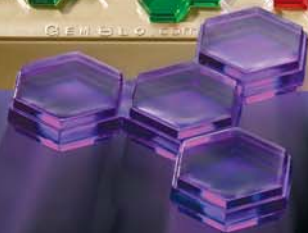
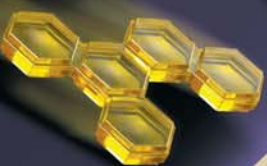


Justin Oh

# GEMBLÖ®

Spielanleitung  
Instrucion Instruccione





Un surprenant jeu de placement de Justin Oh  
pour 1 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

### Le matériel :

1 plateau de jeu

108 pièces en 6 couleurs différentes (18 pièces par couleur)

Un jeu de pièces d'une couleur contient :

8 pièces composées de 5 hexagones

5 pièces composées de 4 hexagones



1 pièce composée d'1 hexagone

1 pièce composée de 2 hexagones

3 pièces composées de 3 hexagones

### But du jeu :

Les joueurs essaient de placer autant de leurs pièces que possible sur le plateau de jeu – toutes dans le meilleur des cas. La partie est finie au moment où aucun joueur ne peut plus placer de pièce sur le plateau de jeu. À la fin de la partie, le joueur qui a placé le plus grand nombre d'hexagones sur le plateau de jeu a gagné.

### Les préparatifs :

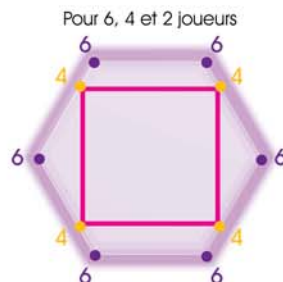
Chaque joueur choisit un jeu de pièces d'une couleur et le place devant lui sur la table. Posez le plateau de jeu au milieu de la table de manière à ce que tous les joueurs puissent l'atteindre sans problème. Le nombre de joueurs détermine la surface utilisée sur le plateau de jeu, de la manière suivante :

#### - Dans la partie à 6 joueurs,


chaque joueur commence sur l'une des 6 cases de départ (les coins du plateau de jeu). On utilise le plateau de jeu entier.

#### - Dans la partie à 4 joueurs,

chaque joueur commence sur l'une des quatre cases de départ marquées par un 4. On ne joue que dans le carré correspondant (encadré en rose). Ceci est aussi signalé par des hexagones sur le plateau de jeu. Les hexagones sont les dernières cases qu'on peut utiliser sur le bord du carré.



#### - Dans la partie à 3 joueurs,

chaque joueur commence sur l'une des cases de départ marquées par un 3 (coins) de l'hexagone intérieur. Ce sont les cases avec des fleurs. On ne joue que sur les cases qui indiquent le symbole : 



#### - Dans la partie à 2 joueurs,

chaque joueur utilise deux jeux de pièces et commence sur les cases de départ marquées par un 4 (voir le paragraphe sur la partie à 4). Ils jouent sur la surface du plateau de jeu prévue pour quatre joueurs.

### Déroulement de la partie :

Le joueur le plus jeune commence. Il place l'une de ses pièces sur le plateau de jeu de manière à recouvrir sa case de départ. (La position de sa case de départ dépend du nombre de joueurs, voir ci-dessus.) Ensuite, tous les autres joueurs placent aussi une pièce sur leur case de départ, à tour de rôle et en suivant le sens des aiguilles d'une montre.



En plaçant les pièces suivantes sur le plateau de jeu, on doit veiller à ce qu'elles soient **toujours séparées d'une ligne** (voir les flèches sur l'illustration A) **des pièces qu'on a déjà placées**. De cette manière, il y a 7 possibilités de placer la pièce dans notre exemple (ill. A).

Lorsqu'on place une pièce, peu importe qu'un seul hexagone de cette pièce soit séparé d'une ligne des autres pièces qu'on a placées sur le plateau de jeu (ill. B, case 4) ou que plusieurs hexagones de la nouvelle pièce soient séparés d'une ligne des pièces déjà posées (ill. C, les cases 4 et 5).

**ATTENTION** : On ne peut pas placer ses pièces de manière à ce qu'elles soient directement avoisinantes, ni de manière à ce qu'elles soient séparées l'une de l'autre de plus d'une ligne.

## Bloquer

Si un joueur a placé une pièce (ill. D, en jaune) directement à côté d'une pièce d'un autre joueur, les lignes recouvertes par cette pièce sont bloquées pour ce dernier. Mais les bords de la pièce qui vient d'être placée sont libres (ill. D, flèche vers la case 3).

Si plusieurs joueurs (ill. E, en jaune et en vert) ont placé chacun une pièce directement à côté d'une pièce d'un autre joueur, la ligne de placement entre ces deux pièces n'est pas bloquée pour ce dernier (flèche bleue).

Si un joueur ne peut plus placer de pièce, les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à ce qu'ils ne puissent plus placer de pièce non plus.

## Fin de la partie :

La partie est finie au moment où aucun joueur ne peut plus placer de pièce sur le plateau de jeu ou si un joueur a placé toutes ses pièces sur le plateau. C'est soit le premier à se débarrasser de toutes ses pièces, soit le joueur dont la **somme des hexagones** des pièces non placées sur le plateau de jeu est la **plus petite** qui a gagné.

Si plusieurs joueurs ont la **même somme d'hexagones**, celui parmi les joueurs concernés qui a la pièce restante la **plus petite** gagne la partie. S'il y a encore une égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

## Règle spéciale pour 2 joueurs :

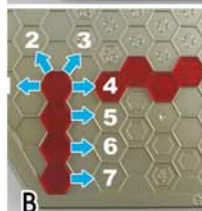
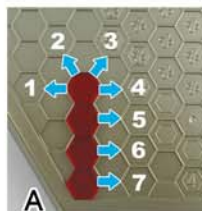
D'abord, les joueurs placent, l'un après l'autre, une pièce de leur première couleur sur le plateau de jeu, ensuite une pièce de leur deuxième couleur, puis de nouveau une de leur première couleur, et ainsi de suite. Les cases de départ des deux couleurs se trouvent dans les coins opposés.

## Règle spéciale pour 5 joueurs :

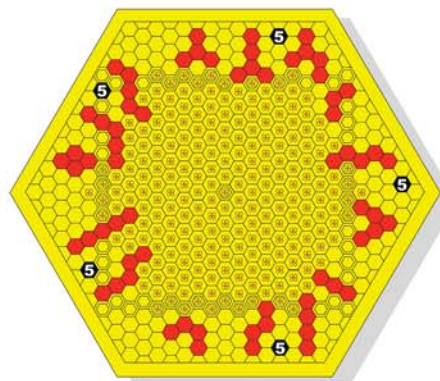
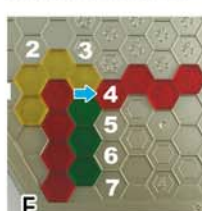
Dans la partie à cinq, on place des obstacles sur le plateau en utilisant les pièces de la sixième couleur (voir l'illustration gauche). Les pièces restantes sont remises dans la boîte du jeu. Chaque joueur commence sur l'un des points marqués en noir (voir l'illustration gauche), qui ne sont pas mis en relief sur le plateau de jeu.

## Puzzle pour un seul joueur :

À partir du jeu de base, on peut créer beaucoup de motifs de puzzle en utilisant les pièces de Gemblo. Laissez libre cours à votre créativité.



Il n'est pas possible de placer une pièce sur la case 4.



Exemple : tulipe

Les pièces nécessaires

La solution

