Egy elképesztő játékkő-lerakós játék Justin Oh-tól,
1-6 játékos számára, 8 éves kortól

A játék elemei:

1 játéktábla
108 játékkő 6 különböző színben (18 minden színben)
Egy színhez a következő alakú játékkövek tartoznak:

8 db **5 hatszögből** álló **játékkő** **5** db **4 hatszögből** álló **játékkő**

3 db **3 hatszögből** álló **játékkő**

1 db **1 hatszögből** álló **játékkő** **1** db **2 hatszögből** álló **játékkő**

A játék célja:

A játék célja az, hogy a játékos a lehető legtöbb – legjobb esetben az összes – saját játékkövét letegye a táblára. A játék akkor ér véget, amikor már egy játékos sem tud játékkövet letenni. Aki a játék végéig a legtöbb hatszöget teszi a táblára, megnyeri a játékot.

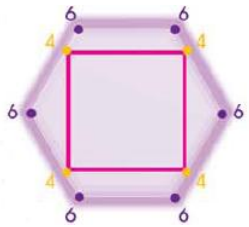
A játék előkészítése:

Minden játékos elveszi az általa választott színhez tartozó összes játékkövet és maga elé teszi őket. A táblát helyezzük mindenki számára könnyen elérhető helyre! A táblán használható terület a játékosok számától függően a következőképpen alakul:

- **6 játékos esetén**

minden játékos a hatszög alakú tábla **6 startmezőjének** (vagyis a sarokpontoknak) egyikén kezd. Ilyenkor az **egész tábla** használható.

6, 4 vagy 2 játékos számára



- **4 játékos esetén**

minden játékos a „**4**”-es számmal jelölt startmezők egyikén kezd. Ilyenkor csak **az így adódó** (rózsaszínnel bekeretezett) **négyzet alakú területen belül** folyik a játék. Ezt jelzik a játéktáblán látható hatszögek is. Ezekre a mezőkre még szabad játékkövet tenni.

- **3 játékos esetén**

minden játékos a belső (virágmintával ellátott) hatszög „**3**”-as számmal jelölt startmezőinek egyikén kezd. Ilyenkor **csak azok a mezők** használhatók, amelyeken **ez a szimbólum látható**:

3 játékos számára

- **2 játékos esetén**

minden játékos két színnel játszik. A játék a „**4**”-es számmal jelölt startmezőkön kezdődik és a **4 játékos számára kijelölt területen** folyik (lásd a 4 játékosra vonatkozó résznél).

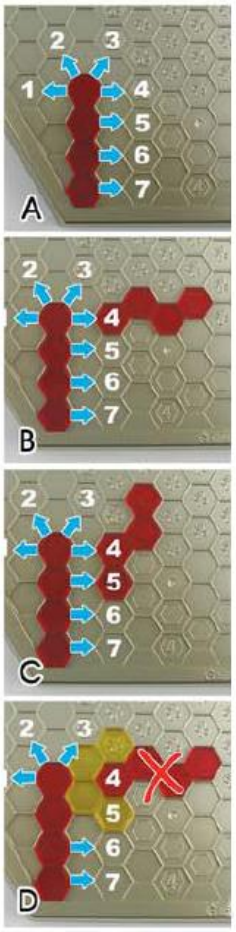
A játék menete:

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. Leteszi az egyik játékkövét úgy, hogy az lefedje a startmezőjét (melynek helye a játékosok számától függ). Utána az óramutató járásának megfelelő irányban minden játékos letesz egy játékkövet a saját startmezőjére.

A további játékköveket úgy kell elhelyezni, hogy az új játékkő **mindig egy vonalnyi** (vagyis egy hatszög oldalhossza által meghatározott) **távolságra** helyezkedjen el az adott játékos **már előzőleg letett játékkövétől** (lásd az A képen). Így ebben a példában 7 lehetőség közül lehet választani.

Lerakásnál annak nincs jelentősége, hogy az új játékkőnek csak egy (B kép, 4-es mező), vagy mindjárt több (C kép, 4-es és 5-ös mező) hatszöge is pontosan egy vonalnyi távolságra van a már lent lévő játékkőtől.

FIGYELEM: Saját játékköveket nem szabad sem közvetlenül egymás mellett, sem egymástól több, mint egy vonalnyi távolságra elhelyezni!



A 4-es mezőre **nem** szabad tenni

Blokkolás:

Ha egy játékos közvetlenül a másik játékos játékköve mellé tette a játékkövét, akkor az ezzel a játékkővel lefedett vonal blokkolódik (D kép, sárga játékkő). A letett játékkő élei által meghatározott vonal azonban szabad (D kép, nyíl a 3-as mezőhöz).

Ha közvetlenül egy játékos játékköve mellé több játékos is letette a játékkövét (E kép, sárga és zöld játékkő), akkor a két játékkő közötti vonal nem blokkolódik (kék nyíl).

Ha egy játékos már nem tud több játékkövet letenni, a többi játékos még tovább játszik addig, amíg még el tudják helyezni a játékköveiket.

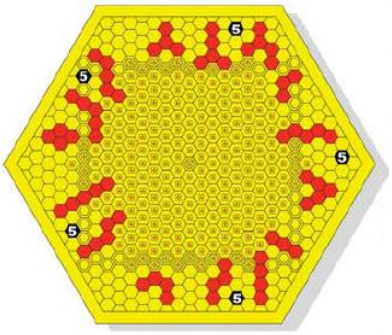
A játék vége:

A játék akkor ér véget, ha már egy játékos sem tudja letenni egyik játékkövét sem, vagy pedig valamelyik játékos lerakta az összes játékkövét. A játékot az nyeri, aki először tette le az összes játékkövét, vagy akinek a le nem rakott játékkövei a **legkevesebb hatszögből** állnak.

Egyenlőség esetén az a játékos nyer, aki a megmaradt játékkövek közül a legkisebbel rendelkezik. Ha így is egyenlőség alakul ki, akkor több győztes van.

Speciális szabály 2 játékos részére:

Minkét játékos először az első színének az első játékkövét rakja le, majd a másik színének első játékkövét, utána megint az első színből választanak, stb. Egy játékos két színéhez tartozó első játékköveknek a tábla egymással szemben elhelyezkedő startmezőin kell lenniük.



Speciális szabály 5 játékos részére:

Öt játékos esetén a hatodik játékos színéhez tartozó játékkövekből akadályokat kell képezni (lásd balra). Amelyik játékkövekre nincs szükség, azok visszakerülnek a dobozba. Minden játékos a balra látható képen jelzett fekete, „**5**”-ös számmal jelölt startmezők egyikén kezd.

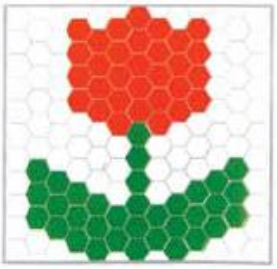
Kirakó-játék 1 játékos részére:

A Gemblo-játékkövek segítségével a tényleges játékon kívül sok kreatív kirakó-motívum elkészítésére van lehetőség. A játékosok kreativitásának itt semmi sem szab határt.

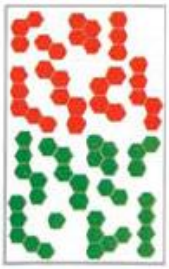
A doboz apró alkatrészeket tartalmaz, amelyek veszélyt jelentenek a 3 évesnél kisebbeknek (lenyelhetik azokat). Tartsa távol tőlük!
Forgalmazó: Gamer Café Kft.
2030 Érd Béke tér 4/d
e-mail: info@compaya.hu

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

Példa: **Tulipán**



Szükséges játékkövek



Megoldás

Magyar fordítás: BZ