

GOBBLESTONES BLUFF VARIANTE:

In dieser Variante legen die Spieler alle Spielsteine verdeckt auf den Spielplan. Trotzdem müssen die Spielsteine weiterhin auf gleichfarbige Felder gelegt werden, wie im normalen Spiel. Oder vielleicht nicht, wenn man hinterhältig ist

Nachdem ein Spieler seine Spielsteine gelegt hat, können die Mitspieler entscheiden, ob sie dem Spieler trauen oder nicht. Falls sie ihm trauen, passiert weiter nichts und der Spielzug endet wie üblich.

Falls aber ein anderer Spieler meint, dass der Spieler einen falschen Spielstein gelegt hat, kann er den gesamten Spielzug anzweifeln. Wenn das geschieht, werden alle in diesem Spielzug gelegten Spielsteine aufgedeckt. Nun gibt es zwei Möglichkeiten:

a Die Spielsteine wurden korrekt gelegt. Gut für den Spieler! Der Spieler, der das angezweifelt hatte, verliert so viele Punkte, wie der aktive Spieler gerade gewonnen hat. Falls mehrere Spieler angezweifelt hatten, verliert nur derjenige davon die Punkte, der dem aktiven Spieler im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.

b Mindestens ein Spielstein wurde unkorrekt gelegt. Schlecht für den Spieler! Er muss die Spielsteine zurück auf sein Bänkchen setzen und verliert die gerade gewonnen Punkte. Sein Spielzug ist damit sofort beendet.

Credits:

Spielautor: Stephen Glenn
Redaktion: Frank DiLorenzo, Ferdinand Köther
Illustrationen: Tina Bongorno
Grafik: Jenn Vargas, Greg Preslicka
Deutsche Regel: Ferdinand Köther

Besonderer Dank für verdienstvolle Testspiele an: Brad Fuller, Evan Derrick, Kristena Derrick.

Inspiration: Alfred Butts, Susan McKinley Ross, "Rad" Thaddeus Dixon

DOWNLOAD
R&R Hub App



www.RnRgames.com

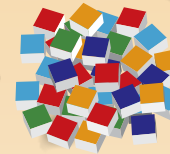
©2015 R&R Games, Inc. All Rights Reserved



9 double-sided
Board squares



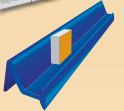
100 colored tiles
(20 each of 5 colors)



Score pad



4 tile racks



Tile Bag



Players are hungry little goblins who love to eat crunchy stones. Gobble the most valuable stones to end up as the fattest Goblin by the end!



SETUP:

Each game is played on a board made up of 9 Board squares set adjacent to each other. Each Board square has 25 colored Stone squares with numbers inside representing their value. Randomly select 9 of the Board squares (use either side) and place them so they form a 3x3 board. Give each player a tile rack.



Everyone draws 5 colored tiles from the bag and places them on their racks. Place the tiles in the rack vertically. The youngest person goes first. For just their first play, at least one tile must be placed in the center space of one of the boards.



Now and thereafter, all tiles must be placed according to the following placement rules:

1 Play **at least one** tile adjacent to one existing tile and tiles must be played in a straight (orthogonal) row. (no skipping spaces!) Goblins are always efficient when gobbling.



2 Tiles played must match the color of the space they are played on.



3 You can never place a tile so that a 2 x 2 square of covered spaces is formed. Don't be a Greedy Goblin! (While Goblin magic allows them to replicate their fields for the next meal, some stones must always be left behind in order to rebuild.)



PLAY:

On your turn you must place 0-5 tiles in a straight row on the board. Each stone covered is a stone you ate! Immediately score the sum of the numbers of the squares you covered.

Ah, but a stuffed goblin is a slow goblin! Draw new tiles based on the number you played subtracted from 5. This means that playing no tiles allows you to draw five tiles, and if you play five tiles you will draw zero. Likewise playing two tiles means you draw three, etc.

Tiles Played	Tiles you Draw
0	5
1	4
2	3
3	2
4	1
5	0

When you are done, the player to your left takes their turn and so on.

GAME END:

The game is over when one player places his last tile and cannot redraw the total needed because the bag is empty or does not contain the number of tiles required to be drawn. In the rare event that a player plays his last 5 tiles and doesn't draw, play continues until a player needs to draw or it is the turn of the player who has no tiles left. **Players with remaining tiles get a bonus of one point for each.** The player with the most points is the fattest Goblin and wins!

GOBBLESTONES BLUFFING VARIANT:

In this variant, all of the tiles are played face down. You still want to match the colors on the board just like in the normal game. But if you're sneaky, maybe not?

After you play your tiles, your opponents can decide to trust that you've played correctly, in which case you are NOT challenged, and your turn ends.

However, if one of your opponents thinks you're bluffing, they can challenge your entire play. (If multiple players challenge at the same time, then the first player clockwise is the challenger.) When a challenge happens, all of the tiles you played on your turn are turned face up. Now, one of two things will happen:

a The tiles were played correctly. Good for you! The player who challenged you loses a number of points equal to the ones you earned.

b At least one tile was played incorrectly. Bad for you! You put the tiles back into your rack, lose any points earned and your turn ends.

Credits:

Designer: Stephen Glenn
Editing: Frank DiLorenzo, Ferdinand Köther
Illustration: Tina Bongorno
Graphic Design: Jenn Vargas, Greg Preslicka

Special thanks for meritorious playtesting to: Brad Fuller, Evan Derrick, Kristena Derrick

Inspiration: Alfred Butts, Susan McKinley Ross, "Rad" Thaddeus Dixon

DOWNLOAD
R&R Hub App





9 dubbelzijdige, vierkante speelborden



100 gekleurde tegels (20 in de 5 kleuren)

Scoreblok



4 tegelrekken



tegel zak



De spelers zijn kleine, hongerige kabouters die graag krokante stenen eten. Verslind de meest waardevolle stenen en word de vetste kabouter op het einde van het spel!



VOORBEREIDING:

Elk spel wordt gespeeld op een speelveld bestaande uit 9 speelborden tegen elkaar. Elk bord bestaat uit 25 gekleurde "stenen" vakken met een nummer die de waarde aangeeft. Kies willekeurig 9 speelborden (gebruik de kant naar keuze) en vorm een 3x3 speelbord. Geef elke speler een tegelrek.



Elke speler trekt 5 gekleurde tegels uit de zak en plaatst ze op zijn rek. De jongste speler is de startspeler. Diegene die de eerste tegels op het bord legt, mag op een willekeurig centraal vak starten maar de eerste tegel moet op een vak met dezelfde kleur als de tegel gelegd worden.



Nadien moeten alle tegels volgens volgende regels gelegd worden:

1 Leg ten minste één tegel aangrenzend aan een reeds gelegde tegel (orthogonaal). Er mogen geen vakken worden overgeslagen want kabouters zijn altijd efficiënt als ze eten.



2 De kleur van de gelegde tegel moet dezelfde kleur hebben als het vak waarop deze gelegd wordt.



3 Je kunt nooit een tegel leggen zodat er een 2x2 vierkant van afgedekte vakken wordt gevormd. Wees geen inhagige kabouter! Sommige stenen moeten nu eenmaal achtergelaten worden om terug te kunnen opbouwen.



SPELVERLOOP:

Tijdens jouw beurt moet je 0-5 tegels in een rechte lijn op het speelbord leggen. Elke afgedekte steen is een steen die je opeet! Scoor onmiddellijk de som van de nummers van de afgedekte vakken.

Aaahhh, maar een goedgevulde kabouter is een trage kabouter! Trek nieuwe tegels op basis van het aantal in jouw beurt gelegde tegels namelijk vijf min elke gelegde tegel. Dit betekent dat je 5 tegels mag trekken als je geen tegel legde en dat je er geen enkele mag trekken indien je 5 tegels legde. Zo mag je er bijvoorbeeld twee trekken als je er drie legde, enz.

Gelegde tegels	Tegels trekken
0	5
1	4
2	3
3	2
4	1
5	0

Wanneer je klaar bent, speelt de volgende speler in klokwijzerzin zijn beurt.

SPELEINDE:

Het spel is ten einde wanneer een speler zijn laatste tegel legt en onvoldoende tegels uit de zak kan trekken om zijn hand volgens de regels aan te vullen. In het zeldzame geval dat een speler 5 tegels legt, en dus geen tegels trekt, gaat het spel verder tot een speler tegels moet trekken of tot de speler zonder tegels terug aan de beurt komt. **Spelers met resterende tegels krijgen nog 1 bonuspunt voor elke resterende tegel.** De speler met de meeste punten is de vetste kabouter en wint het spel!

GOBBLESTONES BLUFVARIANT:

In deze variant worden alle tegels gedekt gespeeld. Je wilt nog steeds de juiste kleurencombinaties spelen maar als je sluw bent, is dit misschien niet het geval.

Nadat je jouw tegels hebt gelegd, kunnen de tegenspelers beslissen om je te vertrouwen waardoor je NIET wordt uitgedaagd en je beurt eindigt op de normale manier.

Indien er echter één van je tegenspelers denkt dat je bluft, kunnen ze je hele beurt in twijfel trekken. Indien meerdere spelers tegelijk je beurt in twijfel trekken, is de volgende speler (klokgewijs) de uitdager. Bij een dergelijk uitdaging worden al je gelegde tegels open gedraaid en kunnen zich twee zaken voordoen:

a De tegels waren correct gelegd. Goed voor jou! De uitdager verliest een aantal punten gelijk aan het aantal punten die jij deze beurt verdiende.

b Minstens één van de tegels is tegen de regels gelegd. Jammer voor jou! Je plaatst de tegels terug op je rek, verliest alle punten die je normaal zou scoren en beëindigt je beurt onmiddellijk.

Credits:

Ontwerper: Stephen Glenn

Editing: Frank DiLorenzo,
Ferdinand Köther

Illustraties: Tina Bongorno

Grafisch ontwerp: Jenn Vargas,
Greg Preslicka

Nederlandse vertaling:
Nico Delobelle & Arne De Cnodder

Speciale dank voor veelvuldig en nauwkeurig speeltesten aan:

Brad Fuller, Evan Derrick, Kristena Derrick

Inspiratie:

Alfred Butts, Susan McKinley Ross, "Rad" Thaddeus Dixon

DOWNLOAD
R&R Hub App



Règles françaises

**9 plateaux carrés
double-côté**



100 tuiles de couleur
(20 de chaque dans
chacune des 5 couleurs)



**Un bloc de
feuilles de score**



**4 présentoirs
pour les tuiles**



**Un sac pour
les tuiles**



**Les joueurs sont des petits gobelins affamés
qui adorent manger des pierres appétissantes.
Engloutissez les pierres qui ont le plus
de valeur et devenez le gobelin le plus
gros à la fin de la partie**

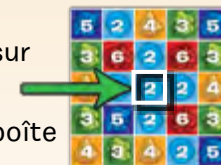


MISE EN PLACE :

Chaque partie se joue sur un plateau composé de 9 plateaux carrés mis les uns à côté des autres. Chaque plateau carré possède 25 carrés de pierres colorées, avec des chiffres inscrits à l'intérieur des cases qui représentent la valeur des pierres. Choisissez au hasard 9 plateaux carrés (prenez n'importe quel côté) et placez-les pour qu'ils forment un plateau de 3x3. Donnez à chaque joueur un rack de tuiles.



Chaque joueur pioche 5 tuiles dans le sac et les place sur son présentoir. Le joueur le plus jeune joue en premier. Celui qui joue la première tuile doit le placer dans une boîte de centre de son choix .



Ensuite, toutes les tuiles doivent être placées en respectant les règles suivantes:

1 Jouez une tuile pour qu'elle soit adjacente à au moins une des tuiles existantes. Les tuiles doivent être placées dans des lignes droites (orthogonalement). (Vous ne pouvez pas sauter de cases !). Les gobelins sont toujours efficaces lorsqu'il s'agit d'engloutir des pierres.



2 Les tuiles jouées doivent correspondre à la couleur de la case sur laquelle elles sont jouées.



3 Vous ne pouvez pas placer une tuile pour qu'elle termine un carré de cases recouvertes, de 2x2. Ne soyez pas un gobelin trop gourmand ! Alors que la magie Gobelin leur permet de reproduire leurs champs pour le prochain repas, il doit toujours rester quelques pierres dans les champs pour pouvoir reconstruire.



TOUR DE JEU :

Pendant votre tour vous devez placer de 0 à 5 tuiles dans une ligne droite sur le plateau de jeu. Chaque pierre recouverte est une pierre que vous avez mangé ! Inscrivez immédiatement la somme des pierres que vous avez recouvertes sur une feuille de score.

Ah, mais un gobelin gavé est un gobelin lent ! Piochez de nouvelles tuiles en fonction du nombre de tuiles que vous avez jouées retranché de 5. Cela signifie que si vous n'avez pas joué de tuiles, vous en piochez cinq, mais si vous en jouez cinq vous en piocherez zéro. De même, si vous jouez deux tuiles vous en piocherez trois etc.

Tuiles joué	Tuiles vous dessinez
0	5
1	4
2	3
3	2
4	1
5	0

Lorsque vous avez terminé, c'est au joueur à votre gauche de jouer et ainsi de suite.

FIN DE LA PARTIE :

La partie est terminée lorsqu'un joueur place sa dernière tuile et qu'il ne peut plus en piocher le total nécessaire car le sac est vide. **Les joueurs qui ont encore des tuiles reçoivent un point de bonus pour chaque tuile.** Le joueur qui a le plus de points est le gobelin le plus gros et il gagne donc la partie !

VARIANTE BLUFFANTE POUR GOBBLESTONES :

Dans cette variante, toutes les tuiles sont jouées face cachée. Vous voulez toujours que la couleur corresponde à celle du plateau (comme dans le jeu normal). Mais si vous êtes un petit futé, peut-être pas ?

Après avoir joué toutes vos tuiles, vos adversaires peuvent choisir de croire que vous avez joué correctement, et dans ce cas vous N'êtes PAS mis au défi de le prouver, alors votre tour est terminé.

Cependant, si un de vos adversaires pense que vous n'avez pas respecté la règle, ils peuvent vous mettre au défi de le prouver sur toutes les tuiles que vous venez de jouer. Lorsqu'un défi est lancé. Une des deux choses suivantes peut se passer:

a Les tuiles ont été jouées correctement. C'est bon pour vous ! Le joueur qui vous a défié perd un nombre de points égal à ceux que vous avez gagnés.

b Au moins une tuile a été mal jouée. C'est mauvais pour vous ! Vous remettez les tuiles sur votre présentoir, vous perdez les points gagnés et votre tour est terminé.

Credits:

Auteur : Stephen Glenn

Édition : Frank DiLorenzo,

Ferdinand Köther

Illustrations : Tina Bongorno

Conception graphique :

Jenn Vargas, Greg Preslicka

Traduction française :

Stephane Athimon

Relecture des règles françaises :

Natacha Athimon-Constant

Special thanks for meritorious playtesting to: Brad Fuller, Evan Derrick, Kristena Derrick

Inspiration :

Alfred Butts, Susan McKinley Ross, "Rad" Thaddeus Dixon

DOWNLOAD
R&R Hub App





Deutsche Regeln

9 doppelseitige, quadratische
Spieltafeln



100 farbige Spielsteine
(je 20 in 5 Farben)



Wertungsblock



4 Spielsteinbänkchen



Spielsteinbeutel



Die Spieler sind hungrige kleine Goblins, die gerne knusprige Steine fressen. Verschlingt die meisten wertvollen Steine, um schließlich der fette Goblin zu werden!



SPIELVORBEREITUNG :

Das Spiel („Fresssteine“ oder „Steine fressen“) wird auf einem Spielplan gespielt, der aus 9 quadratischen Spieltafeln besteht, die nebeneinander liegen. Jedes Quadrat hat 25 farbige Steinquadrate mit einem Zahlenwert in jedem Feld. Die 9 Spieltafeln werden mit zufälliger Seite nach oben in einem 3 x 3 Raster ausgelegt. Jeder Spieler erhält ein Spielsteinbänkchen.



Alle farbigen Spielsteine werden in den Beutel gelegt, dann zieht jeder Spieler 5 Stück daraus und setzt sie auf sein Bänkchen. Der jüngste Spieler macht den ersten Spielzug und legt den ersten Spielstein auf ein gleichfarbiges Feld in der Mitte.



Danach müssen alle Spielsteine nach folgenden Regeln gelegt werden:

1 Ein Spielstein muss an mindestens einen bereits liegenden Spielstein direkt anschließen und die Spielsteine müssen in gerader Linie (orthogonal) gelegt werden, dabei dürfen keine Felder übersprungen werden. Goblins sind immer sehr effizient, wenn es ums Verschlingen geht.



2 Jeder Spielstein muss die Farbe des Feldes haben, auf das er gelegt wird.



3 Spielsteine dürfen nie so gelegt werden, dass ein 2 x 2 Felder großes Quadrat aus gelegten Spielsteinen entsteht. Seid nicht zu gierige Goblins! Obwohl die Magie den Goblins ermöglicht, auf ihren Feldern die nächste Mahlzeit nachwachsen zu lassen, müssen immer einige Steine liegen bleiben, um daran anschließen zu können.



SPIELABLAUF:

Wer an der Reihe ist, muss 0 bis 5 seiner Spielsteine in gerader Reihe nach oben genannten Regeln auf den Spielplan legen. Jedes so verdeckte Steinfeld ist ein Stein, den der Goblin verschlungen hat! Der Spieler notiert sofort die Summe der Werte der in seinem Spielzug zugedeckten Felder.

Mmmmh, lecker, aber ein vollgefressener Goblin ist ein langsamer Goblin. Wer Spielsteine gelegt hat (oder nicht), zieht so viele Spielsteine aus dem Beutel nach wie die Differenz von 5 und der Anzahl gerade gelegter Spielsteine. Mit anderen Worten: Wer keinen Spielstein legt, zieht fünf nach und wer fünf Spielsteine legt, zieht keinen nach. Entsprechend zieht ein

Spieler, der zwei Spielsteine gelegt hat, drei nach usw.

Spielsteine gelegt	Spielsteine ziehen
0	5
1	4
2	3
3	2
4	1
5	0

Nachdem der aktive Spieler seinen Spielzug beendet hat, ist sein linker Nachbar an der Reihe usw.

SPIELENDE:

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seinen letzten Spielstein legt und nicht mehr so viele Spielsteine nachziehen kann, wie er sollte, weil der Beutel leer ist oder zu wenige Spielsteine enthält. In dem seltenen Fall, dass ein Spieler seine letzten 5 Spielsteine legt und deshalb nicht nachziehen kann, geht das Spiel weiter solange ein Spieler noch ziehen kann, bis wieder der Spieler an die Reihe kommt, der keine Spielsteine mehr hat, womit das Spiel dann endet. Wer zum Schluss noch Spielsteine auf seinem Bänkchen hat, erhält für jeden Spielstein 1 Punkt. Der Spieler mit den meisten Punkten ist der fette Goblin und Sieger des Spiels!