

Nel corso di una mossa possono quindi verificarsi diverse situazioni. La sequenza degli avvenimenti rimane sempre la seguente:

1. scambiare
2. sfidare
3. eseguire le azioni delle caselline degli avvenimenti

### Fine della partita

La partita termina quando un giocatore arriva nella casellina del caseificio (casellina 20) o in quella della mucca (casellina 9) e **non ci sono più carte del latte** da pescare sulla roccia.

Per il conteggio finale valgono solo le carte che i giocatori hanno deposto davanti a sé. Le carte del latte rimaste in mano ai giocatori non vengono contate.

Ogni giocatore detrae i punti delle carte rosse negative da quelli delle carte nere positive.

Vince chi ha conseguito il punteggio più alto.

# ÄLPLER STAFETTE

Autor: Klaus Teuber

Ein turbulentes Wettlaufspiel für 3–6 Spieler ab 7 Jahren.

### Spielmaterial

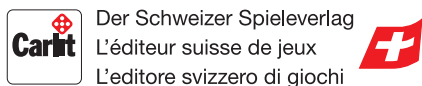
- 1 Spielplan
- 6 Milchkessel
- 30 Plus-Milchkarten (schwarze Zahlen)
- 15 Minus-Milchkarten (rote Zahlen)
- 1 schwarzer Augwürfel 3–6
- 1 weisser Augwürfel 1–4
- 1 Spielregel



Achtung! Für Kinder unter 36 Monaten nicht geeignet.  
Erstickengefahr wegen verschluckbarer Kleinteile.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.  
Risque d'asphyxie par ingestion de petites pièces.

Avvertenza! Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni.  
Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.  
Pericolo di soffocamento.



## Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen mit Geschick und Würfelglück möglichst viele Plus-Milchkarten abzulegen. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat, ist Sieger.

## Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt seinen Milchkessel aus und stellt ihn auf das Startfeld vor dem Maiensäss.

- Alle Plus- und Minus-Milchkarten werden gut gemischt.
- Bei 3–4 Spielern werden **10 beliebige Milchkarten** aus dem Spiel genommen.
- Bei 5 Spielern werden **5 beliebige Milchkarten** aus dem Spiel genommen.
- Bei 6 Spielern kommen **alle Karten** ins Spiel.
- Jeder Spieler bekommt verdeckt **drei Milchkarten**. Die restlichen Karten deponieren wir als Stapel, mit der Bildseite nach unten auf dem Fels bei den Murmeltieren.
- Nun würfeln die Spieler im Uhrzeigersinn; der Jüngste beginnt.

## Spielregel

Gewürfelt wird entweder mit dem langsamen weissen (Augenzahl 1–4) oder mit dem schnellen schwarzen Würfel (Augenzahl 3–6). Dann zieht der Läufer mit seinem Milchkessel entsprechend der gewürfelten Augenzahl talwärts. Der nächste Spieler ist an der Reihe. Erreicht ein Spieler die Käserei (Feld 20 – überzählige Würfelpunkte verfallen), deponiert er seine Milchkarten verdeckt neben sich.

Seinen Milcheimer stellt er wieder vor das Maiensäss und nimmt vom Stapel drei weitere Milchkarten. Verliert ein Spieler auf dem Weg ins Tal alle Milchkarten, darf er sofort wieder starten und nimmt vom Fels drei Milchkarten.

## Würfeln

**Weisser Würfel** Langsamer Würfel; entsprechende Würfelpunkte vorwärts ziehen.

**Schwarzer Würfel** Schneller Würfel; entsprechende Würfelpunkte vorwärts ziehen.  
**alle Karten tauschen** Würfelt ein Spieler mit dem schwarzen Würfel, dürfen alle Mitspieler solange „tauschen“ rufen, bis der Spieler seinen Milchkessel vorgerückt und abgestellt hat. Wer zuerst gerufen hat, tauscht seine Milchkarten, die er gerade in der Hand hält, gegen die Karten des Mitspielers.

## Rempeln

### 1 Karte tauschen

Landet ein Spieler mit seinem Milchkessel auf einem Feld, auf dem bereits ein anderer steht, dürfen beide Spieler „rempeln“ rufen.

Ruft einer der beiden Spieler „rempeln“, halten sie einander ihre Milchkarten verdeckt hin und jeder zieht vom anderen eine Karte. Trifft ein Spieler auf ein Feld, auf dem mehrere Milchkessel stehen und mehrere Spieler möchten rempeln, entscheidet er, mit wem er rempeln will.

### Rote Ereignisfelder

#### Seilbahnfeld Feld 5



Landet ein Spieler auf dem Seilbahnfeld, zieht er sofort auf das Feld 20. Er deponiert seine Karten neben sich und nimmt vom Stapel drei Milchkarten und startet wieder auf dem Maiensäss.

#### Hundefelder Feld 7 und 18



Landet ein Spieler auf dem Hundefeld, muss er sofort drei Felder zurückziehen. Kommt er dabei auf ein Feld, auf dem bereits andere Milchkessel stehen, darf auch hier gerempelt werden.

#### Kuhfeld Feld 9



Hier darf der Spieler eine weitere Milchkarte vom Stapel nehmen.

#### Steinbockfelder Feld 10, 12 und 14



Landet ein Spieler mit seinem Milchkessel auf dem Steinbockfeld, verliert er eine Milchkarte.

Der Mitspieler zur Rechten zieht ihm aus seinen verdeckten Milchkarten eine Karte und steckt sie, ohne sie anzuschauen, zurück unter den Stapel auf dem Fels.

#### Stierfeld Feld 16



Kommt ein Spieler auf das Stierfeld, müssen alle Spieler, im Uhrzeigersinn, ihre Karten tauschen.

Während eines Spielzuges kann also allerlei passieren. Die Reihenfolge ist immer:

1. Tauschen
2. Rempeln
3. Aktion der Ereignisfelder ausführen

### Spielende

Das Spiel ist beendet, sobald ein Spieler das Käsefeld (Feld 20) oder das Kuhfeld (Feld 9) erreicht und er auf dem Felsen **keine Milchkarten** mehr findet.

Für die Endabrechnung zählen nur die Milchkarten, die jeder Spieler vor sich abgelegt hat. Milchkarten, welche die Spieler noch in der Hand halten, verfallen.

Jeder Spieler zählt nun die roten Minus-Milchkarten von den schwarzen Plus-Milchkarten ab.

Sieger ist, wer am Ende des Spiels die meisten Punkte hat.

# LA COURSE DES ARMAILLIS

Auteur : Klaus Teuber

Une course turbulente pour 3 à 6 joueurs à partir de 7 ans.

### Matériel de jeu

- 1 plan de jeu
- 6 bidons de lait
- 30 cartes Lait « plus » (chiffres noirs)
- 15 cartes Lait « moins » (chiffres rouges)
- 1 dé noir numéroté de 3 à 6
- 1 dé blanc numéroté de 1 à 4
- 1 règle du jeu



## But du jeu

Les joueurs doivent faire preuve d'un peu d'adresse et de chance aux dés pour déposer un maximum de cartes « plus ». Le joueur comptabilisant le plus de points en fin de partie est déclaré vainqueur.

## Préparation du jeu

Chaque joueur choisit son bidon de lait et le place sur la case départ, devant le mayen.

- Bien mélanger les cartes Lait « plus » et « moins ».
- Pour 3 à 4 joueurs, on retire **10 cartes Lait à choix**.
- Pour 5 joueurs, on retire **5 cartes Lait à choix**.
- Pour 6 joueurs, **toutes les cartes** sont en jeu.
- Chaque joueur reçoit **trois cartes Lait**, face cachée. Les autres cartes sont déposées en pile – face cachée – sur le rocher près des marmottes.
- Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence.

## Règle du jeu

Le joueur, dont c'est le tour, lance soit le dé blanc « lent » (1 à 4), soit le dé noir « rapide » (3 à 6). Ensuite, il avance du nombre de points indiqués par le dé en direction de la vallée. C'est au tour du joueur suivant. Lorsqu'un joueur atteint la fromagerie à la case 20 (qu'importe si le dé indique davantage de points), il dépose ses cartes Lait – face cachée – à côté de lui.

Il place son bidon de lait à nouveau sur la case départ et pioche trois nouvelles cartes Lait. Si, au cours de sa descente vers la vallée, un joueur perd toutes ses cartes Lait, il peut retourner à la case départ et piocher trois nouvelles cartes Lait.

## Lancer les dés

**Dé blanc** C'est le dé « lent » ; avancer du nombre de points indiqués par le dé.

**Dé noir** C'est le dé « rapide » ; avancer du nombre de points indiqués par le dé. Lorsqu'un joueur lance le dé noir, les autres joueurs peuvent crier « échanger » jusqu'à ce que le joueur, dont c'est le tour, a déplacé son bidon de lait. Celui qui a crié en premier, échange ses cartes Lait qu'il a en main contre les cartes du joueur dont c'est le tour.

## Bousculer

### Echanger 1 carte

Lorsqu'un joueur dépose son bidon de lait sur une case déjà occupée par un autre joueur, les deux peuvent crier « bousculer ! ». Dès qu'un des deux joueurs a crié « bousculer ! », les deux joueurs présentent leurs cartes – face cachée – pour que chacun tire une carte chez l'autre joueur.

Si un joueur arrive sur une case où se trouvent plusieurs bidons de lait et que plusieurs joueurs souhaitent « bousculer », le joueur, dont c'est le tour, décide qui il veut « bousculer ».

## Cases Evénement rouges

### Case funiculaire

#### Case 5



Lorsqu'un joueur arrive sur la case funiculaire, il se rend immédiatement sur la case 20.

Il dépose ses cartes à côté de lui et tire trois nouvelles cartes Lait et recommence depuis le mayen.

### Cases chien

#### Cases 7 et 18



Lorsqu'un joueur arrive sur la case chien, il doit immédiatement reculer de trois cases.

S'il arrive alors sur une case déjà occupée par d'autres bidons de lait, il peut « bousculer ».

### Case vache

#### Case 9



Ici, le joueur peut piocher une nouvelle carte Lait.

### Cases bouquetin

#### Cases 10, 12 et 14



Lorsqu'un joueur arrive sur la case bouquetin, il perd une carte Lait. Le joueur à sa droite tire une de ses cartes – face cachée – et la place, sans la regarder, sous la pile de cartes sur le rocher.

### Case taureau

#### Case 16



Lorsqu'un joueur arrive sur cette case, tous les joueurs échantent leurs cartes dans le sens des aiguilles d'une montre.

Il peut donc se passer plusieurs choses pendant un tour de jeu. L'ordre reste toujours le même :

1. Echanger
2. Bousculer
3. Exécuter l'action proposée par les cases

### Fin de la partie

La partie est terminée lorsqu'un joueur arrive à la fromagerie (case 20) ou sur la case vache (case 9) et qu'il n'y a **plus de cartes Lait** sur la pile de cartes posée sur le rocher.

Pour le décompte final, les joueurs ne comptent que les points des cartes qu'ils ont déposées à côté d'eux. Les cartes qu'ils ont en main ne comptent pas.

Chaque joueur soustrait les cartes « moins » rouges des cartes « plus » noires.  
Le vainqueur est le joueur comptabilisant le plus de points !



# STAFFETTA DEGLI ALPIGIANI

Autore: Klaus Teuber

Una movimentata gara per 3 – 6 giocatori da 7 anni in poi

### Materiale del gioco

- 1 cartellone
- 6 secchi del latte
- 30 carte positive del latte (numeri neri)
- 15 carte negative del latte (numeri rossi)
- 1 dado nero 3–6
- 1 dado bianco 1–4
- 1 regole del gioco



**Carlit**

[www.carlit.ch](http://www.carlit.ch)

## Scopo del gioco

I giocatori cercano con destrezza e fortuna di mettere in tavola il maggior numero possibile di carte positive del latte. Vince chi alla fine della partita consegue il punteggio più alto.

## Preparativi

Ogni giocatore sceglie un secchio per il latte e lo pone nella casellina di partenza davanti alla malga.

- Le carte positive e negative del latte vengono mescolate bene.
- Se i giocatori sono 3–4 vengono eliminate **10 carte del latte scelte a piacere**.
- Se i giocatori sono 5 vengono eliminate **5 carte del latte scelte a piacere**.
- Se i giocatori sono 6 si gioca con **tutte le carte**.
- Ogni giocatore riceve **tre carte del latte** coperte. Le rimanenti carte vengono messe coperte a mucchietto sulla roccia vicino alle marmotte.
- I giocatori lanciano poi a turno i dadi in senso orario. Inizia il più giovane.

## Regole del gioco

Il giocatore di turno può lanciare il dado lento bianco (punti 1–4) o il dado nero veloce (punti 3–6) e scende poi a valle con il suo secchio del latte secondo il punteggio conseguito. Tocca poi al giocatore successivo. Quando il giocatore raggiunge il caseificio nella casellina 20 (i punti eccedenti non vengono contati), depone davanti a sé le sue carte del latte coperte.

Successivamente mette nuovamente il suo secchio del latte davanti alla malga e prende dal mazzo altre tre carte del latte. Se un giocatore perde tutte le carte del latte mentre scende a valle, ritorna al punto di partenza, prende tre carte dal mucchio e inizia subito a giocare.

## I dadi

**Dado bianco** Dado lento: si avanza secondo il punteggio conseguito.

**Dado nero**  
**Scambiare tutte le carte**  
Dado veloce: si prosegue secondo il punteggio ottenuto. Se un giocatore lancia il dado nero, gli altri possono dire „scambio“ fino a quando il giocatore ha mosso e depresso il suo secchio del latte. Chi dice per primo la parola scambia le carte del latte che ha in mano con quelle del giocatore.

## Sfidare

### Scambiare 1 carta

Se un giocatore arriva col suo secchio in una casellina già occupata da un altro, entrambi i giocatori possono dire „sfido“. Se uno dei due dice „sfido“, entrambi i giocatori presentano le loro carte del latte coperte e ognuno dei due pesca una carta dall'altro.

Se un giocatore arriva in una casellina occupata da più secchi del latte e più giocatori vogliono sfidare, il giocatore sceglie l'alpigiano che desidera sfidare.

## Caselline rosse degli avvenimenti

### Casellina della funivia Casellina 5



Se un giocatore arriva nella casellina della funivia, sposta subito il suo secchio nella casellina 20.

Depone le sue carte davanti a sé, prende altre tre carte dal mazzo e parte di nuovo dalla malga.

### Caselline del cane Caselline 7 e 18



Se un giocatore arriva in una casellina del cane deve indietreggiare subito di tre caselline.

Se dopo la mossa arriva in una casellina dove si trovano altri secchi del latte, i giocatori potranno sfidarsi.

### Casellina della mucca Casellina 9



Chi arriva qui pesca un'altra carta del latte dal mucchietto del pozzo.

### Caselline dello stambecco Caselline 10, 12 e 14



Se un giocatore arriva col suo secchio in una casellina dello stambecco, perde una carta del latte. Il compagno alla sua destra pesca dalle carte coperte del giocatore una carta e la mette, senza guardarla, sotto il mucchietto della carte sulla roccia.

### Casellina del toro Casellina 16



Se un giocatore arriva nella casellina del toro, tutti i giocatori devono scambiare le loro carte procedendo in senso orario.