

SPIEKBRIEFJE • CHEAT SHEET • FICHE DE TRICHE • SPICKZETTEL

$$2 \leftrightarrow 1 + 1$$

$$3 \leftrightarrow 1 + 1 + 1$$

$$2 + 1$$

$$4 \leftrightarrow 1 + 1 + 1 + 1$$

$$2 + 1 + 1$$

$$3 + 1$$

$$5 \leftrightarrow 1 + 1 + 1 + 1 + 1$$

$$2 + 1 + 1 + 1$$

$$2 + 2 + 1$$

$$3 + 1 + 1$$

$$3 + 2$$

$$4 + 1$$

$$6 \leftrightarrow 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1$$

$$2 + 1 + 1 + 1 + 1$$

$$2 + 2 + 1 + 1$$

$$2 + 2 + 2$$

$$3 + 1 + 1 + 1$$

$$3 + 2 + 1$$

$$3 + 3$$

$$4 + 1 + 1$$

$$4 + 2$$

$$5 + 1$$



QUIBBLES



QUIBBLES

✦ MICHEL DE WIT
✦ ROLAND MACDONALD
✦ ANDREW SYRBU

blz. 3 p. 6 p. 9 S. 12

QUIBBLES = 132x

= 20x + 20x + 20x +

22x + 24x + 26x

= 1-5 20 MIN 8+



*Quibbles zijn uit creatieve kolder
ontsproten buitenbeentjes die zich
kwistig vermenigvuldigen. Je wint als je
als eerste 21 punten weet te verzamelen.*

VOORBEREIDING (Zie blz. 2)

Schud de kaarten grondig. Trek 6 kaarten en vorm daarvan een **open markt** in het midden van de tafel. Geef elke speler **6 handkaarten** . Maak van de resterende kaarten een gesloten **trekstapel** en leg die naast de open markt. Reserveer een plekje voor een **aflegstapel**. Elke speler maakt voor zich ruimte voor een **verzameling van 6 kaarten** .

SPELVERLOOP

Speel om beurten. Als je aan de beurt bent moet je kiezen: **SPLITSEN**, **COMBINEREN** of **TREKKEN**. Daarna mag je **SPAREN**. Eindig je beurt met **AANVULLEN**.

SPLITSEN **Speel 1 handkaart** en leg die op de **aflegstapel**. Pak vervolgens setjes van 2 of meer kaarten van de markt die

per setje dezelfde totale waarde hebben als de kaart die je net hebt gespeeld. Je kunt elke kaart in de markt **maar voor 1 setje gebruiken**. Je hoeft niet alle mogelijke setjes te pakken.

Let op: er is geen handlimiet.



Voorbeeld: Milú speelt een , legt die af en pakt een + setje en neemt + + setje van de markt op hand.

COMBINEREN **Speel 2 tot 6 handkaarten** met een totale waarde van 6 of minder. Leg ze op de **aflegstapel**. Pak 1 of meer losse kaarten van de markt met dezelfde waarde als de totale waarde van de kaarten die je hebt gespeeld. Je bent **niet verplicht** alle kaarten die je kunt pakken te pakken.





Voorbeeld: Amélie speelt een **1 + 2** setje uit haar hand, legt ze af en neemt twee **3**'en van de markt op hand.

TREKKEN Leg **1** van je handkaarten open bij de markt. Trek 2 kaarten van de trekstapel en neem die op hand.

SPAREN (optioneel) **Neem alle kaarten** van één waarde uit je hand. Dit moeten er minstens zoveel zijn als het getal op de kaart aangeeft. **Leg 1 kaart bij je verzameling.** Leg de rest op de aflegstapel.

Om een **5** aan je verzameling toe te voegen, moet je er dus minstens 5 hebben, maar voor een **2** slechts 2, enzovoorts. Je moet hoe dan ook alle kaarten van deze ene waarde uit je hand nemen.



Voorbeeld: Nathan neemt alle **4**'en uit zijn hand. Hij heeft er 5: meer dan genoeg. Hij legt één **4** bij zijn verzameling. De andere vier legt hij op de aflegstapel.

Je mag **maximaal 6 kaarten** in je verzameling hebben. Als je nog een kaart wilt toevoegen, moet je eerst 1 kaart uit je verzameling op de aflegstapel leggen.

AANVULLEN Ten slotte vul je de markt aan **tot 6 open kaarten** met kaarten van de trekstapel. Als er al 6 of meer kaarten liggen, hoef je niet aan te vullen. Als er **10 kaarten** liggen, leg je ze allemaal op de aflegstapel en vorm je een nieuwe open markt met 6 kaarten van de trekstapel.

Let op: als de trekstapel leeg is, schud je de kaarten op de aflegstapel en vorm je daarvan een nieuwe, gesloten trekstapel.

Als je hand leeg is aan het einde van je beurt, moeten alle spelers hun handkaarten afleggen. Geef iedereen **6 nieuwe handkaarten** van de trekstapel.

EINDE VAN HET SPEL

Je wint zodra je 21 of meer punten in je verzameling hebt. Het spel eindigt dan meteen. (bv. **1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6** of **2 + 3 + 5 + 6 + 6**)

EENVOUDIGERE VARIANT

Speel je met **jonge spelers** of wil je een snel potje, pas de regels dan als volgt aan:

- 1 Haal alle **6**'en uit het spel.
- 2 Je wint als je minstens 1 kaart van elke waarde in je verzameling hebt (dus **1 + 2 + 3 + 4 + 5**).

SOLOVARIANT

Quibbles kun je ook alleen spelen. Je speelt dan **om punten**. Speel als bij het gewone spel, maar met deze aanpassing:

Voor je gaat **AANVULLEN** pak je de kaart die uiterst links in de markt ligt. Leg deze op je **strafstapel**. Kaarten in de markt met dezelfde waarde leg je op de aflegstapel. Als de markt leeg is, leg je geen kaart op je strafstapel. Vul daarna de markt aan zoals gebruikelijk, maar leg de nieuwe kaarten rechts aan.

Het spel eindigt als jij wint. **Je eindscore** bepaal je door de kaarten op je strafstapel bij elkaar op te tellen. Hoe lager, hoe beter. Onderstaande tabel geeft aan hoe goed je het hebt gedaan:

- **50+:** Kwistig gespeeld
- **40-49:** Kwestieus optreden
- **30-39:** Kwieke prestatie
- **20-29:** Kwalitatief hoogstaand
- **10-19:** Quasi-perfect
- **<10:** Kwintessentiële winst

Quibbles are vibrant oddlings, born from creative whimsy, that multiply in baffling bursts. To win this game, be the first player to collect at least 21 points.

SETUP

(See page 2)

Shuffle the cards thoroughly. Draw 6 cards and lay them out face up as an **open display** ❶ in the center of the table. Deal each player a **hand of 6 cards** ❷. Form a face-down **draw pile** ❸ with the remaining cards and place it at the center of the table. Make room for a **discard pile**. Each player creates space in front of them for a **collection of 6 cards** ❹.

GAMEPLAY

Players take turns in clockwise order. On your turn, choose to **SPLIT**, **COMBINE** or **DRAW**, then optionally **STASH**, and finally **REFILL**.

SPLIT Play 1 card from your hand and place it on the **discard pile**. Now take sets of 2 or more cards from the open



display with the same total value as the card you played. Each card in the open display can only be **part of 1 set**. You are not required to take all possible sets.

Note: There is no hand limit.



Example: Milú discards a 6 from her hand and takes a 3 + 3 set and a 1 + 1 + 4 set from the open display.

COMBINE Play 2 to 6 cards from your hand with a total value of 6 or less. Place them on the **discard pile**. Take 1 or more single cards from the open display. Each card you take must have a value that matches the total value of the cards you played. You are not required to take all matching cards.



Example: Amélie discards a 1 + 2 set from her hand and takes two 3s from the open display.

DRAW Add 1 card from your hand face up to the **open display**, then draw 2 cards from the draw pile, and add them to your hand.

STASH (Optional) Take all cards of 1 value from your hand. These must be at least as many cards as the value of the card. Add 1 of them to your collection and place the rest on the discard pile.

So, to add a 5 to your collection, you need at least 5 of them. But for a 2 you only need 2. Regardless, **always discard all cards** of the selected value.



Example: Nathan takes all 4s from his hand. He has 5, which is (more than) enough. He puts one 4 in his collection and discards the rest.

You can have a **maximum of 6 cards** in your collection. If you wish to add another card, first place 1 card from your collection on the discard pile.

REFILL Finally, refill the open display to 6 face-up cards from the draw pile. If there are already 6 or more cards on display, you do not need to refill it. If there are 10 cards, discard all of them and form a new open display with 6 cards from the draw pile.

Note: if the draw pile is empty, reshuffle the discard pile to form a new draw pile.

If, at the end of your turn, your **hand is empty**, all players must discard their hand cards and draw 6 new ones from the draw pile.

END OF THE GAME

You win immediately when you have a collection with **a total value of at least 21** (for instance, **1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6** or **2 + 3 + 5 + 6 + 6**).

SIMPLIFIED VARIANT

For **younger players** or a quicker game, adjust the rules as follows:

- 1 Remove all **6**-cards.
- 2 You win if you have at least 1 card of every value in your collection (so **1 + 2 + 3 + 4 + 5**).

SOLO VARIANT

You can also play Quibbles alone. In this variant, play as you would with 2 or more players but with the following adjustment:

Before you REFILL Take the leftmost card from the open display and add it to your **penalty pile**. Discard any other cards in the open display with the same value.

If the open display is empty, don't add a card to your penalty pile. Then, refill the open display by adding cards on the **right side**.

The game ends as usual, and you always win. However, **your final score** is determined by the sum of the values of the cards in your penalty pile. The lower the score, the better your performance. Use this table to evaluate your performance:

- **50+:** Questionable
- **40-49:** Quite OK
- **30-39:** Quirky performance
- **20-29:** Quality effort
- **10-19:** Quick-witted success
- **<10:** Quintessential victory

Les Quibbles sont des petits êtres dynamiques, nés de l'imagination débordante d'un inventeur, et qui apparaissent par vagues déconcertantes. Pour gagner une partie, il faut être le premier joueur à accumuler au moins 21 points.

MISE EN PLACE (Voir page 2)

Mélangez bien les cartes. Prenez 6 cartes et étalez-les, face visible, au centre de la table, sous la forme d'une **Offre de cartes face visible** **1**. Distribuez à chaque joueur une **main de 6 cartes** **2**. Formez une **pioche** face cachée **3** avec les cartes restantes et placez-la au centre de la table. Faites de la place pour une **pile de défausse**. Chaque joueur crée une zone devant lui pour y placer une **collection de 6 cartes** **4**.

PRINCIPES DE JEU

Les joueurs jouent chacun leur tour dans le sens horaire. À leur tour, ils choisissent de **SÉPARER**, de **COMBINER** ou de **PIOCHER** puis éventuellement de **STOCKER** et enfin de **CHARGER**.



SÉPARER : jouez une carte de votre main et placez-la dans la **pile de défausse**. Prenez maintenant des séries de 2 cartes ou plus de l'Offre avec la même valeur totale que la carte que vous avez jouée. Chaque carte de l'Offre **ne peut faire partie que d'une seule série**. Vous n'êtes pas obligé de prendre toutes les séries possibles.

Remarque : il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main.



Exemple: Milú défausse un **6** de sa main et prend une série de **3 + 3** set et une série de **1 + 1 + 4** de l'Offre.

COMBINER : jouez de 2 à 6 cartes de votre main dont la valeur totale est inférieure ou égale à 6. Mettez-les dans la défausse. Prenez une ou plusieurs cartes individuelles dans le présentoir

ouvert. Chaque carte que vous prenez doit avoir une valeur égale à la valeur totale des cartes que vous avez jouées. Vous n'êtes pas obligé de prendre toutes les cartes correspondantes.



Exemple : Amélie se défasse d'un ensemble **1 + 2** de sa main et prend deux **3** de l'Offre.

PIOCHER : ajoutez **1** carte de votre main face visible sur l'**Offre**, puis prenez 2 cartes de la pioche, et ajoutez-les à votre main.

STOCKER (optionnel) : prenez toutes les cartes d'une même valeur de votre main. Il doit y avoir au moins autant de cartes que la valeur de la carte. Ajoutez-en une à votre collection et mettez les autres dans la défasse.

Ainsi, pour ajouter un **5** à votre collection, vous devez en avoir au moins 5. Mais pour un **2**, vous n'en avez besoin que de 2. Quoi qu'il en soit, **défaussez toujours toutes les cartes** de la valeur choisie.



Exemple : Nathan prend tous les **4** de sa main. Il en a 5, ce qui est (plus que) suffisant. Il met un **4** dans sa collection et défasse les autres.

Vous pouvez avoir au **maximum 6 cartes** dans votre collection. Si vous souhaitez ajouter une autre carte, mettez d'abord une carte de votre collection dans la pile de défasse.

RECHARGER : pour terminer, vous devez recharger à l'aide de la pioche l'Offre pour avoir au moins **6 cartes face visible**. S'il y a déjà 6 cartes ou plus sur l'Offre, vous n'avez pas besoin de la recharger à nouveau. S'il y a **10 cartes**, défaussez-les toutes et formez une nouvelle Offre avec 6 cartes de la pioche.

Remarque : si la pioche est vide, mélangez la défasse pour former une nouvelle pioche.

Si à la fin de votre tour votre **main est vide**, tous les joueurs doivent se défasser de leurs cartes en main et **en prendre 6 nouvelles** dans la pioche.

FIN DE LA PARTIE

Vous gagnez immédiatement lorsque vous avez une collection d'**une valeur totale d'au moins 21** (par exemple, **1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6** ou **2 + 3 + 5 + 6 + 6**).

VARIANTE SIMPLIFIÉE

Pour des **joueurs plus jeunes** ou pour une partie plus rapide, adaptez les règles de la manière suivante :

- 1 Retirez toutes les cartes **6**.
- 2 Vous gagnez si vous avez au moins une carte de chaque valeur dans votre collection (donc **1 + 2 + 3 + 4 + 5**).

VARIANTE SOLO

Vous pouvez également jouer en solo à Quibbles. Dans cette variante, vous jouez comme

vous le feriez avec 2 joueurs ou plus, mais avec l'ajustement suivant :

Avant de RECHARGER, prenez la carte la plus à gauche de l'Offre et ajoutez-la à votre **pile de pénalité**. Défaussez toutes les autres cartes de même valeur qui se trouvent dans l'Offre. Si l'Offre est vide, n'ajoutez pas de carte à votre pile de pénalité. Ensuite, vous pouvez remplir à nouveau l'Offre en ajoutant les cartes du **côté droit**.

La partie se termine comme d'habitude et vous gagnez toujours. Toutefois, **votre score final** est déterminé par la somme des valeurs des cartes de votre pile de pénalité. Plus le score est bas, meilleure est votre performance. Utilisez ce tableau pour évaluer votre performance :

- **50+ :** Douteux
- **40-49 :** Assez bien
- **30-39 :** Performance originale
- **20-29 :** Effort de qualité
- **10-19 :** Succès rapide et malin
- **<10 :** Quintessence de la victoire

Quibbles sind quirlige Fantasiewesen, die sich in großen Gruppen am wohlsten fühlen. Wer zuerst Karten im Wert von mindestens 21 gesammelt hat, gewinnt!

SPIELAUFBAU

(siehe S. 2)

Mische die Karten. Legt 6 Karten offen in einer Reihe als **Auslage** zwischen euch. **1** Teilt an alle jeweils **6 zufällige Karten** aus und nehmt sie auf die Hand **2**. Legt die übrigen als verdeckten **Zugstapel** bereit **3**. Lasst Platz für einen **Abwurfstapel**. Vor euch selbst braucht ihr jeweils Platz für eure **Sammlung aus 6 Karten** **4**.

SPIELABLAUF

Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. In deinem Zug musst du entweder **TEILEN**, **VERBINDEN** oder **ZIEHEN**. Danach darfst du **SAMMELN**. Am Ende deines Zuges musst du die Auslage **AUFFÜLLEN**.

TEILEN Wirf 1 Karte von deiner Hand ab. Nimm beliebig viele Sets aus jeweils mindestens 2 Karten aus der Auslage auf die Hand. Die Karten in einem Set müssen zusam-



mengezählt denselben Wert haben wie deine abgeworfene Karte. Du musst nicht alle verfügbaren Sets nehmen. Jede Karte in der Auslage kann nur zu 1 Set gehören.

Hinweis: Es gibt kein Handkartenlimit.



Beispiel: Milú wirft eine 5 von ihrer Hand ab und nimmt ein Set aus 3 + 3 und ein Set aus 1 + 1 + 4 aus der Auslage auf die Hand.

VERBINDEN Wirf 2 bis 6 Karten von deiner Hand ab. Der Wert der Karten darf zusammengezählt nicht mehr als 6 sein. Nimm 1 oder mehrere Karten aus der Auslage auf die Hand. Jede dieser Karten muss denselben Wert haben wie deine abgeworfenen Karten zusammengezählt. Du musst nicht alle verfügbaren Karten nehmen.



Beispiel: Josefine wirft eine 1 + 2 von der Hand ab und nimmt zwei 3er aus der Auslage.

ZIEHEN Lege 1 Karte von deiner Hand offen in die **Auslage**. Ziehe dann 2 Karten vom Zugstapel.

SAMMELN (optional) Wähle 1 Zahl auf deiner Hand, von der du mindestens so viele Karten hast wie die Zahl selbst. **Lege 1 Karte mit dieser Zahl in deine Sammlung** und wirf alle anderen Karten mit dieser Zahl ab.

Um eine 5 in deine Sammlung zu legen, brauchst du also mindestens fünf 5er. Für eine 2 brauchst du nur mindestens zwei 2er. Du musst aber immer alle anderen Karten mit der gewählten Zahl von deiner Hand abwerfen.



Beispiel: Nathan wählt die Zahl 4. Er hat fünf 4er auf der Hand (und somit mehr, als er bräuchte). Er darf eine davon in seine Sammlung legen und wirft alle anderen 4er ab.

Du kannst **höchstens 6 Karten** in deiner Sammlung haben. Möchtest du eine weitere Karte in deine Sammlung legen, musst du zuerst 1 Karte aus deiner Sammlung abwerfen.

AUFFÜLLEN Am Ende deines Zuges musst du die Auslage mit Karten vom Zugstapel auffüllen, sodass wieder **6 Karten** offen ausliegen. Liegen bereits mindestens 6 Karten in der Auslage, füllst du sie nicht auf. Liegen **10 Karten** in der Auslage, wirf sie alle ab und lege 6 neue Karten vom Zugstapel offen aus.

Hinweis: Ist der Zugstapel leer, mische den Abwurfstapel und lege ihn als neuen Zugstapel bereit.

Hast du am Ende deines Zuges **keine Karten mehr auf der Hand**, müssen alle anderen ihre Karten abwerfen. Zieht dann alle jeweils **6 neue Karten** vom Zugstapel.

SPIELLENDE

Du gewinnst sofort, sobald in deiner Sammlung Karten im **Wert von mindestens 21** liegen (z.B. **1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6** oder **2 + 3 + 5 + 6 + 6**).

EINFACHERE VARIANTE

Für ein kürzeres Spiel, oder falls ihr mit **jüngeren Kindern** spielt, ändert die Regeln wie folgt:

- 1 Entfernt beim Spielaufbau alle **6**er.
- 2 Es gewinnt, wer zuerst mindestens 1 Karte von jeder Zahl in der Sammlung hat (**1 + 2 + 3 + 4 + 5**).

SOLO-VARIANTE

Du kannst *Quibbles* auch allein spielen. Ändere die Regeln dazu wie folgt:

AUFFÜLLEN Bevor du die Auslage auffüllst, nimm die Karte ganz links aus der Auslage und lege sie auf deinen **Strafstapel**. Wirf alle anderen Karten mit derselben Zahl aus der Auslage ab. (Ist die Auslage leer, legst du keine Karte auf deinen Strafstapel.) Fülle danach die Auslage auf. Lege die neuen Karten vom Zugstapel dabei immer von **rechts** in die Auslage.

Das Spiel endet wie gewohnt. Du gewinnst immer, möchtest aber möglichst wenig **Strafpunkte** haben: Zähle die Zahlen auf allen Karten in deinem Strafstapel zusammen – das sind deine Strafpunkte. Hier siehst du, wie gut du abgeschnitten hast:

- **50+:** Übung macht den Meister.
- **40-49:** Das ist ein Anfang.
- **30-39:** Nicht schlecht!
- **20-29:** Super!
- **10-19:** Alle Achtung!
- **<10:** Einfach grandios!

COLOFON / COLOPHON / IMPRESSUM

Author: Michiel de Wit

Illustrator: Roland MacDonald

3D Artist: Andrew Syrbu (Сырбу Андрей)

Published by Gam'inBIZ (gaminbiz.nl)

Distributed by HOT Games (hotgames.nl)

Manufactured by Fabryka Kart

Translation and proofreading (FR/DE):

Board Game Circus

Stéphane Athimon (French)

Lisa Prokaska & Frank Thuro (German)

Play testers: Bumblebeez Spellenwinkel,

Channing Jones, Coen en Ruben,

Familie Flikweert, Gideon Hoogeveen,

Gerard en Thirsa de Gelder, Robin,

Jan Potma, Jordi Langerak, Jorrit Faes,

Lex Brouwer, Maaïke Tetelepta, Yvonne,

Marja, Ronnie en Iris.

Kickstarter backers: Dieter Smedts,

Suzanne van Leeuwen-Simon,

Nick Dixon, Ailish Kavanagh,

Jens Häusig, Robert Seater,

Leya Haven Schneider,

David Madsley, Frederic Begouin,

STEAK Hennef, Scott Gillan,

Michael Chandra, Jörg Wildt,

LEO Löwenpower =^.=, Adam Worden,

Amber & Niels Sprenkeling,

Daniel Tivadar, Viola ten Have.

Special thanks to Stijn Voets for his essential support and great ideas.

Loving thanks to my love Lidwien de Groot for supporting me in my odd quests. And to my oldest three kids, Amélie, Milú, and Nathan, for wholeheartedly embracing my quirky little game (which they tenaciously kept calling 'Kwee-buls'). And lastly, to baby Lara, who kept smiling, no matter what.

If you have any questions or remarks about this game, please email us:

support@gaminbiz.nl. Find and like us online **@gaminbiz**

