

TANTE TRUDELS TRÖDEL



Ein lebhafter Einkaufsbummel
für 2 bis 4 Trödelfreunde ab 7 Jahren
von Steffen Bogen

Willkommen bei Tante Trudel! Vom Spielzeugauto bis zum Tannenbaum – hier findet jeder, was er irgendwann mal gut gebrauchen kann. Und es macht riesigen Spaß, durch die Auslagen zu schlendern, um sich alles ganz genau anzusehen. Heute hat sich Tante Trudel etwas ganz besonderes ausgedacht: EINER von euch bezahlt nichts! Ob du dieser Glückspilz bist, entscheidet die Waage an der Kasse. Denn dort darf der Trödel in deinem Einkaufskorb nicht zu viel, aber auch nicht zu wenig wiegen ...

Spielidee und Spielziel

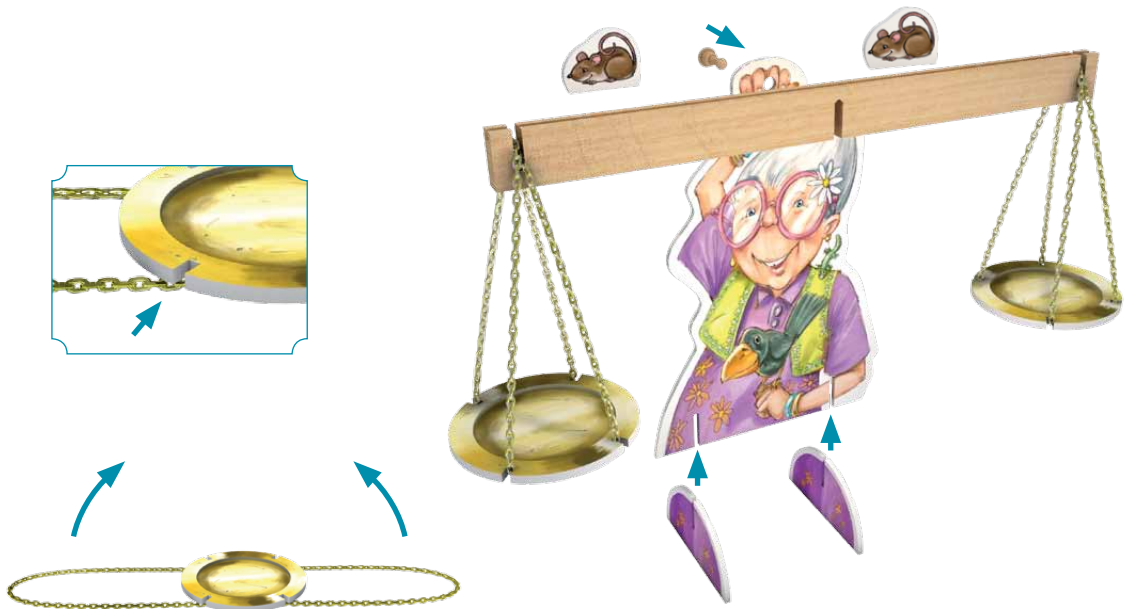
Ihr zieht euren Einkaufskorb an den Regalen entlang und befüllt ihn mit Trödel. Danach vergleicht ihr an der großen Waage das Gewicht eurer Einkäufe.

Um zu gewinnen, muss der Trödel im eigenen Einkaufskorb **weniger** wiegen als der (zuvor zusammen gestellte) „Trödel des Tages“. Gelingt dies mehreren Spielern, gewinnt von ihnen der Spieler mit dem **schwersten** Korbinhalt.

Spielmaterial und Vorbereitung

Zuerst steckt ihr **Tante Trudel** zusammen und hängt die beiden **Waagschalen** mit den **Ketten** an den **Waagebalken**. Dann legt ihr die gesamte **Balkenwaage** auf den **Holzstift**, den ihr durch das Loch an Tante Trudels Hand gesteckt habt. Schon ist die Waage fertig!

Falls sich die Waage nicht im Gleichgewicht befindet, könnt ihr die kleinen Mäuse oben im Balken einstecken (und verschieben) bis ihr die Waage so (m)austariert habt, dass sich beide Waagschalen auf gleicher Höhe befinden.



Auf dem Spielplan befüllt ihr alle 25 Regalfächer mit **Trödel**. Jeder entscheidet sich für einen **Einkaufskorb** und stellt ihn an der Spielplanecke neben der Eingangstüre ab. Den **Würfel** legt ihr griffbereit daneben.

„Trödel des Tages“ zusammenstellen und Einkaufsgutscheine auslegen

Bevor das Spiel beginnt, sammelt einer von euch den „Trödel des Tages“ ein: Er würfelt und zieht seinen Korb im Uhrzeigersinn, beginnend bei der Eingangstüre, um die entsprechende Anzahl an Regalreihen weiter. Aus der Regalreihe, die er erreicht, legt er das äußerste (gleich neben seinem Korb liegende) Trödelteil in seinen Korb. Dann würfelt er noch zweimal und legt auch aus den beiden Regalreihen, die er dabei erreicht, jeweils das äußerste Trödelteil in seinen Korb.

Die drei eingesammelten Trödelteile bilden den „Trödel des Tages“. Ihr stellt ihn (ohne Korb), für alle gut sichtbar, vor Tante Trudel ab. Der Spieler, der den „Trödel des Tages“ gesammelt hat, bringt seinen Korb wieder in Startposition. In die drei geleerten Regalplätze legt ihr je einen **Gutschein**.

Abb.: Biggi darf den „Trödel des Tages“ zusammenstellen. Sie würfelt eine 6 und bewegt ihren Einkaufskorb am Spielplanrand um 6 Regalreihen weiter. Dort sammelt sie den Stern ein. Nun würfelt sie eine 4, zieht ihren Korb um 4 Regalreihen weiter und sammelt dort den blauen Kegel ein. Zuletzt sammelt sie mit der gewürfelten 3 noch die Liege ein.

In die drei geleerten Spielfelder legt Biggi je einen Gutschein.

Stern, Kegel und Liege bilden den „Trödel des Tages“.

Eingang ↑

Stefan Elena Victor Biggi

↓ **Ausgang**

Spielablauf

Ihr spielt reihum. Der Leichteste beginnt.

Ran an den Trödel!

Wenn du am Zug bist, würfelst du einmal. Wie du in der **Abbildung oben** ↑ siehst, ziehst du dann deinen Einkaufskorb am Spielplanrand um die gewürfelte Zahl im Uhrzeigersinn vorwärts – von Regalreihe zu Regalreihe. Die Türe zählst du dabei mit. Es dürfen dabei beliebig viele Körbe an derselben Regalreihe stehen.

Jetzt führst du eine der folgenden vier Aktionen aus:

- Du nimmst aus der Regalreihe, an der du angekommen bist, **einen** Trödel deiner Wahl (oder einen Gutschein) und legst ihn in deinen Korb. (Wenn du bereits einen Gutschein im Korb hast, darfst du **keinen** zweiten mehr aus dem Regal nehmen.)

oder

- Du nimmst einen Trödel (oder einen Gutschein) aus deinem Korb und legst ihn in ein **leeres** Fach dieser Regalreihe „zurück“.

oder

- Du tauschst einen Trödel aus deinem Korb gegen einen Trödel aus dieser Regalreihe.

oder

- Du darfst **PROBEWIEGEN**, falls sich in der erreichten Regalreihe ein Regalfach befindet, in dem eine **Waage** abgebildet ist. Dazu nimmst du den gesamten Trödel aus deinem Korb und legst ihn in eine Waagschale. In die andere Waagschale legst du den „Trödel des Tages“. Jetzt siehst du, was schwerer wiegt ...

Einkaufsgutschein einlösen

Dies darfst du **zusätzlich** zu der Aktion deines Spielzuges machen – egal ob davor oder danach.

Im Laden eintauschen:

Du darfst einen Einkaufsgutschein an der Regalreihe einlösen, die du in diesem Spielzug erreicht hast.



Beispiel: Victor tauscht (mit der Aktion seines Spielzuges) die Krone in seinem Korb gegen den Ring ...



... dann löst er seinen Einkaufsgutschein gegen das Fass ein.



Bei einem Mitspieler eintauschen:

Erreichst du eine Regalreihe, an der bereits ein Mitspieler steht, darfst du deinen Gutschein bei ihm einlösen: Du legst deinen Gutschein in seinen Korb. Dann nimmst du dafür **einen** beliebigen Trödel aus seinem Korb. (Das ist auch dann erlaubt, wenn bereits ein Gutschein in dem Korb des Mitspielers liegt, mit dem du tauschst.)



Beispiel: Elena erreicht die Regalreihe, an der Victors Korb steht. Sie legt ihren Gutschein in Victors Korb, ...



... um sich dafür bei ihm den Ring zu holen.

Zur Waage, bitte!

Sobald du die Regale einmal umrundet hast, endet dein Einkauf. Du verlässt durch die Tür den Laden und stellst deinen Einkaufskorb bei Trudels Waage ab. (Überzählige Würfelaugen verfallen dabei). Du bist in den folgenden Runden nicht mehr am Zug, sondern wartest, bis auch die anderen Spieler Tante Trudels Waage erreicht haben.

Rückwärts ziehen

Du willst noch nicht zur Waage? Dann zieh doch rückwärts!

Das darfst du aber nur dann, wenn **noch kein Spieler** den Laden verlassen hat und du mit deiner gewürfelten Augenzahl **jetzt den Laden verlassen würdest, um zur Waage zu kommen**.

Sofern du (noch) nicht zur Waage möchtest, darfst du deinen Einkaufskorb um die gewürfelte Zahl am Spielplanrand entlang **rückwärts** ziehen (und führst dort eine Aktion aus).



Beispiel: Stefan hat eine 2 gewürfelt. Damit kann er zur Waage. Das will er aber noch nicht. Weil noch niemand die Waage erreicht hat, zieht er 2 Felder rückwärts und sammelt dort die Uhr ein.



Nun würfelt Elena eine 6. Auch sie könnte rückwärts ziehen, ist aber zufrieden mit ihrem Einkauf und zieht zur Waage.

Victor darf anschließend nicht mehr rückwärts ziehen, da Elena schon an der Waage wartet.

Spielende

Sobald **alle Einkaufskörbe** die Waage erreicht haben, vergleicht ihr nacheinander – in der Reihenfolge eures Eintreffens an der Waage – das Gewicht der Gegenstände in euren Einkaufskörben mit dem Gewicht von Trudels „Trödel des Tages“.

Gutscheine wiegt ihr **nicht** mit. Es gewinnt der Spieler, dessen Trödel **leichter** ist, als der „Trödel des Tages“. Trifft dies auf mehrere Spieler zu, gewinnt **von diesen Spielern** derjenige, dessen Trödel am **schwersten** ist. Um herauszufinden, wer das ist, wiegt ihr einfach die Gegenstände dieser Spieler im Vergleich!

Variante für kleinere Kinder

Es wird kein „Trödel des Tages“ zusammengestellt und die Einkaufsgutscheine bleiben aus dem Spiel. Mit dieser Vereinfachung können auch schon kleinere Kinder bei „Tante Trudels Trödel“ ein Gefühl für Gewichte entwickeln. Es gewinnt entweder ...

• ... wer den schwersten Trödel einkauft.

oder

• ... wer den leichtesten Trödel einkauft.

Vor dem Spiel legt ihr fest, welches dieser beiden Spielziele gelten soll.

Autor: Steffen Bogen
Illustration: Alexander Jung

Art.Nr.: 60 110 5006

Vertrieb Schweiz:
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2011 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/zochspiele



TANTE TRUDEL'S TRÖDEL



A lively shopping expedition
for 2 to 4 players who love to rummage, 7 years and up,
by Steffen Bogen

Welcome to Tante Trudel's! From toy cars to Christmas trees – here anybody can find what he might make good use of one day. And it's a lot of fun roaming the aisles to have a close look at all the displays. Today Tante Trudel has come up with something pretty special: ONE of you pays nothing! The scale at the checkout decides whether you are the lucky one. But the rummage in your shopping basket has to weigh neither too much nor too little ...

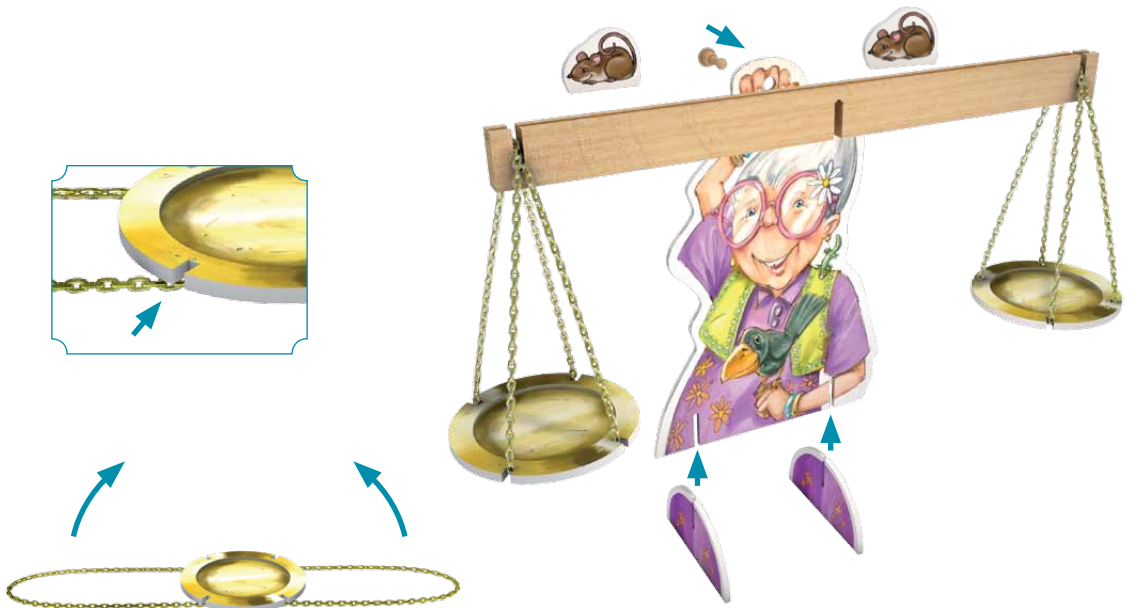
Idea and Object of the Game

You move your shopping basket along the shelves and fill it with rummage. After that, you compare the weight of your purchases on the big scale.

In order to win, the rummage in your own shopping basket has to weigh less than the (previously) compiled „Rummage of the Day.“ Among the players who succeed in doing so, the player with the heaviest basket contents wins.

Game Materials and Set-up

First stick together Tante Trudel and, using the chains, hang the two scale pans on the balance beam. Then put the entire balance scale on the wooden peg that you have stuck through the hole in Tante Trudel's hand. If the scale doesn't balance evenly, you can put (and move) the little mice on top of the beam until you have balanced the scale so that both scale pans are at the same height.

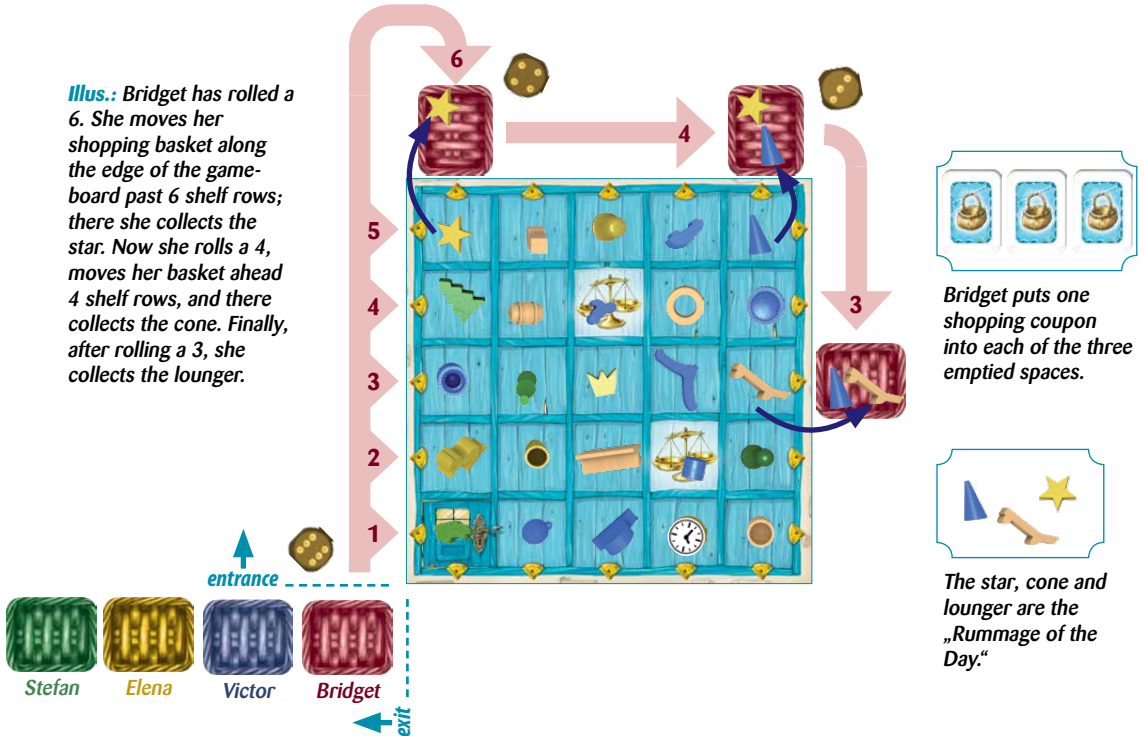


Fill all 25 shelf sections on the gameboard with rummage. Each player chooses one shopping basket and puts it down in the starting position at the corner of the gameboard next to the entrance door. Put the die next to it, ready to roll.

Putting together the „Rummage of the Day“ and laying out shopping coupons

Before the game begins, one of you collects the „Rummage of the Day“: He rolls the die and moves his basket clockwise, starting from the entrance door, along the respective number of shelf rows. He puts the outermost rummage item (lying directly next to his basket) from the shelf row that he has reached into his basket. Then he rolls the die another two times and fills his basket with the outermost rummage items from the shelf rows he then reaches. The three collected rummage items constitute the „Rummage of the Day.“ You put it down (without the basket) in front of Tante Trudel, well visible to everybody. The player who has collected the „Rummage of the Day“ brings his basket back into the starting position. Put one **shopping coupon** into each of the three emptied shelf spaces.

Illus.: Bridget has rolled a 6. She moves her shopping basket along the edge of the game-board past 6 shelf rows; there she collects the star. Now she rolls a 4, moves her basket ahead 4 shelf rows, and there she collects the cone. Finally, after rolling a 3, she collects the lounge.



Bridget puts one shopping coupon into each of the three emptied spaces.

The star, cone and lounge are the „Rummage of the Day.“

How the Game Plays

You play in turn. The player who was the last to have weighed himself begins.

Ready to rummage!

On your turn, you roll the die. Then you move your shopping basket clockwise along the edge of the gameboard – from one shelf row to the next – according to the number rolled. Any number of baskets may stand in the same shelf row.

Now you carry out one of the following four actions:

- You put one rummage item (or a shopping coupon) into your basket from the shelf row you have reached. (If you already have a shopping coupon in your basket, you may **not take another one** from the shelf.)
- or
- You put one rummage item (or a shopping coupon) from your basket back onto an **empty** section of this shelf row.
- or
- You exchange one rummage item from your basket for a rummage item from this shelf row.
- or
- You may **TEST-WEIGH**, if the shelf row you have reached contains a shelf section that shows a **scale**. To this end, you take your rummage out of the basket and lay it into one of the scale pans. You lay the „Rummage of the Day“ into the other scale pan. Now you see which weighs more ...

Redeeming a shopping coupon

This is something you can do **in addition** to the normal action of your playing turn, no matter whether you do it before or after.

Exchanging in the shop:

You may redeem a shopping coupon on the shelf row you have reached in your current turn.



Example: With the normal action of his turn, Victor exchanges the crown in his basket for the ring from the shelf row he has reached ...



... then he redeems his shopping coupon for the barrel.



Exchanging with another player:

If you reach a shelf row where there is already another player, you may redeem your coupon with him. You put your coupon into his basket and, in return, take any one rummage item from his basket into yours.



Example: Elena reaches the shelf row where Victor's basket is standing. She puts her coupon into Victor's basket ...



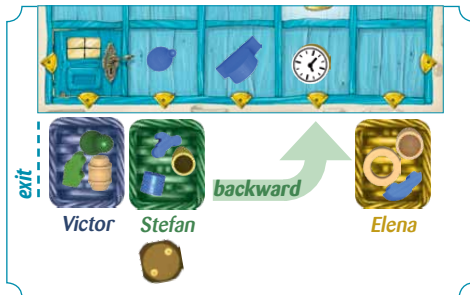
... in order to pick a rummage item from him in return.

To the scale, please!

As soon as you have gone around the shelves of the shop once, your shopping expedition ends. You get to the scale (again, through the door). (Surplus points on the die go to waste.) In the following rounds, you don't have turns any more, but you wait until the other players have reached the scale, too.

Moving backward

You don't yet want to go to the scale? Then just move backward! However, you may do that only if there is **no player at the scale yet** and you would **reach the scale now** with the number you have rolled: Provided you don't yet want to go to the scale, you move your shopping basket in this case along the edge of the gameboard counterclockwise – **backward** – according to the number you rolled. (In this case, at the shelf row you reach you can also carry out one of the actions mentioned above.)



*Example: Stefan has rolled a 2. With this, he could go to the scale. But he doesn't want to yet. Since nobody has reached the scale yet, he is allowed to move **backward**.*



Elena would be allowed to do that too, but she is contented with her purchases and moves to the scale. From that point on, Victor cannot move backward anymore because somebody else (Elena) is already at the checkout.

End of the Game

As soon as **all the shopping baskets** have reached the scale, you compare, one after another – in the order in which they have arrived at the scale – the weight of the items in your shopping baskets with the weight of Trudel's „Rummage of the Day.“ Coupons are not included in the weight.

The player whose rummage **weighs less** than the „Rummage of the day,“ wins the game. If this applies to several players, that player **among these players** whose rummage **weighs the most** wins. (To make sure who that is, you simply weigh these players' items for comparison.)

Variant for younger children

Younger children can also develop a feel for weights in „Tante Trudels Trödel.“ But in order not to overtax them, there is a particular **object of the game for playing with younger children**:

- The player who purchases the heaviest rummage wins.

or

- The player who purchases the lightest rummage wins.

Before you start playing, you determine which of these objectives shall apply.

Author: Steffen Bogen
Illustration: Alexander Jung
Translation: Sybille & Bruce
Whitehill, „Word for Wort“
Art.Nr.: 60 110 5006

Swiss distribution:
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2011 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/zochspiele



TANTE TRUDELS TRÖDEL



Une entraînante séance de shopping
pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans
de Steffen Bogen

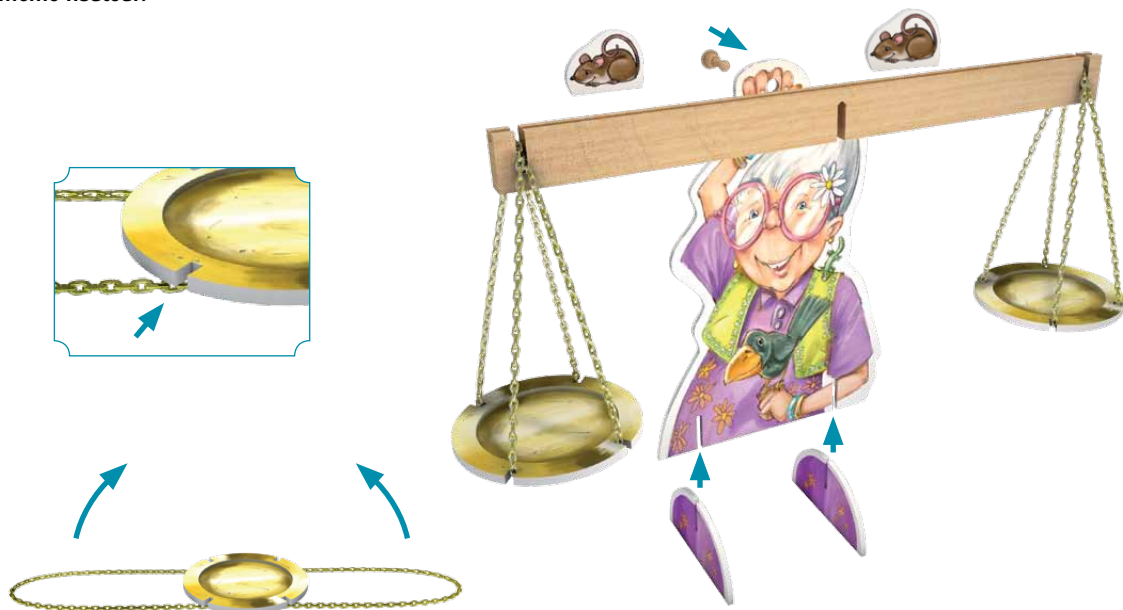
Bienvenue chez Tante Gertrude ! Des petites voitures au sapin de Noël, ici, tout le monde peut trouver quelque chose dont il pourrait un jour avoir besoin. Quoi de plus amusant que de flâner devant les rayons pour examiner de plus près tout ce bric-à-brac ? Aujourd'hui, Tante Gertrude a imaginé quelque chose de particulier : l'UN d'entre vous ne paiera pas ! Qui sera ce chanceux ? C'est la balance à la caisse qui le déterminera. Il faudra pour cela que les articles dans son panier ne pèsent ni trop lourd, ni pas assez...

Idée et but du jeu

Vous avancez dans les rangées avec votre panier, que vous remplissez de bric-à-brac. Puis vous comparez le poids de vos achats à l'aide de la grosse balance. Pour gagner, il faut avoir dans son panier des achats qui pèsent moins lourd que le « lot du jour » (préalablement déterminé). Parmi tous les joueurs **qui remplissent cette condition**, c'est le joueur dont le contenu du panier est le plus lourd qui gagne.

Matériel et préparatifs

Assemblez d'abord **Tante Gertrude** et fixez les deux **plateaux de la balance** à la barre à l'aide des **chaînes**. Posez ensuite la balance sur la cheville en bois que vous avez enfoncée dans le trou situé dans la main de Tante Gertrude. Si la balance n'est pas en équilibre, vous pouvez introduire les deux petites souris en haut sur la barre (et les faire glisser) jusqu'à ce que vous ayez équilibré la balance, c'est-à-dire que les deux plateaux se trouvent à la même hauteur.



Remplissez les 25 cases (rayons) du plateau de jeu avec les **articles de brocante**. Chaque joueur choisit un **panier pour ses achats** et le met en position de départ, dans l'angle du plateau de jeu à côté de la porte d'entrée. Placez le **dé** à portée de main.

Déterminer le « lot du jour » et déposer des bons d'achat

Avant le début de la partie, l'un d'entre vous détermine le « lot du jour » : il lance le dé et avance son panier du nombre correspondant de rangées dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant au niveau de la porte d'entrée. Il prend dans la rangée où il est arrivé l'article le plus à l'extérieur (celui qui se trouve juste à côté de son panier) et le met dans son panier. Puis il lance encore deux fois le dé et prend à chaque fois dans son panier l'article le plus à l'extérieur de la rangée qu'il atteint.

Les trois articles ainsi rassemblés constituent le « lot du jour ». Déposez-le (sans le panier) devant Tante Gertrude de manière à ce que tout le monde puisse le voir. Le joueur qui a déterminé le lot du jour remet son panier en position de départ. Placez un **bon d'achat** dans chacune des trois cases vides.

Illustration : Brigitte a obtenu un 6 au dé. Elle déplace son panier de 6 rangées sur le bord du plateau de jeu. Elle prend alors l'étoile. Puis elle obtient un 4 au dé, avance son panier de 4 autres rangées et prend le cône. Enfin, elle prend la chaise longue après avoir obtenu un 3 au dé.

Brigitte place un bon d'achat dans chacune des trois cases vides.

L'étoile, le cône et la chaise longue constituent le « lot du jour ».

Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle. C'est le joueur qui s'est pesé en dernier qui commence.

Et c'est parti !

Quand c'est ton tour de jouer, tu lances le dé. Puis tu avances ton panier de rangée en rangée en fonction du nombre obtenu au dé, dans le sens des aiguilles d'une montre, en suivant le bord du plateau de jeu. Le nombre de paniers qui se trouvent dans une même rangée n'a pas d'importance.

Maintenant, tu exécutes l'une des quatre actions suivantes :

- Tu prends dans ton panier un article (ou un bon d'achat) de la rangée dans laquelle tu es arrivé(e). (Si tu as déjà un bon d'achat dans ton panier, tu ne peux pas en prendre un deuxième.)

ou

- Tu reposes un article (ou un bon d'achat) de ton panier dans une case vide de cette rangée.

ou

- Tu échanges un article de ton panier contre un article de cette rangée.

ou

- Tu peux **VÉRIFIER LE POIDS** de tes achats, si dans la rangée où tu es arrivé(e), il y a une case où une **balance** est représentée. Dans ce cas, tu prends les articles qui se trouvent dans ton panier et tu les poses sur l'un des plateaux de la grosse balance. Tu poses le « lot du jour » sur l'autre plateau. Tu vois maintenant ce qui pèse le plus lourd...

Utiliser un bon d'achat

En plus de l'action que tu exécutes lors de ton tour, tu peux utiliser un bon d'achat, soit avant soit après ton action.

Echanger son bon d'achat contre un article de la boutique :

Tu peux utiliser un bon d'achat dans la rangée que tu as atteinte lors de ton tour actuel.



Exemple : Lors de son tour, avec son action normale, Victor échange la couronne de son panier contre l'anneau qui se trouve dans la rangée où il est arrivé ...



... puis il utilise son bon d'achat pour prendre le tonneau.



Echanger son bon d'achat contre un article d'un autre joueur :

Si tu arrives dans une rangée où un autre joueur se trouve déjà, tu peux échanger ton bon d'achat contre un article de ce joueur : tu poses ton bon d'achat dans son panier et tu prends en échange un article de ton choix dans son panier pour le mettre dans le tien.



Exemple : Elena arrive dans la rangée où se trouve le panier de Victor. Elle pose son bon d'achat dans le panier de Victor ...



... pour prendre en échange un article de celui-ci.

A la balance !

Lorsque tu as fait une fois le tour des rangées de la boutique, tes courses se terminent. Tu avances jusqu'à la balance (en repassant par la porte). (Si tu obtiens au dé un nombre supérieur à celui dont tu as besoin pour y parvenir, cela n'a pas d'importance.) Les tours suivants, tu ne joues plus, mais tu attends que les autres joueurs atteignent la balance eux aussi.

Revenir en arrière

Tu ne veux pas encore aller à la balance ? Alors reviens en arrière !

Mais tu n'as le droit de le faire que si aucun joueur **ne se trouve à la balance** pour le moment et si ton lancer de dé te permet d'**atteindre la balance maintenant** : dans ce cas, comme tu ne veux pas (encore) aller à la balance, tu **recules** ton panier du nombre de rangées obtenu au dé, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en suivant le bord du plateau de jeu. (Même dans ce cas, tu exécutes l'une des actions citées ci-dessus dans la rangée où tu es arrivé(e)).



Exemple : Stéphane a obtenu un 2 au dé, ce qui lui permettrait d'accéder à la balance. Mais il ne veut pas y aller tout de suite. Comme personne n'a encore atteint la balance, il a le droit de revenir en arrière.



Elena pourrait faire la même chose, mais elle est satisfaite de ses achats et avance jusqu'à la balance. C'est ensuite le tour de Victor, qui ne peut plus reculer, car quelqu'un (Elena) se trouve déjà à la caisse.

Fin de la partie

Dès que **tous les paniers** ont atteint la balance, vous comparez l'un après l'autre, dans l'ordre dans lequel vous êtes arrivés à la balance, le poids des objets dans votre panier avec le poids du « lot du jour » de Tante Gertrude. C'est le joueur dont les achats sont **plus légers** que le « lot du jour » qui gagne. Les bons d'achat ne doivent pas être pesés avec les articles.

Si plusieurs joueurs sont concernés, c'est celui **des joueurs concernés** dont les achats sont les **plus lourds** qui gagne. (Pour déterminer le gagnant avec certitude, il suffit de comparer le poids des objets des joueurs concernés.)

Variante pour les enfants plus jeunes

Les petits aussi peuvent jouer à la Brocante de Tante Gertrude et découvrir ainsi la notion de poids. Pour que le jeu soit plus accessible pour eux, on peut fixer un **objectif spécial pour une partie avec des petits** :

- C'est celui qui a les achats les plus lourds qui gagne,

ou

- C'est celui qui a les achats les plus légers qui gagne.

Vous devez décider avant la partie lequel de ces deux objectifs vous choisissez.

Auteur : Steffen Bogen
Illustration : Alexander Jung
Traduction : Birgit Irgang

Art.Nr.: 60 110 5006

Suisse distribution :
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2011 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/zochspiele



TANTE TRUDELS TRÖDEL



Un'allegria spesa per chi ama le anticaglie,
per 2-4 giocatori a partire dai 7 anni
di Steffen Bogen

Benvenuti dalla zia Trudel! Dall'automobilina all'abete – qui ognuno trova ciò che gli serve. È divertentissimo gironzolare nel negozio, e scoprire le tante cianfrusaglie che si trovano sugli scaffali. Oggi la zia Trudel si è fatta venire in mente un'idea particolare: UNO di voi non dovrà pagare la sua spesa! Se sarai tu il fortunato, lo deciderà la bilancia alla cassa. Le anticaglie contenute nel tuo cesto non dovranno pesare troppo, e nemmeno troppo poco ...

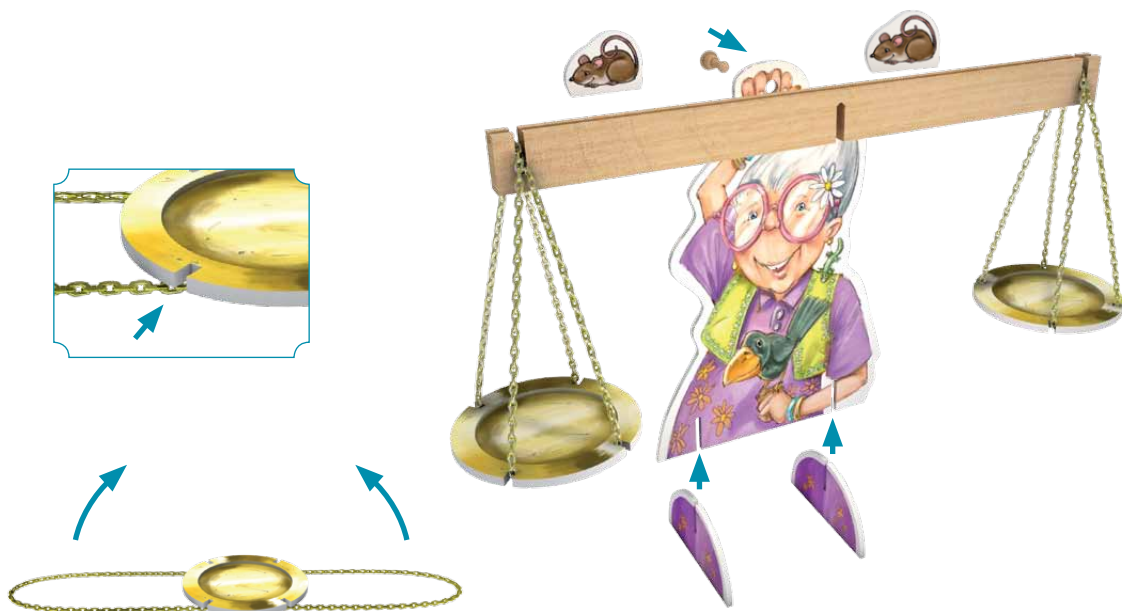
Idea e scopo del gioco

Percorrete gli scaffali del negozio con il vostro cesto della spesa, e riempitelo di anticaglie. Quindi paragonate il peso dei vostri cesti sulla bilancia grande.

Per vincere, le anticaglie contenute nel proprio cesto devono pesare meno del cesto delle "anticaglie del giorno", che sono state raccolte in un primo giro. Di tutti i giocatori che riescono a stare sotto tale peso, vince quello che ha il cesto più pesante.

Materiale del gioco e come preparare il gioco

Per prima cosa dovrete montare la zia Trudel e appendere i due piatti della bilancia con le catenine al travetto di legno. Poi ponete la bilancia sul perno che avete infilato nel buco della mano della zia Trudel. In caso la bilancia non dovesse stare in equilibrio, potete inserire i piccoli topi sopra al travetto (e spostarli), finché la bilancia non sarà tarata ed entrambi i piatti si troveranno allineati.

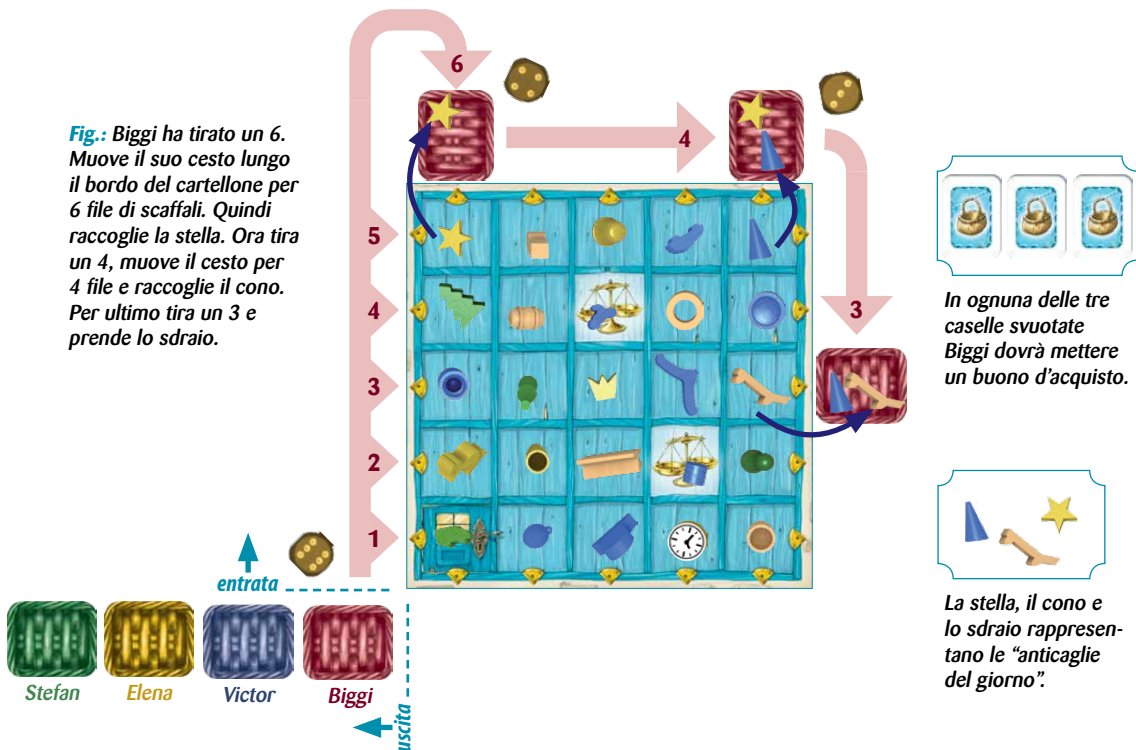


Riempite i 25 scaffali sul cartellone con le anticaglie. Ognuno prende un cesto per la spesa e lo pone sulla casella del via nell'angolo del cartellone, di fianco alla porta d'entrata. Non dimenticatevi di mettere in tavola il dado.

Raccogliere le „anticaglie del giorno“ e usare i buoni per la spesa

Prima di iniziare il gioco, uno di voi deve raccogliere le “anticaglie del giorno”: tira il dado e sposta il suo cesto della spesa lungo gli scaffali, muovendosi in senso orario e iniziando dalla porta d'entrata. Dallo scaffale raggiunto, prende l'oggetto esterno (subito di fianco al suo cesto) e lo pone nel proprio cesto. Poi tira il dado altre due volte e mette nel suo cesto gli altri due oggetti esterni, dagli scaffali raggiunti coi tiri del dado.

I 3 pezzi di anticaglie rappresentano le “anticaglie del giorno”. Metteteli, senza cesto e visibili a tutti i giocatori, davanti alla zia Trudel. Il giocatore che ha raccolto le anticaglie del giorno, rimette il suo cesto sulla casella del via. Al posto dei 3 oggetti presi dagli scaffali mettete un **buono d'acquisto**.



Svolgimento del gioco

Si gioca uno dopo l'altro per ogni giro. Inizia chi ha pesato il suo cesto per ultimo.

Raccatta le anticaglie!

Quando tocca a te, tira il dado. Quindi muovi il tuo cesto, in senso orario, lungo il bordo del cartellone per il numero di caselle che corrisponde al numero uscito sul dado, percorrendo le file di scaffali. In ogni fila di scaffali possono stare più cesti.

Ora esegui una delle seguenti quattro azioni:

- Dallo scaffale al quale sei arrivato, prendi un pezzo di anticaglie (oppure un buono d'acquisto) e lo metti nel tuo cesto. (Se hai già un buono d'acquisto nel tuo cesto, non ne puoi prendere un altro.)

oppure

- Prendi un pezzo di anticaglie (oppure un buono d'acquisto) dal tuo cesto e lo riponi in uno scomparto vuoto della fila di scaffali.

oppure

- Scambi uno dei tuoi pezzi di anticaglie del tuo cesto con uno di questa fila di scaffali.

oppure

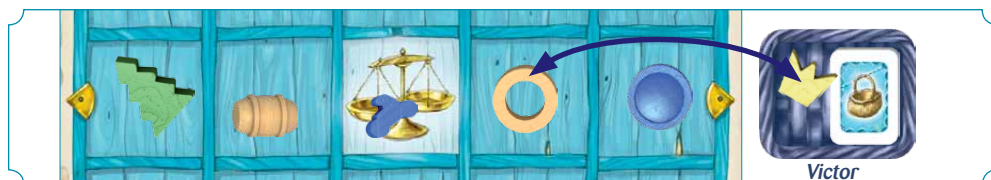
- Se nella fila di scaffali raggiunta c'è il simbolo di una bilancia, puoi fare una **pesata di prova**. Per farlo, togli le anticaglie dal tuo cesto e ponile sul piatto della bilancia. Sull'altro piatto della bilancia metti le anticaglie del giorno. Ora vedi quale pesa di più ...

Come riscuotere un buono d'acquisto

Lo puoi fare **in aggiunta** alla tua azione - non conta se lo fai prima o dopo.

Riscuotere il buono nel negozio:

Puoi riscuotere un buono d'acquisto nella fila di scaffali che hai raggiunto con il tuo ultimo tiro.



Esempio: Victor scambia (con la normale azione dopo aver tirato il dado) la corona nel suo cesto con l'anello dallo scaffale raggiunto ...



... dopodiché scambia il suo buono d'acquisto con il barile.



Scambio con un altro giocatore:

Se raggiungi una fila di scaffali dove trovi già un altro giocatore, puoi riscuotere il tuo buono d'acquisto da lui: metti il tuo buono d'acquisto nel suo cesto, prendi un suo qualsiasi oggetto e lo poni nel tuo cesto.



Esempio: Elena raggiunge la fila di scaffali dove si trova già il cesto di Victor. Mette il suo buono nel cesto di Victor ...



... e si prende un suo pezzo di anticaglie.

Prego, sulla bilancia!

Appena avrai passato tutti gli scaffali del negozio, finirà la tua spesa. Raggiungi la bilancia attraverso la porta (se tiri un numero pari almeno alle caselle che ti separano dalla bilancia). Nei giri successivi non potrai più tirare il dado, ma dovrai aspettare che anche gli altri giocatori arrivino alla bilancia.

Tornare indietro

Non vuoi ancora raggiungere la bilancia? Allora perché non torni indietro?!

Però puoi farlo solo se **ancora nessun giocatore** si trova **alla bilancia** e se con il tuo numero **raggiungeresti la bilancia**: Se non vuoi (ancora) arrivare alla bilancia, muovi il tuo cesto, per i numeri di caselle corrispondenti al numero sul dado, lungo il bordo del cartellone, in senso antiorario, cioè **indietro**. (Arrivato alla fila di scaffali, esegui una delle azioni elencate prima).



Esempio: Stefan ha tirato un 2. Con questo numero raggiungerebbe la bilancia. Ma non vuole ancora arrivarci. Siccome ancora nessuno ha raggiunto la bilancia, può muoversi **indietro**.



La stessa cosa la potrebbe fare Elena, ma lei è soddisfatta con la sua spesa e va alla bilancia. Dopo questo tiro Victor non può più muoversi indietro, perché c'è già qualcuno alla bilancia (Elena).

Fine del gioco

Appena **tutti i cesti** avranno raggiunto la bilancia, paragonate uno alla volta – nell'ordine del vostro arrivo alla bilancia - il peso degli oggetti nei vostri cesti con il peso delle “anticaglie del giorno” di zia Trudel.

Vince il giocatore le cui anticaglie sono più **leggere** delle “anticaglie del giorno”. I buoni d'acquisto non vanno pesati.

Se questo vale per più giocatori, vince colui, **fra questi giocatori**, che ha la spesa più **pesante**. (per essere sicuri paragonate il peso delle anticaglie di questi giocatori).

Variazione del gioco per i bambini più piccoli

Anche i bambini più piccoli possono sviluppare un senso per i pesi con il gioco delle anticaglie della zia Trudel. Ma per non affaticarli troppo, c'è anche un altro **scopo del gioco**, quando si gioca con bambini più piccoli:

- Vince chi compra le anticaglie più pesanti.

oppure

- Vince chi compra le anticaglie più leggere.

Prima di iniziare a giocare, decidete quale sarà lo scopo del gioco.

Autore: Steffen Bogen
Illustrazioni: Alexander Jung
Traduzione: Monja Reichert

Art.Nr.: 60 110 5006

Distribuzione in Svizzera:
CARLETTO AG
Moosacherstraße 14
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

© 2011 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/zochspiele

