

# G**OB**BLET™

DAS STRATEGIESPIEL FÜR 2

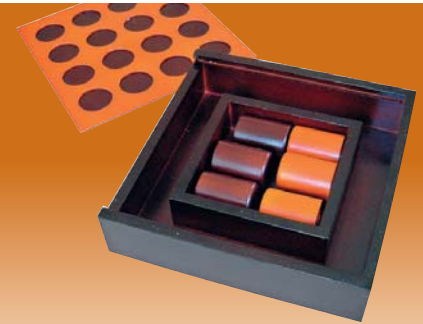
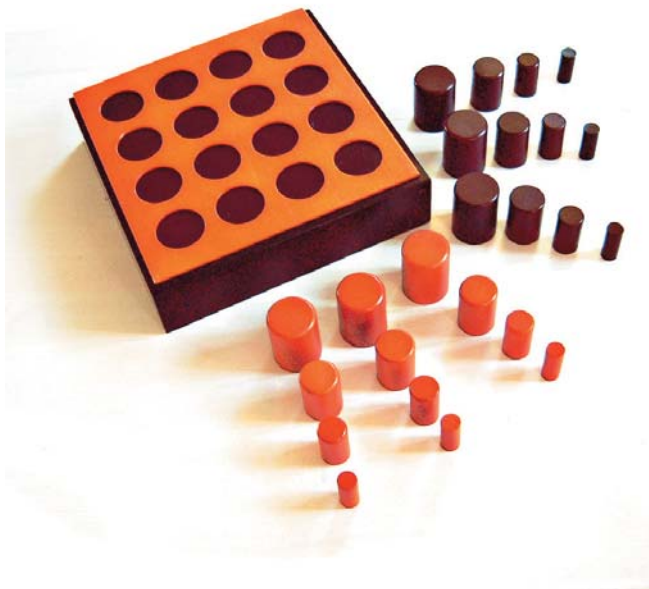
FÜR 2 SPIELER AB 8 JAHREN

**GESCHLUCKT!  
EINE REIHE GEBILDET!  
GEWONNEN!**

Vier Spielfiguren in eine Reihe zu bringen kann ja nicht so schwierig sein. Oder doch? Bei Gobblet können kleinere Figuren von größeren Figuren „geschluckt“ und auch wieder „ausgespuckt“ werden. Und da ist es manchmal nicht ganz einfach, den Überblick zu behalten. Wer denkt vorausschauend und hat alle Figuren im Blick? Gobblet - eine Herausforderung für Jung und Alt!

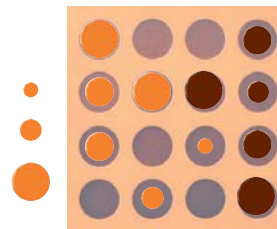
## INHALT

- ⊙ 1 Spielplan aus Holz
- ⊙ 24 Spielfiguren aus Holz  
in zwei Farben



## SPIELZIEL

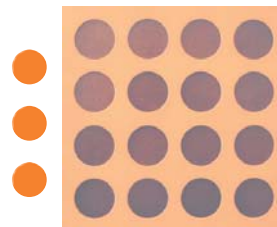
Wer als Erster vier beliebig große Spielfiguren seiner Farbe waagrecht, senkrecht oder diagonal in einer Reihe angeordnet hat, gewinnt.



*Dunkel gewinnt.  
Es befinden sich vier Spielfiguren  
in einer Reihe.*

## VORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe und bildet mit seinen Spielfiguren drei Stapel mit jeweils vier Figuren. Dazu werden die Spielfiguren ineinander gestellt. Zu Beginn sind nur jeweils die drei größten Figuren zu sehen. Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.



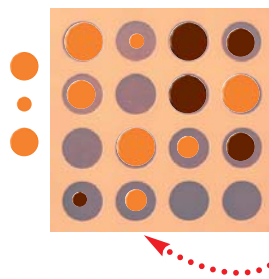
*Jeder Spieler stellt seine  
Spielfiguren in drei Stapeln  
vor sich auf den Tisch.*

## DAS SPIEL

Der jüngere Spieler beginnt. Gespielt wird immer abwechselnd. Wer an der Reihe ist, hat drei Möglichkeiten:

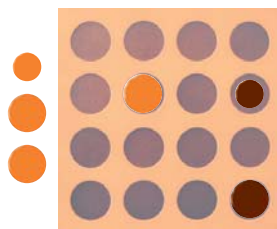
1. Er setzt eine seiner Spielfiguren von **außen** auf den Spielplan. Die Spielfigur muss auf ein **freies** Feld gesetzt werden. Eine Figur, die sich bereits auf dem Spielplan befindet, darf dabei nicht geschluckt werden.

**Ausnahme:** Sobald sich von der gegnerischen Farbe bereits drei Figuren in einer Reihe befinden, muss die eigene Figur nicht auf ein freies Feld gesetzt werden. Sie darf eine dieser drei gegnerischen Figuren „schlucken“. Die gegnerischen Figuren müssen nicht direkt nebeneinander stehen. Es darf auch ein Feld dazwischen frei sein.



Dunkel ist am Zug.  
Drei helle Figuren befinden sich bereits in einer Reihe. Mit der Figur, die Spieler Dunkel neu einsetzt, darf er eine kleinere, orangene Figur „schlucken“.

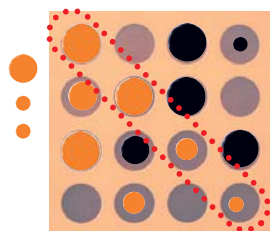
- Er bewegt eine seiner Figuren, die sich bereits auf dem Spielplan befinden, auf ein **beliebiges** leeres Feld, d.h. es spielt keine Rolle, wie weit die Figur gezogen wird.
- Er „schluckt“ mit einer seiner Figuren, die sich bereits auf dem Spielplan befinden, eine kleinere Figur. Auch hier spielt es keine Rolle, wie weit die eigene Figur gezogen wird. Eine größere Figur darf immer eine Figur der fremden, aber auch eigenen Farbe schlucken.



Hell ist am Zug. Er bringt entweder eine neue Figur auf den Plan, bewegt seine helle Figur auf dem Plan auf ein freies Feld, oder „schluckt“ die kleinere, dunkle Figur auf dem Plan.

## SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler vier Spielfiguren in eine Reihe gebracht hat. Die Größe der Figuren spielt dabei keine Rolle. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.



Hell gewinnt.  
Es befinden sich vier Figuren in einer Reihe.

## WORAUF ZU ACHTEN IST

- Es darf immer nur die oberste Figur eines Stapels bewegt werden. Das gilt sowohl für die Figuren, die sich bereits auf dem Plan befinden, als auch für die Figuren, die ein Spieler noch vor sich stehen hat.
- Es darf immer nur eine Figur bewegt werden. Wer eine Figur bewegt, hebt sie hoch, um sicher zu stellen, dass nur eine Figur bewegt wird.
- Es dürfen eigene und fremde Figuren „geschluckt“ werden.
- Wird eine Figur „geschluckt“, kann sie **beliebig** kleiner sein.
- Wer eine Figur auf dem Plan berührt, **muss** sie ziehen. Wer eine Figur auf dem Plan berührt, die nicht gezogen werden kann verliert das Spiel.
- Wer beim Hochheben einer eigenen Figur die vierte Figur der gegnerischen Farbe in einer Reihe aufdeckt, verliert das Spiel, es sei denn, er kann in derselben Reihe eine andere Figur „schlucken“.
- Das Spiel endet unentschieden, wenn die Spieler drei Mal hintereinander dieselben Züge wiederholt haben.
- Das Spiel endet ebenfalls unentschieden, wenn sich die Spieler darauf geeinigt haben.



© 2006 HUCH & friends  
© 2002 Thierry Denoual

Les Editions Blue Orange, Paris, France  
contact@blueorangegames.com  
www.blueorangegames.com  
Gobblet™ is a trademark  
of Blue Orange™ Games  
All rights reserved for all countries

Vertrieb:  
Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
D-89312 Günzburg  
www.huchandfriends.de

GAMEMOB.DE  
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNETMAGAZIN RUND UMS SPIEL

blue  orange™

& friends  
HUCH!  
HUCH!