

MABULA

Strategy game for 2 players by Néstor Romeral Andrés

GAME MATERIAL

• 1 game board | • 12 white marbles | • 12 black marbles

OBJECT

Two players take turns to move marbles from the edge of the game field into the middle, while other marbles may be pushed further on. The aim is for each player to form the largest connected group of his/her own-coloured marbles.

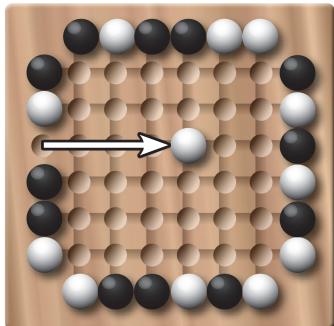
PREPARATION

The marbles are randomly arranged on 24 spaces around the edge of the field. There is only one condition: more than two marbles of the same colour are never allowed to be placed next to each other (including across corners). The first player is nominated.

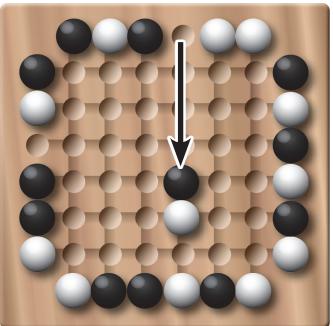
PLAY

The player on turn pushes one of his/her own-coloured marbles in a straight line from the edge to the middle of the game field. The following rules apply:

1. A marble may be moved any desired distance. If it comes across another or several other marbles already in the same row, it pushes them further along.



White makes the first move.



Black makes its first move, pushing along the white marble.

EN

2. In the move sequence, no marble may be pushed off the game field to an edge space.

3. Any player who cannot move a marble loses a turn. If a marble can be moved again later, it must be put into play.

The player is forced to make a move.

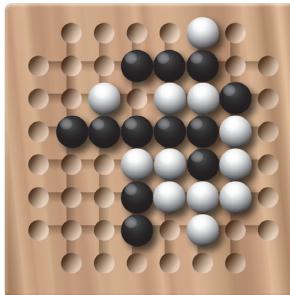
GAME END

The match ends when neither player can make a valid move.

SCORING

The winner is the player who formed the largest connected group of his/her own-coloured marbles (diagonally neighbouring marbles are *not* considered connected).

Black occupies 6 spaces with its biggest group; white's biggest group occupies 8 spaces.
White wins.



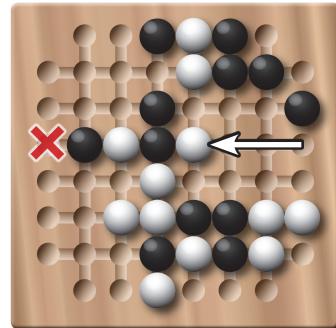
In this scoring mode, black wins with 36 points ($6 \times 3 \times 2 \times 1$).
White scores 16 points ($8 \times 2 \times 1 \times 1$).

Tip: the closer the group-size is to 3, the higher the result.
The highest possible score is $3 \times 3 \times 3 \times 3 = 81$.

The players agree on the scoring mode before the start of the match.

Have fun with MABULA!

Complete playthrough example see page 14.



White is not allowed to move any further; otherwise, the black marble would land on an edge space.

MABULA

Strategiespiel für 2 Personen von Néstor Romeral Andrés

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett | • 12 weiße Murmeln | • 12 schwarze Murmeln

SPIELIDEE

Zwei Spieler schieben im Wechsel Murmeln vom Rand ins Spielfeld wobei andere Murmeln weitergeschoben werden dürfen. Ziel des Spiels ist es, die größte zusammenhängende Gruppe der eigenen Farbe zu bilden.

SPIELVORBEREITUNG

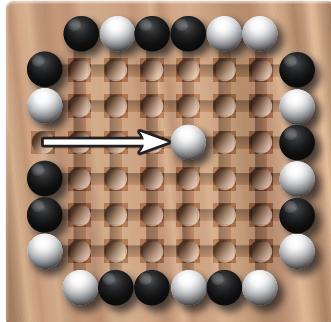
Die Murmeln werden in zufälliger Abfolge auf den 24 Randfeldern verteilt. Einzige Einschränkung: es dürfen nie mehr als zwei Murmeln derselben Farbe nebeneinander liegen (Eckverbindungen eingeschlossen).

Es wird ausgelost wer anfängt.

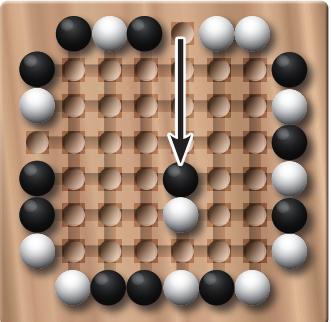
SPIELWEISE

Wer an der Reihe ist, schiebt eine Murmel der eigenen Farbe vom Rand in gerader Richtung ins Spielfeld. Dabei gelten die folgenden Regeln:

1. Eine Murmel darf beliebig weit geschoben werden. Trifft sie dabei auf eine oder mehrere andere Murmeln, die sich bereits in derselben Reihe befinden, schiebt sie diese vor sich her.

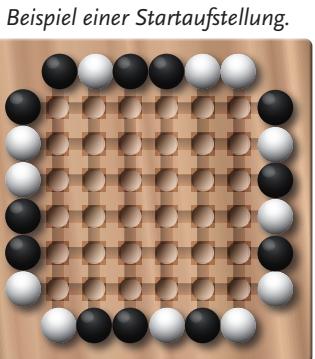


Weiβ macht den ersten Zug.



Schwarz macht seinen ersten Zug und schiebt dabei die weiße Murmel mit.

DE



Beispiel einer Startaufstellung.

2. Durch den Schiebevorgang darf keine Murmel aus dem Spielfeld hinaus auf einen Randplatz geschoben werden.
3. Wer keine Murmel bewegen kann, muss passen. Falls es zu einem späteren Zeitpunkt erneut möglich ist, eine Murmel zu bewegen, muss wieder gezogen werden. Es besteht Zugzwang.

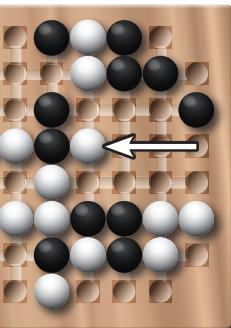
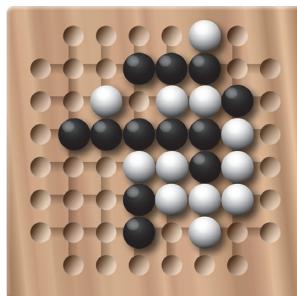
SPIELENDE

Die Partie endet, wenn beide Spieler keine Murmeln mehr schieben können.

WERTUNG

Es gewinnt, wer die größte zusammenhängende Gruppe der eigenen Farbe gebildet hat. (Diagonal benachbarte Murmeln gelten nicht als verbunden.)

Die größte Gruppe von Schwarz belegt 6 Felder, die größte Gruppe von Weiβ belegt 8 Felder. Weiβ gewinnt.



Weiβ darf nicht weiter schieben, da sonst die schwarze Murmel auf einem Randfeld landet.

OPTIONALE WERTUNG

Es wird nicht die größte zusammenhängende Gruppe gewertet, sondern alle Gruppen der eigenen Farbe werden miteinander multipliziert.

In diesem Wertungsmodus gewinnt Schwarz mit 36 Punkten ($6 \times 3 \times 2 \times 1$). Weiβ kommt auf 16 Punkte ($8 \times 2 \times 1 \times 1$).

Ein Tipp: Je näher die Gruppengröße an 3, desto höher ist das Ergebnis. Die höchstmögliche Punktzahl ist $3 \times 3 \times 3 \times 3 = 81$.

Die Spieler vereinbaren vor der Partie in welchem Wertungsmodus gespielt wird.
Viel Spaß mit MABULA!
Komplette Beispielpartie ab Seite 14.

MABULA

Jeu de stratégie pour 2 joueurs de Néstor Romeral Andrés

FR

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu | • 12 billes blanches | • 12 billes noires

PRINCIPE

Deux joueurs déplacent chacun leur tour des billes du bord du plateau vers le milieu, poussant éventuellement d'autres billes. L'objectif de chaque joueur est de former le plus grand groupe de billes de sa couleur.

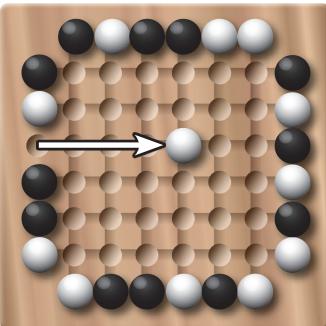
PRÉPARATION

Les billes sont placées aléatoirement sur les 24 cases du bord du plateau. Elles doivent simplement respecter la condition suivante : plus de deux billes de même couleur ne peuvent jamais être adjacentes (même à travers les coins). Un premier joueur est désigné.

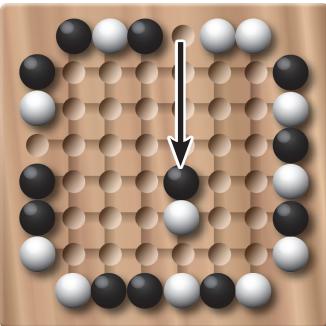
DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur dont c'est le tour pousse l'une des billes de sa couleur en ligne droite, du bord vers le milieu de plateau. Les règles suivantes s'appliquent :

1. Une bille peut être déplacée d'autant de cases que le souhaite le joueur. Si elle rencontre une ou plusieurs autres billes se trouvant sur la même ligne, elle les pousse.



Blanc joue son premier coup.



Noir joue son premier coup, poussant la bille blanche.

2. Lors du déplacement, aucune bille ne peut être poussée du milieu vers une case du bord.

3. Si un joueur ne peut pas déplacer de bille, il perd un tour. S'il peut à nouveau déplacer une bille ultérieurement, il doit la mettre en jeu. Si un coup est possible, le joueur est obligé de jouer.

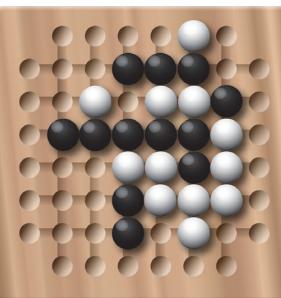
FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'aucun des joueurs ne peut effectuer de coup autorisé.

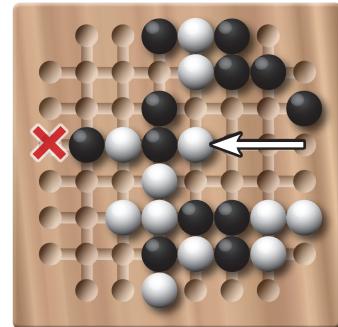
DÉCOMpte DES POINTS

Le vainqueur est le joueur qui a créé le plus grand groupe de billes de sa couleur (les billes ne sont pas considérées connectées par les diagonales).

Noir occupe 6 cases avec son plus grand groupe ; le plus grand groupe de Blanc occupe 8 cases.
Blanc gagne.



Blanc n'est pas autorisé à pousser plus loin ; la bille noire arriverait alors sur une case du bord.



AUTRE MÉTHODE DE DÉCOMPTe

Les scores ne sont pas seulement calculés pour le plus grand groupe, mais pour **chaque** groupe de la couleur du joueur, et sont ensuite multipliés entre eux.

Avec cette méthode, Noir l'emporte avec 36 points ($6 \times 3 \times 2 \times 1$).
Blanc, quant à lui, marque 16 points ($8 \times 2 \times 1 \times 1$).

Conseil : la taille optimale des groupes est de 3 billes.
Le meilleur score possible est $3 \times 3 \times 3 \times 3 = 81$.

Exemple détaillé de partie, voir page 14.

MABULA

Gioco di strategia per 2 giocatori di Néstor Romeral Andrés

IT

MATERIALI DI GIOCO

- Un tabellone di gioco | • 12 biglie bianche | • 12 biglie nere.

SCOPO DEL GIOCO

Due giocatori si alternano muovendo biglie dal bordo del tabellone verso il centro, a volte spingendo quelle già presenti. L'obiettivo è di creare un gruppo di biglie del proprio colore più grande possibile.

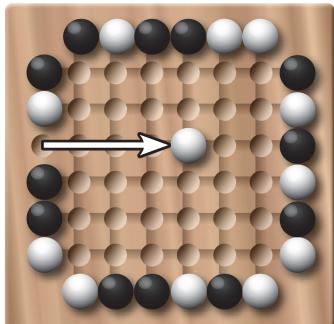
PREPARAZIONE

Le biglie vengono posizionate casualmente nei 24 spazi esterni del tabellone. C'è un'unica limitazione: non più di due biglie dello stesso colore possono stare vicine (angoli inclusi). Si decide quindi il primo giocatore.

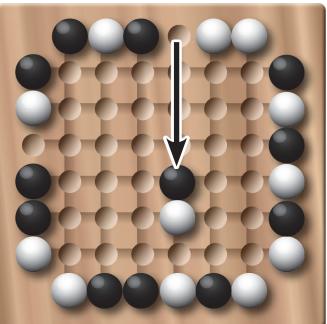
SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori a turno spingono una propria biglia in linea retta dal bordo verso il centro del tabellone. Si applicano le seguenti regole:

1. Una biglia può essere mossa di quanti spazi si vuole. Se nel movimento incontra altre biglie nella stessa linea, le spinge con sé.



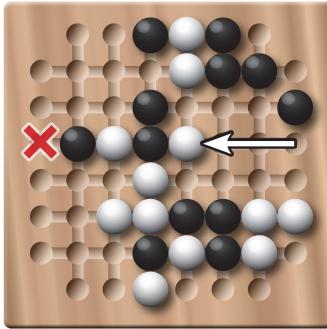
Il bianco effettua la prima mossa.



Il nero compie la prima mossa, spingendo la biglia bianca.

2. Nel movimento, nessuna biglia può venire spinta fuori dal tabellone in uno spazio del bordo di preparazione.

3. Se un giocatore non può muovere una biglia, passa il turno. Potrebbe essere in grado di giocare nuovamente in seguito. Ciascun giocatore è sempre obbligato a muovere, se può farlo.



Il bianco non può muovere di più perché spingerebbe la biglia nera in uno spazio del bordo.

FINE DELLA PARTITA

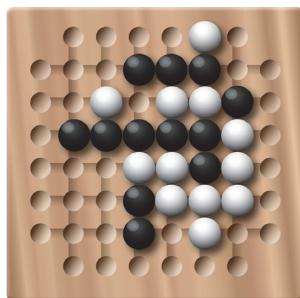
La partita finisce quando entrambi i giocatori non possono più effettuare mosse.

PUNTEGGIO

Il vincitore è il giocatore che ha creato il più grande gruppo di biglie del proprio colore connesse ortogonalmente (le biglie vicine in diagonale non sono considerate connesse).

Il nero occupa 6 spazi con il suo gruppo più grande; il bianco ne occupa 8.

Di conseguenza il bianco vince.



PUNTEGGIO OPZIONALE

Il punteggio non viene calcolato solo per il gruppo più grande ma per **tutti** i gruppi formati da ciascun colore, che vengono moltiplicati tra loro.

In questo sistema di punteggio, vince il nero con 36 punti ($6 \times 3 \times 2 \times 1$). Il bianco totalizza 16 punti ($8 \times 2 \times 1 \times 1$).

Suggerimento: Più la dimensione del gruppo è vicina a 3, più alto sarà il risultato finale.

Il punteggio più alto possibile è $3 \times 3 \times 3 \times 3 = 81$ pt.

I giocatori devono concordare il sistema di punteggio utilizzato all'inizio della partita.

Buon divertimento con MABULA!

Esempio di gioco completo a pagina 14.

MABULA

Un juego de estrategia para 2 jugadores de Néstor Romeral Andrés

ES

MATERIAL DEL JUEGO

- Un tablero | • 12 canicas blancas | • 12 canicas negras

OBJETIVO

Por turnos, los dos jugadores moverán sus canicas de un extremo del tablero hacia la parte central, pudiendo empujar a otras canicas. El objetivo de cada jugador será conseguir el grupo más grande de canicas conectadas de su color.

PREPARACIÓN

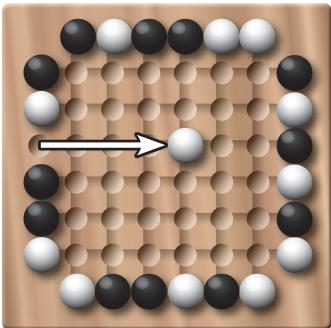
Distribuir las canicas al azar en los 24 espacios exteriores del tablero. Solo hay una regla: no podrán haber más de dos canicas del mismo color adyacentes entre ellas (incluyendo las esquinas). Escoger quien será el primer jugador y el color de cada jugador.

CÓMO JUGAR

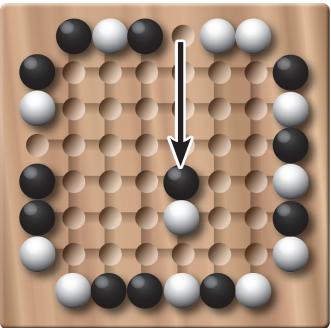
El jugador en turno deberá escoger una de sus canicas y empujarla en línea recta desde un extremo del tablero hacia el centro de este. Para ello, se aplicarán las siguientes reglas:

1. La canica podrá moverse cuanto se desee.

Si encuentra una o varias canicas en la misma fila las empujará en el mismo sentido de su movimiento.



El jugador blanco hace su primer movimiento.



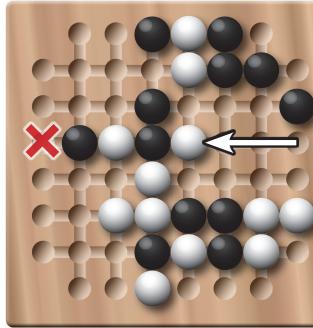
El Jugador negro hace su primer movimiento, empujando a la canica blanca.

2. Durante el movimiento ninguna canica podrá ser empujada a un espacio de los extremos del tablero.

3. Si un jugador no puede mover una canica, perderá su turno. Si, más tarde, vuelve a tener la posibilidad de mover, deberá hacerlo. Un jugador siempre estará obligado a mover en su turno.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida terminará cuando ninguno de los dos jugadores pueda hacer un movimiento válido.

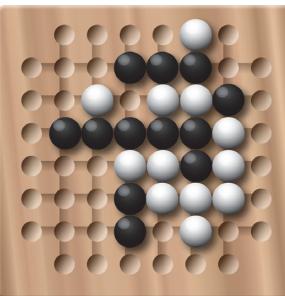


El jugador blanco no puede empujar más allá, ya que si lo hiciera la canica negra entraría en uno de los extremos del tablero.

PUNTUACIÓN OPCIONAL

Se puntuará, no por el grupo más grande, sino por **todos** los grupos del color del jugador, que se multiplicarán entre ellos.

Las canicas negras ocupan 6 espacios con su grupo más grande; el grupo más grande de blancas ocupa 8 espacios. Ganan las blancas.



En este segundo modo, ganarían las negras con 36 puntos ($6 \times 3 \times 1 \times 1$). Las blancas puntúan 16 ($8 \times 2 \times 1 \times 1$).

Consejo: Contra más cercanos estén los grupos del número 3, mayor será la puntuación. La mayor puntuación posible sería $3 \times 3 \times 3 \times 3 = 81$ puntos.

Los jugadores deberán ponerse de acuerdo en que sistema de puntuación utilizar antes de iniciar la partida. ¡A divertirse con MABULA!

Para ver un ejemplo del juego detallado, ir a la página 14.

MABULA

este un joc de logică abstractă de Néstor Romeral Andrés, recomandat pentru 2 jucători

COMPONENTELE

- O tablă de joc din lemn | • 12 bile albe | • 12 bile negre

OBIECTIVUL JOCULUI

Obiectivul jocului este ca fiecare jucător să formeze cel mai mare grup conectat de bile adiacente de culoarea proprie, mutând pe rând bilele din zona de start de la marginea tablei de joc spre mijloc și putând împinge mai departe alte piese, ținând cont de anumite reguli de joc.

PREGĂTIREA JOCULUI

Bilele sunt așezate aleatoriu pe cele 24 de spații libere din marginea tablei de joc, porțiune denumită în continuare zona de start. Există o singură restricție la așezarea pieselor: nu este permis ca mai mult de două bile de aceeași culoare să fie așezate una lângă alta (inclusiv la colțuri). Jucătorul care va face prima mutare este ales prin tragere la sorti.

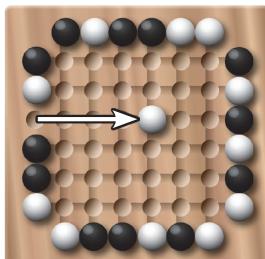
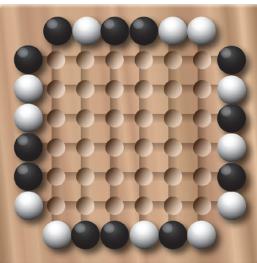
CUM SE JOACĂ

Fiecare jucător, atunci când este la rând, va muta una dintre bilele proprii de pe zona de start, doar în linie dreaptă, spre mijlocul tablei de joc, conform următoarelor reguli:

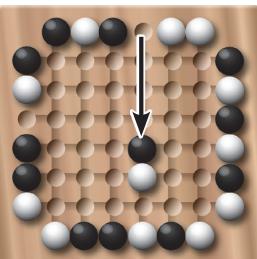
1. O bilă poate fi mutată oricâte spații se dorește iar dacă întâlnește alte bile în cale, le poate împinge mai departe de-a lungul liniei respective;
2. În timpul mișcării sale o bilă nu poate împinge alte bile înapoi pe linia de start sau în afara tablei de joc;
3. Dacă la un moment dat un jucător nu poate muta nici o bilă proprie, avându-le blocate în zona de start, atunci pierde turul respectiv și pe următoarele până când una dintre bile

RO

Exemplu de așezare a pieselor la începutul jocului:



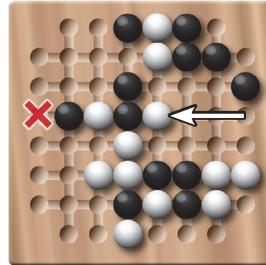
Albul face prima mutare.



Negrul face a doua mutare și împinge bila albă.

va fi deblocată. Este obligatorie mutarea unei bile proprii din zona de start dacă aceasta este liberă.

4. Bilele care se vor muta pe rând de către jucători sunt doar cele din zona de start, practic sunt maxim 24 de mutări posibile în joc, celelalte bile de pe suprafața de joc (mutate anterior) se vor putea mișca doar prin împingerea lor de către bila mutată în tură respectivă, din zona de start.



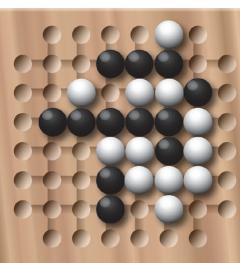
SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se termină atunci când au fost mutate toate bilele din zona de start sau dacă niciunul dintre jucători nu mai poate face o mutare permisă.

PUNCTAREA

Câștigătorul este jucătorul care a format cel mai mare grup de bile proprii conectate adiacent, (bilele care sunt învecinate pe diagonală nu se consideră conectate).

În varianta standard de joc, Negru are cel mai mare grup de bile adiacente format din 6 piese iar cel mai mare grup de bile adiacente format de Alb are 8 piese, deci Albul câștigă.



Jucătorii stabilesc de la început ce variantă de joc vor juca.

Spor la joacă!

Puteți vedea un exemplu detaliat de partidă de Mabula la pagina 14.

VARIANTA AVANSATĂ DE JOC

Se va juca la fel ca mai înainte însă în strategia de joc se va ține cont de faptul că la calcularea punctajului se vor socoti nu cele mai mari grupuri de bile de aceeași culoare ci toate grupurile de bile adiacente de aceeași culoare deoarece scorul total al fiecărui jucător se va calcula prin înmulțirea între ele a totalurilor tuturor grupurilor proprii de bile.

În varianta avansată de joc Negru câștigă cu 36 de puncte ($6 \times 3 \times 2 \times 1$). Albul înscrive 16 puncte ($8 \times 2 \times 1 \times 1$).

Sfat: cu cât dimensiunile grupurilor de bile sunt mai apropiate de 3, cu atât rezultatul este mai mare. Cel mai mare scor posibil este $3 \times 3 \times 3 \times 3 = 81$.

Albul mută din zona de start doar până în poziția respectivă mai departe nu se poate deoarece ar împinge bila neagră înapoi pe zona de start sau în afara acesteia