

amal



Spelregels

1. Zusammenfassung
2. Spielmaterial
3. Ziel vom Spiel
4. Spielvorbereitung
5. Das Spiel
6. Ende vom Spiel

1. Gimel ist ein Denkspiel für 2 Personen, es wurde schon im alten Ägypten gespielt. Diese Spielweise ist eine Rekonstruktion. Der ursprüngliche Kapsel wird nicht mehr bekannt. Der Sinn von Gimel ist es, soviel Spielsteine als Gegner wie möglich zu schlagen. Die 3 Arten von Steinen haben verschiedene Werte und Schwingelwerte. Die Spieler sammeln die meisten Punkte gewinnt das Spiel.

2. Spielmaterial

2.1. Die Spielsteine. Es gibt drei Arten:
 Skorpion = 1 Punkt
 Katten = 3 Punkte
 Falken = 6 Punkte

Die Berechnungen sind abgeleitet von Ägypten im alten Ägypten.

Jeder Spieler hat 24 Steine in einer Farbe.

2.2. Das Spielbrett. Es besteht aus 8×18 Feldern.

3. Sinn des Spiels

Beim Spiel Gimel geht es darum, soviel Steine als Gegner wie möglich zu schlagen, je geschlagene Steine desto Punkte (1, 2 oder 3 Punkte). Der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Bei gleichem Punktsatz gewinnt der Spieler, der die meisten Steine geschlagen hat.

Inhoudsopgave

1. Samenvatting
2. Spelmateriaal
3. Doel van het spel
4. Speelvoorbereiding
5. Het spel
6. Einde van het spel

1. Samenvatting

Gimel is een denkspel voor 2 personen, het werd al in het oude Egypte gespeeld. Deze speelwijze is een rekonstruktie, de originele spelregels zijn niet meer bekend. De bedoeling van Gimel is zoveel mogelijk speelstukken van de tegenstander te slaan. De 3 soorten speelstukken hebben verschillende waarden en zetmogelijkheden. De speler die de meeste punten heeft wint het spel.

2. Spelmateriaal

2.1 De Speelstukken.

Er zijn drie soorten;

Dienaars (scarabäen)	1 punt
Katten (bastets)	3 punten
Valken (horus)	6 punten

De namen zijn afgeleid van Goden uit het oude Egypte.

Iedere speler heeft 24 stukken in één kleur.

2.2 Het speelbord, dit bestaat uit 8×18 speelvakken.

2.3 Spelregels.

3. Doel van het spel

Bij het spel Gimel gaat het erom zoveel mogelijk stukken van de tegenstander te slaan. Ieder geslagen stuk levert punten op (1, 3 of 6 punten. De speler die de meeste punten verzameld heeft wint. Bij een gelijk aantal punten wint de speler die de meeste stukken van de tegenstander geslagen heeft.

4. Speelvoorbereiding

Er wordt begonnen met een leeg speelbord, de stukken worden naast het bord opgesteld. Door loting worden de kleuren verdeeld; Wit begint. Om de beurt mogen de spelers zetten.

4. Spielvorbereitung
Es wird mit einem leeren Spielfeld
begonnen, die Steine werden am
Rand des Brettes aufgestellt.
Durch Losen werden die Farben
zugeteilt, Weiss beginnt.
Abwechselnd setzen dann die
Spieler.

5. Het spel

De zet van een speler kan bestaan uit;

- Plaatsen van een speelstuk op het speelbord.
- Verplaatsen van een speelstuk op het speelbord.
- Slaan van een speelstuk van de tegenstander.

Per beurt mag maar één van deze drie mogelijkheden gebruikt worden.

5. Das Spiel

Der Zug eines Spielers kann be-
stehen aus:

- Setzen eines Steins auf das Brett.
- Ziehen eines Steins auf dem
Spielfeld
- Schlagen eines gegnerischen
Steins.

Bei jedem Zug darf nur eine von
diesen drei Möglichkeiten ~~genutzt~~
benutzt werden.

5.1 Plaatsen van een speelstuk op het speelbord.

Wit begint door een steen naar keuze op een vrij speelvak te plaatsen. Nu is de beurt van wit voorbij en zwart is aan zet.

5.1. Setzen eines Steins.
Weiss beginnt, indem er einen
Stein nach Wahl auf ein
freies Feld setzt.
Dann ist Schwarz an der
Reihe.

5.2 Verplaatsen van een speelstuk op het speelbord.

De 3 soorten speelstukken hebben verschillende bewegings mogelijkheden;

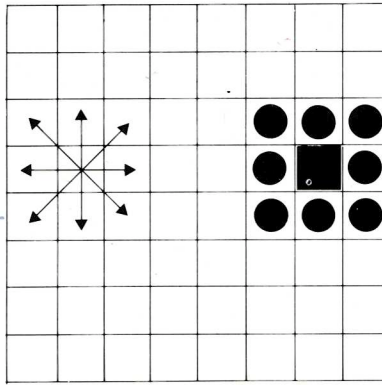
5.2. Zieken en Skiers.
Ze hebben 8 richtingen van Skiers hebben
verschillende bewegingsmogelijkheden

- Dienaar

1 vak in elke gewenste richting.

Skiersbeweging:

1 veld in elke richting

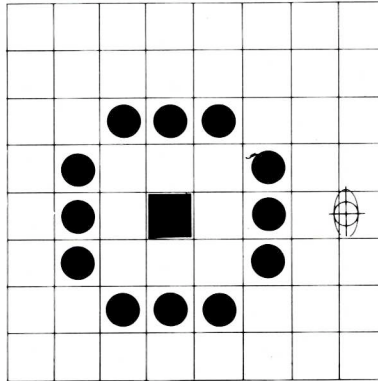


- Katten

2 vakken in horizontale en verticale richting of 1 vak diagonaal en een vak recht.

Katten

2 velden in horizontale of
verticale richting
of 1 veld diagonaal en
1 veld recht naar rechts

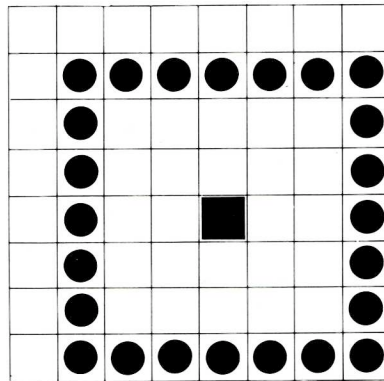


- Valken

3 velden in elke gewenste richting;
en weer een sprong die bestaat uit
zowel diagonaal als recht zetten
b.v. 2 diagonaal, 1 recht of 2 recht
en 1 diagonaal.

Valken:

3 velden in elke richting
of 3 velden in elke richting
2x diagonaal en 1x recht of
2x recht en 1x diagonaal



Het is toegestaan om over de speelstukken te springen. In elke beurt moeten de zet mogelijkheden van het desbetreffende speelstuk volledig benut worden.

Het slaan van de speelstukken.

Een stuk van de tegenstander is geslagen als men het veld waarop dit stuk staat inneemt. Men is niet verplicht te slaan. De geslagen stukken worden van het veld genomen.

6. Einde van het spel

Een speler heeft gewonnen zodra hij alle stenen van de tegenstander geslagen heeft.

Men kan ook van te voren afspreken dat men na bijv. 40 of 60 punten ophoud met spelen en de speler die het eerst dit punten aantal behaald heeft wint dan.

Es ist erlaubt, über andere Steine zu springen. Bei jedem Zug müssen die Möglichkeiten des betreffenden Steins voll ausgenutzt werden.

Schlagen von Steinen:

Ein Stein des Gegners ist geschlagen wenn man das Feld worauf dieser steht besetzt.

Man ist nicht verpflichtet zu schlagen.

Die geschlagenen Steine werden vom Spielfeld genommen.

6. Ende des Spiels

Es gibt kein gewonnen, wenn alle Steine des Gegners geschlagen hat.

Man kann auch vorher absprechen, dass man bei 40 oder 60 Punkten aufhört. Wenn jemand das, dann diese Punktzahl zuerst erreicht.