Buchholz Verlag
für Spiele und Freizeit
Bütehorn KG
Am Boksberg 2
3203 Sarstedt
Telefon (05066) 5675
Telex 927142

CAMEL

Spielanleitung *Instructions* *Règle du jeu*

1. Kurzbeschreibung

Gimel ist ein Denkspiel für zwei Personen; es stammt aus dem alten Ägypten. Das hier vorliegende Spiel ist einer der Versuche, die ursprüngliche Spielanleitung zu rekonstruieren, da es keine genaue Überlieferung gibt, wie Gimel zu spielen ist.
Bei diesem hier vorliegenden Spiel geht es darum, möglichst viele gegnerische Figuren zu schlagen. Die verschiedenen Steine haben unterschiedliche Punktwerte und können auch unterschiedlich weit ziehen. Es gewinnt, wer die meisten Punkte gesammelt hat.

2. Ausstattung des Spiels

2.1 Die Spielfiguren
Es gibt drei verschiedene Steine:
— Käfer (Scarabäen)
Wert: 1 Punkt
— Katzengötter (Bastets)
Wert: 3 Punkte
— Falken (Horus)
Wert: 6 Punkte
Jeder Spieler erhält 24 Steine einer Farbe, von jeder Figur 8
2.2 Der Spielplan
Der Spielplan ist aufgeteilt in 8x18 Felder.
2.3 Die Spielanleitung

3. Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele gegnerische Figuren zu schlagen. Jede geschlagene Figur zählt mit ihrem Punktwert. Das heißt: Der Spieler, der eine Figur schlägt, erhält diesen Punktwert gutgeschrieben.
Es gewinnt, wer die meisten gegnerischen Punkte gesammelt hat. Ist diese Zahl gleich, so gewinnt, wer die meisten gegnerischen Figuren geschlagen hat.

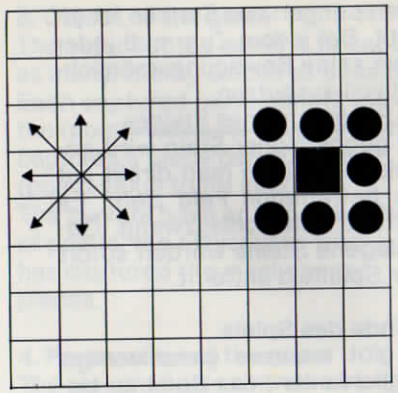
4. Vorbereitung des Spiels

Gestartet wird mit leerem Spielfeld. Die Farben werden ausgelost. Weiß beginnt.
Die Spieler ziehen abwechselnd.

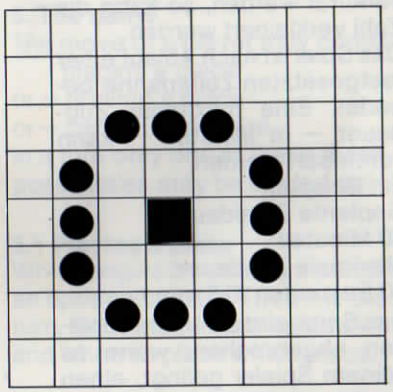
5. Das Spiel

Ein Zug eines Spielers kann bestehen aus:
— Setzen eines Steines
oder — Bewegen eines Steines
oder — Schlagen eines Steines.
In einem Zug kann immer nur **eine** der drei Möglichkeiten gewählt werden.
5.1 Setzen eines Steines
Weiß beginnt, indem ein beliebiger Stein auf ein beliebiges Feld gesetzt wird. Damit ist der Zug beendet und Schwarz ist an der Reihe. Es ist jedem Spieler freigestellt, wann welcher Stein wohin gesetzt wird.

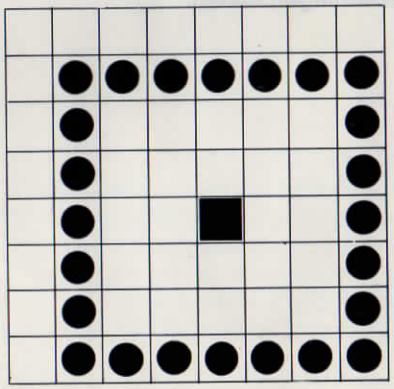
5.2 Bewegen eines Steines
Die verschiedenen Figuren haben unterschiedliche Bewegungsmöglichkeiten:



— Käfer
ziehen ein Feld in beliebiger Richtung.



— Katzengötter (Dreieck)
ziehen zwei Felder weit; waagerecht, senkrecht oder im Rösselsprung.



— Falken (Zylinder)
ziehen drei Felder weit; waagerecht, senkrecht, diagonal oder zwei Felder waagerecht/senkrecht und ein Feld diagonal oder zwei Felder diagonal und ein Feld waagerecht oder senkrecht.

Überspringen von Steinen ist erlaubt. Bei jedem Zug muß jeder Stein seine Bewegungsmöglichkeit voll ausnutzen.

5.3 Schlagen eines Steines

Ein gegnerischer Stein wird geschlagen, indem man direkt auf das betreffende Feld zieht. Es besteht kein Schlagzwang. Geschlagene Steine werden sofort vom Spielfeld entfernt.

6. Ende des Spiels

Es gibt mehrere gleichwertige Möglichkeiten, das Spiel zu beenden.

a) Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler 60 Punkte gesammelt hat. Soll die Spieldauer verkürzt werden, so kann die Zahl verkleinert werden.

b) Das Spiel ist nach Ablauf einer festgesetzten Zeitspanne beendet. Eine maximale Zugdauer — in Minuten — kann vereinbart werden.
Ein Beispiel:
Geplante Spieldauer:
30 Minuten
Maximale Zugdauer:
30 Sekunden (0,5 min.)

c) Das Spiel wird als Unentschieden abgebrochen, wenn es keinem Spieler gelingt, einen Punktevorsprung von mehr als 5 Punkten zu erringen. Beide Spieler müssen aber mehr als 40 gegnerische Wertpunkte geschlagen haben.

Gimel

Playing Rules

Contents

1. Overview

Gimel is a game of logic for two persons; its origins date back to the old Egypt. The present game is an attempt to reconstruct the original playing rules, for there don't exist any detailed sources of how to play Senet.
The object of the present game is to capture as many enemy pieces as possible. The different pieces have different values and different moving powers.
The player wins who has collected the most enemy points.

2. Equipment of the game

2.1 The pieces

There are three different types of pieces:
— beetles (scarabs) value: 1 point
— cat gods (bastets) value: 3 points
— falcons (horus) value: 6 points
Each player receives 24 pieces of one color, eight pieces for each of the three different types.

2.2 The board

The board is divided into 8 x 18 squares.

2.3 The playing rules

3. Object of the game

The object of the game is to capture as many enemy pieces as possible. Each captured piece counts with the (point) value, ie. the player who captures a piece can put that (point) value to his account.
The players have an equal number of points, the player wins who has captured the most enemy pieces.

4. Preparation of the game

The players begin with an empty board. The colors are raffled, White begins.
The players move alternately.

5. The game

The move of a player may consit of:
placing a piece
or — moving a piece
or — capturing a piece.
In a turn only one of these three possibilities may be carried out.

5.1 Placing a piece

White begins by placing a piece on an optional square. Then it is Black's turn. Each player may decide where and when to place which piece.