozen om hun honing in op te slaan en ook het drinken van kristalwater wordt beschouwd als het meest gezonde.

Gemblo bestaat uit een speelbord en enkele sets van mooi gekleurde geslepen steentjes en is zeer goed geschikt voor mensen die houden van grote strategische spellen. Het spel is eenvoudig aan te leren en de spelers plaatsen 18 gekleurde steentjes op het bord. Het spel verwacht zowel een aanvallende als een defensieve strategie. Hoe meer men het spel zal spelen, hoe meer ervaren men zal worden. Zoals bij het schaken moet men op voorhand kunnen plannen.

De wapenschilden

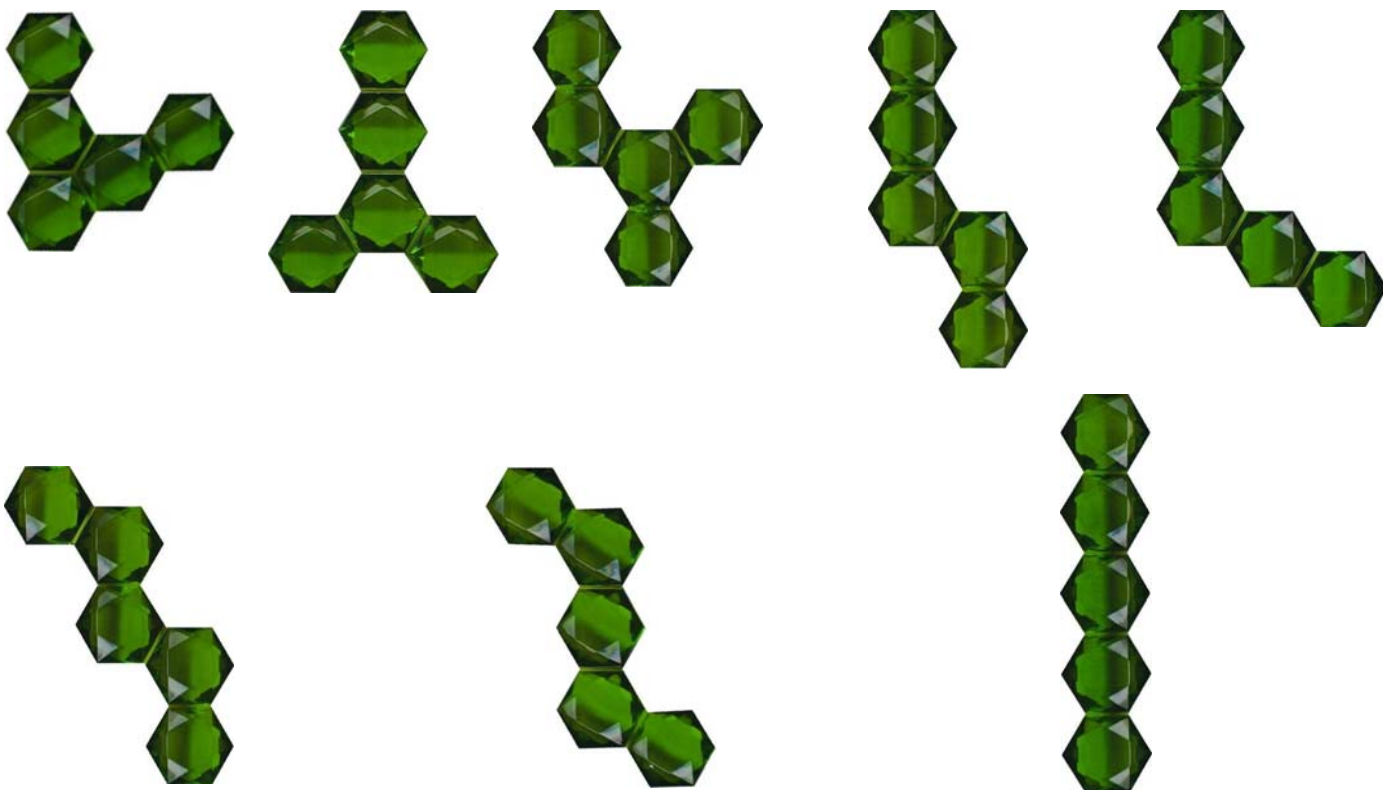
De zes wapenschilden symboliseren de zes families uit het verleden. De zes wapenschilden hebben elk een specifieke kleur die verwijst naar de kleur van de stenen.



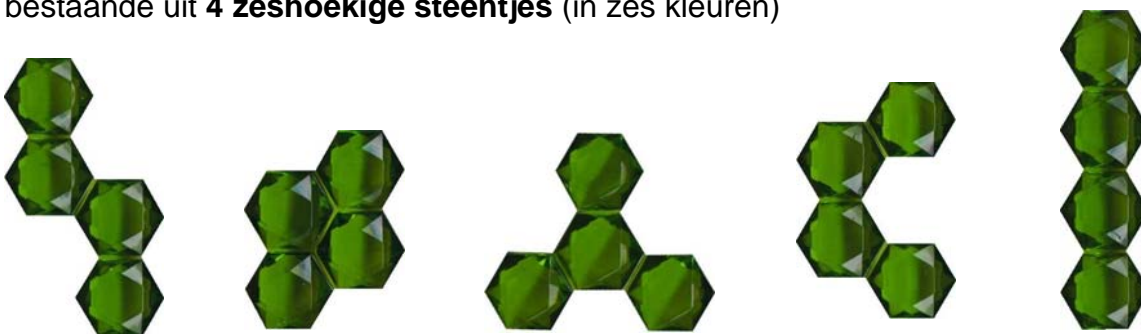
Spelmateriaal

1. Samenstelling van de blokken

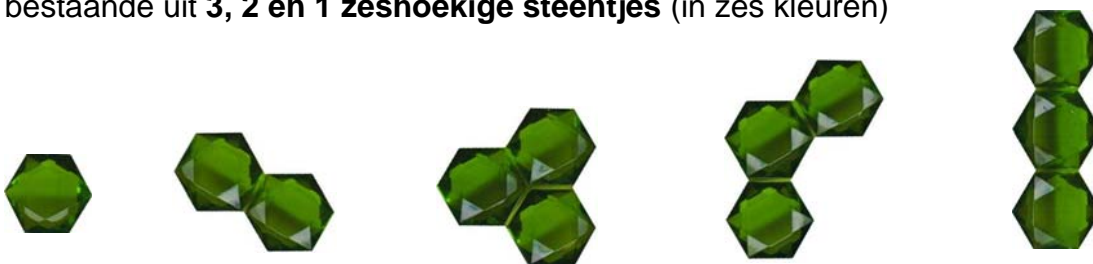
- ⇒ **8 blokconfiguraties** die in alle mogelijke richtingen kunnen worden gedraaid, telkens bestaande uit **5 zeshoekige steentjes** (in zes kleuren)



- ⇒ **5 blokconfiguraties** die in alle mogelijke richtingen kunnen worden gedraaid, telkens bestaande uit **4 zeshoekige steentjes** (in zes kleuren)

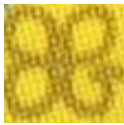


- ⇒ **5 blokconfiguraties** die in alle mogelijke richtingen kunnen worden gedraaid, telkens bestaande uit **3, 2 en 1 zeshoekige steentjes** (in zes kleuren)



2. Samenstelling van het speelbord

Het speelbord heeft een zeshoekige vorm en kan worden opgedeeld in drie sectoren.

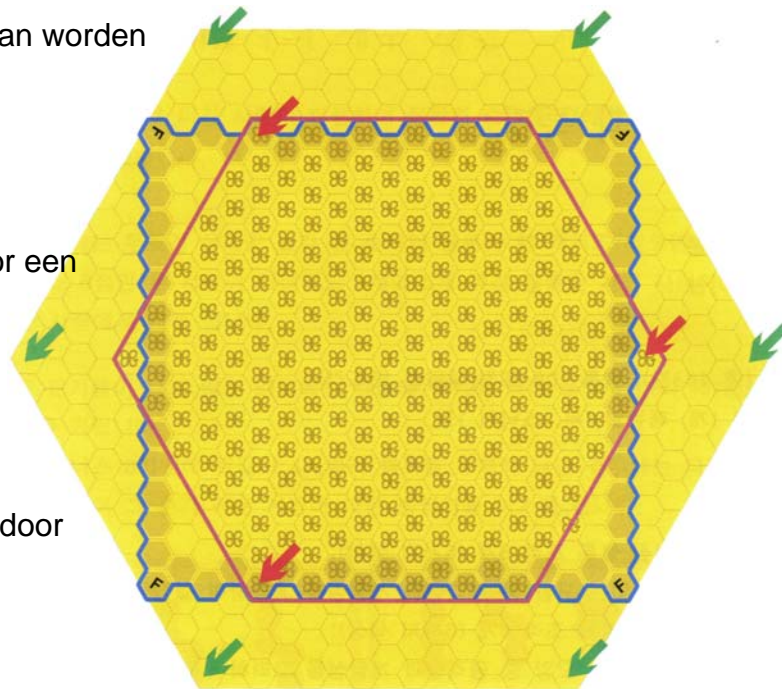


De **kleine hexagonale ruimte** is begrensd door een rode lijn en draagt het bovenstaande logo. Dit is het spelgebied voor 3 spelers.



De **iets grotere vierkante ruimte** is begrensd door een blauwe lijn en draagt in de hoeken het bovenstaande logo. Dit is het spelgebied voor 4 spelers.

Het **volledige hexagonale bord** wordt gebruikt voor 6 spelers en heeft 463 afzonderlijke cellen.



Om te starten moet de speler het blokje op het correcte startpunt plaatsen.

Spelinfo

Iedereen die ouder is dan 6 jaar kan dit spel spelen en er plezier aan beleven.

De spelregels zijn zo simpel dat men reeds na enkele minuten aan het spel kan beginnen.

Het spel is eenvoudig genoeg, maar biedt toch voldoende uitdaging voor de meer ervaren spelers. Hoe vaker men het speelt, hoe meer plezier men zal beleven.

Het bord is gemaakt van stevig materiaal, de blokjes zijn gemaakt van acryl, zijn transparant en mooi om te zien.

Naast het traditionele spel kan een creatieve speler met Gemblo kleurrijke constructies en tekeningen maken, variabele hexagonale vormen ... enzovoort.

Opmerking

De naam van de steentjes hangt af van hun kleur.

transparant: diamant

rood: robijn

geel: topaas

groen: smaragd

blauw: saffier

paars: amethist

Spelverloop

Het doel van het spel is dus zeer simpel: Plaats zoveel mogelijk eigen blokjes op het bord.

Spel voor 5 - 6 spelers

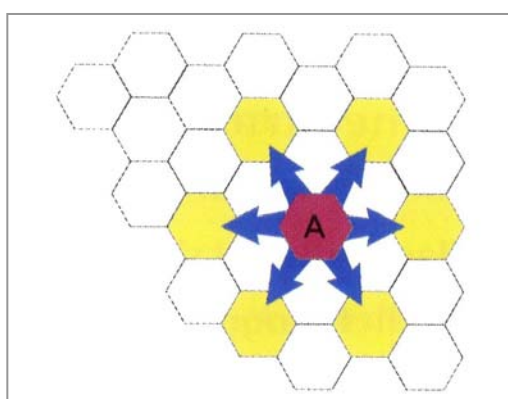
Voor de start

De zes spelers kiezen de kleur van hun blokjes en gaan rond het grote hexagonale bord zitten met de blokjes voor hun op de tafel. De spelers beslissen wie er mag beginnen en beslissen ook of ze 'met de wijzers van de klok mee' of 'tegen de wijzers van de klok in' zullen spelen.

Aan het begin van het spel moet het eerste blokje van iedere speler om de beurt in één van de 6 hoeken (startpunten) worden geplaatst.

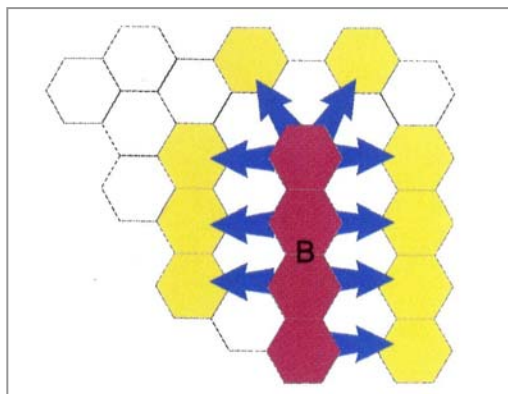
Bij zijn volgende beurt kan de speler een eigen blokje plaatsen in de ruimtes die direct zijn verbonden met de buitenste lijn van het blokje dat hij voordien heeft geplaatst.

Hoe dan ook, blokken van dezelfde kleur kunnen nooit zij aan zij liggen.



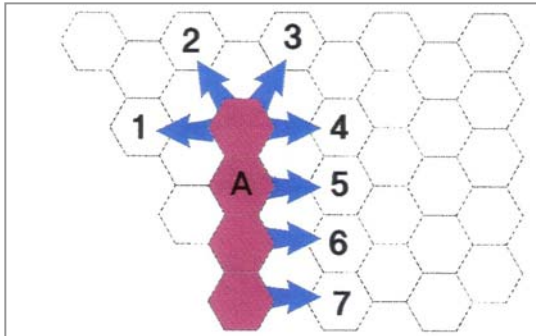
Basisregel

Als blok A werd geplaatst dan zijn de volgende plaatsen waarop een blok kan worden geplaatst de gele plaatsen net buiten de contouren van blok A (aangeduid door blauwe pijlen).

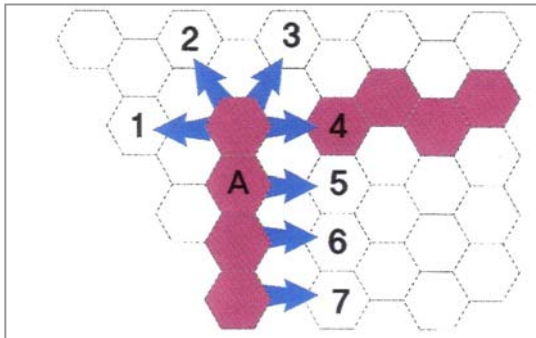


De mogelijke plaatsen bij het zetten van een volgend blok als blok B werd geplaatst zijn de gele plaatsen net buiten de contouren van blok B (aangeduid door blauwe pijlen).

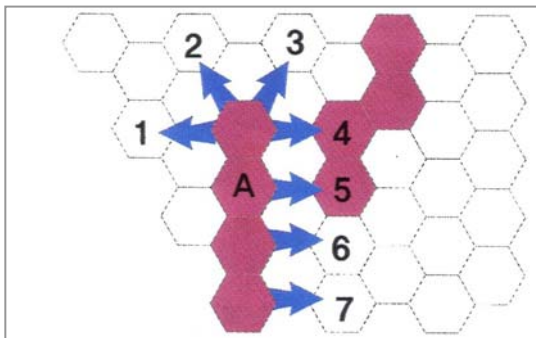
Nog enkele voorbeelden



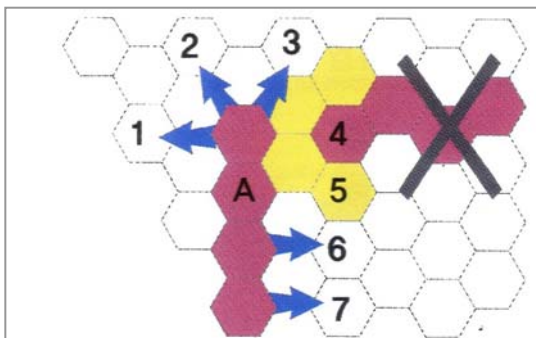
Als blokje A werd geplaatst dan kan het volgende rode blokje worden geplaatst op de 7 aangeduide plaatsen.



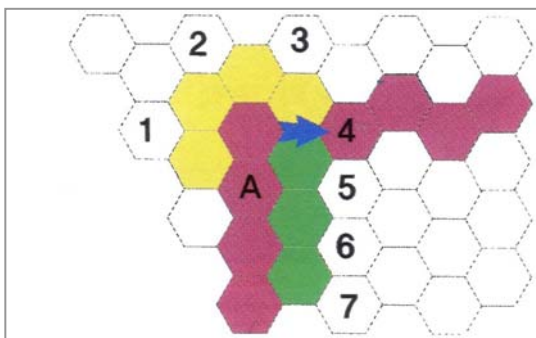
De speler kan bijvoorbeeld een nieuwe blokje van 4 plaatsen op locatie 4.



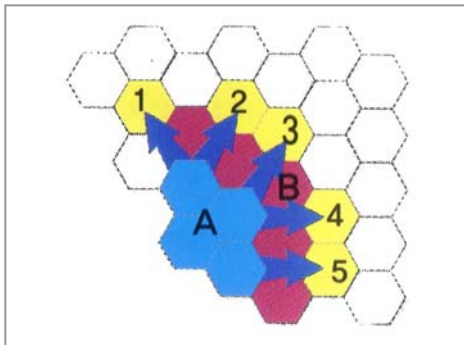
Maar hij mag ook dat nieuwe blokje plaatsen op meer dan één locatie zoals bijvoorbeeld op de locaties 4 en 5.



Als een geel blokje is geplaatst (zoals te zien op het voorbeeld) kan de speler met de rode blokjes dit blokje niet plaatsen op locatie 4 omdat een speler nooit kan 'springen' over een blokje van een andere speler.



Als gele en groene blokjes het rode blokje A volledig hebben ingesloten (zoals te zien op het voorbeeld), dan is het wel mogelijk om op een directe lijn tussen de gele en de groene blokjes het volgende rode blokje te plaatsen, in dit geval op locatie 4.



De basisregel (aanvallende regel) is dat een speler niet kan 'springen' over een blokje van een tegenstander.

Dit betekent dat als blokje A is ingesloten door blokje B (zoals te zien is op de afbeelding) de speler van blok A zijn volgend blokje alleen nog kan plaatsen op locatie 1.

TIP

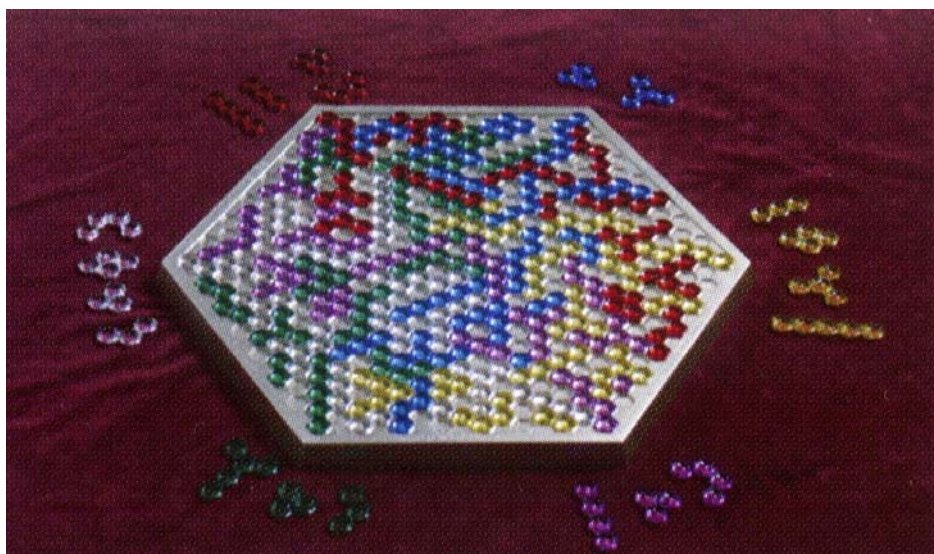
Voor kinderen en beginnende spelers kan men de basisregels wat eenvoudiger maken (minder agressief) door hen toch toe te laten om wel over vreemde blokjes te springen. Dit geeft uiteraard meer mogelijkheden en zou hen in het getoonde voorbeeld toelaten om toch op de locaties 1 - 5 een eigen blokje te plaatsen.

Op deze manier wordt om de beurt, blokje voor blokje op het speelbord geplaatst. Niets is gedaan tot het laatste blokje is neergezet.

Winnaar is de speler die de meeste blokjes op het speelbord heeft geplaatst.



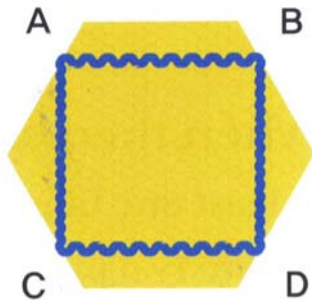
Voorbeeld aan het begin



Voorbeeld aan het einde

Spel voor 4 spelers

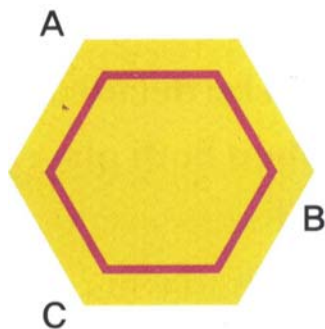
Er wordt volgens dezelfde regels gespeeld maar binnen de blauwe lijnen van het vierkante speelterrein.



Spel voor 3 spelers

Er wordt volgens dezelfde regels gespeeld maar binnen de rode lijnen van het kleine hexagonale speelterrein.

De spelers kunnen ook opteren om met twee kleuren te spelen en dan wordt het terrein uitgebreid tot het volledige speelbord.



Spel voor 2 spelers

De spelers kiezen elk twee kleuren en spelen, volgens dezelfde regels, binnen de blauwe grenzen van het vierkante speelterrein

De spelers kunnen ook opteren om met drie kleuren te spelen en dan wordt het terrein uitgebreid tot het volledige speelbord.

Strategische tips

- ⇒ Probeer de grote blokjes eerst te plaatsen !
- ⇒ Plaats eerst de moeilijke vormen als de ruimte op het bord beperkt dreigt te worden.
- ⇒ Tracht de beweging van de tegenstander te voorzien en probeer zijn weg te verstoren.

Puntentelling aan het einde van het spel

De speler die de meeste steentjes 'afzonderlijke zeshoekjes) heeft geplaatst, wint het spel. De speler die de meeste blokjes over heeft, verliest het spel. De punten kunnen simpel worden geteld door na te kijken hoeveel steentjes men nog over heeft.

Een andere telling (meerdere partijtjes) is dat de winnaar de negatieve punten krijgt van de verliezers **min** zijn resterende steentjes. Als de winnaar alle blokjes heeft geplaatst, ontvangt hij bovendien nog een bonus van 10 punten.



Voorbeeld

Het eindresultaat:

diamant = -14	robijn = -14
topaas = -16	smaragd = -11
amethist = -11	saffier = -7

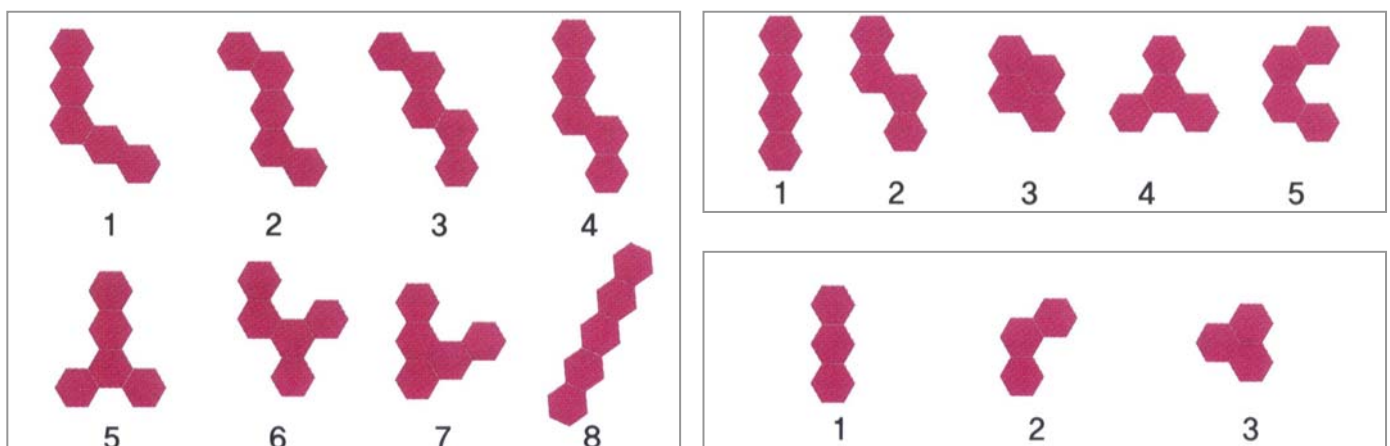
De speler met de saffieren blokjes ontvangt:
 $14 + 14 + 16 + 11 + 11 - 7 = 59$ punten.

Als er een gelijke stand is tussen twee of meerdere spelers dan verliest van die spelers de speler die nog de grootste genummerde blok over heeft.

Voorbeeld

Er zijn twee spelers die een resultaat hebben van -8. De ene speler heeft nog een blokje over van 5 en een blokje van 3. De andere speler heeft nog twee blokjes over van 4. De speler met het grootste blokje (blokje van 5) verliest.

Als er dan nog een gelijke stand is, wordt de winnaar bepaald door de volgende telling uit te voeren. De resterende blokjes krijgen elk een score en de speler met de laagste score wint.

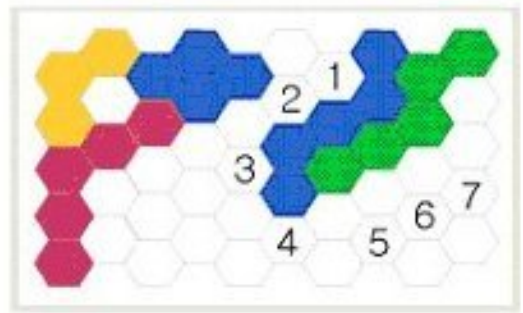


Nog enkele interessante voorbeelden



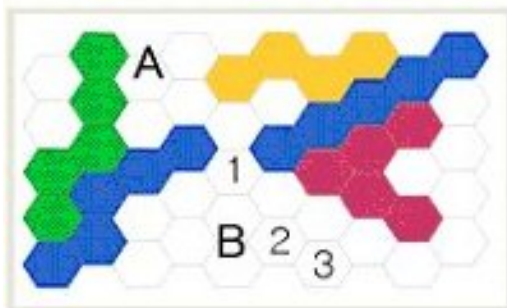
Voorbeeld

In dit voorbeeld is het de beurt aan de blauwe speler en de groene speler jaagt op de blauwe speler. De mogelijke locaties voor de groene speler zijn aangeduid van 1 - 7.



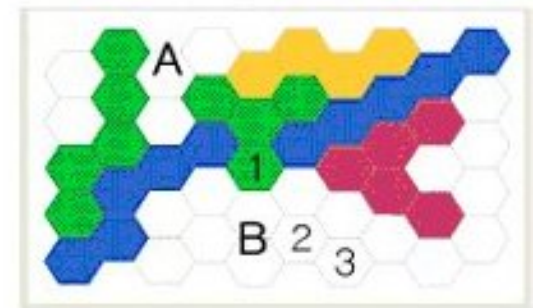
Voorbeeld

Als de blauwe speler zijn blok plaatst zoals aangegeven dan kan de groene speler zijn blok niet langer plaatsen op de locaties 1 - 3 omdat die dan zijn geblokkeerd door blauw.



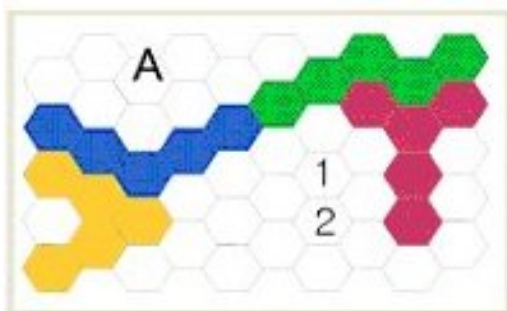
Voorbeeld

In dit voorbeeld is het de beurt aan de groene speler en de rode speler is in de aanval op de groene speler. De mogelijke locaties voor de rode speler zijn 1 - 3.



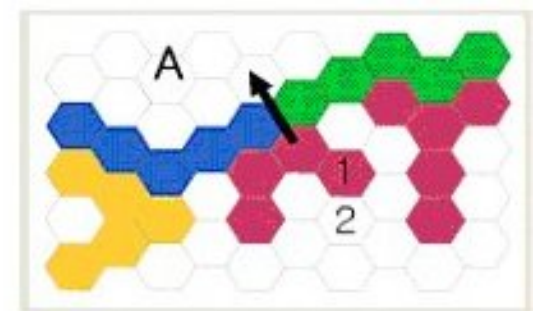
Voorbeeld

Als de groene speler zijn blok in de ruimte plaats zoals wordt aangeduid dan wordt het onmogelijk voor de rode speler om een aanval in te zetten op de ruimte A. De rode speler heeft dus geen andere keuze dan op te trekken in de ruimte B.



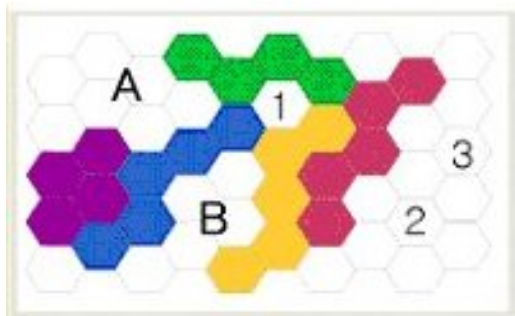
Voorbeeld

Hier is het de beurt aan de rode speler en de gele speler is in de aanval op rood. De mogelijke locaties voor rood zijn 1 en 2.



Voorbeeld

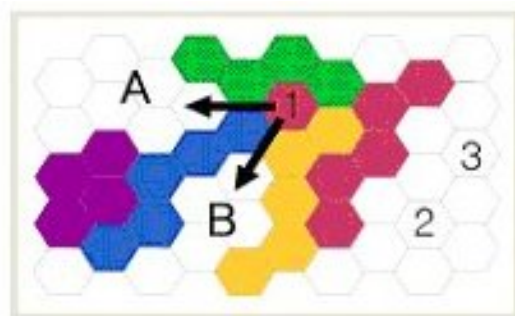
Als de rode speler zijn blok op deze manier plaatst, kan hij doorstoten naar ruimte A (via de doorgang blauw en groen) terwijl de gele speler wordt geblokkeerd.



Voorbeeld

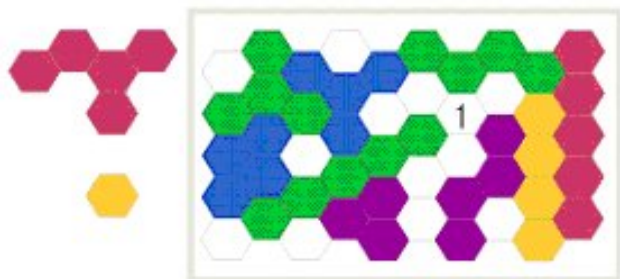
Hier is het de beurt aan de rode speler en daarna is het de beurt aan de paarse speler.

De mogelijke locaties voor de volgende beweging van de rode speler zijn 1 - 3.



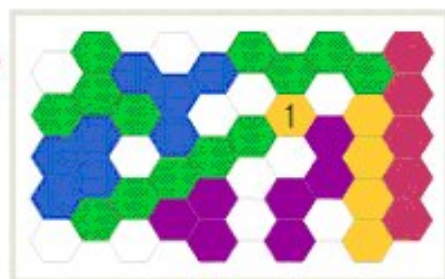
Voorbeeld

Als de rode speler zijn blokje op locatie 1 plaatst dan kan hij daarna verdergaan zowel in ruimte A als in ruimte B.



Voorbeeld

Hier is het de beurt aan de gele speler en daarna volgt de rode. De gele speler heeft nog maar 1 blokje over.

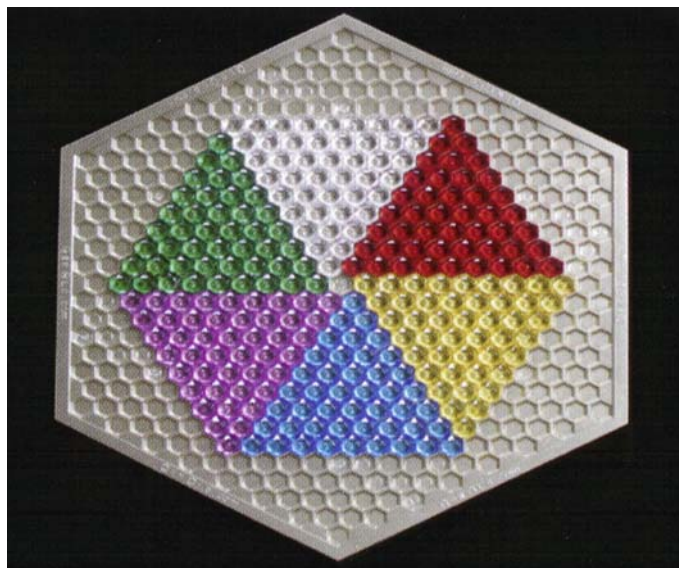
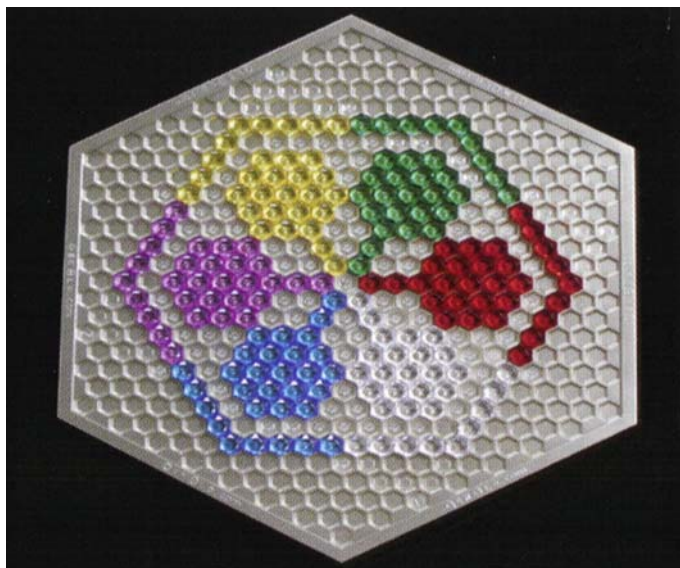


Voorbeeld

Als de gele speler zijn laatste blokje op locatie 1 plaatst dan heeft hij alle blokjes opgebruikt en de rode speler heeft nog steeds een blokje van vijf steentjes over die hij nergens kan plaatsen.

Gemblo voor solospelers

De speler kan de zes kleuren gebruiken en proberen om zo mooi mogelijke tekeningen en/of constructies te maken.



1 juni 2006