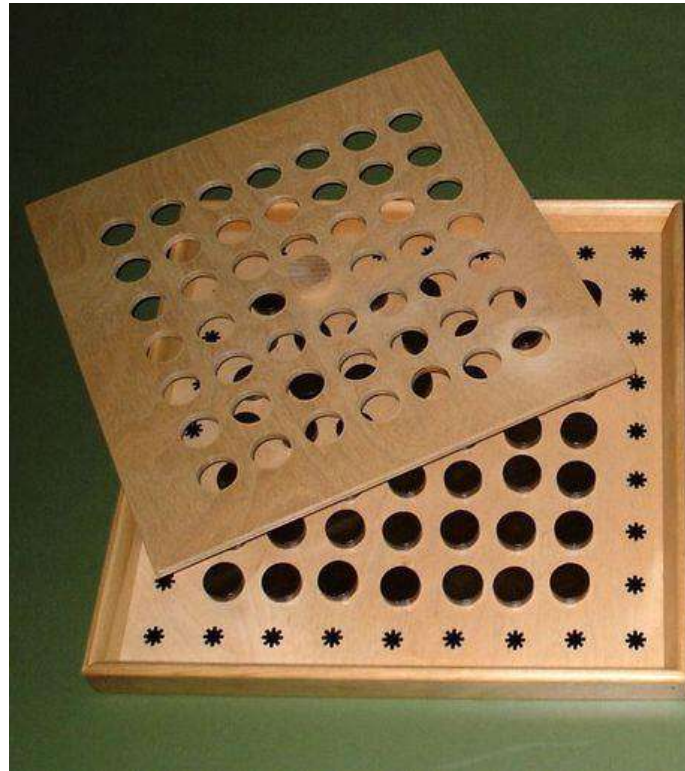


Gobble-Up

1986, Alex Randolph, published at ABRA

Information from BGG page, <https://boardgamegeek.com/boardgame/57099>



The game uses a 7x7 board, and 48 pieces (of just one color) that initially occupy the entire board, except the central position.

On his turn, the player must make two actions:

1. Move a stone to an adjacent empty position
2. Make a short-jump over an adjacent piece, and land on the immediate next position that must be empty; multiple jumps are allowed (including change of direction); all jumped pieces are captured

If a player cannot execute the entire turn (meaning he will be unable to jump), the game ends. The opponent then collects/captures all remaining pieces on the board

The player with more pieces captured wins the game (i.e., the first to capture 25 pieces). If both players have 24 pieces each, the game ends in a draw.



ABRA
PRODUCT

made in Denmark

Holzbrettspiele

SPIELREGEL FÜR:

GOBBLE - UP

Alex Randolph

G O B B L E - U P

Autor: Alex Randolph

Gobble-UP ist ein Taktikspiel für zwei Personen.

Spielmaterial: 1 zweigeteiltes Spielbrett
48 gleichfarbige Spielsteine

Vorbereitung:

Die 48 Spielsteine werden auf dem oberen Spielbrett hin und her geschoben, bis alle 48 Steine in den Löchern liegen. Das obere Spielbrett wird dann entfernt und die Spielsteine befinden sich nun auf ihren Startfeldern.

Spielregeln:

Es wird ausgelost wer beginnt. Man spielt abwechselnd und jeder Zug besteht aus zwei Teilzügen.

1. Bewegungs-Zug:

Im Bewegungs-Zug zieht man einen Spielstein waagerecht oder senkrecht (aber nicht diagonal!) auf ein benachbartes freies Feld.

2. Sprung-Zug:

Im Sprung-Zug springt man mit einem beliebigen Stein waagerecht oder senkrecht (aber nicht diagonal!) über einen direkt benachbarten Stein. Das Feld hinter diesem Spielstein muß dafür jedoch frei sein. Kettensprünge sind erlaubt. Alle übersprungenen Spielsteine werden sofort vom Brett entfernt und sie zählen bei der Schlußabrechnung als Gewinnpunkte.

Beide Teilzüge - Bewegungs-Zug und Sprung-Zug - müssen zwanghaft nacheinander durchgeführt werden. Wenn ein Spieler nach seinem Bewegungs-Zug keinen Sprung-Zug mehr durchführen kann, ist das Spiel beendet. Der Gegner sammelt die verbliebenen Steine ein und rechnet sie zu seinen Gewinnpunkten.

Gewonnen hat, wer 25 oder mehr Spielsteine eingesammelt hat. Wenn beide Spieler 24 Steine haben endet das Spiel unentschieden.

N.B.

- es gibt
mehrere
ABRA spiele -

ABRA
PRODUCT

P. O. BOX 281
DK 5100 ODENSE