



# Amoeba





# AmøbeBå

ET BRIKKELEGGERSPILL  
PÅ MIKROSKOPISK NIVÅ

## Innhold

84 unike amøbebrikker

Terninger

Kjernefigurer (4 farger, 10 i hver farge)

## Mål

Å få flest poeng, basert på amøbene du har kontroll på når spillet er over.

## Forberedelser

Vend alle amøbebrikker ned, og lag trekkebunker av dem. Alle spillere trekker tre amøbebrikker. Alle velger seg også en farge, og forsyner seg med de ti kjernefigurene i sin farge.

Yngste spiller begynner.

## Slik spiller dere

Når det er din tur, skal du kaste terningene og spille ut det angitte antallet brikker (1,2 eller 3). Nye brikker må alltid plasseres slik at de berører brikker på bordet (med unntak av den første brikken i spillet). Amøbebrikkene kan ligge rett mot hverandre slik at hjørnene berører hverandre, eller de kan ligge forskjøvet i forhold til hverandre. De blå og rosa feltene på en brikke må plasseres slik at de passer med tilsvarende felter på andre brikker. Altså rosa mot rosa og blå mot blå.

**Du kan aldri legge en brikke slik at blå og rosa berører hverandre.**

Etter brikkeleggingen trekker du opp til tre brikker igjen, og så går turen videre til venstre.

## Å bygge amøber

Amøber bygger man ved å kombinere de rosa formene på brikkene. En amøbe er fullført når det rosa feltet er helt omgitt av blått på alle kanter. Du kan deretter erklære eierskap til amøben ved å legge en av kjernefigurene dine på den.



Du kan ikke erklære eierskap til en amøbe som er mindre enn to segmenter. Amøber bestående av bare ett segment vil flyte avgårde og ikke være verdt noe for noen.

### Å dele en amøbe

Ved å splitte opp en motspillers amøbe, kan du forsyne deg med den største biten og sikre deg poengene for den.

Du splitter opp en amøbe ved å legge en brikke oppå som deler den i to.

En amøbe må ha en størrelse på minst fire segmenter innen den kan deles, og etter oppdeling må hver del bestå av minst to segmenter. Du kan altså ikke dele en amøbe på fire segmenter opp i en del på tre segmenter og en annen del på ett segment.

Du kan også legge en brikke som deler en amøbe opp i tre deler. Da vil du i så fall overta eierskapet til de to største. Amøber kan deles opp flere ganger i spillet, så lenge resultatet hver gang er amøber som består av minst to segmenter.

Når du deler opp en amøbe, flytter du eierens kjernefigur over på den minste delen og legger din egen kjerne på den største.

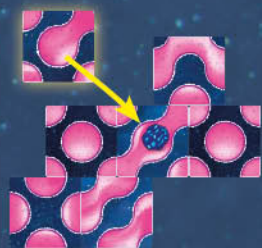
Du kan ikke dele opp din egen amøbe, og du får bare legge på én ekstra etasje med brikker på en amøbe. Amøber kan bare bygges opp og deles, du kan ikke forbinde to amøber og lage en stor amøbe av dem.

Men her er det et unntak: Når du deler opp en amøbe, så er dette tillatt selv om det skulle resultere i at en av amøbedelene forbindes med en annen komplett amøbe. I så fall blir du eier av den sammenlømte amøben.

### Slutten

Spillet er over straks alle brikkene er lagt ut, eller når ingen har ledige kjerner å legge ut. Nå legger dere sammen poengene deres ved å telle segmenter i hver av amøbene deres. Hvert segment er verdt 1 poeng. Spilleren med flest poeng har vunnet spillet.

Ved uavgjort vinner den av de involverte som har den største amøben.

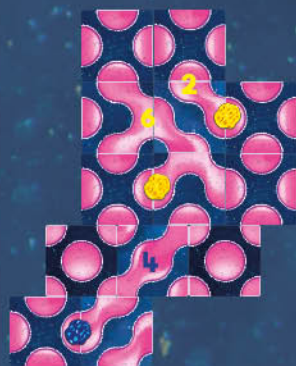


Denne brikken deler opp motspillerens amøbe.



Den som delte opp amøben, tar den største halvdel.

Gul får 8 poeng.



Blå får 4 poeng.



# AmøbeBå

ET SPIL, HVOR I SKAL LÆGGE BRIKKER  
PÅ ET MIKROSKOPISK NIVEAU

## Indhold

84 unikke Amøbebrikker  
Terning  
Cellekerner (10 i hver af fire farver)

## Spillets mål

At få flest point baseret på antallet af amøbesegmenter, du har skabt.

## Opstilling

Vend alle Amøbebrikkerne med billedsiden nedad, og læg dem i en eller flere stakke, I kan trække fra.

Hver spiller trækker tre Amøbebrikker.

Hver spiller vælger en farve cellekerner og tager alle 10 cellekerner i den pågældende farve.

Den yngste spiller begynder.

## Sådan spiller I

I skiftes til at slå med terningen og spille det viste antal brikker (1, 2 eller 3).

Alle brikker, der spilles, skal røre ved minimum én anden brik. Det er ikke tilladt at spille en brik isoleret fra de andre for at starte et nyt sæt. (Undtagelse: Den første spiller slår 1 på sin første tur.) Alle spillede brikker skal være forbundet.

Amøbebrikker kan forbindes direkte eller forskudt. De lyserøde og blå former på brikkerne skal matche med de samme farver på de tilstødende brikker. Lyserød med lyserød og blå med blå. **Spil aldrig en brik, hvor lyserød og blå rører hinanden.**

Når en spiller har spillet sin(e) brik(ker), trækker vedkommende det samme antal brikker fra bunken, som vedkommende har spillet. Spillerne skal altid have tre brikker på hånden i starten af en runde. Derefter er det næste spillers tur (i urets retning).



## Sådan skaber man amøber

Amøber skabes ved at forbinde de lyserøde amøber på brikkerne.

Amøber bliver skabt, når man laver et lyserødt område, der er fuldstændigt omgivet af blå. Spilleren kan så vælge at gøre krav på amøben ved at placere en af sine cellekerner på den.

Amøber skal være mindst to segmenter lange, før man kan gøre krav på dem. Hvis der skabes en amøbe, der kun er ét segment langt, giver den ikke point til nogen spiller. Den flyder hjerneløs rundt.

## Sådan deler man en amøbe

Ved at opdele en modstanders amøbe, kan du tage den største del af den og få pointene.

En spiller deler en amøbe op ved at placere en brik oven på en anden spillers amøbe, så den bliver til to adskilte amøber.

En amøbe skal være fire eller flere segmenter stor, før den kan opdeles. De to ny amøber skal hver mindst være to segmenter store. Du kan ikke dele en amøbe på fire segmenter op i en størrelse et og en størrelse tre amøbe.

En spiller kan spille en brik, der deler en amøbe op i tre dele. Hvis det sker, må spilleren, der deler amøben, gøre krav på de to største amøber. Amøber kan deles flere gange, så længe de nye amøber hver gang er mindst to segmenter.

Spilleren, der opdeler amøben, placerer en af sine cellekerner på den største amøbe og flytter modstanderens cellekerne til den mindste amøbe.

**Spillerne må ikke opdele deres egne amøber.**

**Der må kun lægges ét lag brikker oven på en amøbe.**

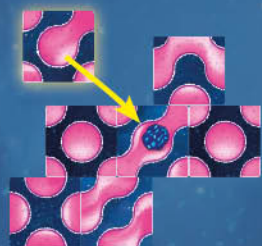
**Amøber kan kun skabes og opdeles. Man må ikke forbinde to eksisterende amøber til en større amøbe.**

Undtagelse! Det er muligt, at du ved at placere en brik for at opdele en amøbe, forbinder den til en anden amøbe. I dette tilfælde må du gøre krav på den nye, større amøbe. Modstanderens cellekerne på amøben bliver returneret til ejeren.

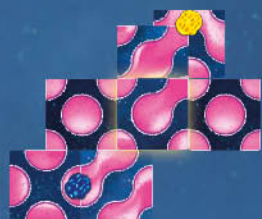
## Spillet afslutning

Spillet er slut, når alle brikker er blevet spillet, eller når spillerne ikke længere har cellekerner tilbage. Spillerne tæller deres point: hvert segment i en amøbe giver spilleren 1 point. Spilleren med flest point vinder.

Hvis flere spillere har lige mange point, vinder spilleren med den største amøbe.

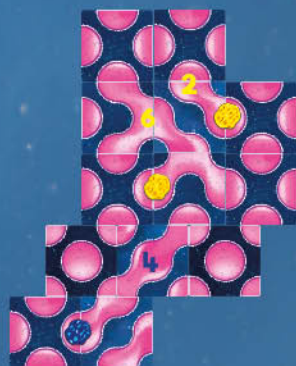


Læg brik for at opdele modstandernes amøber.



Spilleren, der opdelt amøben, må gøre krav på den største halvdel.

Gul får 8 point.



Blå får 4 point.



# Amoeba

MIKROSKOOPPISEN TASON  
LAATTOJENASETELUPELI

## Sisältö

84 amebalaattaa  
Noppa  
Tumat (4 x 10 kpl)

## Pelin tavoite

Kerää eniten pisteitä muodostamalla mahdollisimman moniosaisia ameboja.

## Pelivalmistelut

Käännä kaikki amebalaatat kuvapuoli alaspäin ja kokoa laatat nostopinoiksi. Jokainen pelaaja nostaa itselleen kolme amebalaattaa.

Jokainen pelaaja valitsee tumman värin ja ottaa itselleen 10 valitse-  
mansa väristä tumaa. Nuorin pelaaja aloittaa pelin.

## Pelin kulku

Pelaajat heittävät vuorollaan noppaa ja pelaavat nopan silmäluvun osoittaman määrän laattoja (1, 2 tai 3).

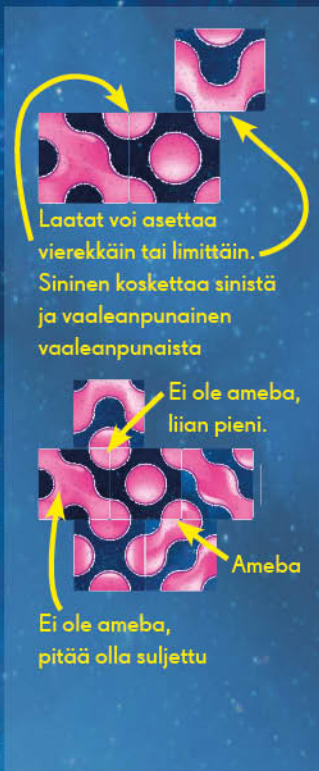
Jokaisen pelatun laatan tulee koskea yhtä tai useampaa jo pelattua laattaa. (Poikkeus: jos ensimmäinen pelaaja heittää ensimmäisellä vuorolla 1.) Pelaaja ei voi pelata laattaa yksinään aloittaakseen uuden joukon, vaan kaikkien pelattujen laattojen tulee olla yhteydessä toisiinsa.

Amebalaatat voi asettaa joko suoraan toisen laatan vierteen tai limittäin. Laattojen sinisten ja vaaleanpunaisten osioiden tulee yhdistyä samojen värien kanssa, jolloin sininen koskettaa sinistä ja vaaleanpunainen vaaleanpunaista. **Sininen ei voi koskaan yhdistyä vaaleanpunaisen kanssa.**

Vuoronsa loppuksi pelaaja nostaa pinosta laattoja niin, että hänellä on taas kolme laattaa kädessään. Sitten vuoro siirtyy myötöpäivään seuraavalle pelaajalle.

## Ameban luominen

Ameboja luodaan yhdistämällä laattojen vaaleanpunaisia osioita toisiinsa. Ameba muodostuu kun vaaleanpunainen osio suljetaan kokonaan niin, että vaaleanpunaista ympäröi sininen joka puolella.



Kun ameba on muodostunut, pelaaja saa halutessaan vallata sen itselleen asettamalla yhden tumen ameban sisään.

Ameban on oltava vähintään kahden osion suuruinen, jotta sen voi vallata. Yhden osion suuruisista ameboista ei saa pisteitä, vaan ne jäävät aivottomina ajelehtimaan.

## Ameban Jakaminen

Jakamalla vastustajan ameban pelaaja voi vallata itselleen suurimman muodostuneista uusista ameboista. Pelaaja saa myös sen mukanaan tuomat pisteet itselleen.

Ameba jaetaan asettamalla laatta toisen pelaajan ameban päälle, jolloin muodostuu kaksi uutta erillistä amebaa.

Jotta ameba voidaan jakaa, tulee sen olla kooltaan vähintään neljän osion suuruinen. Jakamalla syntyneiden amebojen on oltava vähintään kahden osion suuruisia. Neljän osion amebaa ei siis voi jakaa kolmen ja yhden osion ameboiksi.

Pelaaja voi laatallaan myös jakaa yhden ameban kolmeen osaan. Jos näin tapahtuu, ameban jakanut pelaaja saa vallata kaksi suurempaa uutta amebaa itselleen. Ameba voidaan jakaa useamman kerran, kunhan muodostuvat amebat ovat aina vähintään kahden osion suuruisia.

Ameban jakanut pelaaja asettaa oman värisensä tumen suurempaan amebaan ja siirtää vastustajan tumen pienempään amebaan.

**Pelaaja ei voi jakaa omaa amebäänsä.**

**Ameban päälle voidaan pelata vain yksi kerros laattoja.**

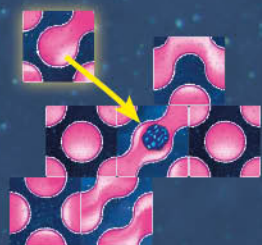
**Ameboja voidaan ainoastaan luoda ja jakaa. Olemassa olevia ameboja ei voi yhdistää.**

Poikkeus! Jos ameba samalla laamalla sekä jakautuu että yhdistyy toiseen amebaan, laatan pelannut pelaaja saa vallata olemassa olleen ameban itselleen asettamalla oman tumansa laatalle. Tällöin vastustajan tuma poistetaan amebasta ja palautetaan hänelle.

## Pelin päättyminen

Kun kaikki laatat on pelattu tai kun yhdelläkään pelaajista ei ole tumia jäljellä, peli loppuu. Pelaajat laskevat pisteet: yhden pisteen saa kustakin valtaamansa ameban osiosta. Suurimman pistemäärän kerännyt pelaaja voittaa.

Tasapelin osuessa kohdalle voittaja on se pelaaja, joka on vallannut suurimman yksittäisen ameban.

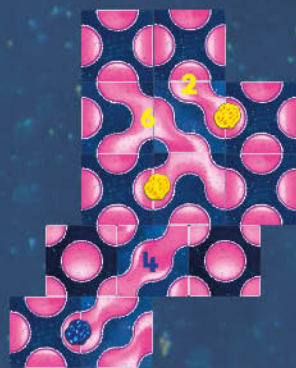


Pelaaja laatta jakaaksesi vastustajan ameban



Ameban jakanut pelaaja valtaa suuremman puoliskon

Keltainen saa 8 pistettä



Sininen saa 4 pistettä



# Amoeba

ETT BRICKPLACERINGSSPEL  
PÅ MIKROSKOPISK NIVÅ

## Innehåll

84 unika amöbbrickor  
1 tärning  
40 cellkärnor i fyra färger  
regler

## Spelets mål

Samla flest poäng genom att skapa amöbor med så många rundlar som möjligt.

## Förberedelser

Placera alla amöbbrickor i en eller flera plockhögar med bildsidan nedåt.

Varje spelare tar tre amöbbrickor.

Varje spelare väljer en färg och tar alla 10 cellkärnorna i den färgen.

Den yngsta spelaren börjar.

## Spelets gång

Spelarna turas om att slå tärningen och spelar det antal brickor som tärningen visar (1, 2 eller 3).

Spela en bricka genom att lägga den kant i kant med en eller flera brickor. Du får inte placera ut en bricka ensam för sig själv för att påbörja en ny klunga. (Undantag: Du lägger ut en ensam bricka, om du är den som börjar spelet och slår 1 på din första tur.)

Amöbbrickor kan läggas kant i kant intill varandra eller förskjutet. Brickorna placeras alltid så att färgerna går ihop med varandra, skärt mot skärt och blått mot blått. Se bild. **Spela aldrig en bricka så att skärt läggs mot blått.**

Efter att du spelat dina brickor, drar du lika många brickor ur plockhögen som du nyss spelade. Vid början av varje runda har alla spelare alltid tre brickor var.

Sedan står klockvis nästa spelare i tur.

## Att skapa en amöba

Amöbor skapas genom att brickornas skära amöbaformer sammankopplas.

En amöba har uppstått när den sammankopplade formen är komplett och helt och hållet omgiven av blått. Då får spelaren





möjlighet att lägga beslag på den amöban genom att lägga ut en av sina cellkärnor någonstans på amöban.

För att man ska kunna lägga beslag på en amöba, måste den vara åtminstone två rundlar stor. Om det bildas en amöba som består av bara en rundel får spelaren inga poäng för den. Ensam flyter den bara omkring, utan kärna, utan hjärna.

### Att dela en amöba

Genom att dela en motspelares amöba får spelaren möjlighet att lägga beslag på den större delen och göra anspråk på poängen enligt det.

Spelaren delar en amöba genom att placera en bricka ovanpå någon av motspelarnas amöbor och därmed omvandla den till två separata amöbor.

För att kunna delas måste en amöba vara fyra eller flera rundlar stor. Nybildade amöbor måste vara två eller flera rundlar stora. Man får inte dela en fyra rundlar stor amöba till en och tre rundlar stora amöbor.

Spelaren som delar en amöba i två amöbor lägger en av sina cellkärnor på den större amöban och flyttar motspelarens cellkärna till den mindre.

En spelare kan också spela en bricka så att en amöba delas i tre. Då får spelaren lägga beslag på de två största amöborna och motspelarens cellkärna flyttas till den minsta.

Amöbor kan delas flera gånger så länge som de nybildade amöborna är åtminstone två rundlar stora var.

**Spelarna får inte dela sina egna amöbor.**

**Endast ett lager brickor kan spelas på en amöba.**

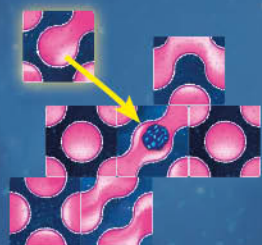
**Amöbor kan enbart skapas och delas. Man får inte sammankoppla två existerande amöbor till en större.**

Undantag! Det är dock möjligt att placera en bricka så att den både delar en amöba och sammankopplar den med en annan amöba. I detta fall får spelaren lägga beslag på den nya större amöban. Finns det redan en cellkärna på amöban, avlägsnas cellkärnan och ges tillbaka till motspelaren som spelar den färgen.

### Spelets slut

Spelet tar slut när alla brickor har placerats eller när alla spelare använt alla sina cellkärnor. Spelarna räknar poäng: varje rundel hos en amöba som spelaren lagt beslag på ger ett poäng. Spelaren med flest poäng vinner.

Vid oavgjort vinner spelaren med den största enskilda amöban.

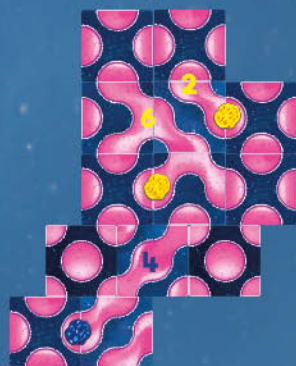


Spela en bricka för att dela en motspelares amöba



Spelaren som delar en amöba lägger beslag på den större amöban

Den gula får 8 poäng



Den blå får 4 poäng



**martinex**

**Peliko / Martinex**  
Kuninkaanväylä 37  
20320 TURKU, FINLAND  
[www.martinex.fi](http://www.martinex.fi)  
[www.martinex.se](http://www.martinex.se)

© 2019 Martinex,  
All Rights Reserved



Game inventor:  
Greg Preslicka  
HG Gameworx