

Townsfolk Tussle
Toller Trödel
Erweiterung



Anleitung

WILLKOMMEN ZURÜCK!

„Ist echt 'ne Weile her!“

INHALT

Spielmaterial	Schau halt runter!	Rollen	6
Einführung	3	Eine Rolle annehmen.....	6
Toller Trödel	4	Die Rolle wechseln.....	6
Vor der ersten Partie.....	4	Tante Emmas Notizbuch	8
Beim Spielaufbau.....	4	Operation.....	8
Beim Spielen.....	4	Beutezug.....	8
„Neue“ Ausrüstung	5	Vorbereitung.....	8
Toller Trödel Ausrüstung.....	5	Selbst ist der Dörfler!.....	9
Aufstellbare Ausrüstung.....	5	Notizen.....	9
		Gedächtnisstütze	10

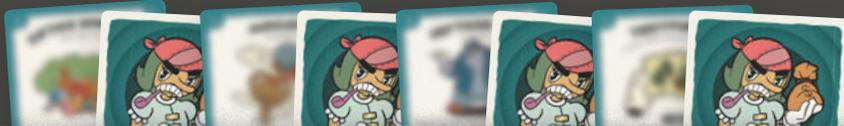
SPIELMATERIAL



**30x Freigeschaltete
Tante Emma Ausrüstung**

**4x Besondere
Ausrüstung**

20x Rolle



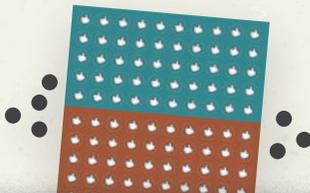
132x Gesperrte Tante Emma Ausrüstung



**24 Plättchen
für Aufstellbare
Ausrüstung**



**1 Tante Emmas
Notizbuch**



**Aufkleber für Vorbereitungen
& 30 zusätzliche Marker**

EINLEITUNG

„Was ist denn inzwischen bei Tante Emma passiert?“

Mit Heureka hatte Tante Emma wirklich ein kleines Paradies zum Geldschäffeln gefunden. Tagsüber Zeug an den Dörfler bringen, nachts beim Glücksspiel dick absahnen – so geht Business à la Tante Emma, Sportsfreund! Doch ihre unstillbare Gier nach der nächsten Münze sollte das ganze Dorf noch teuer zu stehen kommen ...

Es war ein Dienstag. Eine außergewöhnlich profitable Nacht am Spieltisch lag hinter ihr. Alles was Rang und Namen hat war da und jeder in Günnis Kneipe tanzte genau nach Tante Emmas Pfeife. Und als die Dörfler sie zu einer letzten Runde mit doppeltem Einsatz einluden, sagte Tante Emma gewiss nicht Nein.

Oh, das Glück ist ein launisches Biest. Es reichte eine einzige schlechte Hand und Emmas Glückssträhne war zu Ende. Panisch erhöhte sie wieder und wieder und verlor am Ende alles! Ihre Gegenspieler schnappten sich Münzen und Waren und verließen noch in dieser Nacht das Dorf. Und so stand Tante Emma da: Ohne Alles und am Rande des finanziellen Ruins in einem halbleeren Dorf, belagert von Bösewichten.

Doch so leicht lässt sich Tante Emma nicht unterkriegen! Noch in dieser Nacht – beim Durchwühlen einiger Mülltonnen nach brauchbaren Waren - heckte sie einen Plan aus!



Na klar! ...

Als die Sonne aufging, trommelte sie die Dörfler zusammen, die noch da und nicht mit ihrem Reichtum geflohen waren. „Keine Panik, meine treuen Kunden!“, verkündete sie. „Ich weiß genau wo ich neue Waren herbekomme, also lasst uns zusammenarbeiten und das Dorf wieder zum Leben erwecken!“ Natürlich wussten alle, dass Tante Emma Profit wichtiger war als das Dorf, aber welche Wahl hatten sie schon? Ohne Tante Emmas Waren war Heureka dem Untergang geweiht.

In dieser Erweiterung helft ihr Tante Emma, ihren Laden und Nachschub wieder zu füllen und die Rollen, die die getürmten Dörfler einst ausfüllten, neu zu besetzen. Durchsucht jede Ecke der Vierfingerlande nach Zeug, das noch nützlich sein könnte. Helft Tante Emma, helft Heureka!

TOLLER TRÖDEL

„Immerhin ist das Heft nicht so dick! Was sagst du? Es gibt 2?“

Die *Toller Trödel*-Erweiterung dreht sich um Ausrüstung, mehr Ausrüstung und wie sich Ausrüstung mit anderer Ausrüstung kombinieren lässt. Jep, ihr kriegt einen komplett neuen Satz davon und jede einzelne davon hat eine Hintergrundgeschichte! Habt ihr Bock?

Folgt einfach den Anweisungen auf dieser Seite, um das neue Material in das Grundspiel zu integrieren.

Habt ihr auch die Neue Nachbarn-Erweiterung? Super, die beiden Erweiterungen sind komplett kompatibel! Benutzt sie gerne zusammen!

VOR DER ERSTEN PARTIE

Die Ausrüstungen dieser Erweiterung sind oben rechts mit Zahlen markiert. Legt die Karten mit den Zahlen 1–30 hinter den Trenner **Tante Emma Ausrüstung (TT)** und die übrigen – ohne sie zu mischen! – hinter den Trenner **Gespererte Ausrüstung (TT)**. Na, dann lass mal loslegen!



BEIM SPIELAUFBAU

Der richtige Nachschub

Ihr verwendet bei einer Partie mit dieser Erweiterung **nicht** die Ausrüstungen des Grundspiels, sondern immer ausschließlich die Karten hinter dem Trenner **Tante Emma Ausrüstung (TT)** – und **nur diese!**

Ausnahme: Durch Spezialaufgaben in Endgegner-Kämpfen freigeschaltete Tante Emma Ausrüstung des Grundspiels sowie anderer Erweiterungen lässt sich auch mit der *Toller Trödel*-Tante Emma Ausrüstung kombinieren! Mischt sie also gerne einfach dazu.

Mit Tante Emma Pläne schmieden

Spielt ihr zum ersten Mal mit dieser Erweiterung? Dann lest jetzt erstmal auf den ersten Seiten von *Tante Emmas Notizbuch* nach, was ihr bei eurer ersten Partie beachten müsst.

Mehr Informationen zu Operationen, Beutezügen und ihren Vorbereitungen dann später (S. 8).

Eine Rolle finden

Beim Spielaufbau legt ihr die neuen – und ganz schön großen – Rollenkarten neben den *Toller Trödel*-Nachschub (S. 6).

Die geben coole neue Fähigkeiten, also macht das mal besser!



VORBEREITUNG:

„Wir brauchen Schutzausrüstung!“
Am Ende der Partie besitzt du Schrottrüstung.



BEIM SPIELEN

„Ist das aus dem Grundspiel oder von Toller Trödel?“

Ihr sucht etwas, das zur *Toller Trödel*-Erweiterung gehört? Karten der *Toller Trödel*-Erweiterung erkennt ihr immer schnell an dem „TT“ in der linken oberen Ecke.



„NEUE“ AUSRÜSTUNG

„Bevor du fragst: Rückerstattungen gibt's nich!“

Tante Emmas Hang zur klingelnden Münze hat das Dorf in arge Bedrängnis gestürzt. Wie soll man mit derart schäbiger Ausrüstung diese brutalen Bösewichte abwehren? Na ja, vielleicht kann man damit ja doch mehr anfangen als, es aussieht. Die Hoffnung stirbt zuletzt! ... oder Sigg, je nachdem.



TOLLER TRÖDEL AUSRÜSTUNG

Anstelle der Tante Emma Ausrüstung des Grundspiels verwendet ihr nun immer die von euch bisher freigeschaltete *Toller Trödel*-Tante Emma Ausrüstung. In eurer ersten Partie umfasst diese nur läppische 30 Ausrüstungen, aber ihr werdet sicherlich schnell neue Ausrüstung freischalten (S. 8).

Snacks aus Toller Trödel

Im Grundspiel war es so: Wenn ihr was snackt, ist es weg. Bei *Toller Trödel* ist das nicht immer so, jedoch könnt ihr Snacks trotzdem oft nur 1x pro Kampf nutzen. **Steht aber immer dabei! Und das „Abwerfen“ eben nicht mehr.** Ach, das blickt ihr dann schon!

AUFSTELLBARE AUSRÜSTUNG

Aufstellbare Ausrüstung ist (eine verdammt coole) neue Ausrüstungsart. Wenn du eine davon erhältst, nimmst du dir zusätzlich auch immer das gleichnamige Plättchen. Der Name sagt es schon: Diese Ausrüstung ist aufstellbar und du kannst das dazugehörige Plättchen im Laufe des Kampfes auf dem Schlachtfeld platzieren.

Aufstellbare Ausrüstungen lassen sich nie anlegen. Wir empfehlen, sie oberhalb eurer Dörfler-Tableaus auszulegen, mit dem entsprechenden Plättchen darauf.

Aufstellbare Ausrüstung aufstellen

In deinem Zug kannst du das Plättchen einer deiner *Aufstellbaren Ausrüstungen* kostenlos auf 1 zu dir angrenzendes freies Feld platzieren. **Also ... quasi aufstellen, oder?** Einmal platziert, kannst du das Plättchen bis zum Ende des Kampfes nicht zurücknehmen und nicht neu platzieren.

Plättchen von Aufstellbarer Ausrüstung zählen nie als Terrain und blockieren keine Bewegung.



Aufstellbare Ausrüstung kannst du nur auf freie Felder (ohne Terrain, ohne Figuren und ohne Sahnesebel!) platzieren.

Laden-Ereignisse

Laden-Ereignisse sind eine neue Ausrüstungsart. Sie haben das Merkmal *Laden-Ereignis* und sie drehen sich meist um Karten in *Tante Emmas Laden*. Wenn ihr mal außerhalb von *Tante Emmas Laden* besuchen ein *Laden-Ereignis* vom *Nachschub* zieht oder aufdeckt, werft es einfach ab und zieht neu.

Beende deinen Zug:

Manch Ausrüstung – vor allem die vom **Tüftler!** – haben Fähigkeiten die du auslösen kannst, indem du deinen Zug beendest. **Aber Achtung:** Diese Fähigkeiten löst du aktiv aus und kannst somit immer nur 1 dieser Fähigkeiten pro Zug auslösen – und zwar wann? Genau, am Ende!

Du darfst beliebig viel *Aufstellbare Ausrüstung* besitzen, darfst aber nur **maximal 2** davon gleichzeitig auf dem Spielfeld haben.

Wenn du vom Spielbrett entfernt wirst (zum Beispiel weil du besiegt wirst), bleibt deine *Aufstellbare Ausrüstung* auf dem Schlachtfeld.

Wirfst du eine *Aufstellbare Ausrüstung* ab, entferne sofort das dazugehörige Plättchen vom Schlachtfeld.

Nimm am Ende des Kampfes die Plättchen deiner Aufstellbaren Ausrüstung zurück zu dir.

Aufstellbare Ausrüstung nutzen

Aufstellbare Ausrüstung kann nur von dem Dörfler platziert werden, der sie besitzt, kann aber – einmal platziert – von **jedem Dörfler** genutzt werden.

Um die meiste *Aufstellbare Ausrüstung* zu nutzen, **musst du auf ihrem Plättchen stehen**. Tust du das, kannst du die Fähigkeit oder Angriffswerte (falls vorhanden) der *Aufstellbaren Ausrüstung* nutzen, als wäre sie in deinem Besitz.

Manche *Aufstellbare Ausrüstung*, wie zum Beispiel diese *Prügelscheuche*, haben Effekte, die auf andere Weise aktiviert werden.



Wenn du Aufstellbare Ausrüstung erhältst, nimm dir immer auch das zugehörige Plättchen. Sonst kannst du da nix mit machen!

ROLLEN

„Wow, so viele ... aufregende Karrieremöglichkeiten!“

Die neuen Waren von Tante Emma erscheinen euch wie alter Krampe! *Hust* Is auch so. *Hust* Aber auf der meisten Toller Trödel-Ausrüstung findet ihr eine oder zwei Rollen. Und die haben's in sich!



EINE ROLLE ANNEHMEN

Sobald du mindestens 3 Karten der gleichen Rolle in deinem Besitz hast, such dir diese Rolle aus dem Stapel heraus und nimmst sie zu dir.

Du nimmst nun diese Rolle an und kannst ab jetzt ihre Fähigkeiten verwenden. Rollen gewähren euch mächtige Fähigkeiten und manchmal auch besondere Ausrüstung, die euch im Kampf mehr als nützlich sein können.

Nochmal! Du musst die dazugehörige Ausrüstung nicht angelegt haben, um eine Rolle anzunehmen! Es kann für dich vorteilhafter sein, andere Ausrüstung anzulegen, um deine Rolle bestmöglich nutzen zu können.

Wir empfehlen, mit der Rolle dein Bild auf deinem Dörfler-Tableau zu überdecken – so ist es gedacht. Was? Ich soll mein schönes Bild überdecken? #!F&S?

Immer nur 1 Rolle

Hier gilt die Devise: Wer zuerst kommt, mahlt zuerst! Sobald du eine Rolle annimmst, ist diese für alle anderen nicht mehr verfügbar. Falls du genug Ausrüstung in deinem Besitz hast, um zwei oder mehr Rollen anzunehmen, musst du dich für 1 dieser Rollen entscheiden ... is schließlich n Fulltime-Job!

DIE ROLLE WECHSELN

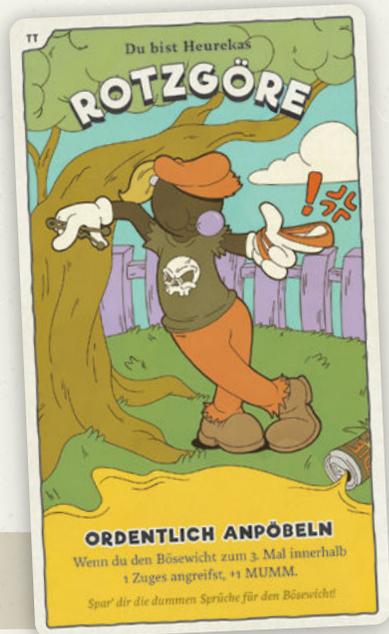
Sobald du drei oder mehr Ausrüstungen einer anderen Rolle im Besitz hast, darfst du dich entscheiden, diese neue Rollenkarte annehmen oder die aktuelle Rolle zu behalten.

Dies ist die einzige Möglichkeit, eine Rolle zu verlieren, nachdem du sie angenommen hast. Frag gar nich' ers': Arbeitssuchend melden is nich!

Wenn du eine Rolle abwirfst, lege sie zurück auf den Stapel mit den verfügbaren Rollen.

Selbst wenn du Ausrüstung abwirfst oder verkaufst und so weniger als 3 Ausrüstungen deiner Rolle besitzt, bleibt die Rolle bei dir, bis du eine neue Rolle annimmst. Umschulen? Augen auf bei der Berufswahl!

Sobald du mindestens 3 Ausrüstung einer Rolle besitzt (egal ob angelegt oder nicht), nimmst du die zu dieser Ausrüstung passende Rolle an.



Guck mal, so sieht ne Rolle aus:

Ey, nix verraten! Wir empfehlen, die Rollen immer erst dann anzugucken, wenn ein Dörfler sie annimmt. Hier zeigen wir euch jetzt aber hier nur Rollen, die ihr schon in eurer ersten Partie annehmen könnt.

Name der Rolle

Diese Rolle füllst du jetzt aus und bist verdammt stolz drauf!

Fähigkeit

Eine Rolle kann euch passive Fähigkeiten, aktivierbare Fähigkeiten sowie Besondere Ausrüstung geben. Passive Fähigkeiten (wie die der Rotzgöre links) sind immer aktiv. Aktivierbare Fähigkeiten (wie die des Tüftlers rechts) darfst du nur **1x pro eigenem Zug** nutzen.

...und etwas Würze



Rollen funktionieren meist gut mit der Ausrüstung, durch die du sie angenommen hast. Der Tüftler zum Beispiel kann Marker von Ausrüstung entfernen, um damit coole neue Ausrüstung herstellen. Wie Praktisch, dass Tüftler-Ausrüstung oft Fähigkeiten hat, die Marker auf sie platziert!

Du bist Heureka's

TÜFTLER

GIB DAS MAL HER!

Entferne insgesamt 2 Marker von deiner Tüftler-Ausrüstung (nur im Kampf): Decke die oberste Karte vom Nachschub auf und wähle 1:

Behalt's: Nimm dir die Karte.

Zerleg's: Wirf die Karte ab. Füge dem Bösewicht 1 AUA zu. +1 MUMM.

Jede schlechte Idee ist ein Ausgangspunkt für eine gute!

KLEINER LANGFINGER

Bevor ihr Tante Emmas Laden besucht, darfst du dir zuallererst 1 Ausrüstung, die 5 oder weniger Münzen kostet, aus Tante Emmas Laden nehmen.

Startausrüstung: Gummiknüppel, G...

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1



LEBEN

2 MU
and

TANTE EMMAS NOTIZBUCH

„Finger weg oder ich hack sie dir ab! Das ist privat!“

Während ihr emsig daran arbeitet, Tante Emmas Sortiment wieder aufzustocken, behält sie dabei jeden Schritt genauestens im Blick und hält den Fortschritt in ihrem Notizbuch fest. Sie plant die neuen Operationen und verrät euch, wo ihr die beste Beute finden könnt.

Ein Beutezug kann losgehen, sobald seine Vorbereitung abgeschlossen ist – schließlich sollen potenzielle Kunden in einem Stück zurückkommen! *Maximal 2-3 Stücke!*



OPERATION

Vorne im Notizheft findet ihr die von Tante Emma geplanten Operationen. Jede Operation besteht aus **3 Beutezügen**.

Die Operationen dieser Kampagne werden immer nacheinander ausgeführt. Beginnt ihr die Kampagne, ist erst somit nur die *Erste Operation* „*Nahes Holungsgebiet*“ für euch relevant. Sobald ihr deren 3 Beutezüge durchgeführt habt, weilt euch Tante Emma in die Details der nächsten Operation ein.

BEUTEZUG

Jeder Beutezug hat dann seine eigene Vorbereitung, die ihr erst abschließen müsst, um den Beutezug durchzuführen. Ihr dürft die Vorbereitungen aller 3 Beutezüge eurer Operation gleichzeitig und in beliebiger Reihenfolge abschließen. *Hui, das klingt so langsam recht kompliziert! Ich dachte, wir machen hier was kaputt?*

Jeder Beutezug muss geplant werden, aber keine Sorge: Das macht Tante Emma, ihr müsst immer nur seine Vorbereitung abschließen!

VORBEREITUNG

Jede Vorbereitung besteht aus mehreren Aufgaben. **Zu Beginn einer Partie überprüft ihr immer, welche Aufgaben der aktuellen Operation noch offen sind**

Am Ende einer Partie (egal ob gewonnen oder verloren) überprüft jeder welche Aufgaben er erfüllt hat und klebt dort je 1 Aufkleber auf.

Bei Aufgaben mit mehreren Felder, klebt jeder der sie erfüllt je 1 Aufkleber auf. Eine Aufgabe ist abgeschlossen, wenn auf jedem ihrer Felder 1 Aufkleber klebt.

Ihr habt alle Aufgaben der Vorbereitung eines Beutezuges abgeschlossen? Dann schnappt euch die Beute! Lest die Notiz mit der entsprechenden Nummer vor, um zu erfahren, wie der Beutezug vonstatten geht. Er gilt ab jetzt als abgeschlossen.

Und so sieht dann ein Beutezug aus:

Beschreibung

Der Name des Ortes, den es zu plündern gilt, gespickt mit "wertvollen Tipps" von Tante Emma. *Die kommt gut rum und kennt sich aus!*

Vorbereitung

Ihr müsst immer erst alle Aufgaben erfüllen, um die Vorbereitung abzuschließen. *Das geht sonst in die Hose, ich sag's euch!* Klebt Aufkleber auf Aufgaben, die ihr erledigt habt. Haben alle Felder einer Aufgabe jetzt einen Aufkleber, ist sie erledigt. **Sobald ihr vorbereitet seid...**

Habt ihr alle Aufgaben erledigt, ist die Vorbereitung des Beutezuges abgeschlossen! Lest jetzt die dazugehörige Notiz. Ihr findet sie weiter hinten in *Tante Emmas Notizbuch*.

Alle 3 Beutezüge abgeschlossen?

Stark, richtig stark! Damit habt ihr die Operation abgeschlossen! Lest mit stolz geschwellter Brust die Notiz, um zu sehen, wie es weitergeht.

DIE MÜLLHALDE RECYCLEN

Auf dieser Müllhalde gibt es echt nur Müll – schockierend, ich weiß! Aber ich bin seit jeher Fan von Nachhaltigkeit und Upcycling. Mit ein bisschen Fantasie und Politur kann alles wertig aussehen! Und diese Dörfler haben doch sicher nichts gegen ein bisschen Drecks ... äh ... Handarbeit. Jemand, der seine Heimat retten will, muss sich eben auch mal die Hände schmutzig machen!

Es ist nur eine Müllhalde, aber den Zugang müssen wir uns trotzdem erst erschleichen. Der Aufseher passt gut auf seinen Müllberg auf und hält die Tore fest verschlossen. Doch vielleicht hilft da etwas Bauchpinseln. Ich weiß, dass er eine Schwäche für glänzende Dinge hat!

VORBEREITUNG:

„Kennt ihr jemand, der gut reparieren kann?“
Am Ende der Partie bist du der **Tüftler**.

„Herr Aufseher, ich habe da was für Sie!“
Am Ende der Partie besitzt du **Alter Klunher** mit 2 Markern darauf.

Wenn alle abgeschlossen: **Notiz 11**

Wenn alle 3 Beutezüge der Operation

SELBST IST DER DÖRFLE!

Tante Emmas Operationen sind nicht die einzige Möglichkeit, an neue Ausrüstung zu gelangen – manchmal muss man einfach selbst in die Hände spucken! In dieser Erweiterung gibt es Ausrüstungen mit einem **gelben Balken** um unteren Rand (zum Beispiel *Rostiges Medaillon* weiter unten). Führt ihr die Anweisung darauf aus, könnt ihr damit noch innerhalb der Partie neue Ausrüstung freischalten.

Fummelei, Buddelei und Bastelei

Eieiei, was man halt so macht ...

Auf einigen Ausrüstungskarten findet ihr die Merkmale *Fummelei*, *Bastelei* und *Buddelei*. Diese können in Kombination mit anderen Ausrüstungen genutzt werden, um an neue Ausrüstung zu gelangen, indem ihr sie auffummelt, zusammenbastelt oder ausbuddelt. *Das steht dann aber dran!*



Buddelei, Bastelei und Fummelei findet ihr immer bei den Merkmalen der Ausrüstung. Oben rechts findet ihr immer die Zahl einer Ausrüstung. Super praktisch beim freischalten und entsorgen!

NOTIZEN

Ab S. 8 von *Tante Emmas Notizbuch* sind eure Fortschritte bei den Operationen festgehalten. Immer wenn ihr eine **Notiz XX** ausführen sollt, lest sofort die entsprechende Notiz in *Tante Emmas Notizbuch*. Die meisten Einträge führen dazu, dass Ausrüstung entsorgt und / oder freigeschaltet wird. **Dies verändert dauerhaft die euch in dieser sowie in allen zukünftigen Partien zur Verfügung stehende Tante Emma Ausrüstung.**

Ausrüstung entsorgen

Steht in einer Notiz, dass eine bestimmte Ausrüstung **entsorgen** sollt, legt diese Ausrüstung hinter den Trenner Müll (TT). Sie ist damit dauerhaft aus eurer *Toller Trödel-Tante Emma* Ausrüstung entfernt!

Ausrüstung freischalten

Steht in einer Notiz, dass ihr eine bestimmte Ausrüstung **freischaltet**, sucht die Ausrüstung mit der entsprechenden Zahl hinter dem Trenner *Gesperrte Ausrüstung* (TT) heraus und mischt sie direkt in euren Nachschub (es sei denn es steht anders da).

Steht in einer Notiz, dass ihr eine bestimmte Ausrüstung sogar **freischaltet & erhaltet**, nimmt der Dörfler, der die Ausrüstung freigeschaltet hat, sie nach dem Herausuchen direkt in seinen Besitz (es sei denn es steht anders da).

Am Ende der Partie fügt ihr sie dann eurem Stapel mit *Toller Trödel-Tante Emma* Ausrüstung hinzu.

In beiden Fällen ist diese Ausrüstung ab jetzt freigeschaltet und kann in allen zukünftigen Partien verwendet werden.

Guck mal, so wird geplündert - Tante Emma Style!

Du hast grade dieses interessant aussehende *Rostige Medaillon* erhalten. Unten am Rand siehst du: Wenn du dafür eine **Fummelei** abwirfst, kannst du eine Notiz freischalten. Zum Glück hast du auch deine *Treue Haarklammer* dabei und die hat das Merkmal **Fummelei**! In einer Dorf-Phase wirfst du sie ab und ihr lest daraufhin **Notiz 05** in *Tante Emmas Notizbuch*.



Befolge dann entsprechend die Anweisungen: Hier sollst du Ausrüstung **19 entsorgen** und dann Ausrüstungen **43 und 44 freischalten & erhalten**.

Du legst also dein *Rostiges Medaillon* (Ausrüstung 19) hinter den Trenner Müll (TT). **Auf nimmer Wiedersehen, du verklemmtes Ding!**

Dann suchst du hinter dem Trenner *Gesperrte Ausrüstung* (TT) die Ausrüstungen mit den Nummern 43 und 44 heraus und erhältst diese. **Und guckst dir dabei nix Anderes an, wal Jede Notiz enthält Bilder der entsprechenden Ausrüstungen, um das Raussuchen zu erleichtern.**

GEDÄCHTNISSTÜTZE

Wenn du's mal genau wissen musst:

Darf ich nach einer Partie mehrere Aufkleber bei einer Vorbereitung kleben?

Unbedingt! Zum Beispiel beim Beutezug *Die Saumagen-Festung ausrauben* hat die Vorbereitung *Am Ende der Partie besitzt du mindestens 1 Snack* mehr als 1 Aufkleber-Feld. Jeder Dörfler, der die Partie mit 1 oder mehr Snacks beendet, darf je 1 Aufkleber auf 1 Feld der Vorbereitung kleben.

Welche Aufkleberfarbe sollen wir in *Tante Emmas Notizbuch* benutzen?

Es gibt 3 Farben. Wählt die Farbe, die euch am besten gefällt und bleibt dann dabei, denn so bleibt die Kampagne wieder spielbar.

Juhu, meine Ausrüstung hat mehrere Fähigkeiten! Darf ich in meinem Zug mehrere benutzen?

Nein, du darfst pro Zug immer nur 1 Fähigkeit pro Ausrüstung nutzen.

Kann ich die *Toller Trödel-Kampagne* zurücksetzen?

Voll! Um die Kampagne zurückzusetzen, sortiere die komplette Ausrüstung in aufsteigender Zahlen-Reihenfolge (vergiss dabei nicht die Ausrüstungen hinter dem *Trenner Müll (TT)* und *Gesperrt (TT)*). Befolge dann die Anweisungen unter *Vor der ersten Partie* auf S. 4. Verwendet in *Tante Emmas Notizbuch* ab jetzt eine neue Aufkleberfarbe und überklebt einfach die Aufkleber der alten Farbe.

Neue Rolle und doch kein Plan? Hier, das hilft!



Tüftler

Tüftler-Ausrüstungen haben meistens eine Fähigkeit, die du durch „Beende deinen Zug“ auslöst. Diese Anweisung ist aktiv und hast du mehrere dieser Karten, gilt das Beenden des Zuges nicht für alle gleichzeitig.

Viel *Tüftler*-Ausrüstung hat 2 Fähigkeiten. Denk daran, dass du jede Ausrüstung nur 1x pro Zug aktivieren darfst (sofern nicht anders vorgegeben).



Müllkipper

Münzen, die du für die Fähigkeit auf deiner Rolle abwirfst, legst du in den Vorrat. Sie gehen nicht an den Dörfler, der die Ausrüstung verkauft oder abwirft.



Die Kolonie

Du bist *Die Kolonie* und wurdest besiegt? Dann giltst du für diesen Kampf nicht mehr als Dörfler (außer fürs *Rammen*). Wenn alle anderen Dörfler besiegt sind, verliert ihr also trotzdem.



Maskottchen

Maskottchen-Ausrüstung hat meistens 2 Fähigkeiten. Denk daran, dass du jede Ausrüstung nur 1x pro Zug nutzen darfst (es sei denn, es steht anders da).



Koch

Jedes Mal, wenn du etwas snackst, darf 1 anderer Dörfler ebenfalls den (gesamten) dadurch ausgelösten Effekt ausführen. Dieser führt den Effekt aber erst zu Beginn seines Zuges aus. „1x pro Kampf“ wird dabei natürlich ignoriert.



Schnüffler

Die meiste *Schnüffler*-Ausrüstung dreht sich um Bösewicht-Aktionen. Denk dran, dass die Bösewicht-Aktionen neu gemischt werden, sobald der Ziehstapel leer ist.



Ungezähmte

Nutzt du eine Fähigkeit mit den Kosten „Füge dir 1 AUA zu“, darfst du ihnen auch dann Effekt nutzen, wenn du dieses AUA verhinderst oder auf 0 reduzierst.

1x pro Kampf

Gilt ein Effekt „1x pro Kampf“, kann dieser nicht (nur) aktiv im eigenen Zug ausgelöst werden, sondern kann – je nach Effekt-Text – auch zu anderen Zeitpunkten ausgelöst werden. Effekte, die „1x pro Kampf“ (MIT weiteren Kosten, zum Beispiel „1 MUMM“, „Snacken“ oder „Abwerfen“) ausgelöst werden, können nur in deinem Zug ausgelöst werden.

Tante Emmas Sorgentelefon:

„Uuh, ne Bonuskarte!“

Der Besitzer von „Uuh, ne Bonuskarte!“ darf als Erster entscheiden, ob er die gewählte Ausrüstung kaufen möchte. Danach geht es in Shoppen-Reihenfolge weiter.



Oller Taktstock / Fetziger Schlager

Du darfst die Angriffs-Werte (bei Oller Taktstock auch die Reichweite) dieser Waffe nutzen, um mit mehreren anderen Instrumenten anzugreifen. Diese Instrumente dürfen jedoch trotzdem jeweils nur 1x pro Zug angreifen (sofern nicht anders vorgegeben).



Grinseschnuller / Sheriffpuppe

Wenn ein anderer Dörfler auch eine Fähigkeit aktiviert, die das Ziel einer Bösewicht-Aktion ändert, hat die zuletzt aktivierte Fähigkeit Vorrang.



Besessener Geist

Bist du besiegt, darfst du Besessener Geist während deines Zuges mit deiner BEW bewegen, als wäre er deine Figur. Hierbei gelten die gleichen Regeln wie für Figuren. Falls du besiegt bist und mit Besessener Geist angreift, führe einen Angriffs-Wurf durch und addiere deinen PRZ-Wert.



Klapperschlange

Um den Bösewicht mit Klapperschlange AUA zuzufügen, musst du sie auf 1 leeres Feld angrenzend zum Bösewicht platzieren. Wenn du die Fähigkeit von Klapperschlange aktivierst und angrenzend zum Bösewicht sind keine Felder frei, platziere sie auf dem nächstmöglichen, freien Feld. Sie fügt dann aber kein AUA zu. Es ist somit möglich, dass du durch den Effekt AUA erleidest, der Bösewicht aber nicht.



Springfrohe Flöhe / Glücks-Egel / Pilzansammlung

Du musst den entsprechenden Wert entsprechend verringern können, um die Fähigkeit aktivieren zu können.



Sheriff-„Pfiäta“ / „Sheriff“-Pfiäta / Prügelscheuche

Diese Aufstellbare Ausrüstung kannst du nur von angrenzenden Feldern aus angreifen, nicht vom Feld aus, auf dem sie platziert sind.



Autoren, Illustrationen, Grafikdesign: Tony Mayer, Rachel Rusk & Stephen Louis

DEUTSCHE VERSION

Übersetzung: Board Game Circus (Janina Wittmann & Felina Haun)

Redaktion: Robin Eckert • Grafikdesign: Anna Spies

Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter Realisation: Matthias Nagy

Mit besonderem Dank an: Patrick Marhofen & Christoph Nittel

© 2024 Matthias Nagy e.K., Frosted Games, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von Panic Roll. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Braucht ihr ein Ersatzteil? Dann verwendet unser Kontaktformular auf frostedgames.de!

Habt ihr **Regelfragen** zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter discord.frostedgames.de vorbei!



[www.FROSTEDGAMES.de](https://www.frostedgames.de)



discord.frostedgames.de



@FrostedGames



Schon wieder alles vergessen? Nicht schlimm! (Toller-Trödel-Schritte in blau)

In *Tante Emmas Notizbuch* seht ihr, welche Vorbereitung für eure aktuelle Operation nötig sind.

1 Jeder: Wähle 1 Dörfler, nimm die entsprechende Startausrüstung sowie 10 Münzen und lege dein Dörfler-Plättchen auf die »Wer ist dran?«-Leiste.

2 Dorf-Phase

(in Shoppen-Reihenfolge)

Dreht das **Zusatz-Brett** auf die **Dorf-Phase**.

Füllt alle eure **nicht abgeschlossenen Heldentaten** auf **3** auf. In 1. Dorf-Phase:

Zieht je 3 Heldentaten.

Jeder zieht 1 **Dorf-Ereignis** und handelt es ab.

Besucht **Tante Emmas Laden**.

Ausrüstung anlegen und ab in die **Kampf-Phase**.

3 Kampf-Phase

(in Kloppen-Reihenfolge)

Dreht das **Zusatz-Brett** auf die **Kampf-Phase**.

Deckt das **nächste Bösewicht-Plättchen** auf den Kampf-Plätzen auf. Legt es ganz oben auf die **„Wer ist dran?“-Leiste**.

Legt das entsprechende **Bösewicht-Tableau** und die zugehörigen **Bösewicht-Aktionen** auf das Zusatz-Brett.

Legt die **Terrains** und deren **Karten** entsprechend der Schlachtfeld-Übersicht auf das **Schlachtfeld**. Stellt euch sowie den Bösewicht auf die angegebenen **Startpositionen**.

Der Kampf geht los, **beginnend beim Bösewicht**.

4 Der Bösewicht ist besiegt!

Werft **nicht abgeschlossene Heldentaten** ab, die ihr nicht mit in die nächste Runde nehmen wollt (optional).

Jeder nimmt sich **6 Münzen**.

Hast du **in dieser Runde die meisten Heldentaten abgeschlossen**? Dann erhältst du 1 zufällige Bösewicht-Ausrüstung. Bei Gleichstand wird gewürfelt: Die höhere Zahl gewinnt.

Legt **abgeschlossene Heldentaten** zur Seite.

Setzt die Werte der Dörfler zurück.

Nur **dauerhafte Wertänderungen** bleiben erhalten.

Entsorgt den Bösewicht.

Aktualisiert die **„Wer ist dran?“-Leiste**.

Keht ins Dorf zurück.

Nach der Partie (egal ob gewonnen oder verloren): Überprüft eure Erfolge bei den Vorbereitungen der aktuellen Operation in *Tante Emmas Notizbuch* und klebt entsprechend Sticker auf.