

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



SCHABERNACK!

Spielidee

Auf ihrem Heimweg entdecken die Kobolde, Goldstücke auf dem Pfad, und schnell beginnen sie das Gold einzusammeln. Sie stellen jedoch bald fest, daß das Gold verzaubert ist. Wenn nämlich einer mehr als 10 Goldstücke in der Tasche hat, ist plötzlich das Meiste verschwunden. Da erhält dann auch einmal ein anderer ein paar Goldstücke zugesteckt, damit es so aussieht, als wäre er zu gierig. Am Schluß will aber jeder das meiste Gold haben.

Spielmaterial








1 Spielplan, 29 Spielsteine, 1 Sonderwürfel, 1 Spielregel

Spielziel

Bei diesem Spiel dürfen auch die Figuren anderer Spieler gezogen werden, Sieger ist, wer bei Spielende das meiste Gold hat.

Der Spielplan

Der Spielplan zeigt eine Zählleiste mit Feldern von 0-10 für das eingesammelte Gold. Um die Zählleiste führt die Laufstrecke mit Start- und Zielfeld. Die dazwischenliegenden Felder sind Anweisungsfelder. Die Felder bedeuten im Einzelnen:

-  Felder mit einem Pluszeichen und einer gelben Zahl:
Der Spieler erhält die entsprechende Anzahl Goldstücke hinzu.
-  Felder mit einem Minuszeichen und einer roten Zahl:
Der Spieler erhält die entsprechende Anzahl Goldstücke abgezogen.
-  1. Sonderfeld: Ein Spieler erhält 2 Goldstücke dazu und ein anderer 2 Goldstücke abgezogen.
-  2. Sonderfeld: Zwei Spielsteine tauschen die Plätze. Spielsteine im Ziel sind von dieser Aktion ausgeschlossen. Der Spieler, der den Tausch ausführt, bestimmt in welcher Reihenfolge die Anweisungen auf den beiden Feldern ausgeführt werden.
-  3. Sonderfeld: Ein Spieler gibt 4 Goldstücke ab.
-  4. Sonderfeld: Versetze eine Figur auf ein beliebiges gelbes oder rotes Feld und führe die Anweisung aus. Spielsteine im Ziel sind von dieser Aktion ausgeschlossen.
-  5. Sonderfeld: Ein Spieler erhält 5 Goldstücke dazu.

Spielvorbereitung

Für 2-5 Spieler:

- Jeder Spieler erhält 4 Steine einer Farbe. Es stehen die Farben rot, gelb, grün, hellblau und schwarz zur Verfügung. Jeder Spieler stellt einen Stein vor sich auf, damit auch während des Spiels alle erkennen können, welche Farbe er spielt.
- Einen Spielstein stellt jeder Spieler auf das farbig markierte Feld 4 der Zählleiste.
- Die beiden übrigen Steine stellt jeder Spieler auf das Startfeld der Laufstrecke.

Für 6-8 Spieler:

- Jeder Spieler erhält 3 Steine einer Farbe. Es stehen alle Farben zur Verfügung.
- Jeder Spieler stellt einen Stein vor sich auf, damit auch während des Spiels alle erkennen können, welche Farbe er spielt.
- Einen Spielstein stellt jeder Spieler auf das farbig markierte Feld 4 der Zählleiste.
- Den übrigen letzten Stein stellt jeder Spieler auf das Startfeld der Laufstrecke.

Spielverlauf

Ziehen

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, würfelt er. Der Spieler darf eine beliebige Spielfigur die entsprechende Anzahl Felder ziehen, auch die Figur eines anderen Spielers. Während seines ganzen Zuges, darf der Spieler jede Spielfigur nur einmal ziehen. Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen.

Besetzte Felder werden beim Ziehen nicht mitgezählt.

Die Anweisung des Feldes, auf dem die Bewegung endet wird ausgeführt.

Anweisungen ausführen

Die Anweisung auf einem Feld führt immer der Spieler aus, dessen Spielstein gezogen wurde, daß muß nicht der Spieler sein, der am Zug ist.

Auf den Sonderfeldern kann er jeden beliebigen Spieler als Ziel der Aktion wählen, auch sich selbst.

Erhält ein Spieler so viele Goldstücke, daß er auf der Zählleiste über das Feld 10 hinaus müßte, wird er auf Feld 4 gestellt und verliert das übrige Gold.

Ende des Zuges

Der Zug eines Spielers endet, wenn alle von diesem Zug betroffenen Spieler die Anweisungen auf ihren Feldern ausgeführt haben. Der Spieler gibt den Würfel an seinen linken Nachbar weiter und dieser ist jetzt am Zug.

Steine im Ziel

Ein Spielstein ist im Ziel, wenn er das Zielfeld genau erreicht oder darüber hinaus gezogen wird.

Spielsteine im Ziel dürfen bis zum Spielende nicht mehr bewegt werden. Sie werden in der Reihenfolge ihres Zieleinlaufs übereinander gesetzt.

Stehen alle Steine eines Spielers im Ziel, spielt er immer noch mit, denn er kann ja die Steine anderer Spieler ziehen.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn alle Steine im Ziel sind. Es gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold. Haben zwei Spieler gleich viel Gold, gewinnt der Spieler, dessen letzte Figur eher ins Ziel kam.

© 1998 Simba Toys Werkstr. 1 D-90765 Fürth

L'idée

Les lutins rentrent à la maison. Sur un sentier ils découvrent des pièces d'or qu'ils commencent vite à ramasser. Mais peu après ils se rendent compte que ces pièces d'or sont magiques, car si quelqu'un a plus de 10 pièces dans sa poche, tout d'un coup la plus grande partie en a disparu. C'est pour cela qu'ils font de temps en temps glisser dans la poche d'un autre des pièces pour faire semblant que l'autre est trop avide. A la fin, pourtant, tous veulent avoir la plupart de ces pièces d'or dans leur poche.

Matériel








1 plan de jeu, 29 pions, 1 dé spécial, 1 règle de jeu

Le but du jeu

Lors de ce jeu on a le droit d'avancer aussi les pions des autres. Celui qui a le plus grand nombre de pièces d'or dans sa poche, gagne.

Le plan de jeu

Le plan montre au milieu une échelle avec des chiffres de 1 à 10 pour les pièces d'or ramassées. Autour de cette échelle il y a le circuit avec les cases „START“ et „ZIEL“ (but). Les autres cases sont des cases avec des indications suivantes:

-  Des cases avec un + et un chiffre jaune:
Le joueur reçoit le nombre de pièces d'or correspondant.
-  Des cases avec un - et un chiffre rouge:
Le joueur doit rendre le nombre de pièces d'or correspondant.
-  1ère case spéciale: Un joueur reçoit 2 pièces d'or et un autre doit en rendre 2.
-  2ème case spéciale: Deux joueurs changent de place. Des pions sur la case „ZIEL“ en sont exclus. Le joueur qui échange les pions peut choisir l'ordre dans lequel sont suivies les indications figurant sur les cases.
-  3ème case spéciale: Un joueur rend 4 pièces d'or.
-  4ème case spéciale: Le joueur peut placer un pion sur une case rouge ou jaune qu'il choisit soi-même et doit suivre les indications. Des pions dans la case „ZIEL“ en sont exclus.
-  5ème case spéciale: Un joueur reçoit 5 pièces d'or.

Préparation du jeu

Pour 2-5 joueurs:

- Chaque joueur reçoit 4 pions de la même couleur. Il peut choisir entre les couleurs rouge, jaune, vert, bleu clair et noir. Chaque joueur pose un pion devant lui-même, pour que les autres joueurs puissent reconnaître pendant tout le jeu, quelle couleur va avec quel joueur.

- Chaque joueur pose un pion sur la case colorée avec le chiffre 4 de l'échelle.
- Les deux pions qui restent, sont posés sur la case „START“ du circuit.

Pour 6-8 joueurs:

- Chaque joueur reçoit 3 pions de la même couleur. Il a le choix entre toutes les couleurs. Chaque joueur pose un pion devant lui-même, pour que les autres joueurs puissent reconnaître pendant tout le jeu, quelle couleur va avec quel joueur.
- Chaque joueur pose un pion sur la case colorée avec le chiffre 4 de l'échelle.
- Le pion qui reste est posé sur la case „START“ du circuit.

Déroulement du jeu

Avancer

Le joueur dont c'est le tour jette le dé. Il peut avancer un pion de son choix, aussi le pion d'un autre joueur, du nombre de cases correspondant. Quand c'est le tour d'un joueur il n'a pas le droit d'avancer un pion plusieurs fois.

Sur une case ne peut être placé qu'un seul pion. Des cases occupées ne comptent pas. Il faut suivre l'indication de la case sur laquelle le pion arrive.

Suivre les indications

Les indications doivent être suivies par celui dont le pion a été avancé. Cela n'est pas forcément le joueur dont c'est le tour.

Sur les cases spéciales il peut choisir un joueur, lui-même aussi, pour suivre les indications.

Si un joueur reçoit tant de pièces d'or de sorte qu'il avancerait encore plus loin que la case 10 de l'échelle, il est replacé sur la case 4 et ne garde plus que 4 pièces d'or.

La fin d'un coup

Le tour change quand tous les joueurs concernés par ce coup ont suivi les indications sur les cases de leurs pions. Puis le joueur donne le dé à son voisin de gauche qui doit faire le prochain coup.

Les pions dans la case „ZIEL“

Un pion est dans la case „ZIEL“, s'il y est arrivé directement ou s'il avancerait plus loin. Les pions dans cette dernière case ne peuvent plus être avancés jusqu'à la fin du jeu. Ils sont posés l'un sur l'autre dans l'ordre de leur arrivée.

Quand tous les pions d'un joueur sont arrivés dans la case „ZIEL“ il peut continuer quand même de jouer, car - comme nous l'avons déjà expliqué - il peut avancer aussi les pions des autres joueurs.

La fin du jeu et l'évaluation

Le jeu est fini quand tous les pions sont arrivés dans la case „ZIEL“. Le joueur avec le plus grand nombre de pièces d'or gagne. Si deux joueurs ont la même quantité de pièces d'or, c'est le joueur dont le dernier pion est arrivé le premier, qui gagne.

Spel-idee

Op weg naar huis ontdekken de kabouters goudstukken op hun weg en snel beginnen ze het goud te verzamelen. Maar ze merken al gauw dat het goud betoverd is. Want zo gauw iemand meer dan 10 goudstukken in zijn tas heeft, blijken de meeste spoorloos verdwenen te zijn. Soms geeft iemand een paar stukken aan een ander om niet te gierig te lijken. Maar aan het eind wil toch iedereen het meeste goud hebben.

Spelmateriaal: 1 speelbord, 29 pionnen, 1 dobbelsteen, 1 handleiding

Het speelbord

Het speelbord toont een tellijst met velden van 0-10 voor het ingezamelde goud. Om de tellijst heen loopt de speelroute met begin- en eindpunt. De daartussen liggende velden zijn aanwijzingsvelden. De velden hebben de volgende betekenis:

- Velden met een plusteken en een geel getal
De speler ontvangt het overeenkomstige aantal goudstukken.
- Velden met een minteken en een rood getal
De speler moet het overeenkomstige aantal goudstukken inleveren
- 1, speciale veld: een speler ontvangt 2 goudstukken en een ander moet 2 goudstukken inleveren.
- 2 speciale veld: 2 pionnen wisselen van plaats. Pionnen die al binnen zijn, zijn hiervan uitgesloten. De speler die de ruil uitvoert, bepaalt in welke volgorde de aanwijzingen op de beide velden uitgevoerd worden.
- 3, speciale veld: een speler levert 4 goudstukken in.
- 4, speciale veld: verplaatst een pion naar een willekeurig rood of geel veld en voer de aanwijzing uit. Pionnen die al binnen zijn, zijn hiervan uitgesloten.
- 5, speciale veld: een speler ontvangt 5 extra goudstukken.

Voordat ke begint te spelen

Voer 2- 5 spelers:

- Iedere speler krijgt 4 pionnen van dezelfde kleur. De kleuren zijn rood, geel, groen, blauw en zwart. Iedere speler zet 1 pion voor zich neer, zodat iedereen tijdens het spel kan zien wie met welke kleur speelt. • Iedere speler plaatst 1 pion op het gekleurde veld 4 met de

tellijst. • De beide overige pionnen plaatst iedere speler op het startveld van de speelroute.

Voer 6 - 8 spelers

- Iedere speler krijgt 3 pionnen van dezelfde kleur. Alle kleuren doen mee. • Iedere speler zet 1 pion voor zich neer zodat iedereen tijdens het spel kan zien wie met welke kleur speelt.
- Iedere speler plaatst 1 pion op het gekleurde veld 4 met de tellijst.
- De overgebleven pion plaatst iedere speler op het startveld van de speelroute.

Speelverloop

Verplaatsen van de pionnen Als een speler aan de beurt is, gooit hij met de dobbelsteen. De speler mag iedere willekeurige pion met het aantal gegooide ogen verplaatsen, ook de pionnen van de andere spelers. Tijdens zijn beurt mag een speler een pion maar 1 x uitkiezen. Op ieder veld mag maar 1 pion staan. Door pionnen bezette velden worden tijdens het vooruit niet meegeteld. De aanwijzing op het veld waarop de pion eindigt, wordt opgevolgd.

Opvolgen van de aanwijzingen De aanwijzing die op het veld staat wordt altijd uitgevoerd door de speler wiens pion gespeeld is, dus niet door de speler die gegooid heeft. Op de speciale velden kan de speler van wie de pion is, kiezen welke speler de actie uit moet voeren: hij mag ook zichzelf kiezen, als een speler zoveel goudstukken heeft dat hij boven de 10 uitkomt, wordt hij op veld 4 geplaatst en moet hij al zijn goudstukken inleveren.

Eind van de beurt De beurt van een speler eindigt; als alle betreffende spelers de aanwijzingen opgevolgd hebben, De speler geeft de dobbelsteen aan zijn linkerbuurman die daarmee aan de beurt is.

Pionnen die binnen zijn Een pion is binnen, als hij precies op het eindveld uitkomt of er verheen gaat. Pionnen die binnen zijn, mogen tijdens het spel niet meer verplaatst worden. Zij worden op volgorde van binnenkomst op elkaar geplaatst. Als een speler al zijn pionnen binnen heeft, doet hij nog steeds mee: hij kan immers ook de pionnen van de tegenspelers kiezen.

Eind van het spel en winnaar

Het spel eindigt, als alle pionnen binnen zijn. De speler met de meeste goudstukken is de winnaar. Als 2 of meer spelers evenveel goudstukken hebben, wint degene wiens laatste pion als eerste binnen kwam.

Idea del gioco

Sulla strade di casa il nano scopre monete d'oro sul sentiero e subito inizia a raccogliere il denaro. Capisce subito che il denaro è incantato. Quando cioè uno ha più di dieci monete d'oro, improvvisamente quasi tutte le monete sono scomparse. Alla fine però ognuno vuole avere la maggior parte del denaro. E' per questo che devi dare di nascosto le monete in più ai tuoi avversari, per farli sembrare avidi.

Materiale di gioco: 1 tavoliere, 29 pedine, 1 dado speciale, regole di gioco.

Scopo del gioco

In questo gioco si possono muovere anche le figure di altri giocatori. Vince chi alla fine ha ottenuto più monete d'oro.

Piano di gioco

Il piano di gioco mostra una tabella con caselle da 0 a 10 per la raccolta delle monete d'oro. Attorno alla griglia si trova il sentiero con la partenza e l'arrivo.

Le caselle del sentiero sono le caselle di istruzione:

- Casella con un segno positivo e un numero giallo: il giocatore riceve la quantità di denaro corrispondente al numero impresso sulla casella.
- Casella con un segno negativo e un numero rosso: al giocatore viene tolta la quantità di denaro corrispondente al numero impresso sulla casella.
- Prima casella speciale: il giocatore riceve due monete d'oro e vengono tolte ad un altro giocatore.
- Seconda casella speciale: due pedine si scambiano il posto. Le pedine al traguardo sono escluse da questa azione. Il giocatore che ha realizzato lo scambio decide in quale ordine devono essere eseguite le istruzioni.
- Terza casella speciale: il giocatore riceve quattro monete d'oro.
- Quarta casella speciale: trasferire la figura su una qualsiasi casella gialla o rossa ed eseguire le istruzioni. Le pedine al traguardo sono escluse da questa azione.
- Quinta casella speciale: il giocatore riceve cinque monete d'oro.

Preparazione del gioco:

Per 2-5 giocatori:

- Ogni giocatore riceve 4 pedine di un colore. Sono a disposizione i seguenti colori: rosso, giallo, verde, azzurro e nero. Ogni giocatore posiziona una pedina davanti a sé cosicché durante

Playing material

1 board, 29 playing pieces, 1 special dice and rules.

Aim of the game In this game the players may move their own pieces as well as those of the other players. The winner will be the one to have most gold coins at the end of the game.

The board The board pictures a counting strip with squares from 0 to 10 for the gold coins collected. A running course with starting and finishing line surrounds the counting strip.

The squares have the following meaning:

- Squares with a plus sign and a yellow number:
The player receives the corresponding number of gold coins.
- Squares depicting a minus sign and a red number:
The corresponding number of gold coins is deducted from the player's amount of gold.
- 1st special square: One player receives 2 gold coins and 2 coins are deducted from another player.
- 2nd special square: Two playing pieces swap places. Playing pieces behind the finishing line are excluded from this activity. The player carrying out the exchange decides which of the instructions on both of the squares should be followed first.
- 3rd special square: One player loses 4 gold coins.
- 4th special square: One playing piece is shifted to any yellow or red square and the instructions are followed. Playing pieces behind the finishing line are excluded from this activity.
- 5th special square: One player receives 5 gold coins.

Starting to play

With 2-5 players: • The players receive 4 pieces of one colour. The colours which can be used are red, yellow, green, light blue and black. All the players put one piece in front of themselves, so that during the game the others can see with which colour the player is playing. • All the players put one playing piece on the coloured square 4 on the counting strip. • The other two pieces are put on the starting line of the running course.

With 6-8 players: • The players receive 3 pieces of one colour. Any colour can be used. All the

il gioco tutti possono riconoscere il colore dei loro avversari.

- Ogni giocatore posiziona una pedina sulla casella colorata numero 4.
- Le due pietre rimaste vengono invece posizionate all'inizio del sentiero.

Per 6-8 giocatori

• Ogni giocatore riceve 3 pedine di un colore. Sono a disposizione tutti i colori. Ogni giocatore posiziona una pietra davanti a sé cosicché durante il gioco tutti i possano riconoscere il colore dei loro avversari. • Ogni giocatore posiziona poi una pedina sulla casella colorata numero 4. • L'ultima pietra rimasta viene posiziona all'inizio del sentiero.

Svolgimento del gioco

Quando arriva il suo turno, il giocatore può tirare il dado. Egli può muovere una qualsiasi delle figure (anche quella di un altro giocatore) di tante caselle quanti sono i punti corrispondenti sul dado. Durante tutti i suoi tiri, il giocatore può tirare ogni figura una sola volta. Anche in ogni casella può esserci una sola figura. Le caselle occupate non saranno calcolate nel tiro. Il giocatore eseguirà le istruzioni della casella sulla quale si è spostato.

Esecuzione delle istruzioni Le istruzioni di una casella sono sempre eseguite dal giocatore a cui appartiene la pedina interessata, che non sempre corrisponde al giocatore di turno. Se il giocatore riceve tante monete d'oro da uscire dalla griglia, dovrà nuovamente posizionare la sua pedina sulla casella numero 4 e perderà tutte le monete rimaste.

Fine dei lanci Il turno di un giocatore finisce quando tutti i giocatori hanno eseguito le istruzioni. Il giocatore dà il dado al suo vicino sinistro al quale tocca ora tirare.

Pietre al traguardo Una pedina è al traguardo quando essa raggiunge esattamente la casella del traguardo oppure viene tirata al di fuori di esso. Le pedine al traguardo non possono più essere mosse fino alla fine del gioco. Esse saranno posizionate una sopra all'altra secondo il loro ordine di arrivo. Se tutte le pietre di un giocatore si trovano sul traguardo, egli è ancora in gara ma può tirare solo le pedine degli altri giocatori.

Fine e punteggio

Il gioco finisce quando tutte le pedine sono sul traguardo. Vince il giocatore con più monete. Se ci sono due giocatori con lo stesso numero di monete d'oro, vince il giocatore che ha portato la sua ultima pedina per primo al traguardo.

players put one piece in front of themselves, so that during the game the others can see with which colour the player is playing. • All the players put one playing piece on the coloured square 4 on the counting strip. • The other piece is put on the starting line of the running course.

Course of the game

Moving When it is the turn of a player, he or she throws the dice. The player can move any playing piece by the corresponding number of squares, even the piece of an opposing player. Each piece may only be moved once during each turn. Only one playing piece can occupy one square. Occupied squares are not counted when moving. The instructions of the square on which the move ends are followed.

Following instructions The instruction of a square is always followed by the player whose piece has been moved; this need not be the player whose turn it is. On the special squares, the player may choose any player he or she likes to do the activity, including himself or herself. When a player receives an amount of gold coins which moves the piece on the counting strip beyond 10, it is put back on 4 and the coins are lost.

The end of the turn The turn of a player ends when all of the players concerned by this turn have followed their instructions. The player passes the dice on to his left neighbour, whose turn it then is.

Pieces behind the finishing line A playing piece is behind the finishing line, when the move ends exactly at or behind the finishing square. Playing pieces behind the finishing line may not be moved until the end of the game. They are put on top of each other in the order of their passing the finishing line. When all the playing pieces of a player are behind the finishing line, he or she keeps on playing, as the turn might involve the playing pieces of other players.

End of the game and scoring

The game is over, when all the pieces are behind the finishing line. The player who has most gold coins will be the winner. If two players have the same amount of gold coins, the winner will be the player whose last piece passed the finishing line first.