



GUBS

Wie klein is, moet slim zijn

2 - 6 spelers  leeftijd 8+

Spelregels

• SPELMATERIAAL •

70 kaarten

• DOEL •

Zorg dat je de meeste Gubs (beschermd en/of vrij) voor je hebt liggen aan het einde van het spel.

• VOORBEREIDING •

"In die dagen verlieten de Gubs hun paddenstoelsteden op zoek naar avontuur."



1. Zoek in de stapel kaarten voor iedere speler een Gub (geen Grote Gub). Iedere speler legt deze Gub open voor zich neer.

2. Zoek de drie letters (G, U, B) in de stapel kaarten en leg deze terzijde. Schud de overige kaarten. Stop de letters terug in de stapel: één bovenin, één in het midden en één onderin de stapel. Schud de stapel nog eens.

3. Leg de stapel als gedekte trekstapel in het midden van de tafel. Naast deze stapel komt straks de aflegstapel.

4. Geef iedere speler drie kaarten. Heeft een speler een gebeurteniskaart gekregen (te herkennen aan ) , dan schudt hij deze opnieuw door de stapel. Hij mag geen vervangende kaart trekken.

• SPEL VERLOOP •

"Laat maar eens zien wat je kunt."



De jongste speler mag kiezen wie het spel begint. Daarna wordt er gespeeld volgens de wijzers van de klok. In je beurt doorloop je de volgende stappen:

1. **TREK:** Trek één kaart. Je kan ervoor kiezen geen kaart te trekken (dit is soms strategisch verstandig), maar dit mag je niet twee beurten achter elkaar doen. Je mag geen kaart trekken na het spelen van kaarten.

2. **SPEEL:** Speel zoveel kaarten als je wilt uit je hand. Je bent niet verplicht kaarten te spelen. Als je een gebeurteniskaart hebt getrokken, moet je deze spelen.

3. **LEG AF:** Aan het einde van je beurt mag je niet meer dan acht kaarten op hand hebben. Heb je meer kaarten, leg dan kaarten af tot je er acht over hebt. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

4. Lees de tekst op de kaarten om te zien wat ze doen. In het overzicht vind je een gedetailleerde uitleg van de kaarten.

• EINDE VAN HET SPEL •

Het spel eindigt direct als de derde letterkaart is getrokken. De speler die de meeste vrije en beschermde Gubs voor zich op tafel heeft liggen, wint het spel. Gubs die vastzitten in een val en Gubs in je hand leveren geen punten op.

Bij een gelijke stand wint van hen degene die Grote Gub heeft. Heeft geen van deze spelers Grote Gub, dan wint van hen de speler met de minste handkaarten.



VOORBEELD SPELSITUATIE



De trek- en aflegstapel liggen tussen de spelers in.



Twee letterkaarten op tafel. Het spel is bijna afgelopen.

Beschermde Gub onder een paddenstoel (1 punt)

Gevangen Gub onder een ring (0 punten)

Vrije Gub (1 punt)



Kaarten op tafel voor een speler



Handkaarten

Er zijn vijf hoofdtype kaarten: **1** GUBS komen voor de speler te liggen. **2** BARRICADES speel je op een Gub; deze is dan beschermd. **3** VALLEN speel je op Gubs en blijven liggen tot ze vernietigd worden. Gevangen Gubs leveren geen punten op. **4** WERKTUIGEN helpen je kolonie, terwijl je **5** GEVAREN gebruikt om aan te vallen of te stelen van tegenstanders. Werktuigen en gevaren worden na gebruik afgelegd.

VAAK GESTELDE VRAGEN

1. Hoeveel kaarten mag ik spelen tijdens mijn beurt? **Zoveel als je kunt spelen.**

2. Moet ik een Gub spelen als ik er één trek? **Nee, alleen gebeurteniskaarten moet je direct spelen. Gubs in je hand houden is een slimme strategie, maar je hand is niet veilig! Sommige kaarten zorgen ervoor dat je kaarten in je hand kwijt raakt.**

3. Hoe gebruik ik Krekellied? **Deze kaart is lastig voor beginnende spelers, omdat zij nog niet alle kaarten in het spel kennen. In principe geldt, dat Krekellied een joker is en kan worden gebruikt als een werktuig, gevaar of onderbreking en gaat daarna direct uit het spel. Het kan niet worden gebruikt als gebeurtenis, Gub-, barricade- of val.**

4. Mag ik nog kaarten spelen na het trekken van een gebeurteniskaart? **Ja. Enige uitzondering is na het trekken van de laatste letterkaart: dan is het spel afgelopen.**

5. Kan Grote Gub zich verschuilen onder een barricade? **Kun je hem uit de aflegstapel pakken met een Eeuwenoud Medicijn? Nee. Grote Gub is, als hij op tafel ligt, immuun voor alle kaarten behalve Bliksem (of Krekellied gespeeld als Bliksem). Hij kan dus niet worden beschermd door een barricade of uit de aflegstapel worden gepakt met een Eeuwenoud Medicijn.**

6. Als ik een Speer gebruik om een Zeepbel te vernietigen bij een tegenstander, loopt de Gub dan over naar mijn kant? **Nee, de Gub blijft waar hij is, maar is nu vrij. Alleen bevrijde Gubs die onder Ringen lagen lopen over naar de kant van hun bevrijder.**

7. Wat vernietigt Gevaarlijke Alchemie preces? **Alle kaarten die voor je op tafel liggen (behalve Grote Gub). Dus alle Gubs, barricades en vallen die voor je op tafel liggen gaan naar de aflegstapel.**

8. Kan ik de Spartelboot gebruiken om een letterkaart terug in de stapel te stoppen, ook als dit de laatste letterkaart is (waardoor het spel eindigt)? **Ja, Spartelboot is een onderbreking en kan worden gespeeld op het moment dat er een gebeurteniskaart is getrokken en voorkomt dat de gebeurtenis wordt uitgevoerd. Dit is een zéér krachtige kaart!**

9. Wat gebeurt er als Vuige Dief een Gub steelt die onder een Zeepbel ligt? **De Zeepbel wordt afgelegd.**

10. Hoe voorkom ik dat ik mijn kaarten kwijt raak door de Gargok Plaag? **Als je een Eeuwenoud Medicijn hebt, leg je die kaart af en mag je je kaarten houden.**

11. Wat kan ik met Terugtrekken? **Met deze kaart kun je je kolonie reorganiseren en versterken door alle kaarten die voor je liggen (zelfs kaarten die anderen daar hebben gespeeld!) op hand te nemen en weer uit te spelen in jouw voordeel. Denk wel aan de handlimiet van 8 kaarten aan het einde van je beurt!**

12. Hoe gebruik ik een Lokkertje? **Leg een Lokkertje op de aflegstapel en pak een Gub aan de kant van een tegenstander en leg deze voor je neer.**

13. Vernietigt Omen Kever alle Paddenstoelen op tafel? **Ja, alle Paddenstoelen worden vernietigd, zelf die voor jou liggen.**

14. Heeft Wespengerucht gevolgen voor alle spelers? **Ja. Alle Paddenrijders op tafel worden vernietigd.**

Credits

Spelontwerp: Cole en Alex Medeiros
Illustraties: Israel Woolfolk
Nederlandse vertaling: Robert van Dalen
Eindredactie: Jeroen Hollander
Project manager: Johan Kuipers



GAMERIGHT®

© 2010 Gamewright,
een onderdeel van Ceaco.
Wereldwijde rechten zijn vastgelegd.
www.gamewright.com



© 2012 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl

GUBKAARTEN



Gubs (13) die op tafel liggen zijn vrij, beschermd (onder een barricade) of gevangen (in een val).



Grote Gub (1) is een Gub, die telt als één punt en immuun is voor alle kaarten in de stapel behalve Bliksem (of Krekellied gespeeld als Bliksem).

BARRICADEKAARTEN

Leg een barricade op een vrije Gub: deze Gub is nu beschermd. één barricade beschermt slechts één Gub en mag nooit zonder Gub eronder op tafel liggen. Naast het beschermen van Gubs kunnen sommige barricades gespeeld worden om reeds gespeelde barricades af te leggen. De Gub eronder is dan onbeschermd (vrij). Leg in dit geval beide barricades af.



Paddenstoel (7): Een Gub onder een Paddenstoel is beschermd en daarmee veilig voor de meeste gevaren. Je mag ook een Paddenstoel uit je hand afleggen om een Paddenstoel op tafel te vernietigen.



Paddenrijder (4): Een Gub onder een Paddenrijder is beschermd en daardoor veilig voor de meeste gevaren. Je mag ook een Paddenrijder uit je hand afleggen om een barricade op tafel te vernietigen.



Fluwelen Mot (2): Een Gub onder een Fluwelen Mot is beschermd en daardoor veilig voor de meeste gevaren.

GEBEURTENISKAARTEN

Gebeurteniskaarten zijn te herkennen aan ⚡. Als je een gebeurteniskaart trekt, moet je deze direct spelen en afleggen op de aflegstapel (behalve de letterkaarten). De gebeurtenis wordt direct uitgevoerd. Krijgt een speler gebeurteniskaarten tijdens de voorbereiding van het spel, dan worden deze weer door de stapel geschud.



Letterkaarten (G, U, en B): Wanneer de drie letterkaarten zijn getrokken eindigt het spel onmiddellijk. Leg deze open naast de trekstapel, zodat iedere speler ze goed kan zien.



Gevaarlijke Alchemie (1): De speler die deze kaart trekt moet alle kaarten die voor hem liggen afleggen op de aflegstapel (behalve Grote Gub).



Stortvloed (1): Alle vrije Gubs op tafel (behalve Grote Gub) worden door de stapel geschud. Deze kaart heeft effect op alle spelers.



Gargok Plaag (1): Alle spelers schudden hun handkaarten terug door de stapel. Heeft een speler Eeuwenoud Medicijn, dan mag hij deze afleggen om zijn kaarten te houden.



Wespengerucht (1): Alle Paddenrijders en Gubs op tafel worden door de stapel geschud. Deze kaart heeft effect op alle spelers.



Handelsreiziger (1): Iedereen geeft zijn handkaarten door naar de speler rechts van hem. De spelers mogen voor het doorgeven één kaart kiezen om te houden. Als je maar één kaart hebt, geef dan niets door.

OVERZICHT KAARTEN

(aantal tussen haakjes)

GEVAARKAARTEN

Met gevaarkaarten kunnen spelers hun tegenstanders aanvallen en van hen stelen. Leg gevaarkaarten na het spelen op de aflegstapel.



Lokkertje (7): Leg een Lokkertje af om een vrije Gub van een tegenstander naar jouw kant te lokken (behalve Grote Gub).



Super Lokkertje (2): Dit Lokkertje lokt alle vrije en beschermde Gubs van een tegenstander naar jouw kant (behalve Grote Gub). Spelers nemen verlaten barricades die voor hen liggen terug op hand.



Cycloon (1): Kies een speler en leg alle barricades die voor hem liggen op de aflegstapel. De Gubs die eronder liggen zijn nu onbeschermd (vrij).



Bliksem (1): Leg Grote Gub op de aflegstapel (als deze in het spel is) of dwing een tegenstander al zijn handkaarten af te leggen.



Omen Kever (1): Speel deze kaart om alle Paddenstoelen die op tafel liggen inclusief alle Gubs die zich eronder verschuilen, af te leggen. Deze kaart heeft effect op alle spelers.



Vuige Dief (1): Kies een kaart op tafel (niet in de aflegstapel) en neem deze op hand. Je kunt geen Grote Gub, Ringen, of Gubs die vastzitten in Ringen kiezen. Spelers nemen verlaten barricades die voor hen liggen terug op hand.

VALKAARTEN

Vallen leg je op vrije Gubs en blijven daar liggen tot ze worden vernietigd. Gevangen Gubs leveren geen punten op.



Ring (3): Het cijfer op de Ring geeft aan hoeveel vrije Gubs er minimaal op tafel moeten liggen om te mogen spelen. Leg deze Gubs (mogen van meerdere spelers zijn) onder de Ring aan jouw kant. Om een Ring te vernietigen gebruik je een Haki-fluit.



Zeepbel (4): Speel deze kaart op een vrije Gub die op tafel ligt om deze te vangen. De Gub loopt niet over naar jouw kant. Om een Zeepbel te vernietigen gebruik je een Speer.

WERKTUIGKAARTEN

Werktuigen helpen jouw Gubs door ze te bevrijden uit vallen of om gevaren te vermijden. Werktuigen worden na gebruik afgelegd.



Haki-fluit (2): Leg een Ring op tafel af en leg alle Gubs die eronder lagen voor je neer op tafel.



Terugtrekken (1): Neem alle kaarten die voor je op tafel liggen (ook valkaarten) op hand. Je kunt ze vervolgens weer uitspelen in jouw voordeel. Denk wel aan de handlimiet van 8 kaarten aan het einde van je beurt!



Verkenner (1): Kies een speler en bekijk zijn handkaarten of bekijk de bovenste drie kaarten van de stapel en leg ze terug in een volgorde van jouw keuze.

WERKTUIG- of GEVAARKAARTEN



Speer (4): Leg een Zeepbel op tafel af of leg een vrije Gub af.

ONDERBREKINGKAARTEN

Onderbrekingen mogen op elk moment worden gespeeld (ook buiten je eigen beurt). Ze worden vaak gebruikt als verdediging.



Eeuwenoud Medicijn (2): Leg deze kaart af wanneer Gargok Plaag wordt gespeeld om je handkaarten te behouden of speel de kaart om een Gub uit de aflegstapel op hand te nemen. Grote Gub mag niet uit de aflegstapel gepakt worden.



Blinddoek (1): Voorkom het effect van een Lokkertje of Super Lokkertje op het moment dat deze wordt gespeeld.



Veer (2): Voorkom het effect van een gevaar- of valkaart op het moment dat deze wordt gespeeld.



Spartelboot (1): Voorkom het effect van een gebeurteniskaart. Speel Spartelboot, voordat de gebeurteniskaart wordt uitgevoerd. Schud de gebeurteniskaart weer door de stapel.

JOKER



Krekellied (1): Deze kaart is een joker en mag worden gebruikt als werktuig-, onderbreking- of gevaarkaart (kaarten die direct worden afgelegd). Deze kaart kan niet worden gebruikt als Gub, barricade of val.