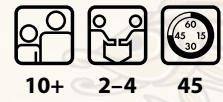


die Trödler AUS DEN HIGHLANDS



VON
CARLO A. ROSSI

„Gibt es hier denn keine einzige Vase?“ Der Bürgermeister von Cragganmore ist außer sich. Bestimmt haben die werten Nachbarn aus Knockando und Macallan mal wieder alle Blumengefäße für sich behalten! Und jetzt gehen auch noch die Stühle für's Festbankett aus! Wie gut, dass es hier in den Highlands Trödler gibt, die solch unverzichtbare Utensilien von einem Dorf zum anderen schaffen. Kein Bergpass ist ihnen zu steil, kein Moorweg zu matschig und keine Fähre zu unsicher. Nur mit Gespür für passierbare Routen gelangen sie dorthin, wo es etwas zu holen und bringen gibt. Denn wer nicht röhelt, sondern trödelt, bleibt irgendwo im Nirgendwo auf seinem Trödel sitzen. Nun denn ... ran an den Trödel!

SPIELMATERIAL

110 Spielkarten, davon:



48 Trödelwaren:



SPIELZIEL

Sammelt Trödel aus den Dörfern und bringt ihn dorthin, wo keiner ist! Erfüllt dabei Trödelwünsche (Auftragskarten) und erhaltet so die meisten Trödelpunkte. Aber verwendet nicht mehr Kraftfutter, als andere Trödler, denn sonst gewinnen sie!

SPIELVORBEREITUNG

Nimm dir **1 Karren** und stelle ihn auf das Startdorf deiner Farbe.

Nimm die **3 Startkarten** auf die Hand, die das **Symbol** deines Startdorfs zeigen.

Wer zuletzt zu eurer Spielrunde dazu gekommen ist, wird **Starttrödler** und stellt das **Pferd** vor sich ab.

Spielt ihr nicht zu viert, legt ihr überzählige Startkartensets und Karren zurück in die Schachtel.
Im Spiel zu zweit beachtet ihr außerdem die Regelabweichungen für 2 Spieler in blauer Schrift.

Bildet aus **9 Trödelwunschkarten** (1), die ihr zufällig zieht, zusammen mit **9 Kraftfutterkarten** (2) einen offenen **Ablagestapel**.
Im Spiel zu zweit verwendet ihr dafür nur 7 Trödelwunsch-Karten und 7 Kraftfutter-Karten.

Verteilt die **48 Trödelwaren** unsortiert auf die Dörfer, auf denen eine **Zahl** zu sehen ist – stets in der Menge dieser Zahl.



Mischt die **übrigen 80 Karten**.
84 Karten sind dies im Spiel zu zweit.
Bildet daraus einen verdeckten **Spielrundenstapel**.





DEIN SPIEL IM ÜBERBLICK



Zu Beginn jeder Runde werden mehrere Kartenstapel offen gebildet und ausgelegt. Beobachte genau, welche Karten dabei in welchen Stapel gelangen, denn einen davon wirst du auf die Hand nehmen und damit spielen. Diese Karten enthalten Strecken (z.B. Brücken/Bergpfade), mit denen du deinen Karren über entsprechende Wege von Dorf zu Dorf fahren kannst. Überall, wo du ankommst, darfst du eine Trödelware einsammeln. Erreichst du ein leeres Dorf, kannst du dort Trödel ausliefern. Dazu spielst du die entsprechende Trödelwunschkarte aus und ergatterst damit Trödelpunkte. Mit Kraftfutterkarten kannst du noch mehr Trödel einsammeln, unzugängliche Strecken nutzen und sogar Trödelwünsche erfüllen, ohne den passenden Trödel dafür zu haben. Doch Vorsicht: Hast du am Ende des Spiels das meiste Kraftfutter verwendet, erleidest du einen Totalschaden und verlierst das Spiel. Von den Anderen gewinnt, wer die meisten Trödelpunkte eingefahren hat.



RUNDENABLAUF



Jede Spielrunde besteht aus diesen 3 Phasen:

1. Trödlerstapel bilden
2. Trödlerstapel nehmen
3. Karten spielen – Karren bewegen – Trödel einsammeln und ausliefern



PHASE 1: TRÖDLERSTAPEL BILDEN



Der Starttrödler erhält den Spielrundenstapel. Er bildet daraus mehrere gut sichtbare Trödlerstapel in eurer Mitte.

Es wird ein Trödlerstapel pro Spieler gebildet, plus ein zusätzlicher Stapel.

Trödlerstapel bestehen immer aus 4 aufgedeckten Karten, von denen nur (noch) die oberste zu sehen ist.

SO BILDET DER STARTTRÖDLER DIE STAPEL:

Er deckt vom Spielrundenstapel eine Karte nach der anderen auf und legt sie offen nebeneinander. Sobald eine Karte mehr ausliegt, als ihr Spieler seid, stapelt er auf jede ausgelegte Karte eine zweite aufgedeckte Karte. Anschließend legt er nacheinander eine dritte und zuletzt vierte Karte offen auf jeden Stapel oben drauf. Der Starttrödler entscheidet selbst, wie schnell er die Stapel bilden möchte.



Beobachtet alle gut, welche Karten in welchem Trödlerstapel liegen! Ihr dürft nicht mehr nachsehen, welche Karten beim Stapeln überdeckt wurden.

Spielt ihr zu dritt, bildet der Starttrödler 4 Trödlerstapel. Im Spiel zu viert sind es 5 Stapel.

Sollte der Spielrundenstapel aufgebraucht sein, mischt ihr zum Beginn der nächsten Spielrunde den Ablagestapel gut durch und bildet daraus einen neuen Spielrundenstapel.



PHASE 2: TRÖDLERSTAPEL NEHMEN



Nacheinander nimmt sich jeder einen Trödlerstapel und fügt ihn seinen Handkarten hinzu.

Zuerst tut das der linke Nachbar des Starttrödlers, danach die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn. Zuletzt nimmt der Starttrödler einen Stapel. Ein Trödlerstapel bleibt übrig. Den legt ihr auf den Ablagestapel.

Im Spiel zu zweit legt vorab der Starttrödler einen (seiner 3 gebildeten) Trödlerstapel auf den Ablagestapel.

Erst danach nimmt sein Mitspieler (und zuletzt er selbst) einen übrigen Stapel.



PHASE 3: KARTEN AUSSPIELEN – KARREN BEWEGEN – TRÖDEL EINSAMMELN UND AUSLIEFERN

Ihr seid alle im Uhrzeigersinn **einmal** am Zug. Der Starttrödler beginnt. Bist du an der Reihe, darfst du **beliebig viele** Karten nacheinander ausspielen und gleich ausführen.



So führst du die Karten aus:

STRECKE (BERGPFAD / BRÜCKE / FÄHRE / MOORWEG)



Ziehe deinen Karren über eine **Strecke**, die deiner gespielten Karte entspricht, in ein **benachbartes Dorf**. Dort darfst du dir (musst es aber nicht) eine **Trödelware** deiner Wahl nehmen und vor dir sammeln.



BEISPIEL:

Spielst du eine **Brücke**, gelangt dein Karren über eine **Brücke 1** in ein Nachbardorf, wo du dir eine **Trödelware** deiner Wahl nehmen darfst 2.



BEISPIEL:

Dieses Dorf kannst du über einen **Moorweg**, eine **Fähre** oder eine **Brücke** verlassen. Mit einer **Bergpfadkarte** kommst du hier nicht weg.



In jedem Dorf können beliebig viele Karren stehen.

EXTRATRÖDEL (+1)



Sammele eine **zusätzliche** Trödelware ein! Das kannst du in einem beliebigen Dorf tun, in dem sich dein Karren während dieses Spielzugs aufhält. *Du darfst diese Karte auch einsetzen, nachdem du einen Trödelwunsch erfüllt - also Trödel geliefert - hast.*

TRÖDELWUNSCH

Beliefere ein Dorf, in dem **kein Trödel** liegt, wenn dein Karren dort ist. Verwende in diesem Dorf **nur eine** Trödelwunschkarte.

Lege aus deiner Sammlung genau die Trödelwaren in dieses Dorf, die deine gespielte Trödelwunschkarte zeigt. *Das geht natürlich nur, wenn du diesen Trödel auch besitzt...*

Du darfst **jederzeit während deines Spielzugs** Trödel ausliefern – auch in mehreren Dörfern nacheinander. Beliefere also...

- jedes trödelfreie Dorf, in dem dein Karren startet oder eintrifft,
- jedes Dorf, aus dem du in diesem Spielzug die letzte Ware herausnimmst.



Trödelpunkte

BEISPIEL:



- 1 *Bevor du startest, nimmst du mit einer Extratrödelkarte den letzten Trödel – eine Vase – vom Dorf, in dem dein Karren steht.*
- 2 *Dann belieferst du es – gemäß deiner Trödelwunschkarte – mit 2 Ambossen deiner Sammlung.*
- 3 *Nun ziehst du deinen Karren (über einen Moorweg) in ein benachbartes Dorf.*

- 4 *Dort nimmst du dir den Stuhl. Weil danach kein Trödel mehr im Dorf ist, kannst du nun auch hier liefern.*
- 5 *Deine ausgewählte Trödelwunschkarte lässt dich 2 Vasen und 1 Stuhl aus deiner Sammlung ins leere Dorf legen. Wie praktisch, dass du den Stuhl dafür eben hier eingesammelt hast – und eine der beiden Vasen im Dorf zuvor!*



KRAFTFUTTER



Spielst du eine **Kraftfutterkarte**, erlaubt sie dir eine der folgenden 3 Aktionen:

1. Ziehe deinen Karren über eine **Strecke deiner Wahl!**



ODER

2. Sammle eine **zusätzliche Trödelware** ein (wie es beim „Extratrödel (+1)“ erklärt ist)!



ODER

3. **Ersetze** bei der Auslieferung irgendeine **Ware der Trödelwunschkarte** durch eine **beliebige andere Ware** deiner Sammlung!



BEISPIEL:



Deine Kartenhand



Da du keine Brückenkarte besitzt, überquerst du die Brücke mit Kraftfutter.



Dort verwendest du gleich ein Kraftfutter, um (nicht nur eine, sondern) beide Trödelwaren zu nehmen. Jetzt ist das Dorf trödelfrei. Aber mit deinem gesammelten Trödel

 lässt sich kein Trödelwunsch deiner Kartenhand erfüllen.



Du spielst erneut ein Kraftfutter aus. Das erlaubt dir, einen der 3 Ambosse deines Trödelwunsches durch eine andere Trödelware deiner Sammlung zu ersetzen: Du verwendest einen Topf. Du legst also 2 Ambosse und 1 Topf ins Dorf und hast damit den Trödelwunsch „3 Ambosse“ erfüllt.

Diese Karten hast du nach diesem Spielzug noch auf der Hand.



Deine Kartenhand danach.

DIE DUNKLE SEITE DES KRAFTFUTTERS

Wie du siehst, lässt sich mit Kraftfutter eine Menge erreichen. Doch Unermüdlichkeit und Extralasten gehen an die Substanz deiner Pferde und deines Karrens. Damit setzt du deine Existenz als Trödler aufs Spiel. Und das bedeutet:

Wer zu viel Kraftfutter verwendet, verliert das Spiel!

Bedenkt deshalb schon jetzt, dass ihr **nicht mehr Kraftfutter** einsetzen solltet, als eure **Mitspieler!**

(Lest dazu die Kapitel „Spielende“ sowie „Auswertung und Verlierer“)



GESPIELTE KARTEN ABLEGEN – ENDE DEINES SPIELZUGS

Sobald du keine weitere Karte mehr ausspielst, endet dein Spielzug.

Jetzt legst du deine ausgespielten Karten wie folgt ab:

- Strecken und Extratrödel legst du auf den Ablagestapel.



- Kraftfutter und erfüllte Trödelwünsche sammelst du in einem persönlichen Wertstapel, den du vor dir bildest.



KARTENHAND AM ENDE DES SPIELZUGS: LIMIT 4

Nach Ende deines Zuges darfst du **nie mehr als 4 Karten** auf der Hand haben. Überzählige Strecken, Trödelwünsche oder Extratrödel legst du – in beliebiger Auswahl – auf den Ablagestapel.

Kraftfutter darfst du nie auf den Ablagestapel legen!
Behalte es auf der Hand!

Falls du deinen Spielzug mit **5 oder mehr Kraftfutter** auf der Hand beendest, behältst du 4 davon auf der Hand. Überzählige musst du in deinem Wertstapel ablegen.

NÄCHSTE SPIELRUNDE

Nachdem ihr alle (in Phase 3) am Zug gewesen seid, endet die Spielrunde. Der Starttrödler dieser Runde gibt das Pferd im Uhrzeigersinn weiter – an den Starttrödler der nächsten Runde, der nun Trödlerstapel bildet (Phase 1).

SPIELENDEN

Das Spiel endet **am Ende der Spielrunde**, in der mindestens 1 Spieler die folgende Anzahl (oder mehr) an Trödelwünschen in seinem Wertstapel vor sich gesammelt hat:

- Wenn ihr zu viert spielt: 5 Trödelwünsche
- Wenn ihr zu dritt spielt: 6 Trödelwünsche
- Wenn ihr zu zweit spielt: 7 Trödelwünsche – beachtet alle *Regelanmerkungen für das Spiel zu zweit!*

Lass es deine Mitspieler erst am Ende der Spielrunde wissen, wenn du so viele Trödelwünsche erfüllt hast!

AUSWERTUNG UND VERLIERER

Ermittelt jetzt erstmal, wer NICHT gewonnen hat!

ZU VIEL KRAFTFUTTER... ? ZU VIELE WAREN ÜBRIG... ?

Wer am Ende des Spiels **zu viel Kraftfutter** eingesetzt und **Waren** behalten hat, hat sein Pferd ausgepowert und seinen Karren bis zur letzten Niete ermüdet. Mit diesem **Totalschaden** verliert er seine Existenzgrundlage als Trödler und deshalb **verliert er das Spiel**.





TOTALSCHADEN: STELLT FEST, WEN ES TRIFFT!



1. Zähle alle Kraftfutterkarten, die du im Wertstapel abgelegt hast (... aber NICHT das Kraftfutter auf deiner Kartenhand)!
2. Zähle die Hälfte deiner Waren (die jetzt noch vor dir liegen) dazu! (Eine ungerade Menge rundest du dabei auf. Beispielsweise gibt es also für 7 Waren 4 Schadenspunkte.)
3. Das Ergebnis, das du damit insgesamt erzielst, ist dein Schaden.
Wer (als einziger) den höchsten Schaden aufweist, hat einen Totalschaden erlitten und verliert das Spiel.
Er ist bei der Ermittlung des Siegers nicht mehr mit dabei. Weisen aber mehrere Spieler zugleich den höchsten Schaden auf, hat keiner von ihnen einen Totalschaden erlitten. In diesem Fall sind ALLE Spieler an der Ermittlung des Siegers beteiligt.

Im Spiel zu zweit sind beide Spieler an der Ermittlung des Siegers beteiligt, sofern der Unterschied ihres Schadens (nur) bei 1 oder 2 liegt. Übersteigt der Schaden eines Spielers den Schaden des anderen um 3 oder mehr, dann hat er einen Totalschaden. Der Trödler ohne Totalschaden gewinnt das Spiel.



GEWONNEN HAT... DER BESTE AUS DEN HIGHLANDS!



Alle Spieler, die nicht am Totalschaden gescheitert sind, zählen nun zusammen:

A – alle Trödelpunkte ihrer erfüllten Trödelwünsche im eigenen Wertstapel + **B** – alle Waren, die jetzt noch vor ihnen liegen

Wer (aus **A+B**) das höchste Gesamtergebnis erreicht, ist ganz zweifelsfrei der legendärste Trödler der Highlands... und hat gewonnen!

Einen Gleichstand entscheidet für sich, wer weniger Waren vor sich liegen hat. Es kann mehrere Sieger geben.



WERTUNGSBEISPIEL AM SPIELENDE



IVY:

4 verwendete Kraftfutter = 4 Schadenspunkte



5 übrige Waren = 3 Schadenspunkte / 5 Trödelpunkte



4 erfüllte Trödelwünsche: $7 + 6 + 5 + 3 = 21$ Trödelpunkte



Gesamt: 7 Schadenspunkte / 26 Trödelpunkte

FREYA:

3 verwendete Kraftfutter = 3 Schadenspunkte



6 übrige Waren = 3 Schadenspunkte / 6 Trödelpunkte



4 erfüllte Trödelwünsche: $5 + 5 + 4 + 4 = 18$ Trödelpunkte



Gesamt: 6 Schadenspunkte / 24 Trödelpunkte

JACK:

5 verwendete Kraftfutter = 5 Schadenspunkte



1 übrige Ware = 1 Schadenspunkt / 1 Trödelpunkt



5 erfüllte Trödelwünsche: $6 + 5 + 4 + 3 + 3 = 21$ Trödelpunkte



Gesamt: 6 Schadenspunkte / 22 Trödelpunkte

SCOTT:

6 verwendete Kraftfutter = 6 Schadenspunkte



Keine übrige Ware = 0 Schadenspunkte / 0 Trödelpunkte

5 erfüllte Trödelwünsche: $7 + 7 + 4 + 3 + 3 = 24$ Trödelpunkte



Gesamt: 6 Schadenspunkte / 24 Trödelpunkte

ERGEBNIS:

Ivy hat einen Totalschaden (als einzige Spielerin die höchste Schadenspunktzahl). Da bringt es ihr auch nichts, dass sie die meisten Trödelpunkte sammeln konnte ... Ivy hat das Spiel leider verloren.

Scott hat gewonnen. Er entscheidet den Gleichstand (der Trödelpunkte) mit Freya für sich, weil er weniger (... nämlich gar keine ...) Waren übrig hat, als Freya.

Hätte Scott einen Schadenspunkt mehr – also insgesamt 7 – dann wäre er beim Schaden mit Ivy gleichauf. Dadurch hätte Ivy keinen Totalschaden mehr. Damit hätte sie das Spiel gewonnen.

Art.Nr: 601105190

Autor: Carlo A. Rossi

Entwickler: Alfredo Berni

Illustration: Dennis Lohausen

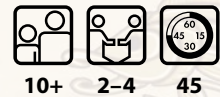
Layout: Ulla Schardt, Oliver Richtberg

2024–10 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D–90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com





die Trödler AUS DEN HIGHLANDS



BY
CARLO A. ROSSI

"Isn't there any vase here?" The mayor of Cragganmore is upset. Certainly, the neighbors from Knockando and Macallan have once again kept all the vases for themselves! And now you are even getting short of chairs for the festive banquet! Good thing that there are traveling dealers in the Highlands who transport such indispensable items from one village to another. No mountain trail is too steep for them, no moor path too muddy, and no ferry too unsafe. Only with a feel for passable routes can they get where they can pick up or deliver something. If you dawdle, you will be left stuck somewhere in the middle of nowhere with your bric-a-brac. Now then... get a move on!



GAME MATERIALS



110 game cards:



12 starting cards
(4 sets of
3 cards each)



44 routes
(11 each of
mountain trail,
bridge, ferry,
moor path)



26 goods requests
(order cards)



24 special feed
(food for the
horses)



4 extra goods
(„+1“)

48 goods:



8x anvil



8x bottle



4 carts



8x chair



8x cup



1 horse



8x pot



8x vase



1 gameboard



OBJECT OF THE GAME



Collect goods from the villages and bring them where there are none! In doing so, fulfill goods requests (order cards) to earn the most goods points. But don't use up more special feed than the other dealers – otherwise they will win!



SET-UP OF THE GAME



Take 1 cart and place it on the starting village of the corresponding color.



The last player to join the game session becomes the starting dealer. He places the horse in front of him.

Take the 3 starting cards in your hand that show the symbol of your starting village.



If you don't play with four players, you put the surplus starting card sets and carts back into the box.

In the two-player game, observe the rule changes for 2 players (in blue writing).

Use 9 goods requests (randomly drawn order cards) (1), along with 9 special-feed cards (2), to form a shuffled face-up discard pile.

In the two-player game, you use only 7 goods-request cards and 7 special-feed cards.

Distribute the 48 goods, unsorted, onto the villages that show a number – always as many goods as the number reads.



Shuffle all 80 remaining cards.

In the two-player game, you use 84 cards.

Form a face-down game-round pile.





OVERVIEW OF THE GAME



At the beginning of each round, you form several card piles and lay them out face up. Watch closely what cards get into which pile, since you will take one of these piles into your hand and play with these cards. The cards contain routes (e.g., bridges/mountain trails) that allow you to move your cart along the respective ways from one village to the next. Wherever you arrive, you may collect a good. When you reach an empty village, you can deliver goods there. To do so, you play a goods-request card and earn goods points for that. Special-feed cards enable you to collect even more goods, use otherwise inaccessible routes, and even fulfill goods requests without having the fitting goods for that. But beware: If you are the one who has used up the most special feed by the end of the game, you suffer total damage and lose the game! The one among the other players who has accumulated the most goods points wins.



COURSE OF A ROUND



Each game round consists of these 3 phases:

1. Form a dealer pile
2. Take a dealer pile
3. Play cards – Move your cart – Collect and deliver goods



PHASE 1: FORM A DEALER PILE



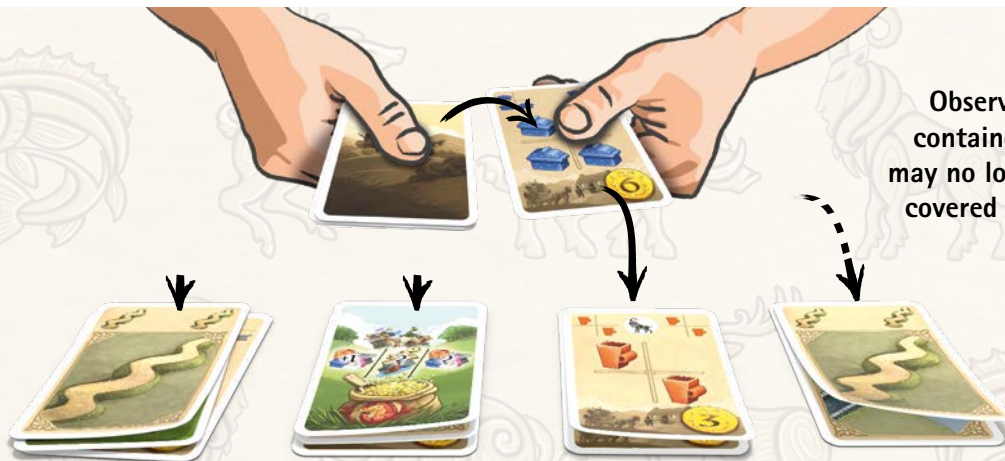
The starting dealer receives the game-round pile. He uses them to form several well-visible goods piles in the middle.

Form one dealer pile for each player in the game, plus one additional pile.

Dealer piles always consist of 4 face-up cards; only the top one is visible (at this point).

THIS IS HOW THE STARTING DEALER FORMS THE PILES:

The starting dealer reveals **one card after another** from the game-round pile and places them face up next to one another. As soon as there is **one more card on display than there are players**, he puts a **second face-up card on top** of each laid-out card. After that, he lays a **third card** and, finally, a **fourth one** face up on top of each pile. It is up to the starting dealer to decide how quickly he wants to form the piles.



Observe carefully what cards are contained in which dealer pile! You may no longer check the cards that got covered when the piles were formed.

In the three-player game, the starting dealer forms 4 dealer piles. In the four-player game, he forms 5 piles.

If the game-round pile has been used up, shuffle the discard pile thoroughly at the beginning of the next game round and make it the new game-round pile.



PHASE 2: TAKE A DEALER PILE



One after another, **everybody takes one dealer pile** and adds the cards to his hand.

The **first player** to do so is the **left neighbor of the starting dealer**, then the others in clockwise order. Finally, the starting dealer takes a pile. One dealer pile is left over; it is put on the discard pile.

In the two-player game, the starting dealer first puts one dealer pile (of the 3 he has formed) on the discard pile. After that, the other player takes one of the remaining piles, and finally, the starting dealer does.



PHASE 3: PLAY CARDS – MOVE YOUR CART – COLLECT AND DELIVER GOODS

In clockwise order, each player has **one** turn. The starting dealer begins. On your turn, you may play **any number** of cards, one after another, and carry them out straight away.

mountain trail bridge



This is how you carry out the cards:

ROUTE (MOUNTAIN TRAIL / BRIDGE / FERRY / MOOR PATH)

ferry

moor path



Move your cart to a **neighboring** village along a route that **corresponds to the card** you have played. There, you may (but don't have to) take a good of **your choice** and place it in front of you.



EXAMPLE:

If you play a bridge, your cart crosses a bridge ① and then gets into a neighboring village, where you may take a good of your choice ②.



EXAMPLE:

You can leave this village via a moor path, a ferry or a bridge. A mountain trail card would not help you to leave from here.



Each village can hold any number of carts.

EXTRA GOOD (+1)



Collect an **additional** good! You can do this in any village where your cart is located during your game turn. You may use this card also after having fulfilled a goods request, i.e., delivered goods.

GOODS REQUEST

Deliver goods to a village that hasn't **any**, if your cart is there. Use **only one** goods-request card in this village.

Put exactly those goods from your collection in this village that are shown on the goods-request card you have played. Of course, this is only possible if you actually have these goods...

You may deliver goods **anytime during your game turn** – also to several villages in a row.

That means you deliver to...

- any village without any goods where your cart starts or arrives at;
- any village from where you take the last good during this game turn.



goods points

EXAMPLE:



- ① Before you start, you play an extra goods card, thus taking the last good – a vase – from the village where your cart is standing.
- ② Then, according to your goods-request card, you deliver 2 anvils from your collection to the village.
- ③ Now you move your cart (along a moor path) to a neighboring village.

- ④ You take the chair from there. Since there won't be any goods left in the village after that, you can now deliver to this village.
- ⑤ Your goods-request card lets you place 2 vases and 1 chair from your collection in the village.

How convenient that you have just collected the chair from here – and one of the two vases from the previous village!



SPECIAL FEED



If you play a **special-feed card**, it allows you to carry out **one of the following 3 actions**:

1. Move your cart along a **route of your choice!**

OR

2. Collect an **additional good** (as explained above, under „Extra good (+1)“!)!

OR

3. When you are about to fulfill a goods request, **replace one good on the card with any other good from your collection!**



EXAMPLE:



Your card hand



Since you have no bridge card, you cross the bridge by spending special feed.



In the village, you immediately use another special feed, so you are able to take not only one, but both goods. Now there are no goods left in this village. However, the goods you have collected



don't enable you to fulfill any goods request from your card hand.



You play another special feed. This allows you to replace one of the 3 anvils of your goods request with a different good from your collection: You use a pot. Consequently, you put 2 anvils and 1 pot in the village, thus fulfilling the goods request „3 anvils.“



Your card hand after that



These are the cards you have left in your hand after this game turn.

THE DARK SIDE OF THE SPECIAL FEED

As you see, you can achieve a lot with special feed. But hard work without taking breaks and extra loads take their toll on your horses and your cart. This jeopardizes your existence as a traveling dealer. And that means:

If you use up too much special feed, you will lose the game!

Therefore, bear in mind early on that you should not use up **more special feed than the other players!**
(Read the sections „End of the Game“ and „Scoring and Losing.“)





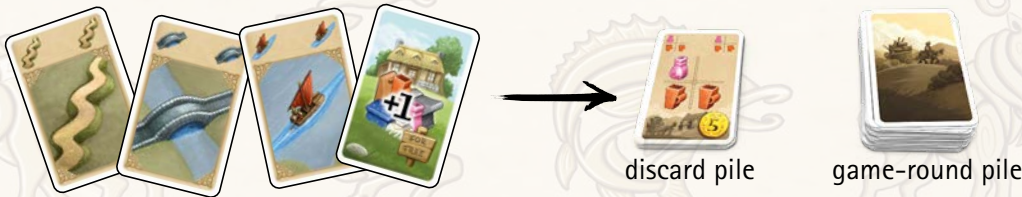
DISCARD THE CARDS YOU HAVE PLAYED— END OF YOUR GAME TURN



Once you don't play any more cards, your game turn ends.

Now you discard the cards you have played as follows:

- Put the routes and the extra goods on the discard pile.



- Collect the special feed and the goods requests you have fulfilled in a personal value pile that you keep in front of you.



CARD HAND AT THE END OF YOUR GAME TURN: LIMIT 4

After the end of your turn, you may **never have more than 4 cards** in your hand. Choose any surplus routes, goods requests or extra goods to put on the discard pile.

You may never put special feed on the discard pile!
Keep it in your hand!

If you end your game turn with **5 or more special-feed cards** in your hand, keep 4 of them in your hand and put any surplus ones on your value pile.



NEXT GAME ROUND



After all players have had their turn (in phase 3), the current round ends. The starting dealer of this round passes the horse clockwise – to the starting dealer of the next round, who will now form dealer piles (phase 1).



END OF THE GAME



The game ends at the **end of the game round** in which at least one player has accumulated the following number (or more) of goods requests on his value pile in front of him.

- In the four-player game: 5 goods requests
- In the three-player game: 6 goods requests
- In the two-player game: 7 goods requests – *observe the rules for the two-player game!*

If you have fulfilled that number of goods requests, don't let the other players know you have done this, before the game round ends!



SCORING AND LOSING



First, check who does NOT win!

TOO MUCH SPECIAL FEED ...? TOO MANY GOODS LEFT...?

If you have used up **too much special feed** and have **kept goods** by the end of the game, you have completely exhausted your horses and worn out your cart to the last bolt. With such **total damage**, you lose your basis of existence as a dealer... and therefore **lose the game**.



TOTAL DAMAGE: CHECK OUT WHO IS AFFECTED!

1. Add up all special-feed cards in your value pile (...but NOT the special feed in your card hand!)
2. Add half your goods (that are still lying in front of you) to this number!
(Round up an uneven number. For instance, half of 7 goods would be rounded up to 4 goods.)
3. The result of this calculation is your damage.
If you are the only player who has the highest damage, you have suffered total damage and lose the game; you are no longer part of the scoring. But if several players have the highest damage, none of them has suffered total damage. In this case, ALL players are involved in determining the winner.

In the two-player game, both players are involved in determining the winner, provided that the difference between their damages is (only) 1 or 2. If one player's damage exceeds the other player's damage by 3 or more, he has suffered total damage. In this case, the dealer without total damage wins the game.

THE WINNER IS... THE BEST DEALER IN THE HIGHLANDS!

Now all players who have not failed due to the highest total damage tally their points:

A – all goods points of their fulfilled goods requests in their own value pile + **B** – all goods that are still lying in front of them

The player who has reached the highest total score (from **A+B**) is undoubtedly the most legendary dealer in the Highlands... and wins! In case of a tie, the player involved who has fewer goods in front of him prevails. There can be several winners.

EXAMPLE OF A FINAL SCORING

IVY:

4 special feed used = 4 damage points



5 leftover goods = 3 damage points / 5 goods points



4 goods requests fulfilled: $7 + 6 + 5 + 3 = 21$ goods points



Total: 7 damage points / 26 goods points

FREYA:

3 special feed used = 3 damage points



6 leftover goods = 3 damage points / 6 goods points



4 goods requests fulfilled: $5 + 5 + 4 + 4 = 18$ goods points



Total: 6 damage points / 24 goods points

JACK:

5 special feed used = 5 damage points



1 leftover goods = 1 damage point / 1 goods point



5 goods requests fulfilled: $6 + 5 + 4 + 3 + 3 = 21$ goods points



Total: 6 damage points / 22 goods points

SCOTT:

6 special feed used = 6 damage points



No leftover goods = 0 damage points / 0 goods points

5 goods requests fulfilled: $7 + 7 + 4 + 3 + 3 = 24$ goods points



Total: 6 damage points / 24 goods points

RESULT:

Ivy has suffered total damage (she is the only player with the highest number of damage points). It doesn't help that she was able to accumulate the most goods points... Ivy loses the game, unfortunately.

Scott wins. He is tied (in goods points) with Freya, but he prevails because he has fewer goods left (that is to say, none...) than Freya.

If Scott had one more damage point – i.e., 7 in total – he would have the same damage as Ivy. With this, Ivy would not have suffered total damage and would have won the game.

Art.No: 601105190

Designer: Carlo A. Rossi

Developer: Alfredo Berni

Illustration: Dennis Lohausen

Layout: Ulla Schardt, Oliver Richtberg

English translation: Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort“

2024–10 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D–90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com





die Trödler AUS DEN HIGHLANDS



DE
CARLO A. ROSSI

« Pas un seul vase ici, ça n'est pas possible ! », s'emporte le maire de Cragganmore. Encore un coup de nos chers voisins de Knockando et Macallan qui les ont gardés pour eux ! Et voilà que maintenant il n'y a plus de chaises non plus pour le banquet ! Heureusement que les camelots qui parcourent les Highlands de village en village livrent ce genre de marchandises indispensables. Aucun col de montagne n'est trop raide pour eux, aucun marais trop boueux et aucun bac trop dangereux. Capables d'anticiper quelles routes sont praticables, ils parviennent toujours là où il y a quelque chose à récupérer ou à livrer. Car celui qui traîne des pieds au lieu de vendre en un tour de main restera avec sa marchandise sur les bras et n'aboutira à rien. Alors, en route pour la foire d'empoigne !



CONTENU



110 cartes :



12 cartes de départ
(4 sets de 3 cartes)



44 cartes
Déplacement
(11 sentiers de montagne, ponts, bacs, passerelles)



26 cartes
Commande



24 cartes
Fourrage
4 cartes
Marchandise
Supplémentaire
(« +1 »)

48 marchandises :



1 plateau de jeu



BUT DU JEU



Récupérez des marchandises dans les villages et livrez-les là où il n'y en a pas pour répondre aux commandes (= objectifs) et marquer le maximum de Points de Victoire. Mais attention de ne pas utiliser plus de fourrage que vos concurrents, au risque de les faire gagner, eux !



MISE EN PLACE



Choisissez chacun 1 **charrette** et placez-la sur le village de départ de sa couleur.



Le dernier à s'être installé pour jouer sera le **Premier Camelot** et place le **cheval** devant lui.



Répartissez **aléatoirement les 48 marchandises** dans les villages selon le **nombre** indiqué dans chacun d'eux.



Prenez chacun vos 3 **cartes de départ** en main, portant le **symbole de votre village**.



À moins de 4 joueurs, rangez les cartes de départ ainsi que les charrettes non utilisées dans la boîte.
À 2 joueurs, reportez-vous aux adaptations inscrites en bleu.

Tirez 9 **cartes Commande** (1) et 9 **cartes Fourrage** (2) au hasard et mélangez-les pour former une **pile de défausse**, face visible.
À 2 joueurs, ne tirez que 7 cartes de chaque type.



Mélangez les 80 cartes restantes.
84 cartes à 2 joueurs.

Formez un **paquet pour cette manche**, face cachée.



APERÇU DU JEU

Au début de chaque manche, le Premier Camelot forme plusieurs piles de cartes, face visible. Observez attentivement quelles cartes atterrissent dans quelle pile car il va falloir en choisir une et jouer avec pour cette manche. Parmi ces cartes se trouvent des cartes Déplacement (par exemple, ponts/sentier) qui vous permettent de déplacer votre charrette de village en village sur le chemin correspondant. À chaque fois que vous arrivez dans un village, vous pouvez récupérer une marchandise qui s'y trouve. S'il est vide, vous pouvez y livrer des marchandises en jouant une carte Commande, ce qui vous rapporte des Points de Victoire. Les cartes Fourrage vous permettent de récupérer davantage de marchandises, d'emprunter des chemins inaccessibles et même de livrer des commandes en remplaçant une marchandise demandée manquante. Mais attention : Le joueur qui aura utilisé le plus de fourrage à la fin de la partie sera ruiné et perdra la partie ! Parmi les joueurs restants, celui qui totalisera le plus de Points de Victoire sera déclaré vainqueur.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Chaque manche se décompose en 3 phases :

1. Formation des piles des camelots
2. Choix d'une pile
3. Utilisation des cartes – déplacement des charrettes – récupération des marchandises et livraison

PHASE 1 : FORMATION DES PILES DES CAMELOTS

Le Premier Camelot prend le paquet de cartes de la manche et forme plusieurs piles, bien à la vue de tous au milieu de la table.

Il forme une pile de plus que le nombre de joueurs.

Une pile est toujours composée de 4 cartes retournées, dont seule la dernière restera visible.

COMMENT FORMER LES PILES :

Le Premier Camelot retourne une carte du paquet après l'autre et les aligne, face visible. Dès qu'il a retourné une carte de plus que le nombre de joueurs, il recouvre chacune d'elles par une deuxième carte visible. Puis il empile de la même manière une troisième, puis une quatrième carte sur chaque pile, toujours face visible. À lui de décider à quelle vitesse il constitue les piles.



Soyez tous bien attentifs aux cartes ajoutées à chaque pile au fur et à mesure ! Vous n'aurez plus le droit de consulter les trois cartes du dessous pour faire votre choix.

À 3 joueurs, le Premier Camelot forme 4 piles. À 4 joueurs, 5 piles.

Si le paquet de cartes de la manche est épuisé, mélangez bien la défausse avant la manche suivante pour former un nouveau paquet.

PHASE 2 : CHOIX D'UNE PILE

À tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par le joueur assis à gauche du Premier Camelot, choisissez chacun une pile de cartes et ajoutez-les à votre main. Le Premier Camelot est le dernier à choisir. La pile restante est défaussée.

À 2 joueurs, le Premier Camelot commence par défausser l'une des 3 piles formées. Ensuite, son adversaire, puis lui, prennent chacun une pile.



PHASE 3 : UTILISATION DES CARTES – DÉPLACEMENT DES CHARRETTES – RÉCUPÉRATION DES MARCHANDISES ET LIVRAISON

Jouez à tour de rôle dans le sens horaire, en commençant par le Premier Camelot. À votre tour de jeu, vous pouvez jouer **autant de cartes que vous voulez** et appliquer immédiatement leurs effets.

Sentier

Pont

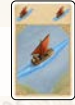


Effet des cartes :

DÉPLACEMENT (SENTIER/PONT/BAC/PASSERELLE)

Bac

Passerelle



Déplacez votre charrette en empruntant un **chemin correspondant à la carte que vous avez jouée**, conduisant à un village voisin. Sur place, vous pouvez **récupérer 1 marchandise au choix** qui s'y trouve et la mettre dans votre réserve devant vous (mais ça n'est pas une obligation).



EXEMPLE :

Si vous jouez un Pont, vous pouvez franchir un pont ❶ avec votre charrette pour atteindre un village voisin et y récupérer une marchandise au choix ❷.



EXEMPLE :

Vous pouvez quitter ce village par une passerelle, un bac ou un pont. Une carte Sentier ne vous permettrait pas de vous déplacer.

Un village peut accueillir plusieurs charrettes à la fois.

MARCHANDISE SUPPLÉMENTAIRE (+1)

Vous pouvez récupérer une marchandise **de plus** ! Vous pouvez le faire dans n'importe quel village où s'arrête votre charrette au cours de cette manche. Vous pouvez également utiliser cette carte juste après avoir livré une commande.



COMMANDES

Vous pouvez livrer un village dans lequel vous arrivez à condition **qu'aucune marchandise** ne s'y trouve. Il vous suffit alors de jouer **1 (seule) carte** Commande dans ce village.

Placez dans ce village les marchandises de votre réserve indiquées sur la carte Commande jouée.

À condition bien sûr que vous les possédiez...

Vous pouvez livrer des marchandises à **n'importe quel moment de votre tour**, y compris dans plusieurs villages les uns après les autres. Vous pouvez ainsi livrer...

- ... chaque village sans marchandise, au départ ou à l'arrivée de votre charrette ;
- ... chaque village dont vous récupérez la dernière marchandise.

EXEMPLE :



❶ Avant de vous déplacer, vous jouez une carte Marchandise Supplémentaire et récupérez la dernière marchandise du village où se trouve votre charrette : un vase.

❷ Puis, conformément à votre commande, vous lui livrez 2 enclumes de votre réserve.

❸ Vous déplacez ensuite votre charrette vers un village voisin (en empruntant une passerelle).

❹ Sur place, vous récupérez la chaise. Comme il ne reste plus d'objet dans ce village, vous pouvez également le livrer.

❺ Votre carte Commande demande que vous livriez 2 vases et 1 chaise de votre réserve au village vide.

Quelle aubaine que vous ayez récupéré la chaise ici, ainsi qu'un vase dans le village précédent !

Points de Victoire



FOURRAGE

Si vous jouez une **carte Fourrage**, vous pouvez effectuer l'une des 3 actions suivantes :

1. Déplacer votre charrette sur un **chemin au choix** ;

OU

2. Récupérer une **marchandise supplémentaire** (comme expliqué au paragraphe « Marchandise Supplémentaire (+1) » ;

OU

3. Remplacer une **marchandise manquante** lors d'une livraison par une **marchandise au choix** de votre réserve.



EXEMPLE :



Comme vous ne possédez aucune carte Pont, vous traversez le pont en jouant une carte Fourrage.

Arrivé au village, vous utilisez une nouvelle carte Fourrage pour y récupérer (non pas 1 mais) les 2 marchandises. Le village est ainsi vide. Mais les marchandises de votre réserve

Vous jouez donc de nouveau une carte Fourrage qui vous permet de remplacer l'une des 3 enclumes demandées par une autre marchandise de votre réserve. Vous décidez d'utiliser une **marmite**. Vous déposez donc 2 enclumes et 1 marmite au village et livrez ainsi la commande « 3 enclumes ».

ne vous permettent pas de jouer de carte Commande de votre main.



Votre main après



Cartes qu'il vous reste en main après votre tour.

LE REVERS DE LA MÉDAILLE DES CARTES FOURRAGE

Comme vous le voyez, les cartes Fourrage permettent un grand nombre d'actions. Mais à force de vouloir trop en faire et de vous surcharger, vos chevaux et votre charrette en prennent un coup. Vous mettez votre vie de camelot en jeu. En clair :

Celui qui utilise trop de fourrage perd la partie !

N'oubliez jamais que vous ne devez **pas** utiliser plus de fourrage que vos adversaires !
(Reportez-vous aux paragraphes « Fin de la partie » et « Décompte et perdant ».)





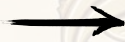
TRI DES CARTES JOUÉES ET FIN DU TOUR



Dès que vous ne pouvez ou ne voulez plus jouer de carte, votre tour est terminé.

Triez vos cartes jouées de la manière suivante :

- Les cartes **Déplacement** et **Marchandise Supplémentaire** sont défaussées.

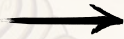


Pile de défausse



Paquet de cartes de la manche

- Les cartes **Fourrage** et les **Commandes** livrées sont gardées sur une **pile de points personnelle à part**, devant vous.



Votre pile de points,
face cachée, devant vous. Vous pouvez la consulter à tout moment.



CARTES EN MAIN À LA FIN DE VOTRE TOUR : 4 MAXIMUM

À la fin de votre tour, vous ne devez jamais conserver plus de 4 cartes en main. Défaussez les cartes Déplacement, Commande et Marchandises Supplémentaire en trop de votre choix.

Vous ne pouvez jamais défausser les cartes Fourrage !

Vous devez les garder en main !

Si vous terminez votre tour avec **5 cartes Fourrage ou plus** en main, conservez-en 4 en main et placez les autres sur votre pile de points.



MANCHE SUIVANTE



Une fois que chacun de vous a joué son tour (phase 3), la manche est terminée. Le Premier Camelot passe le cheval à son voisin de gauche. C'est alors à lui de préparer les piles des camelots pour la manche suivante (phase 1).



FIN DE LA PARTIE



La partie s'arrête à l'issue d'une manche, dès qu'un joueur au moins possède le nombre suivant de commandes (ou plus) dans sa pile de points :

- À 4 joueurs : 5 commandes ;
- À 3 joueurs : 6 commandes ;
- À 2 joueurs : 7 commandes (*Reportez-vous aux règles pour 2 joueurs !*)

Attendez la fin de la manche pour annoncer que vous avez atteint le nombre de commandes livrées demandé !



DÉCOMPTE ET PERDANT



Commencez par désigner qui n'a PAS gagné !

TROP DE FOURRAGE... ? TROP DE MARCHANDISES RESTANTES... ?

Le joueur qui a utilisé **trop de fourrage** en fin de partie et **gardé trop de marchandises** a épuisé son cheval et usé sa charrette jusqu'au dernier rivet. C'est la ruine ! Il a perdu l'essence même de son métier de camelot... et par là-même la partie.





RUINE : DÉSIGNEZ LE PERDANT !



1. Comptez toutes les cartes Fourrage de votre pile de points (... mais PAS celles que vous avez encore en main).
2. Ajoutez le nombre de marchandises (encore dans votre réserve), divisé par 2 (arrondi au supérieur en cas de nombre impair. Par exemple, « 4 » pour 7 marchandises.)
3. Le total des deux représente vos Points de Dégâts.
Si un joueur cumule (seul) plus de Points de Dégâts que les autres, il est ruiné et perd la partie. Il ne participera pas au décompte final. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, personne n'est ruiné. Dans ce cas, TOUS les joueurs participent au décompte final pour connaître le vainqueur.

À 2 joueurs, personne n'est ruiné tant que la différence de Points de Dégâts n'excède pas 2. Si les dégâts d'un joueur dépassent ceux de son adversaire de 3 ou plus, il est ruiné. L'autre joueur remporte la partie.



LE VAINQUEUR... LE MEILLEUR DES HIGHLANDS !



Tous les joueurs qui ne sont pas ruinés additionnent alors ... :

A... tous les Points de Victoire des commandes livrées dans leur pile de points + **B**... toutes les marchandises encore dans leur réserve

Celui qui totalise le plus de Points de Victoire (**A+B**) est sans contestation possible le camelot le plus légendaire des Highlands... et il remporte la partie.

En cas d'égalité, le vainqueur est celui à qui il reste le moins de marchandises dans sa réserve.

Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.



EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ FINAL



IVY :

4 fourrages utilisés = 4 Points de Dégâts



5 marchandises restantes = 3 Points de Dégâts / 5 Points de Victoire



4 commandes livrées : $7 + 6 + 5 + 3 = 21$ Points de Victoire



Total : 7 Points de Dégâts / 26 Points de Victoire

FREYA :

3 fourrages utilisés = 3 Points de Dégâts



6 marchandises restantes = 3 Points de Dégâts / 6 Points de Victoire



4 commandes livrées : $5 + 5 + 4 + 4 = 18$ Points de Victoire



Total : 6 Points de Dégâts / 24 Points de Victoire

JACK :

5 fourrages utilisés = 5 Points de Dégâts



1 marchandise restante = 1 Point de Dégâts / 1 Point de Victoire



5 commandes livrées : $6 + 5 + 4 + 3 + 3 = 21$ Points de Victoire



Total : 6 Points de Dégâts / 22 Points de Victoire

SCOTT :

6 fourrages utilisés = 6 Points de Dégâts



0 marchandise restante = 0 Points de Dégâts / 0 Point de Victoire

5 commandes livrées : $7 + 7 + 4 + 3 + 3 = 24$ Points de Victoire



Total : 6 Points de Dégâts / 24 Points de Victoire

RÉSULTAT :

Ivy cumule le plus de Points de Dégâts (toute seule). Peu importe qu'elle totalise le plus de Points de Victoire. Elle est malheureusement ruinée. Scott gagne. Même s'il est à égalité avec Freya pour le nombre de Points de Victoire, il lui reste moins de marchandises qu'elle (et même aucune). Si Scott avait eu un Point de Dégâts de plus, c'est-à-dire 7, il en aurait cumulé autant qu'Ivy. Elle n'aurait non seulement pas été ruinée mais aurait remporté la partie.

Art.No : 601105190

Auteur : Carlo A. Rossi

Développeur : Alfredo Berni

Illustrations : Dennis Lohausen

Mise en page : Ulla Schardt, Oliver Richtberg

Traduction : Éric Bouret

2024-10 Zoch Verlag

Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstraße 1, D-90765 Fürth

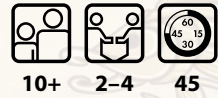
service.zoch-verlag.de

zoch-verlag.com





die Trödler AUS DEN HIGHLANDS



DI
CARLO A. ROSSI

"Non c'è nemmeno un vaso qui?" Il sindaco di Cragganmore è fuori di sé. Sicuramente i cari vicini di Knockando e Macallan si sono di nuovo tenuti tutti i vasi per sé! E mancano addirittura le sedie per il banchetto della festa! Per fortuna nelle Highlands ci sono dei rigattieri che trasportano gli utensili più indispensabili da un villaggio all'altro. Nessun passo di montagna è troppo ripido per loro, nessun sentiero di palude troppo fangoso e nessun traghetto troppo insicuro. È grazie al loro intuito per i percorsi che riescono ad arrivare dove c'è qualcosa da portare o da prendere. E chi temporeggia, invece di lavorare sodo, resterà bloccato nel nulla, solo soletto con le sue cianfrusaglie. Bene, allora... al lavoro rigattieri!



MATERIALE DI GIOCO



110 carte da gioco, di cui:



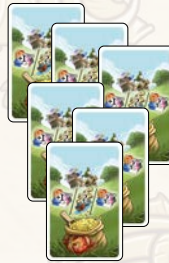
12 carte iniziali
(4 set di 3 carte ciascuno)



44 percorsi
(11 di ogni tipo: sentieri di montagna, ponti, traghetti, sentieri di palude)



26 ordini di cianfrusaglia (carte incarico)



24 mangimi energetici



4 cianfrusaglie extra („+1")

48 cianfrusaglie:



1 plancia da gioco



OBIETTIVO



Raccogliete cianfrusaglie dai villaggi e portatele dove non ce ne sono! Soddisfate gli ordini di cianfrusaglia (carte incarico) per ottenere il maggior numero di punti cianfrusaglia. Ma non usate più mangimi energetici degli altri rigattieri, altrimenti vinceranno loro!

PREPARAZIONE

Prendi **1 carro** e posizionalo nel villaggio di partenza del suo colore.



Chi si unisce alla partita per ultimo diventa il **rigattiere iniziale** e posiziona il **cavallo** davanti a sé.

Distribuite casualmente le **48 cianfrusaglie** nei villaggi indicati con un numero, nella quantità corrispondente al **numero** indicato.



Prendi in mano le **3 carte iniziali** che mostrano il **simbolo** del tuo villaggio di partenza.



Se non si gioca in quattro, riponete i set di carte iniziali e i carri in eccesso nella scatola.

Nel gioco a due, seguite le regole specifiche per 2 giocatori indicate in blu.

Create il mazzo iniziale degli scarti mescolando a faccia in su **9 carte "ordine di cianfrusaglia"** (1) (carte incarico scelte casualmente) e **9 carte "mangimi energetici"** (2). *Nel gioco a due, usate solo 7 carte "ordine di cianfrusaglia" e 7 carte "mangimi energetici".*



Mescolate le restanti **80 carte**. *Nel gioco a due saranno 84 carte.* Create un **mazzo del mazziere coperto**.





PANORAMICA DEL GIOCO



All'inizio di ogni giro, vengono creati e disposti sul tavolo diversi mazzi di carte scoperti. Osserva attentamente quali carte finiscono in quale mazzo, perché ne prenderai uno in mano e ci giocherai. Queste carte contengono percorsi (ad esempio ponti o sentieri di montagna) che vi permetteranno di spostare il vostro carro da un villaggio all'altro. Ovunque arrivi, se ci sono una o più cianfrusaglie potrai raccoglierne una. Se raggiungi un villaggio vuoto, potrai consegnare delle cianfrusaglie: gioca una carta "ordine di cianfrusaglia" che puoi soddisfare e ottieni i corrispondenti punti cianfrusaglia. Con le carte "mangimi energetici" puoi raccogliere ancora più cianfrusaglie, utilizzare percorsi inaccessibili e perfino soddisfare ordini di cianfrusaglia senza possedere le cianfrusaglie corrispondenti. Ma attenzione: se alla fine del gioco hai usato più mangimi energetici di tutti, subirai un tracollo e perderai il gioco! Tra gli altri giocatori, vince chi ha ottenuto più punti cianfrusaglia.



SVOLGIMENTO DEL GIRO



Ogni giro è composto da queste 3 fasi:

1. Formazione dei mazzi rigattiere
2. Scelta di un mazzo rigattiere
3. Gioco delle carte – spostamento del carro – raccolta e consegna delle cianfrusaglie



FASE 1: FORMAZIONE DEI MAZZI RIGATTIERE



Il rigattiere iniziale riceve il mazzo del mazziere. Da questo crea diversi mazzetti rigattiere che dispone ben visibili al vostro centro.

Vengono formati tanti mazzi rigattiere quanti sono i giocatori più uno.

I mazzi rigattiere sono sempre composti da 4 carte scoperte, di cui solo l'ultima resta visibile.

IL RIGATTIERE INIZIALE FORMA I MAZZI IN QUESTO MODO:

Dal mazzo del mazziere scopre una carta dopo l'altra e le mette scoperte una accanto all'altra. Non appena c'è una carta in più rispetto al numero di giocatori, mette una seconda carta scoperta su ciascuna delle carte già disposte sul tavolo. Poi ne aggiunge una terza e infine aggiunge una quarta carta scoperta su ciascun mazzo. Il rigattiere può decidere lui stesso con che velocità creare i mazzi.



Osservate bene quali carte finiscono in quale mazzo rigattiere! Non potete più ricontrollare le carte che sono già state coperte.

Se giocate in tre, il rigattiere iniziale forma 4 mazzi rigattiere. Se giocate in quattro, saranno 5.

Se il mazzo si esaurisce, all'inizio del giro successivo mischiate bene il mazzo di scarto per formare un nuovo mazzo del mazziere.



FASE 2: SCELTA DI UN MAZZO RIGATTIERE



A turno, ciascun giocatore prende un mazzo rigattiere e lo aggiunge alle proprie carte che ha in mano. Inizia il giocatore alla sinistra del rigattiere iniziale, e seguono gli altri giocatori in senso orario. Il rigattiere iniziale prende il suo mazzo per ultimo. Un mazzo avvanzerà e sarà messo negli scarti.

Nel gioco a due, il rigattiere iniziale mette dapprima uno dei tre mazzi formati negli scarti. Solo a questo punto il suo compagno di gioco sceglie uno dei mazzi rimasti (e infine lui stesso).



FASE 3: GIOCO DELLE CARTE – SPOSTAMENTO DEL CARRO – RACCOLTA E CONSEGNA DELLE CIANFRUSAGLIE

Si gioca a turno in senso orario. Comincia il rigattiere iniziale. Quando sei di turno, puoi giocare **quante carte vuoi**, una dopo l'altra, ed eseguirne immediatamente le azioni.



Come eseguire le azioni delle carte:



PERCORSO (SENTIERO DI MONTAGNA/PONTE/TRAGHETTO/SENTIERO DI PALUDE)

Sposta il tuo carro lungo un percorso che corrisponde alla carta che hai giocato, fino a un villaggio vicino. Lì puoi (ma non devi) prendere una cianfrusaglia a tua scelta e metterla davanti a te.



ESEMPIO:

Se giochi una carta ponte, il tuo carro attraverserà un ponte ❶ fino a un villaggio vicino, dove potrai prendere una cianfrusaglia a tua scelta ❷.



ESEMPIO:

Questo villaggio può essere lasciato attraverso un sentiero di palude, un traghetto o un ponte. Non puoi andartene con una carta "sentiero di montagna".

Non c'è limite al numero di carri che può stare in un villaggio nello stesso momento.

CIANFRUSAGLIA EXTRA (+1)

Raccogli una cianfrusaglia **aggiuntiva!** Puoi farlo in qualsiasi villaggio in cui il tuo carro si trova durante il tuo turno. Puoi usare questa carta anche dopo aver soddisfatto un ordine di cianfrusaglia per riprendere una di quelle appena consegnate.



ORDINE DI CIANFRUSAGLIA

Consegna cianfrusaglie in un villaggio **dove non ce ne sono**, quando il tuo carro si trova in quel luogo. Usa **una sola carta** "ordine di cianfrusaglia" in quel villaggio.

Metti nel villaggio proprio le cianfrusaglie indicate dalla tua carta "ordine di cianfrusaglia".

Naturalmente questo è possibile solo se possiedi le cianfrusaglie in questione...

Puoi consegnare cianfrusaglie in **qualsiasi momento del tuo turno**, anche in più villaggi consecutivamente.

Puoi quindi fare consegne...

- in qualsiasi villaggio libero da cianfrusaglie, da dove il tuo carro parte o in cui arriva,
- in qualsiasi villaggio da cui prendi l'ultima cianfrusaglia durante il tuo turno.



punti cianfrusaglia

ESEMPIO:



❶ Prima di iniziare, usi una carta cianfrusaglia extra per prendere l'ultima cianfrusaglia, un vaso, dal villaggio in cui si trova il tuo carro.

❷ In seguito, fai una consegna in quel villaggio. Secondo la tua carta "ordine di cianfrusaglia" si tratta di 2 incudini della tua collezione.

❸ Ora sposti il tuo carro (attraverso un sentiero di palude) in un villaggio vicino.

❹ Qui prendi una sedia. Visto che in seguito non ci sono più cianfrusaglie nel villaggio, puoi fare delle consegne anche qui.

❺ La tua carta "ordine di cianfrusaglia" ti permette di lasciare nel villaggio 2 vasi e 1 sedia della tua collezione.

Ti fa proprio comodo avere appena raccolto la sedia qui, e uno dei due vasi nel villaggio precedente!



MANGIME ENERGETICO



Quando giochi una carta "mangime energetico", ti permette di fare una delle seguenti azioni:

1. Sposta il tuo carro su un percorso a tua scelta!



OPPURE

2. Raccogli una cianfrusaglia aggiuntiva (come spiegato in "Cianfrusaglia extra (+1)")!



OPPURE

3. Sostituisci una cianfrusaglia richiesta da una carta "ordine di cianfrusaglia" con una qualsiasi altra cianfrusaglia della tua collezione!



ESEMPIO:



Le carte che hai in mano



Poiché non possiedi una carta ponte, attraversi il ponte usando il mangime energetico.



Qui utilizzi subito un altro mangime energetico per prendere (non solo una, ma entrambe) le cianfrusaglie. Ora il villaggio è privo di cianfrusaglie.

non puoi soddisfare nessuno degli ordini di cianfrusaglia delle carte che tieni in mano.



Giochi di nuovo un mangime energetico. Questo ti permette di sostituire una delle 3 incudini del tuo ordine di cianfrusaglia con un'altra cianfrusaglia della tua collezione: utilizzi una pentola. Quindi metti 2 incudini e 1 pentola nel villaggio e soddisfi così l'ordine di cianfrusaglia "3 incudini".

Queste carte ti restano in mano dopo il tuo turno.



Le carte che hai in mano in seguito

IL LATO OSCURO DEL MANGIME ENERGETICO

Come vedi, con il mangime energetico puoi ottenere molto. Ma l'incessante fatica e i carichi aggiuntivi mettono a dura prova i tuoi cavalli e il tuo carro. Così metti a rischio la tua esistenza come rigattiere. Questo significa:

Chi usa troppo mangime energetico perde il gioco!

Considera fin d'ora: non utilizzare più mangime energetico dei tuoi avversari!
(Leggi i capitoli "Fine del gioco" e "Valutazione e perdenti")





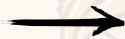
DEPORRE LE CARTE GIOCATE – FINE DEL TUO TURNO



Non appena smetti di giocare carte, il tuo turno termina.

Ora deponi le carte giocate come segue:

- Metti nel **mazzo di scarto** le carte "percorso" e "cianfrusaglia extra".



Mazzo di scarto



mazzo del mazziere

- Il **mangime energetico** e gli **ordini di cianfrusaglia soddisfatti** vanno in un tuo **mazzo personale dei punti**, che tieni davanti a te.



Il tuo mazzo dei punti

Disponilo coperto davanti a te.
Lo potrai guardare quando vuoi.



CARTE IN MANO ALLA FINE DEL TURNO: MASSIMO 4

Alla fine del tuo turno, non puoi mai tenere **più di 4 carte** in mano. Scarta a tua scelta le carte "percorso", "ordini di cianfrusaglia" o "cianfrusaglia extra" in eccesso. Queste vanno nel mazzo di scarto.

Il mangime energetico non puoi mai metterlo sul mazzo di scarto!
Tienilo in mano!

Se finisci il tuo turno con **5 o più mangimi energetici**, ne tieni 4 in mano. Gli altri andranno nel tuo mazzo dei punti.



PROSSIMO GIRO



Dopo che tutti (nella fase 3) sono stati di turno, il giro finisce. Il rigattiere iniziale di questo giro passa il cavallo in senso orario al nuovo rigattiere iniziale del giro successivo, che formerà i nuovi mazzi rigattiere (fase 1).



FINE DEL GIOCO



Il gioco finisce alla **fine del giro** in cui almeno 1 giocatore ha raccolto il seguente numero (o più) di ordini di cianfrusaglia nel proprio mazzo dei punti.

- Se giocate in quattro: 5 ordini di cianfrusaglia
- Se giocate in tre: 6 ordini di cianfrusaglia
- Se giocate in due: 7 ordini di cianfrusaglia. *Rispettate le regole per il gioco a due!*

Informa i tuoi compagni di gioco solo alla fine del giro, se hai soddisfatto questa quantità di ordini di cianfrusaglia!



VALUTAZIONE E PERDENTI



Prima di tutto, determinate chi NON ha vinto!

TROPPO MANGIME ENERGETICO...? TROPPE CIANFRUSAGLIE...?

Chi alla fine del gioco ha usato **tropo mangime energetico** e ha **tenuto troppe cianfrusaglie**, ha stremato i suoi cavalli e il suo carro fino all'ultimo. Il **tracollo** comporta la perdita dei suoi mezzi di sostentamento come rigattiere... e quindi **perde il gioco**.



TRACOLLO: SCOPRITE CHI NE È COLPITO!

1. Conta tutte le carte "mangime energetico" che hai messo nel mazzo dei punti (...ma NON il mangime energetico che hai in mano)
2. Aggiungi la metà delle tue cianfrusaglie (che ora sono ancora davanti a te) (Una quantità dispari viene arrotondata per eccesso. Ad esempio, "4" cianfrusaglie sono la metà di "7".)
3. Il totale che ottieni in questo modo è il tuo danno.

Chi ottiene il danno più alto (da solo) subisce un tracollo e perde il gioco. Non partecipa più alla determinazione del vincitore. Se però diversi giocatori raggiungono contemporaneamente il danno più alto, allora nessuno di loro subisce un tracollo. In questo caso, TUTTI i giocatori partecipano alla determinazione del vincitore.

Nel gioco a due, entrambi i giocatori partecipano alla determinazione del vincitore, purché la differenza del loro danno sia di 1 o 2. Se il danno di un giocatore supera il danno dell'altro di 3 o più, egli subisce un tracollo. In questo caso l'altro rigattiere vince il gioco.

IL VINCITORE È... IL MIGLIORE DELLE HIGHLANDS!

Tutti i giocatori che non hanno subito un tracollo contano ora:

A – tutti i punti cianfrusaglia degli ordini di cianfrusaglia soddisfatti nel proprio mazzo dei punti + **B** – tutte le cianfrusaglie che ora sono ancora davanti a loro.

Chi ha raggiunto il punteggio totale più alto (con **A+B**) è senza dubbio il rigattiere più leggendario delle Highlands... e vince il gioco!

In caso di parità, vince chi ha meno cianfrusaglie davanti a sé. Ci possono essere più vincitori.

ESEMPIO DI VALUTAZIONE ALLA FINE DEL GIOCO:

IVY:

4 mangimi energetici usati = 4 Punti di danno



5 cianfrusaglie rimanenti = 3 Punti di danno / 5 Punti cianfrusaglia



4 ordini di cianfrusaglia soddisfatti: $7 + 6 + 5 + 3 = 21$ Punti cianfrusaglia



Totale: 7 Punti di danno / 26 Punti cianfrusaglia

FREYA:

3 mangimi energetici usati = 3 Punti di danno



6 cianfrusaglie rimanenti = 3 Punti di danno / 6 Punti cianfrusaglia



4 ordini di cianfrusaglia soddisfatti: $5 + 5 + 4 + 4 = 18$ Punti cianfrusaglia



Totale: 6 Punti di danno / 24 Punti cianfrusaglia

JACK:

5 mangimi energetici usati = 5 Punti di danno



1 cianfrusaglia rimanente = 1 Punto di danno / 1 Punto cianfrusaglia



5 ordini di cianfrusaglia soddisfatti: $6 + 5 + 4 + 3 + 3 = 21$ Punti cianfrusaglia



Totale: 6 Punti di danno / 22 Punti cianfrusaglia

SCOTT:

6 mangimi energetici usati = 6 Punti di danno



Nessuna cianfrusaglia rimanente = 0 Punti di danno / 0 Punti cianfrusaglia

5 ordini di cianfrusaglia soddisfatti: $7 + 7 + 4 + 3 + 3 = 24$ Punti cianfrusaglia



Totale: 6 Punti di danno / 24 Punti cianfrusaglia

RISULTATO:

Ivy subisce un tracollo (come unica giocatrice con il punteggio di danno più alto). Quindi, il fatto che abbia raccolto il maggior numero di punti cianfrusaglia non le è di aiuto... Ivy ha perso il gioco.

Scott ha vinto. Vince il pareggio (di punti cianfrusaglia) con Freya, perché possiede meno cianfrusaglie rimaste rispetto a Freya (infatti non ne possiede nessuna).

Se Scott avesse un punto di danno in più, quindi un totale di 7, avrebbe un danno pari a quello di Ivy. Quindi Ivy non subirebbe un tracollo e vincerebbe il gioco.

Art.-No: 601105190

Autore: Carlo A. Rossi

Sviluppatore: Alfredo Berni

Illustrazione: Dennis Lohausen

Layout: Ulla Schardt, Oliver Richtberg

Traduzione: Sara Pirovino

2024-10 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

