

SCHÜTTTEL'S



*Ein purzelmunteres Wichtelwerfen für
2 bis 6 Schüttelzauberer ab 8 Jahren
von Bernhard Lach und Uwe Rapp*

Fleißig waren die Bürger von Rappeltal noch nie. Der Schmied mied eisern jede Art von Metall. Der Schreiner war beim Hobeln immer auf dem Holzweg. Und auch der Bäcker bekam nie etwas gebacken. Das ärgerte die Rappeltaler gewaltig. Nicht nur der Schneider wäre nämlich gerne gut betucht gewesen.

Da stiegen eines Tages Zauberer aus den Bergen ins Dorf hinab. Mit ihrem Schüttelbecher und magischer Kraft gelang es ihnen, fleißige Wichtel über ganz Rappeltal auszuschütten. Seit diesem Tag begannen sich alle Räder in Rappeltal zu drehen. Überall verrichteten nun Wichtel jene Arbeit, die sonst keiner tun wollte.

Als Lohn für ihre Taten durften die Zauberer fortan mit der Kraft ihres Schüttelzaubers, auch für sich selbst einen Nutzen aus dem Fleiß der Wichtel ziehen.

Material und Spielvorbereitung

Spielgeld:



18 x 10 Rappeltaler

18 x 20 Rappeltaler

14 x 40 Rappeltaler

12 x 50 Rappeltaler

14 x 100 Rappeltaler

8 x 200 Rappeltaler

15 Wichtel in 3 Farben
*Die Farben sind bedeutungslos
für den Spielablauf. Sie
vereinfachen nur das
Abzählen der Wichtel.*

1 Schüttelbecher



1 Wichtelfänger
Filtzschmitt mit Druckclips



60 Waren in 6 Farben



1 Spielplan mit 2 Seiten

*Eine Seite ist für zwei und drei, die andere für vier bis sechs
Spieler. Ihr erkennt beide Seiten am Schild im Spielplaneck.*



** Risikovariante: Wenn ihr das Spiel
zu viert besonders risikofreudig
erleben wollt, spielt ihr ohne die
schräffelten Warenplätze.*

Warenplätze

Lagerplätze



Vor jedem Spiel...

- kloppt ihr den Wichtelfänger zu einer Schale zusammen.
- füllt ihr alle 15 Wichtel in den Schüttelbecher und legt 40 Rappeltaler auf den Marktplatz (Feld 14).
- nimmt jeder die 10 Waren einer Farbe und 400 Rappeltaler.
- sortiert ihr alle übrigen Rappeltaler neben dem Spielplan. Sie bilden dort die „Zunftkasse“, mit der ihr während des Spiels jederzeit Geld wechseln dürft.

Das Spiel

Werde der reichste Zauberer! Dazu schüttelst du Wichtel aus dem Schüttelbecher. Mit diesem Schüttelzauber bestimmst du, **wo** die Wichtel fleißig ans Werk gehen.

Bei der **Wahrsagerin**, im **Wirtshaus**, auf der **Bank** oder dem **Marktplatz**, können sie dir reichlich **Rappeltaler** einbringen.

Besonders lohnend sind aber die **Handwerkshäuser**. Dort fertigen die Wichtel Waren, die so lange wertvoller werden, bis zu viele davon da sind. Dann wird die teuerste Ware plötzlich wertlos.

Schüttelst du genau **einen, drei oder alle 15 Wichtel** aus, dann kommt dich dies – am **Pranger** – teuer zu stehen. Sei auf der Hut vor der **Schweinegrube**. Endet dein Schüttelzauber dort, verdirbt eine deiner Waren.

Mit den **meisten Rappeltalern** wirst du am Spielende der ehrwürdigste Schüttelzauberer von Rappeltal.

Spielablauf

Wer zuletzt einen Becher in der Hand hatte, beginnt. Anschließend spielt ihr reihum weiter.

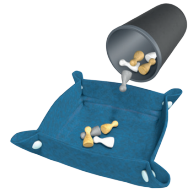
Wenn du am Zug bist, erhältst du den **mit allen 15 Wichteln befüllten Schüttelbecher** und den **leeren Wichtelfänger**. Dann tust du nacheinander folgendes:

1. **Der Schüttelzauber:** Du schüttelst Wichtel aus dem Becher.
2. **Die Wichtelaktion:** Du führst dort eine **Aktion** durch, wo dich dein Zauber „hingeschüttelt“ hat.

1. Der Schüttelzauber:

Kippe mit **einer durchgängigen Bewegung** Wichtel schwingvoll aus dem Becher in den Wichtelfänger. Mindestens ein Wichtel **muss** dabei den Becher verlassen.

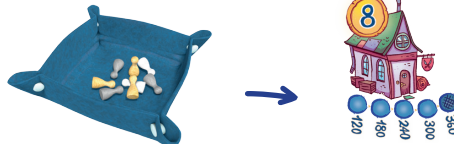
Du darfst nicht mit Unterbrechungen schütteln. Tust du das doch, ist dein Schütteln ungültig. Dann zahlst du sofort 40 Rappeltaler auf den Marktplatz (Feld 14) und dein Spielzug endet.



Die Anzahl der Wichtel, die aus dem Becher fallen, bestimmen die **Nummer des Spielfelds**, auf dem du anschließend deine Wichtelaktion durchführen wirst.

Auch Wichtel, die neben den Wichtelfänger fallen, zählen dabei mit.

Beispiel: Du hast 8 Wichtel aus dem Becher geschüttelt. Deshalb führst du nun auf Feld Nr. 8 deine Wichtelaktion durch.



2. Die Wichtelaktion:

Du führst **eine Aktion** auf dem Feld durch, dessen Nummer deiner ausgeschüttelten Wichtelmenge entspricht. Es gibt folgende Felder:

- A. **Pechwichtel-Felder** (Felder 1/3/15, 7)
- B. **Handwerkshäuser** (Felder 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12)
- C. **Glückswichtel-Felder** (Felder 2, 10, 13, 14)

A. Pechwichtel-Felder



Feld 1/3/15: Der Pranger

Hast du **1, 3 oder alle 15 Wichtel** aus dem Becher geschüttelt, **musst** du **40 Rappeltaler** auf den **Marktplatz** (Feld 14) zahlen. Lege das Geld in die Spielplanmitte!

Feld 7: Die Schweinegrube

Hast du **7 Wichtel** aus dem Becher geschüttelt, **musst** du eine **eigene Ware** von einem Gebäude deiner Wahl **entfernen**. Dafür bekommst du **keine Rappeltaler**. Steht keine deiner Waren an Gebäuden, **entfernst** du eine Ware aus deinem **Vorrat** – falls noch vorhanden. Stell die entfernte Ware auf einen freien Lagerplatz.

B. Die Handweckhäuser



Feld 4: Die Apotheke

Feld 5: Die Töpferei

Feld 6: Die Schmiede

Feld 8: Die Schneiderei

Feld 9: Der Juwelier

Feld 11: Die Schreinerei

Feld 12: Die Bäckerei



Immer wenn die Anzahl deiner ausgeschüttelten Wichtel der Feldnummer eines Handwerkshauses entspricht, musst du an diesem Haus eine dieser beiden Wichtelaktionen durchführen:

- ❖ Eine Ware einsetzen
oder
- ❖ Waren verkaufen

Nur wenn du weder eine Ware einsetzen noch Waren verkaufen kannst, endet dein Spielzug ohne Aktion. Auch wenn dir im Verlauf des Spiels deine Waren ausgehen, führst du weiterhin deinen Schüttelzauber und mögliche Aktionen aus.

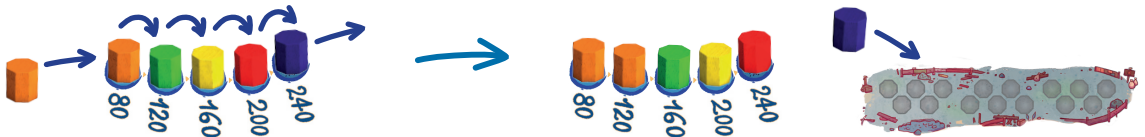
❖ Eine Ware einsetzen

Die Wichtel produzieren für dich! Setze eine eigene Ware auf den Warenplatz mit dem geringsten Wert. Dabei verschiebst du jede Ware, die bereits an diesem Haus steht, auf den nächsthöheren Warenplatz.



Auf jedem Warenplatz darf maximal eine Ware stehen.

Wird eine Ware über den höchsten Warenplatz hinaus geschoben, stellst du sie sofort auf einen freien Lagerplatz. Dafür werden keine Rappeltaler ausgezahlt.

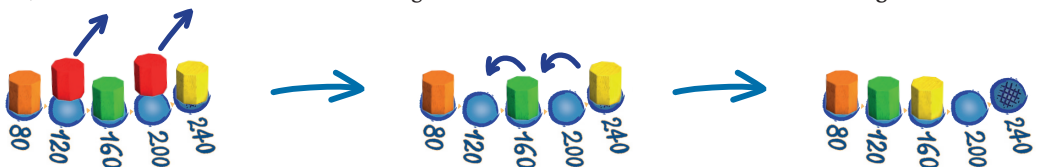


* *Risikovariante: Spielt ihr zu viert ohne die schraffierten Felder, entfernt ihr Waren bereits dann, wenn sie über den vierten Warenplatz hinaus verschoben werden.*

❖ Waren verkaufen

Du entfernst eine oder mehrere deiner Waren und stellst sie auf einen freien Lagerplatz. Dafür erhältst du aus der Zunftkasse für jede verkaufte Ware den Wert des Warenplatzes ausgezahlt, auf dem diese Ware zuletzt stand.

Entstehen im Spielverlauf leere Warenplätze, verschiebst du immer alle höherwertigen Waren soweit „nach unten“, bis alle entstandenen Lücken wieder geschlossen sind. Verändere nie die Reihenfolge der Waren!



Für die beiden verkauften Waren erhält Spieler Rot 320 (120 + 200) Rappeltaler.

C. Glückswichtel-Felder



Feld 2: Das Zelt der Wahrsagezin

Hast du 2 Wichtel aus dem Becher geschüttelt, setzt du eine eigene Ware aus deinem Vorrat an ein beliebiges Handwerkshaus.

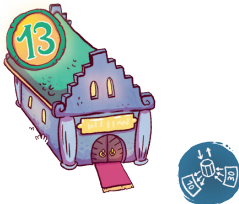
Beachte: *Handwerkshäuser sind ausschließlich Felder mit blauen Hausnummern (4, 5, 6, 8, 9, II, 12). Folge den Regeln für das Einsetzen einer Ware. Du darfst keine Ware verkaufen.*



Feld 10: Das Wirtshaus

Ist dein Schüttelzauber 10, setzt du eine Ware zum Wirtshaus.

- Ist deine Ware die Erste dort, zahlt dir jeder Mitspieler 10 Rappeltaler.
 - Ist deine Ware die Zweite dort, zahlt dir jeder Mitspieler 20 Rappeltaler.
 - Ist deine Ware die Dritte dort, zahlt dir jeder Mitspieler 30 Rappeltaler usw.
- Es dürfen beliebig viele Waren beliebig vieler Spieler am Wirtshaus stehen.*



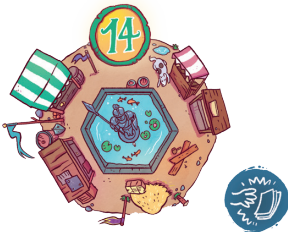
Feld 13: Die Bank

Hast du 13 Wichtel aus dem Becher geschüttelt und befindet sich noch keine deiner Waren an der Bank, setzt du nun eine deiner Waren zum Bankgebäude.

Dafür musst du jedem Mitspieler 10 Rappeltaler zahlen.

Kannst du keine Ware mehr setzen, erhalten deine Mitspieler keine Rappeltaler.

Befindet sich in der Bank bereits eine deiner Waren, entfernst du diese und stellst sie auf einen freien Lagerplatz. Dafür erhältst du 30 Rappeltaler von jedem Mitspieler.



Feld 14: Der Marktplatz

Wenn du den Schüttelzauber 14 erzielst, nimmst du dir sämtliche Rappeltaler, die auf dem Marktplatz liegen. Anschließend legst du aus der Zunftkasse wieder 40 Rappeltaler auf den Marktplatz.

Kein Geld mehr?

Die Zunftkasse zahlt für Spieler, denen die Rappeltaler ausgegangen sind.

Spielende und Sieger



Das Spiel endet,

- sobald zwei Spieler keine Waren mehr besitzen **oder**
 - sobald alle Lagerplätze mit Waren belegt sind.
- Sollten nicht genügend Lagerplätze für die im letzten Spielzug verkauften Waren vorhanden sein, bekommt der Verkäufer dennoch für alle verkauften Waren Geld.*

Wer die meisten Rappeltaler besitzt, gewinnt. Auf dem Spielplan (und auch vor den Spielern) verbliebene Waren werden nicht ausbezahlt und sind wertlos.

Art.Nr.: 60 110 5103

Autoren: Bernhard Lach, Uwe Rapp
Illustration: Johannes Lott
Satz und Layout: Stephanie Geßler



© 2017 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele



SCHÜTTTEL'S



*A lively gnome shakeup
for 2 to 6 witty wizards, 8 years and up
from Bernhard Lach und Uwe Rapp*

The townsfolk of Wonder Valley had never been a hard-working bunch. The steely-eyed blacksmith shunned any kind of metal. And the carpenter would always knock on wood instead of actually doing woodwork. This was not ideal at all! The dressmaker was not the only one who would have liked to live under conditions tailored to his needs. But one day, wizards came down from the mountains into the village. With their shakeup cup and with magical power, they managed to empty out busy gnomes all over Wonder Valley. From that day on, all wheels in Wonder Valley began to turn. Everywhere, gnomes now did the work that nobody else wanted to do. In return for their deeds, the power of their shakeup magic now also gave the wizards the chance to benefit themselves from the gnomes' industriousness.

Game Materials and Set-up

Play money:



15 gnomes in 3 colors
The colors are irrelevant for the course of the game; they just make it easier to count the gnomes.

1 shakeup cup



1 gnome-catcher
felt cuttings with push clips



60 goods in 6 colors



1 double-sided game board

One side for two or three, the other for four to six players. You can identify the two sides by the signpost in the board's corner.



Goods spaces

Storage spaces



Before every game...

- clip the gnome-catcher together so that it forms a bowl;
- fill all 15 gnomes into the shakeup cup and put a "40" Wonder Valley bill on the marketplace (space 14);
- distribute the 10 goods of one color and Wonder Valley bills worth 400 to each player;
- sort all remaining Wonder Valley bills and place them next to the gameboard; they form the "guild treasury" that players may use to change money anytime during the game.

The Game

Become the richest wizard! To this end, you shake gnomes out of the shakeup cup. By performing this shakeup magic, you determine **where** the gnomes get to work.

At the **fortune teller's**, the **tavern**, the **bank** or the **marketplace**, they can earn you plenty of Wonder Valley bills. Particularly lucrative are the **crafts houses**. There, the gnomes produce goods that grow more and more valuable – until there are too many of them; then, the most valuable product suddenly becomes worthless.

If you shake out exactly **one, three, or all 15 gnomes**, this might cost you dearly – at the **pillory**.

Watch out for the **pig pit**! If your shakeup magic ends up there, one of your goods goes to waste.

With the **most value in Wonder Valley bills** at the end of the game, you'll become the most honorable shakeup wizard of Wonder Valley.

Course of the Game

The player who last had a cup in his hands begins. After that, play proceeds clockwise.

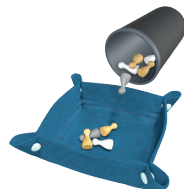
On your turn, you take the **shakeup cup**, filled with all 15 gnomes, and the **empty gnome-catcher**. Then, you do the following, one after another:

1. **The shakeup magic:** You shake gnomes out of the cup.
2. **The gnome action:** You carry out an action where your magic has “shaken” you.

1. The shakeup magic:

Shake gnomes energetically **out of the cup** into the gnome-catcher with a **single fluid movement**. In doing so, at least **one gnome** has to leave the cup.

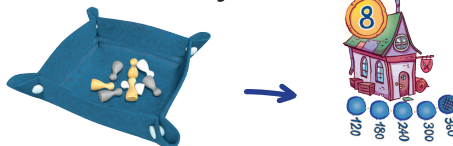
Do not “double shake”! If you stop while shaking and then “shake again”, your shake becomes invalid. In that case, you immediately have to pay Wonder Valley bills worth 40 onto the marketplace (Space 14) and your turn is over.



The number of gnomes tumbling out of the cup determines the **number of the space** on which you will carry out your gnome action after that.

All gnomes that tumble out of the cup count. They don't need to land inside the gnome-catcher.

Example: You have shaken 8 gnomes out of the cup. Consequently, you now carry out your gnome action on space no. 8.



2. The gnome action:

Now you carry out **one action** on the space whose number corresponds to the quantity of gnomes you have shaken out. There are the following spaces:

- A. Unlucky Gnome spaces** (spaces 1/3/15, 7)
- B. Crafts houses** (spaces 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12)
- C. Lucky Gnome spaces** (spaces 2, 10, 13, 14)

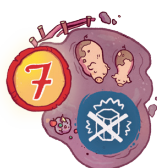
A. Unlucky Gnome spaces



Spaces 1/3/15: The pillory

If you shake 1, 3 or 15 gnomes out of the cup, you have to pay Wonder Valley bills worth 40 onto the marketplace (space 14) in the center of the playing area.

Space 7: The pig pit



If you shake 7 gnomes out of the cup, you have to **remove one of your own goods** from a building of your choice. For this, you get **no Wonder Valley bills**. If you don't have any goods at any building, you remove one good from your **supply** – if there are any left there. Put the removed good on an unoccupied storage space.

B. The crafts houses



Space 4: The pharmacy

Space 5: The pottery workshop

Space 6: The forge

Space 8: The tailor shop

Space 9: The jewelry shop

Space 11: The carpenter's workshop

Space 12: The bakery

Every time the quantity of gnomes you have shaken out corresponds to the space number of a crafts house, you have to carry out one of the following two gnome actions there:

- ◆ Place a good
- OR
- ◆ Sell goods

Only if you can neither place a good nor sell goods does your game turn end without an action.

Even if you run out of goods during the course of a game, you keep on performing the shakeup magic and on carrying out all possible gnome actions.

◆ Place a good

The gnomes produce for you! Place one of your own goods on the goods space with the lowest value. In doing so, you move every good that is already at this house to the next higher goods space.



Each goods space may hold no more than one good.

If you move a good beyond the highest goods space, you immediately put it on an unoccupied storage space. For this, you don't get any Wonder Valley bills.

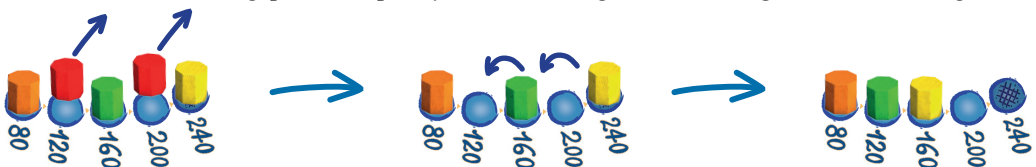


** Risky variant: If you play the four-player game without the crosshatched spaces, you remove goods that are moved beyond the fourth goods space.*

◆ Sell goods

You remove **one or more** of your goods and put them on an unoccupied storage space. For this, you receive money from the guild treasury for each sold good, i.e., you receive the value of the goods space on which this good just was.

If at any time during the game one of your actions causes **empty goods spaces**, be sure to move all goods with higher values down until all gaps are completely closed. In doing so, **never change the order** of the goods!



For the two goods he sold the red player gets 320 (120 + 200) Wonder Valley bills.

C. Lucky Gnome spaces



Space 2: The fortune teller's tent

If you shake 2 gnomes out of the cup, you place one of your own goods from your supply at any crafts house.

Note: Crafts houses are exclusively spaces with blue house numbers (4, 5, 6, 8, 9, 11, 12). Observe the rules for the placement of goods. You may not sell any good there.

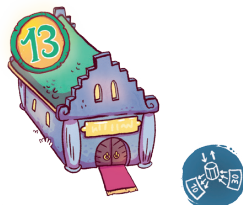


Space 10: The tavern

If your shakeup magic is 10, you place one good at the tavern.

- If your good is the 1st one there, each other player pays you a bill worth 10.
- If your good is the 2nd one there, each other player pays you a bill worth 20.
- If your good is the 3rd one there, each other player pays you a bill worth 30, and so on.

There may be any number of goods of any number of players at the tavern.



Space 13: The bank

If you shake 13 gnomes out of the cup, you place one good at the bank, provided you don't yet have a good there. For this, you have to pay a "10" Wonder Valley bill to each of the other players.

If you can't place a good any more, the other players don't get any Wonder Valley bills.

If you already have one of your goods at the bank, you remove it and put it on an unoccupied storage space. For this, you get Wonder Valley bills worth 30 from each of the other players.



Space 14: The marketplace

If your shakeup magic is 14, you take all the Wonder Valley bills lying on the marketplace. After that, you put Wonder Valley bills worth 40 from the guild treasury onto the marketplace.

No more money?

The guild treasury pays for any player who is out of money.

Ending and Winning the Game



The game ends...

- as soon as two players have no goods left **or**
- as soon as all storage spaces are occupied with goods.

If there are not enough storage spaces left for the goods sold you during the last game turn, you nonetheless receive the full money for them from the guild treasury.

The player who has the most value in Wonder Valley bills wins. Goods that are still on the gameboard (and also those in front of the players) are not paid out and thus are worthless.

Art.Nr.: 60 110 5103

Authors: Bernhard Lach, Uwe Rapp

Illustration: Johannes Lott

Layout: Stephanie Geßler

Translation: Sybille & Bruce Whitehill



© 2017 Zoch Verlag

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele



SCHÜTTTEL'S



*Qui récupérera la meilleure part du lutin ?
Pour 2 à 6 magiciens du gobelet à partir de 8 ans.
Un jeu de Bernhard Lach et Uwe Rapp.*

Les habitants de Thunes-Les-Pousses n'ont jamais été des foudres de travail. Le forgeron n'affiche pas vraiment une volonté de fer. Le menuisier évite de plancher. Et le boulanger, lui même, ne met jamais la main à la pâte. Les habitants du village n'en peuvent plus ! Il n'y a pas que le tailleur qui vise la part du lion. Un jour, des magiciens descendent des montagnes et se rendent au village. Grâce à leur gobelet et leurs pouvoirs magiques, ils réussissent à envoyer des lutins travailleurs dans tout Thunes-Les-Pousses. Dès lors, tout commence à tourner dans le village. Partout, les lutins accomplissent les tâches que personne ne veut effectuer. En récompense de leurs actes, les magiciens peuvent tirer profit de l'activité des lutins, en s'en remettant là encore au pouvoir de leur gobelet magique.

Contenu et mise en place

De l'argent :



15 lutins de 3 couleurs
Ces couleurs n'ont aucun effet sur le jeu ; elles facilitent juste le comptage des lutins.

1 gobelet magique



1 bac à lutins
Carré de feutrine avec pressions



60 marchandises de 6 couleurs

1 plateau de jeu réversible
Une face pour 2 ou 3 joueurs, l'autre pour 4 à 6 joueurs, reconnaissables à l'écriteau dans un coin du plateau.

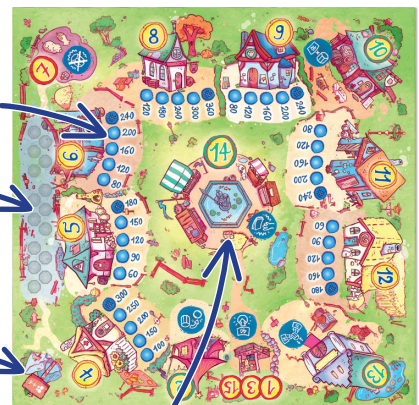


* Variante Goût du risque : Pour ceux qui souhaitent prendre plus de risques à 4 joueurs, jouer sans les cases Marchandises hachurées.



Cases Marchandises

Cases Entrepôt



Avant chaque partie ...

- Replier les bords du carré de feutrine avec les pressions pour former le bac à lutins ;
- Remplir le gobelet magique avec les 15 lutins et placer 40 thunes sur la place du marché (lieu 14).
- Chaque joueur reçoit les 10 marchandises d'une même couleur et 400 thunes.
- Trier tous les autres billets à côté du plateau de jeu. Ils constituent la caisse avec laquelle les joueurs peuvent faire la monnaie à tout moment du jeu.

Principe du jeu

Il s'agit de devenir le magicien le plus riche ! Pour cela, le joueur, à son tour, renverse le gobelet magique pour en faire tomber des lutins. Leur nombre déterminera **le lieu** où ceux-ci s'activeront.

Chez la **voyante**, à l'**auberge**, à la **banque** ou sur la **place du marché**, les lutins peuvent rapporter une belle somme d'argent. Les **ateliers** sont particulièrement intéressants : les lutins y fabriquent des marchandises qui prennent de plus en plus de valeur, tant que l'offre ne devient pas trop importante. Sinon, la marchandise la plus chère ne vaut soudain plus rien.

Si un joueur fait tomber exactement **1, 3 ou les 15 lutins**, malheur à lui !... Au pilori ! Se méfier également de la **fosse à cochons** ! Si le gobelet magique y envoie un joueur, ce dernier perd une marchandise. Celui qui possèdera le **plus de thunes** à la fin sera le magicien du gobelet le plus vénéré de Thunes-Les-Pousses.

Déroulement de la partie

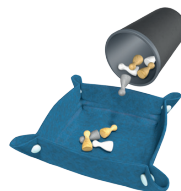
Le dernier à avoir tenu un gobelet en main commence. Le jeu se poursuit dans le sens horaire. Quand vient son tour, le joueur reçoit le **gobelet contenant les 15 lutins** et le **bac vide**. Il effectue ensuite les actions suivantes, dans l'ordre :

1. **Renverser le gobelet magique** : le joueur fait tomber des lutins du gobelet.
2. **Activer les lutins** : le joueur effectue l'action du lieu où le gobelet magique l'a envoyé.

1. Renverser le gobelet magique :

D'**un mouvement sec et continu**, le joueur renverse le gobelet pour faire tomber des lutins dans le bac. **Au minimum 1 lutin** doit sortir du gobelet.

Il est interdit de secouer le gobelet. Sinon, l'action n'est pas valable : le joueur paye immédiatement 40 thunes sur la place du marché (lieu 14) et son tour est terminé.



Le nombre de lutins tombés du gobelet détermine le **numéro du lieu** où le joueur pourra ensuite activer les lutins.

Même s'ils tombent à côté du bac, les lutins comptent quand même.

Exemple : Le joueur a fait sortir 8 lutins du gobelet. Il active donc les lutins sur le lieu n° 8.



2. Activer les lutins :

Le joueur effectue ensuite l'**action** du lieu correspondant au nombre de lutins tombés du gobelet. Puis son tour est terminé. Les lieux se répartissent ainsi :

- A. **Lieux défavorables** (lieux 1/3/15, 7)
- B. **Ateliers** (lieux 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12)
- C. **Lieux favorables** (lieux 2, 10, 13, 14)

A. Lieux défavorables



Lieu 1/3/15 : Le pilori

Le joueur qui a fait tomber **1, 3 ou les 15 lutins** du gobelet, **doit payer 40 thunes** sur la **place du marché** (lieu 14). Il place l'argent au centre du plateau.

Lieu 7 : La fosse à cochons

Le joueur qui a fait tomber **7 lutins** du gobelet **perd une marchandise** de l'atelier de son choix. Il ne gagne **pas de thunes**. S'il ne possède aucune marchandise devant un atelier, il en perd une de sa **réserve** (s'il lui en reste). Il place la marchandise sur une des cases libres de l'entrepôt.



B. Ateliers



Lieu 4 : La pharmacie

Lieu 5 : La poterie

Lieu 6 : La forge

Lieu 8 : Le tailleur

Lieu 9 : La bijouterie

Lieu 11 : La menuiserie

Lieu 12 : La boulangerie



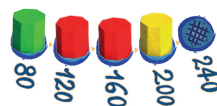
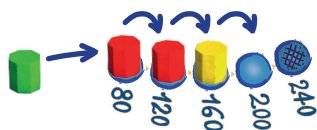
À chaque fois que le nombre de lutins tombés du gobelet correspond au **numéro d'un atelier**, le joueur est obligé d'y effectuer l'une des deux actions suivantes :

- ❖ Soit y déposer une marchandise ;
ou
- ❖ Soit y vendre des marchandises.

Le joueur n'est autorisé à passer son tour que s'il ne peut ni déposer, ni vendre de marchandises. Même si un joueur n'a plus de marchandises en cours de partie, il continue à renverser le gobelet et à effectuer les actions correspondantes possibles.

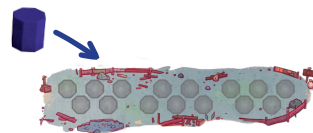
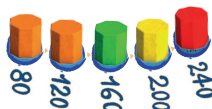
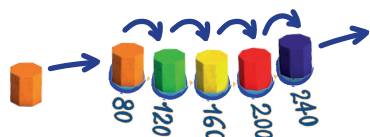
❖ Dépôt d'une marchandise

Les lutins produisent pour le joueur ! Celui-ci dépose une de ses marchandises sur la case indiquant la valeur la plus faible. Il décale ainsi toutes les marchandises qui se trouvaient éventuellement déjà devant cet atelier sur la case supérieure.



Il ne peut y avoir qu'une marchandise par case.

Si une marchandise est décalée au-delà de la case la plus élevée, elle est immédiatement renvoyée sur une case libre de l'entrepôt.

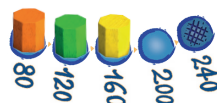
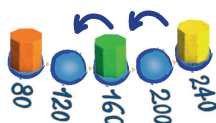


* Variante Goût du risque : Si vous jouez à 4 sans les cases hachurées, les marchandises sont envoyées à l'entrepôt après la 4e case.

❖ Vente de marchandises

Le joueur retire **une ou plusieurs** marchandises devant l'atelier et les place sur une case libre de l'entrepôt. Pour chaque marchandise vendue, le joueur reçoit de la caisse la **somme d'argent indiquée sur la case** qu'elle occupait.

Si, au cours de la partie, des **places libres** se libèrent, les marchandises de valeurs supérieures sont toujours décalées vers le bas pour combler les trous. Ne **jamais modifier l'ordre** des marchandises !



Pour les deux marchandises vendues, le joueur rouge gagne 320 thunes (120 + 200).

C. Lieux favorables



Lieu 2 : La tente de la voyante

Le joueur qui a fait tomber 2 lutins du gobelet place une de ses marchandises devant l'atelier de son choix.

Remarque : Les ateliers sont uniquement les lieux portant des numéros bleus (4, 5, 6, 8, 9, 11, 12). Appliquer les règles relatives au dépôt d'une marchandise. Il est interdit de vendre une marchandise.

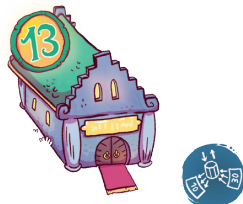


Lieu 10 : L'auberge

Si le joueur fait tomber 10 lutins du gobelet, il place une marchandise à l'auberge.

- Si sa marchandise est la 1^{re} sur ce lieu, il reçoit 10 thunes de chaque joueur ;
- Si sa marchandise est la 2^e sur ce lieu, il reçoit 20 thunes de chaque joueur ;
- Si sa marchandise est la 3^e sur ce lieu, il reçoit 30 thunes de chaque joueur. etc.

Le nombre de marchandises par joueur à l'auberge est illimité.



Lieu 13 : La banque

Si le joueur fait tomber 13 lutins du gobelet, il place une marchandise à la banque, à condition qu'il n'en ait pas déjà une. Il doit alors payer 10 thunes à chaque joueur.

Si un joueur ne peut plus placer de marchandise, il ne paye pas non plus ses adversaires.

Si le joueur possède déjà une marchandise à la banque, il enlève celle-ci et la renvoie sur une case libre de l'entrepôt. Il reçoit alors 30 thunes de chaque joueur.



Lieu 14 : La place du marché

Si le joueur fait tomber 14 lutins du gobelet, il gagne l'ensemble des billets qui se trouvent sur la place du marché. Il remet ensuite 40 thunes de la caisse sur la place du marché.

Plus d'argent ?

La caisse paye pour les joueurs qui n'ont plus de thunes.

Fin de la partie et vainqueur



La partie prend fin ...

- ... dès que 2 joueurs n'ont plus de marchandises ; **ou**
 - ... dès que toutes les cases de l'entrepôt sont occupées par des marchandises.
- S'il ne reste pas suffisamment de cases pour les marchandises vendues au dernier coup, elles sont tout de même toutes payées.*

Le joueur qui possède le plus de thunes remporte la partie. Les éventuelles marchandises restées sur le plateau (voire encore devant les joueurs) ne sont pas payées et ne rapportent rien.

Art.Nr.: 60 110 5103

Auteurs : Bernhard Lach, Uwe Rapp

Illustrations : Johannes Lott

Mise en page : Stephanie Geßler

Traduction : Eric Bouret



© 2017 Zoch Verlag

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele



SCHÜTTTEL'S



*Un allegro lancio di gnomi per
2-6 maghi a partire da 8 anni
di Bernhard Lach e Uwe Rapp*

Gli abitanti di Rappeltal non sono mai stati particolarmente laboriosi. Il fabbro, con ferrea risoluzione, evitava ogni tipo di metallo. Del panettiere non si può certo dire che lavorasse giorno e notte per guadagnarsi la pagnotta. E il falegname, senza dubbio, non si caricava di legna verde. Questo non piaceva per nulla agli abitanti di Rappeltal, che non avrebbero certo rifiutato qualche tallero in più.

Ma dalle montagne un giorno scesero dei maghi che si fermarono nel villaggio. Con i loro bussolotti, e grazie ai loro poteri magici, riuscirono a sparpagliare gnomi in tutto il paese. Da quel giorno a Rappeltal cominciarono a girare gli ingranaggi. Gli gnomi erano ovunque e facevano il lavoro che nessun altro voleva fare. Da allora i maghi furono ricompensati per il loro aiuto e invitati ad attingere, con i loro poteri magici, ai frutti dell'operosità degli gnomi.

Materiale e preparazione

Soldi da gioco:



18 x 10 talleri di Rappeltal



18 x 20 talleri di Rappeltal



14 x 40 talleri di Rappeltal



12 x 50 talleri di Rappeltal



14 x 100 talleri di Rappeltal



8 x 200 talleri di Rappeltal

15 gnomi di 3 colori diversi

*I colori non hanno nessun
significato per il gioco. Sono
unicamente di aiuto quando
bisogna contare gli gnomi.*

1 bussolotto



I acchiappa-gnomi

Taglio in feltro con bottoni a pressione



60 merci di 6 colori diversi



1 tavoliere con 2 lati

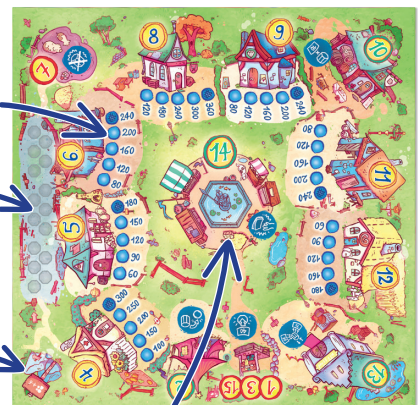
*Un lato è per giocare in due o in tre, l'altro è per 4-6
giocatori. I due lati sono riconoscibili dal cartello nell'angolo
del tavoliere.*



** Variante rischio: se, in quattro
giocatori, volete giocare una
versione più ricca di rischi,
potete giocare senza i campi-
merce tratteggiati.*

campo-merce

campo-scorta



Prima di ogni partita bisogna ...

- preparare l'acchiappa-gnomi, formando così un contenitore.
- riempire il bussolotto magico con tutti i 15 gli gnomi e disporre 40 talleri di Rappeltal nella piazza del mercato (campo 14).
- distribuire ad ogni giocatore le 10 merci di un determinato colore e 400 talleri di Rappeltal.
- ordinare i restanti talleri di Rappeltal di fianco al tavoliere. Questi formano la "Cassa della corporazione", con la quale potrete cambiare soldi in qualsiasi momento durante il gioco.

Il gioco

Diventa il mago più ricco di tutti! Il tuo incantesimo farà cadere degli gnomi dal tuo bussolotto, e grazie ai tuoi poteri magici potrai decidere dove dovranno mettersi al lavoro. Dalla **veggente**, nella **taverna**, in **banca** o sulla **piazza del mercato**: i tuoi gnomi ti procureranno un sacco di talleri di Rappeltal.

Ma i più grandi affari si fanno nelle **botteghe degli artigiani**. Qui gli gnomi producono merce, il cui valore aumenta sempre più, finché la merce diventa troppa. A questo punto, pure l'oggetto più pregevole perde completamente il suo valore. Se scuotendo il bussolotto, ti escono esattamente **uno, tre o tutti e 15 gli gnomi**, finirai alla **gogna** e ti costerà caro. Stai attento al **recinto dei maiali**! Se il tuo incantesimo finisce proprio lì, una delle tue merci si guasterà. Se alla fine del gioco sarai riuscito a procurarti il **maggior numero di talleri di Rappeltal**, diventerai il più venerato mago del villaggio.

Svolgimento

Comincia chi per ultimo ha tenuto in mano un bicchiere. Si continua in cerchio facendo a turni.

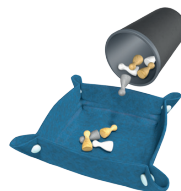
Quando arriva il tuo turno, ricevi il **bussolotto pieno di tutti e 15 gli gnomi** e l'**acchiappa gnomi** vuoto. Poi, una dopo l'altra, esegui le seguenti azioni:

1. **L'incantesimo**: questo farà cadere degli gnomi dal tuo bussolotto.
2. **L'azione-gnomo**: esegui un'azione nel luogo in cui sei capitato, quando il tuo mago ti ha fatto cadere dal bussolotto.

1. L'incantesimo:

Con **un unico movimento** e con slancio, devi far cadere degli gnomi dal **bussolotto** all'interno dell'**acchiappa gnomi**. Dovrà uscire **almeno uno gnomo** dal bussolotto.

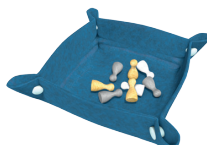
Non puoi fare interruzioni mentre scuoti il bussolotto. Se ne facessi, la tua azione non sarebbe valida. Dovresti subito pagare 40 talleri nella piazza del mercato (campo 14) dopodiché il tuo turno finirebbe.



La quantità di gnomi che cadono dal bussolotto ti indica il numero del campo da gioco sul quale in seguito dovrai eseguire la tua azione-gnomo.

Vanno contati anche gli gnomi che finiscono fuori dall'acchiappa-gnomo.

Esempio: Il tuo incantesimo ha fatto cadere 8 gnomi dal bussolotto. Di conseguenza dovrai eseguire la tua azione sul campo n. 8.



2. L'azione-gnomo:

A questo punto devi eseguire un'azione sul campo corrispondente al numero di gnomi caduti dal bussolotto. In seguito il tuo turno finisce. Ci sono i seguenti campi:

- A. **Campi per gnomi sfortunati** (campi 1/3/15, 7)
- B. **Botteghe degli artigiani** (campi 4, 5, 6, 8, 9, 11, 12)
- C. **Campi per gnomi fortunati** (campi 2, 10, 13, 14)

A. Campi per gnomi sfortunati



Campi 1/3/15: La gogna

Se il tuo incantesimo ha fatto cadere **1, 3 o 15 gnomi** dal bussolotto, **devi pagare 40 talleri** nella piazza del mercato (campo 14). Lascia i soldi al centro del tavoliere.



Campo 7: Il recinto dei maiali

Se il tuo incantesimo ha fatto cadere **7 gnomi** dal bussolotto, **devi eliminare una delle tue merci** da un edificio a tua scelta. Per questo non ricevi nessun tallero. Se non ci sono merci tue negli edifici, devi eliminare una merce dalle tue scorte, se te ne rimangono. Posala su un campo-scorta libero.

B. Le botteghe degli artigiani



Campo 4: la farmacia

Campo 5: la bottega di ceramiche

Campo 6: la bottega del fabbro

Campo 8: la sartoria

Campo 9: il gioielliere

Campo 11: la falegnameria

Campo 12: la panetteria



Quando la quantità di gnomi caduti dal bussolotto corrisponde al numero di un campo di botteghe di artigiani, devi eseguire nella bottega in questione una di queste due azioni-gnomo:

- ◆ Impiegare una merce oppure
- ◆ Vendere merci

*Il tuo turno finisce senza azione solo se non riesci a impiegare o vendere nulla.
Anche se ti finiscono le merci durante il gioco, puoi continuare a fare incantesimi e ad eseguire azioni.*

◆ Impiegare una merce

Gli gnomi producono per te! Posa una tua merce sul campo-merce dal valore più basso. In questo modo dovrai spostare ogni merce che già si trova in questa bottega sul prossimo campo-merce di valore più alto.



Su un campo-merce può essere posata una sola merce.

Se una merce è spinta oltre il campo-merce più alto, devi subito metterla in un campo-scorta libero. Per questo non si ricevono talleri.

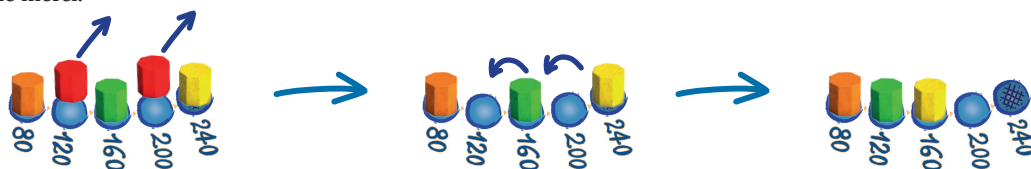


* Variante rischio: se giocate in quattro senza i campi tratteggiati, dovrete eliminare della merce quando è spinta oltre il quarto campo-merce.

◆ Vendere merci

Devi eliminare una o più merci tue e posarle su un campo-scorta libero. In compenso, per ogni merce venduta, la cassa della corporazione ti pagherà il valore del campo-merce su cui essa si trovava per ultima.

Se durante lo svolgimento del gioco si creano campi-merce liberi, dovrai sempre spostare le merci più care "verso il basso", finché i buchi che si sono creati sono di nuovo completamente chiusi. Non invertire mai l'ordine delle merci.



Per le due merci vendute, il giocatore rosso riceve 320 (120 + 200) talleri.

C. Campi per gnomi fortunati



Campo 2: La tenda della veggente

Se sono caduti 2 gnomi dal bussolotto, puoi scegliere una merce nelle tue scorte e spostarla in una bottega di artigiano a tua scelta.

Attenzione: Le botteghe degli artigiani sono unicamente campi con numeri civici blu (4, 5, 6, 8, 9, 11, 12). Dovrai seguire le regole per impiegare una merce. Non puoi vendere merci.

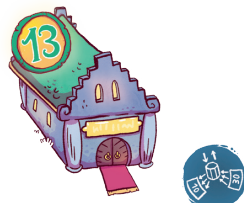


Campo 10: La taverna

Se il tuo incantesimo è di 10, devi mettere una merce nella taverna.

- Se la tua merce vi arriva per **prima**, ogni compagno deve pagarti 10 talleri.
- Se la tua merce vi arriva per **seconda**, ogni compagno deve pagarti 20 talleri.
- Se la tua merce vi arriva per **terza**, ogni compagno deve pagarti 30 talleri, ecc.

Nella taverna possono trovarsi una quantità illimitata di merci appartenente una quantità illimitata di giocatori.



Campo 13: La banca

Se sono caduti 13 gnomi dal bussolotto, devi mettere una merce in banca, ma solo se in banca non si trova ancora merce tua. Inoltre devi dare a ogni tuo compagno 10 talleri.

Se non puoi più posarvi della merce, i tuoi compagni non ricevono nulla.

Se nella banca si trova già una delle tue merci, la devi togliere e mettere su un campo-scorta. In compenso ricevi 30 talleri da ogni compagno di gioco.



Campo 14: La piazza del mercato

Se con il tuo incantesimo ottieni 14, puoi prendere tutti i talleri che si trovano sulla piazza del mercato. In seguito devi prendere 40 talleri dalla cassa della corporazione e rimmetterli sulla piazza del mercato.

Mancano soldi?

La cassa della corporazione paga per i giocatori che hanno finito i loro talleri.

Fine del gioco e vincitore

Il gioco si conclude,

- non appena due giocatori non possiedono più merci **oppure**
- non appena tutti i campi-scorta sono occupati da merci.

Se durante l'ultimo turno non ci sono abbastanza campi-scorta per le merci vendute, queste saranno pagate tutte comunque.

Vince il giocatore con il maggior numero di talleri di **Rappetal**. Le merci che restano sul tavoliere (e davanti ai giocatori) non saranno pagate. Esse restano senza valore.

Art.Nr.: 60 110 5103

Autori: Bernhard Lach, Uwe Rapp

Illustrazioni: Johannes Lott

Layout: Stephanie Geßler

Traduzione italiana: Sara Pirovino



© 2017 Zoch Verlag

Werkstraße 1

D-90765 Fürth

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

