



2013179001
TLA180401

Habermass GmbH & Co. KG • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach • Germany
www.haba-play.com • kundenservice@haba.de • Made in China
© 2024 Ninja Print | ninjaprint.se/stuglandet

**EIN STRATEGISCHES HÜTTENBAU-SPIEL
FÜR 2-4 PERSONEN AB 8 JAHREN.**

Autoren: Erik und Acke Ambring
Lizenzgeber: Ninja Print
Illustration: Fabian Göranson
Grafikdesign: Rickard Höök
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Willkommen in Stuglandet!

Wenn der Sommer naht, zieht es die Stugbewohner raus aufs Land. Wer träumt da nicht von einer eigenen Hütte direkt am See oder auf einer Insel? Das Wetteifern um die idyllischsten Orte hat bereits begonnen – steigt am besten gleich mit ein!

Baut eure Hütten strategisch günstig und passt auf, dass euch die Konkurrenz nicht verdrängt. Wer am Ende des Spiels mit seinen Hütten die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

Das ist drin:

48 Hütten (12 je Farbe) in einem Stoffbeutel
16 Plättchen (inklusive 1 Stadt und 1 Insel)

BEVOR ES LOSGEHT:

Jede Person nimmt sich alle Hütten einer Farbe als Vorrat. Mischt je nach Personenanzahl die benötigten Plättchen. Legt diese offen im entsprechenden Raster in der Tischmitte aus. Wie die Plättchen ausgerichtet werden, ist egal.



Personen	Plättchen	Anordnung
	Stadt + Insel + 7 beliebige Plättchen	3 × 3 Raster
	Stadt + Insel + 10 beliebige Plättchen	4 × 3 Raster
	alle 16 Plättchen	4 × 4 Raster

Überzählige Plättchen und Hütten werden nicht benötigt.

Setzt nun **nacheinander je eine eurer Hütten auf ein freies Grundstück der Stadt**. Wer zuletzt am See war, darf damit beginnen.



Spielaufbau
für 4 Personen

Wichtig: Nur die hellgrünen und grauen Felder sind Grundstücke. Auf jedem Grundstück darf nur eine Hütte stehen.

JETZT GEHT'S LOS:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wenn du am Zug bist, führst du die folgenden Aktionen nacheinander aus:

1. Würfeln

Nimm **drei Hütten aus deinem Vorrat** und wirfle sie wie Würfel. Hast du im weiteren Spielverlauf weniger als drei Hütten übrig, wirfle nur mit den verbliebenen. Du darfst **bis zu dreimal** würfeln. Nach jedem Wurf kannst du entscheiden, ob du aufhörst oder **alle drei Hütten** neu würfelst.

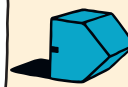
2. Bauen, versetzen oder tauschen

Baue, versetze oder tausche Hütten entsprechend deines Würfel-ergebnisses:



Hütte steht aufrecht

Baue die gewürfelte Hütte auf ein beliebiges freies Grundstück deiner Wahl.



Hütte liegt auf langer Seite

Versetze eine beliebige, bereits gebaute (auch fremde) Hütte auf ein freies Grundstück. Stelle danach deine gewürfelte Hütte zurück in deinen Vorrat. Gibt es keine Hütte, die versetzt werden kann, verfällt dieses Würfelergebnis.

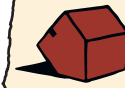
Achtung: Hütten auf gesperrten Plättchen sind tabu (siehe „Plättchen sperren“).



Hütte liegt auf kurzer Seite

Tausche eine fremde, bereits gebaute Hütte mit deiner gewürfelten Hütte. Die fremde Hütte geht zurück in den Vorrat der jeweiligen Person. Gibt es keine Hütte, die getauscht werden kann, verfällt dieses Würfelergebnis. Nimm die Hütte zurück in deinen Vorrat.

Achtung: Der Tausch mit Hütten von einem gesperrten Plättchen ist nicht erlaubt (siehe „Plättchen sperren“).



Hütte liegt auf dem Dach

Mit dieser gewürfelten Hütte kannst du in diesem Zug nichts machen. Stelle sie in deinen Vorrat zurück.

Plättchen sperren

Schaffst du es, **alle Grundstücke eines Plättchens mit deinen Hütten** zu bebauen, sperrst du dieses Plättchen. Ab sofort darf **keine Hütte mehr von diesem Plättchen versetzt oder getauscht** werden.

Achtung: Das Plättchen mit der Insel kann nie gesperrt werden!

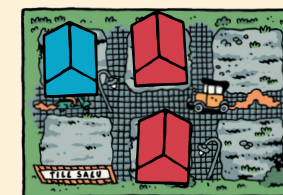
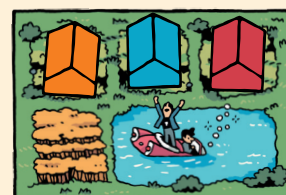
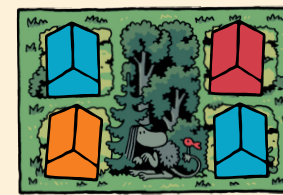
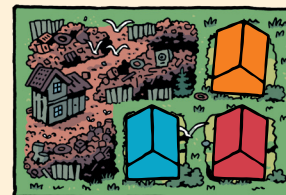
WANN IST SCHLUSS?

Das Spiel endet sofort, sobald eine Person ihre letzte Hütte auf einem Plättchen platziert hat. Zählt nun eure Punkte:

- **1 Punkt** für jede eigene Hütte auf den Plättchen.
- **1 Zusatzpunkt** für jede eigene Hütte, die direkt an einen oder mehrere **Seen** grenzt. Das gilt auch für die eigene Hütte auf der Insel. Diagonal angrenzende Hütten zählen nicht.
- **1 Zusatzpunkt** für jede eigene Hütte in der **Stadt**.
- **1 Minuspunkt** für jede eigene Hütte, die an eine **Müllhalde** grenzt. Diagonal angrenzende Hütten zählen nicht.
- **2 Punkte** für die Person mit den jeweils **meisten Hütten auf einem Plättchen**. Gewertet werden auch die Plättchen mit den Müllhalden und die Insel; aber nicht die Stadt. Bei Gleichstand erhält für das betreffende Plättchen niemand Punkte.
- **3 Zusatzpunkte** für die Person mit den **meisten Hütten in der Stadt**. Bei Gleichstand erhält niemand Punkte.
- **6 Zusatzpunkte** für die Person mit der **größten zusammenhängenden Gruppe eigener Hütten**. Die Hütten müssen direkt nebeneinanderstehen. Hütten, die nur diagonal angrenzen, zählen nicht. Bei Gleichstand erhält niemand Punkte.

Die Person mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnen die betreffenden Personen gemeinsam.

BEISPIEL-WERTUNGEN



Ausschnitt aus dem Plättchen-Raster

8 Punkte für Blau:

5 Punkte, weil insgesamt fünf blaue Hütten auf den Plättchen stehen.

1 Zusatzpunkt für die blaue Hütte direkt am See. Die blaue Hütte in der Stadt grenzt nur diagonal an den See, dafür gibt es keinen Zusatzpunkt.

1 Zusatzpunkt für die blaue Hütte in der Stadt.

1 Minuspunkt für die blaue Hütte direkt neben der Müllhalde. Da die blaue Hütte auf dem Plättchen mit dem See nur diagonal an die Müllhalde grenzt, gibt es keinen weiteren Minuspunkt.

2 Zusatzpunkte für die meisten Hütten auf dem Plättchen mit dem Wald.

11 Punkte für Rot:

5 Punkte, weil insgesamt fünf rote Hütten auf den Plättchen stehen.

1 Zusatzpunkt für die rote Hütte direkt am See.

2 Zusatzpunkte für die zwei roten Hütten in der Stadt.

3 Zusatzpunkte für die meisten Hütten in der Stadt.

Da die rote Hütte nur diagonal an die Müllhalde grenzt, gibt es keinen Minuspunkt.

2 Punkte für Gelb:

3 Punkte, weil insgesamt drei gelbe Hütten auf den Plättchen stehen.

1 Minuspunkt für die gelbe Hütte direkt neben der Müllhalde.

Da die gelbe Hütte nur diagonal an den See grenzt, gibt es keinen Zusatzpunkt. Auch konnte Gelb keine Mehrheit auf Plättchen erzielen und erhält daher keine weiteren Punkte.

Im Beispiel hat Gelb keine Gruppe aus zusammenhängenden Hütten. Rot und Blau haben jeweils eine Gruppe aus zwei zusammenhängenden Hütten. Da es sich um einen Gleichstand handelt, erhält niemand **6 Zusatzpunkte**.

GRUNDSPIEL VERSTANDEN UND LUST AUF MEHR?

VARIANTE FÜR FORTGESCHRITTENE-MIT ZUSÄTZLICHER AKTION

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen: Mischt je nach Personenanzahl die benötigten Plättchen verdeckt:

Personen	Plättchen
	Stadt + Insel + 6 beliebige Plättchen
	Stadt + Insel + 10 beliebige Plättchen
	alle 16 Plättchen

Verteilt die Plättchen gleichmäßig an alle Personen. Haltet sie vor den anderen verdeckt.

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Die Person mit der Stadt beginnt. Wenn du am Zug bist, führst du vor den beiden Aktionen „Würfeln“ und „Bauen, versetzen oder tauschen“ die folgende Aktion aus:

Plättchen legen

Lege **eines** deiner Plättchen. Dabei gilt:

- Zu Beginn muss die Stadt gelegt werden.
- Alle nachfolgenden Plättchen müssen an ein bereits gelegtes Plättchen angrenzen – lange Seite an lange Seite oder kurze Seite an kurze Seite.
- Die Plättchen dürfen nicht über das jeweilige Raster hinausgelegt werden: bei 2 Personen 2 × 4, bei 3 Personen 3 × 4, bei 4 Personen 4 × 4.

Achtung: Sobald alle Plättchen gelegt wurden, ist diese Aktion hinfällig.

SNELLELSPIEL-VARIANTE - FÜR FLOTTE RUNDEN

Es gilt das Grundspiel mit neuer Regel für „Plättchen sperren“:

Schaffst du es, das letzte Grundstück eines Plättchens mit deiner Hütte zu bebauen, sperrst du dieses Plättchen. **Die Hütten auf dem gesperrten Plättchen können von verschiedenen Personen sein.**

Wie im Grundspiel darf keine Hütte mehr von diesem Plättchen versetzt oder getauscht werden.

Achtung: Die Plättchen mit der Insel und der Stadt können nie gesperrt werden.



**STUG
LANDET**
Règle du jeu →

HABA

2013179001
TLA180401

Habermaass GmbH & Co. KG • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach • Germany
www.haba-play.com • kundenservice@haba.de • Made in China
© 2024 Ninja Print | ninjaprint.se/stuglandet

UN JEU DE STRATEGIE ET DE CONSTRUCTION DE CABANES POUR 2-4 PERSONNES À PARTIR DE 8 ANS.

Conception : Erik und Acke Ambring
Licence : Ninja Print
Illustrations : Fabian Göranson
Design graphique : Rickard H66k
Durée de jeu : 20 minutes env.

Bienvenue à Stuglandet !

L'été approche, et les habitants de la ville partent pour la campagne. Qui n'a jamais rêvé d'avoir sa propre cabane au bord du lac ou sur une île ? La concurrence est rude pour obtenir les emplacements les plus idylliques. Mieux vaut ne pas perdre de temps !

Placez stratégiquement vos cabanes et faites attention à ne pas vous laisser étouffer par la concurrence. À la fin de la partie, la personne qui totalise le plus de points avec ses cabanes l'emporte.

Matériel :

48 pions Cabane en bois (12 de chaque couleur) dans un sac en tissu, 16 tuiles Terrain (dont 1 ville et 1 île)

MISE EN PLACE :

Distribuez à chaque personne les cabanes de la couleur de son choix ; elles constituent sa réserve.
Rassemblez ensuite les tuiles en fonction du nombre de personnes.
Formez un carré au centre de la table avec les tuiles face visible (voir le tableau ci-dessous). L'orientation des tuiles n'a pas d'importance.



Personnes	Plaquette	Placement
	Ville + Île + 7 tuiles au hasard	3 × 3
	Ville + Île + 10 tuiles au hasard	4 × 3
	ensemble des 16 tuiles	4 × 4

Les tuiles et cabanes inutilisées sont laissées de côté.

Ensuite, **placez, à tour de rôle, l'une de vos cabanes sur un emplacement libre de la ville.** Le dernier ou la dernière à avoir été au bord d'un lac commence.



Attention : les seuls emplacements valides sont les cases vertes et grises. Il ne peut y avoir qu'une seule cabane par emplacement.

COMMENCER LA PARTIE :

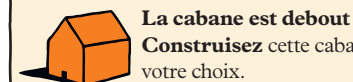
Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour, effectuez, dans l'ordre, les actions suivantes :

1. Lancer les cabanes

Prenez **3 cabanes** et lancez-les comme des dés. S'il vous reste moins de 3 cabanes, prenez toutes celles restantes.
Vous avez droit à **3 jets maximum**. Après chaque jet, vous pouvez décider de conserver votre résultat ou de relancer vos **3 cabanes**.

2. Construire, déplacer ou remplacer

Construisez, déplacez ou remplacez des cabanes en fonction du résultat de votre jet :



La cabane est debout

Construisez cette cabane sur un emplacement libre de votre choix.



La cabane est couchée sur sa face la plus longue

Déplacez une cabane déjà construite de votre choix (y compris celles appartenant à une autre personne) vers un emplacement libre. Si aucune cabane ne peut être déplacée, ignorez ce résultat. Remettez alors la cabane dans votre réserve.

Attention : vous ne pouvez pas déplacer une cabane sur une tuile clôturée (voir « Clôturer une tuile »).



La cabane est couchée sur sa face la plus petite

Remplacez une cabane construite par une autre personne par votre cabane. La cabane remplacée retourne dans la réserve de son ou sa propriétaire. Si aucune cabane ne peut être remplacée, ignorez ce résultat. Remettez la cabane dans votre réserve.

Attention : vous ne pouvez pas remplacer une cabane sur une tuile clôturée (voir « Clôturer une tuile »).



La cabane est sur le toit

Vous ne pouvez pas utiliser cette cabane pendant ce tour. Remettez-la dans votre réserve.

Clôturer une tuile

Si vous parvenez à occuper **tous les emplacements d'une tuile avec vos cabanes**, celle-ci est clôturée. **Plus aucune cabane ne peut y être déplacée ou remplacée.**

Attention : la tuile Île ne peut pas être clôturée !

FIN DE LA PARTIE :

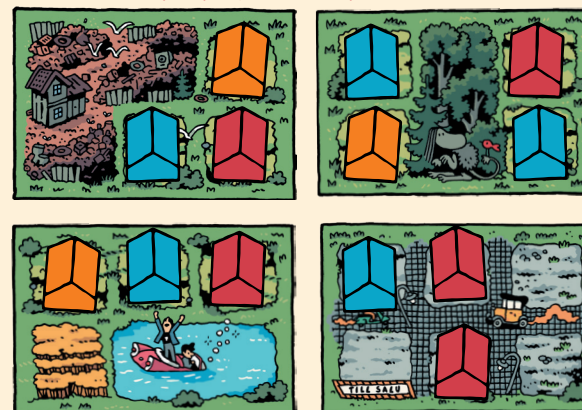
La partie s'achève immédiatement dès qu'une personne place sa dernière cabane sur une tuile. Vous pouvez compter les points :

- 1 point** par cabane de votre couleur sur une tuile.
- +1 point** par cabane de votre couleur directement adjacente à une ou plusieurs cases **Lac**. Ce point est également accordé pour la cabane construite sur l'île. Les cabanes dont la case touche une case Lac uniquement par un coin ne comptent pas.
- +1 point** par cabane de votre couleur sur la tuile **Ville**.
- 1 point** par cabane de votre couleur adjacente à une **décharge**. Les cabanes dont la case touche une case Décharge uniquement par un coin ne comptent pas.
- +2 points** par tuile sur laquelle vous possédez le plus grand nombre de cabanes. Les tuiles avec une décharge et celle avec l'île sont prises en compte, mais pas la tuile Ville. En cas d'égalité sur une tuile, personne ne marque de points.
- +3 points** pour la personne qui possède le plus grand nombre de cabanes sur la tuile **Ville**. En cas d'égalité, personne ne marque de points.
- +6 points** pour la personne qui possède le plus grand groupe de cabanes adjacentes. Les cabanes doivent être situées directement les unes à côté des autres. Les cabanes dont les cases se touchent par un coin ne comptent pas. En cas d'égalité, personne ne marque de points.

La personne qui totalise le plus de points remporte la partie.

En cas d'égalité, la victoire est partagée.

EXEMPLES DE DÉCOMPTÉ DES POINTS



Exemple sur 4 tuiles

8 points pour le bleu :

5 points pour les 5 cabanes bleues sur les 4 tuiles.

+1 point pour la cabane bleue au bord du lac. La cabane bleue en ville ne touche le lac que par un coin et n'apporte donc aucun point.

+1 point pour la cabane bleue en ville.

-1 point pour la cabane bleue à côté de la décharge. Comme la cabane bleue sur la tuile avec le lac ne touche la décharge que par un coin, elle ne fait pas perdre de point.

+2 points pour le plus grand nombre de cabanes sur la tuile avec la forêt

11 points pour le rouge :

5 points pour les 5 cabanes rouges sur les 4 tuiles.

+1 point pour la cabane rouge au bord du lac.

+2 points pour les 2 cabanes rouges en ville.

+3 points pour le plus grand nombre de cabanes sur la tuile Ville.

Comme la cabane rouge ne touche la décharge que par un coin, elle ne fait pas perdre de point.

2 points pour le carton jaune :

+3 points pour les 3 cabanes jaunes sur les 4 tuiles.

-1 point pour la cabane jaune à côté de la décharge.

Comme la cabane jaune ne touche le lac que par un coin, elle ne fait pas gagner de point. Jaune n'a pas non plus réussi à avoir le plus grand nombre de cabanes sur l'une des tuiles et ne marque donc aucun point supplémentaire.

Dans cet exemple, Jaune n'a pas de groupe de maisons adjacentes les unes aux autres. Rouge comme Bleu ont un groupe de deux maisons adjacentes. Comme il y a égalité, personne ne gagne les

6 points supplémentaires.

LE JEU N'A PLUS DE SECRETS POUR VOUS ET VOUS EN VOULEZ ENCORE ?

VARIANTE POUR JOUEURS ET JOUEUSES ÉMÉRITES... AVEC ENCORE PLUS D'ACTION

Suivez les règles du jeu de base, en appliquant les modifications suivantes :
Prenez ensuite les tuiles en fonction du nombre de personnes.

Personnes	Plaquette
	Ville + Île + 6 tuiles au hasard
	Ville + Île + 10 tuiles au hasard
	L'ensemble des 16 tuiles

Répartissez équitablement les tuiles entre les joueurs et joueuses. Une fois en possession de vos tuiles, gardez-les cachées des autres.

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. La personne en possession de la tuile Ville commence. À votre tour, avant les actions « Lancer les cabanes » et « Construire, déplacer ou remplacer », effectuez l'action suivante :

Placer une tuile

Placez 1 de vos tuiles, en respectant les conditions suivantes :

- La ville doit être placée en premier.
- Les tuiles suivantes doivent être alignées sur une tuile déjà placée, côté long contre côté long ou côté court contre côté court.
- Les tuiles ne doivent pas former une grille plus grande que les dimensions prévues : 2 × 4 à 2 personnes, 3 × 4 à 3 personnes, 4 × 4 à 4 personnes.

Attention : Une fois toutes les tuiles placées, cette action n'est plus effectuée.

VARIANTE RAPIDE, POUR UN RYTHME ÉFFRÈNE

Suivez les règles du jeu de base, en appliquant une règle supplémentaire pour la clôture des tuiles :

Lorsque vous placez une cabane sur le dernier emplacement libre d'une tuile, cette tuile est clôturée. **Les cabanes sur les tuiles clôturées peuvent être de différentes couleurs.**

Comme dans le jeu de base, aucune cabane présente sur ces tuiles ne peut être déplacée ou remplacée. Là non plus, la tuile Île ne peut pas être clôturée !

Attention : les tuiles représentant l'île et la ville ne peuvent jamais être bloquées.

STUG LANDET

instruções do jogo

2013179001
TLA180401

Habemaass GmbH & Co. KG • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach • Germany
www.haba-play.com • kundenservice@haba.de • Made in China
© 2024 Ninja Print | ninjaprint.se/stuglandet

UM JOGO DE ESTRATÉGIA PARA CONSTRUIR CABANAS PARA 2 A 4 JOGADORES A PARTIR DE 8 ANOS

Autores: Erik und Acke Ambring

Licença: Ninja Print

Ilustração: Fabian Göranson

Design Gráfico: Rickard Höök

Duração de Jogo: cerca de 20 minutos

SHEET 3- BACK

Jogadores	Cartas	Disposição
	Cidade + Ilha + 7 cartas aleatórias	Grelha 3 × 3
	Cidade + Ilha + 10 cartas aleatórias	Grelha 4 × 3
	Todas as 16 cartas	Grelha 4 × 4

Ponham de lado todas as cartas e cabanas não utilizadas.

Depois, à vez, ponham uma das vossas cabanas em qualquer lote que não esteja ocupado. Aquele que mais recentemente tenha visitado um lago, pode começar a jogar.



Preparação para 4 jogadores

Importante: Apenas se pode construir nos lotes verdes claros ou cinzentos. Cada lote pode ter apenas uma cabana.

COMO JOGAR:

Jogam à vez no sentido dos ponteiros do relógio. Na tua vez, tens que fazer as seguintes ações, por ordem:

1. Lançar

Pega em **três das tuas cabanas** e lança-as como se fossem dados. Se já tiveres menos de três cabanas, lança apenas as que sobrarem. Podes lançar as cabanas **até três vezes**. A seguir a cada lançamento, decide se queres parar ou voltar a lançar todas as cabanas.

2. Construir, Mover ou Trocar

Constrói, move ou troca as cabanas consoante a forma como elas caem quando as lanças:

Cabana fica em pé direita:
Põe a cabana lançada em qualquer lote vago.

Cabana deitada no lado comprido:
Move qualquer cabana já construída (até de outro jogador) para um lote livre. Se nenhuma cabana puder ser movida, não podes fazer nada com este lançamento. Volta a colocar as cabanas lançadas no teu stock.
Atenção: Cabanas em cartas bloqueadas não podem ser movidas (ver “Bloquear Cartas”).

Cabana deitada no lado curto:
Troca a cabana de outro jogador pela cabana que acabaste de lançar. A cabana do outro jogador volta para o seu próprio stock. Se nenhuma troca for possível, não podes fazer nada com
Atenção: Cabanas em cartas bloqueadas não podem ser trocadas.

Cabana deitada no seu telhado:
Não podes fazer nada com este lançamento. Volta a colocar esta cabana no teu stock.

Bloquear Cartas

Se conseguires construir cabanas em todos os lotes de uma carta, bloqueias essa carta. A partir de agora, nenhuma cabana dessa carte pode ser movida ou trocada.

Atenção: A carta ilha nunca pode ser bloqueada.

QUANDO ACABA O JOGO?

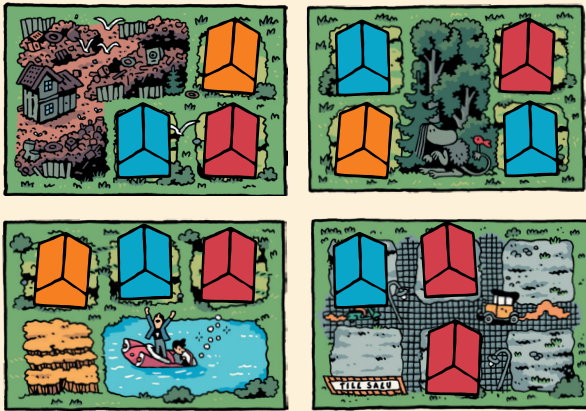
O jogo acaba assim que um jogador colocar a sua última cabana numa carta. Então fazem-se as contas da seguinte maneira:

- 1 ponto** por cada cabana colocada.
- +1 ponto** por cada cabana junto a um lago (incluindo a ilha). Só conta lado-a-lado, canto-com-canto não conta.
- +1 ponto** por cada cabana na **cidade**.
- 1 ponto** por cada cabana junto a uma **lixeira**. Só conta lado-a-lado, canto-com-canto não conta.
- +2 pontos** se tiveres o maior número de cabanas numa carta (aplica-se a todas as cartas menos a cidade). Se houver um empate, ninguém recebe os pontos.
- +3 pontos** se tiveres o maior número de cabanas na cidade. Se houver um empate, ninguém recebe os pontos.
- +6 pontos** se tiveres o maior grupo de cabanas conectadas.

Um grupo de cabanas significa que estas se tocam pelos lados (cima, baixo, direta ou esquerda). Cabanas que se tocam apenas nos cantos não contam como estando conectadas. Se houver um empate, ninguém recebe os pontos.

O jogador com mais pontos, ganha! Em caso de empate, partilham a vitória.

EXEMPLOS DE PONTUAÇÃO:



(ilustração da grelha de cartas)

8 pontos para o azul:

5 pontos porque há cinco cabanas azuis ao todo nas cartas.

+1 ponto pela cabana azul ao lado do lago. A cabana azul na cidade só está perto do lago por um canto, por isso não recebe ponto bônus por isso.

+1 ponto pela cabana azul na cidade.

-1 ponto pela cabana azul ao lado da lixeira. A cabana azul na carta do lado só está junto à lixeira num canto, por isso não perde pontos.

+2 pontos por ter a maior quantidade de cabanas na carta floresta.

11 pontos para o vermelho:

5 pontos porque há cinco cabanas vermelhas ao todo nas cartas.

+1 ponto pela cabana vermelha junto ao lago.

+2 pontos pelas duas cabanas vermelhas na cidade.

+3 pontos por ter a maior quantidade de cabanas na cidade.

A cabana vermelha só está junto à lixeira por um canto, por isso não lhe são retirados pontos.

2 pontos para o cartão amarelo:

3 pontos porque há três cabanas amarelas ao todo nas cartas.

-1 ponto pela cabana amarela junto à lixeira.

A cabana amarela só está junto ao lago por um canto, por isso não recebe pontos. O Amarelo também não conseguiu ter a maioria das cabanas numa carta, por isso não recebe mais pontos.

Neste exemplo, o Amarelo não tem um grupo de cabanas conectadas. O Vermelho e o Azul têm cada um, um grupo de duas cabanas conectadas. Uma vez que é um empate, ninguém recebe os **6 pontos bônus**.

JÁ PERCEBES AS REGRAS BÁSICAS E ESTÁS PRONTO PARA UM DESAFIO MAIOR?

VARIANTE AVANÇADA - COM UMA AÇÃO ADICIONAL

As regras do jogo base aplicam-se, com as seguintes mudanças: Baralhem as cartas necessárias consoante o número de jogadores.

Jogadores	Cartas
	Cidade + Ilha + 6 cartas aleatórias
	Cidade + Ilha + 10 cartas aleatórias
	Todas as 16 cartas

Distribuem as cartas igualmente entre todos, com a face para baixo. Garantam que os outros jogadores não as conseguem ver.

O jogador com a carta cidade joga primeiro. Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

Na tua vez, antes de fazer as duas ações habituais (“Lançar” e “Construir, Mover ou Trocar”), deves fazer a seguinte ação:

Colocar Cartas:

Põe uma das tuas cartas. Aplica-se o seguinte:

- A cidade deve ser posta primeiro.
- Cada carta seguinte tem que ser colocada junto a uma carta já posta – lado comprido com lado comprido ou lado curto com lado curto.
- Não podem ser postas cartas além da grelha respetiva:
2 jogadores: 2 x 4, 3 jogadores: 3 x 4, 4 jogadores: 4 x 4

Nota: Assim que todas as cartas tenham sido postas, esta ação já não é necessária.

VARIANTE RÁPIDA PARA RONDAS RÁPIDAS

O jogo base com uma nova regra para “Bloquear Cartas”:

Se conseguires por uma cabana no último lote de uma carta, bloqueias a carta. As cabanas na carta bloqueada podem pertencer a outros jogadores.

Assim como no jogo base, não se pode mover ou trocar qualquer cabana numa carta bloqueada. Além disso, a carta ilha nunca pode ser bloqueada!

Atenção: as peças com a ilha e a cidade nunca podem ser bloqueadas.









2013179001
TLA180401

Habermaass GmbH & Co. KG • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach • Germany
www.haba-play.com • kundenservice@haba.de • Made in China
© 2024 Ninja Print | ninjaprint.se/stuglandet



**A STRATEGIC CABIN-BUILDING GAME
FOR 2-4 PLAYERS AGES 8 AND UP**

Authors:
Licensors:
Illustrations:
Graphic Design:
Playing time:

Erik und Acke Ambring
Ninja Print
Fabian Göranson
Rickard H66k
about 20 minutes

Welcome to Stuglandet!

As summer approaches, city dwellers flock to the countryside. Who wouldn't dream of their own cabin by the lake or on a secluded island? The race for the most idyllic spots has already begun, so jump in!

Place your cabins strategically and beware of rivals trying to edge you out. The player who scores the most points with their cabins at the end of the game wins.

What's in the Box:

48 cabins (12 per color) in a cloth bag,
16 tiles (including 1 city and 1 island)

SETUP:

Every player chooses one color and takes all the cabins in that color as their supply. Shuffle the required number of tiles based on the number of players. Place them face up in a grid at the center of the table. The orientation of tiles doesn't matter.

Players	Tile Selection	Layout
	City + Island + 7 random tiles	3 × 3 Grid
	City + Island + 10 random tiles	4 × 3 Grid
	All 16 tiles	4 × 4 Grid

Set aside any unused tiles and cabins.

Then, in turn order, place one of your cabins on any unoccupied city space. The last player to have visited a lake goes first.



Setup for 4 players

Important: Only the light green and gray spaces are buildable plots. Each plot may hold exactly one cabin.

HOW TO PLAY:

Players take turns clockwise. On your turn, carry out the following actions in order:

- 1. Roll**
Take **three cabins from your supply** and roll them like dice. If you have fewer than three cabins left, roll only the remaining ones. You may **roll up to three times**. After each roll, decide whether to stop or reroll all cabins.
- 2. Build, Move, or Swap**
Build, move, or exchange cabins according to how they land when you roll:

 **Cabin stands upright:**
Place the rolled cabin onto any free plot.

 **Cabin lying on long side:**
Move any built cabin (even an opponent's) to a free plot. If no cabin can be moved, you can't do anything with this roll. Return your rolled cabin to your supply pile.
Warning: Cabins on blocked tiles cannot be moved (see "Blocking Tiles").

 **Cabin lying on short side:**
Swap an opponent's cabin with your rolled cabin. Their cabin returns to their supply. If no swap is possible, you can't do anything with this roll. Return your rolled cabin to your supply pile.
Warning: Cabins on blocked tiles cannot be moved (see "Blocking Tiles").

 **Cabin lying on its roof:**
You can't do anything with this roll. Return the cabin to your supply.

Blocking Tiles

If you manage to build cabins on all the plots of a tile, you block that tile. From now on, no cabins on that tile may be moved or swapped.

Warning: The island tile can never be blocked.

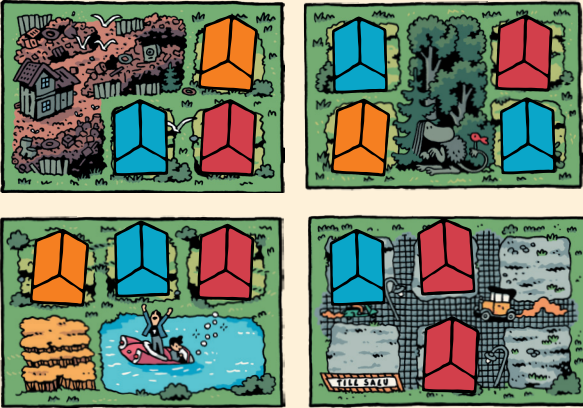
WHEN DOES THE GAME END?

The game ends immediately when one player places their final cabin on a tile. Then the game is scored as follows:

- 1 point** for each of your cabins on the board.
- +1 point** for each of your cabins directly next to a lake (including the island). Only side-by-side counts, corner-to-corner does not.
- +1 point** for each of your cabins in the city.
- 1 point** for each of your cabins directly next to a dump. Only side-by-side counts, corner-to-corner does not.
- +2 points** for having the most cabins on a tile (applies to all tiles except the city). If there's a tie, nobody scores.
- +3 points** for having the most cabins in the city. If there's a tie, nobody scores.
- +6 points** for having the largest group of connected cabins. A group means cabins that touch along their sides (up, down, left, or right). Cabins touching only at corners don't count as connected. If there's a tie, nobody scores.

The player with the most points wins! In case of a tie, all tied players share the victory.

SCORING EXAMPLES:



(illustration of tile grid)

8 points for blue:
5 points because there are five blue cabins on the tiles in total.

+1 bonus point for the blue cabin directly next to the lake. The blue cabin in the city is only diagonally adjacent to the lake, so no bonus point for that.

+1 bonus point for the blue cabin in the city.

-1 point for the blue cabin directly next to the dump. The blue cabin on the lake tile is only diagonally adjacent to the dump, so no additional minus point there.

+2 bonus points for having the most cabins on the forest tile.

11 points for red:
5 points because there are five red cabins on the tiles in total.
+1 bonus point for the red cabin directly next to the lake.
+2 bonus points for the two red cabins in the city.
+3 bonus points for having the most cabins in the city.
The red cabin is only diagonally adjacent to the dump, so no minus point.

2 points for yellow:
3 points because there are three yellow cabins on the tiles in total.
-1 point for the yellow cabin directly next to the dump.
The yellow cabin is only diagonally adjacent to the lake, so no bonus point for that. Yellow also did not achieve a majority on any tiles and therefore gets no further points.

In this example, Yellow has no connected group of cabins. Red and Blue each have a group of two connected cabins. Since it's a tie, no one receives the **+6 bonus points**.

DO YOU UNDERSTAND THE BASIC GAME AND ARE READY FOR MORE OF A CHALLENGE?

ADVANCED VARIANT - WITH AN ADDITIONAL ACTION

The rules of the standard game still apply, with the following changes: Shuffle the required tiles depending on the number of players.

Players	Tile Selection
	City + Island + 6 random tiles
	City + Island + 10 random tiles
	All 16 tiles

Deal the tiles evenly among all players facedown. Make sure the other players can't see them.

The player holding the city tile goes first. Play proceeds in clockwise order. On your turn, before carrying out the two usual actions ("Roll" and "Build, Move, or Swap"), you must perform the following action:

Placing Tiles:

Place **one** of your tiles. The following applies:

- The city must be placed first.
- Each subsequent tile must be placed next to an already placed tile - long side to long side or short side to short side.
- Tiles may not be placed beyond the respective grid:
2 players: 2 x 4, 3 players: 3 x 4, 4 players: 4 x 4

Note: Once all tiles have been placed, this action is no longer used.

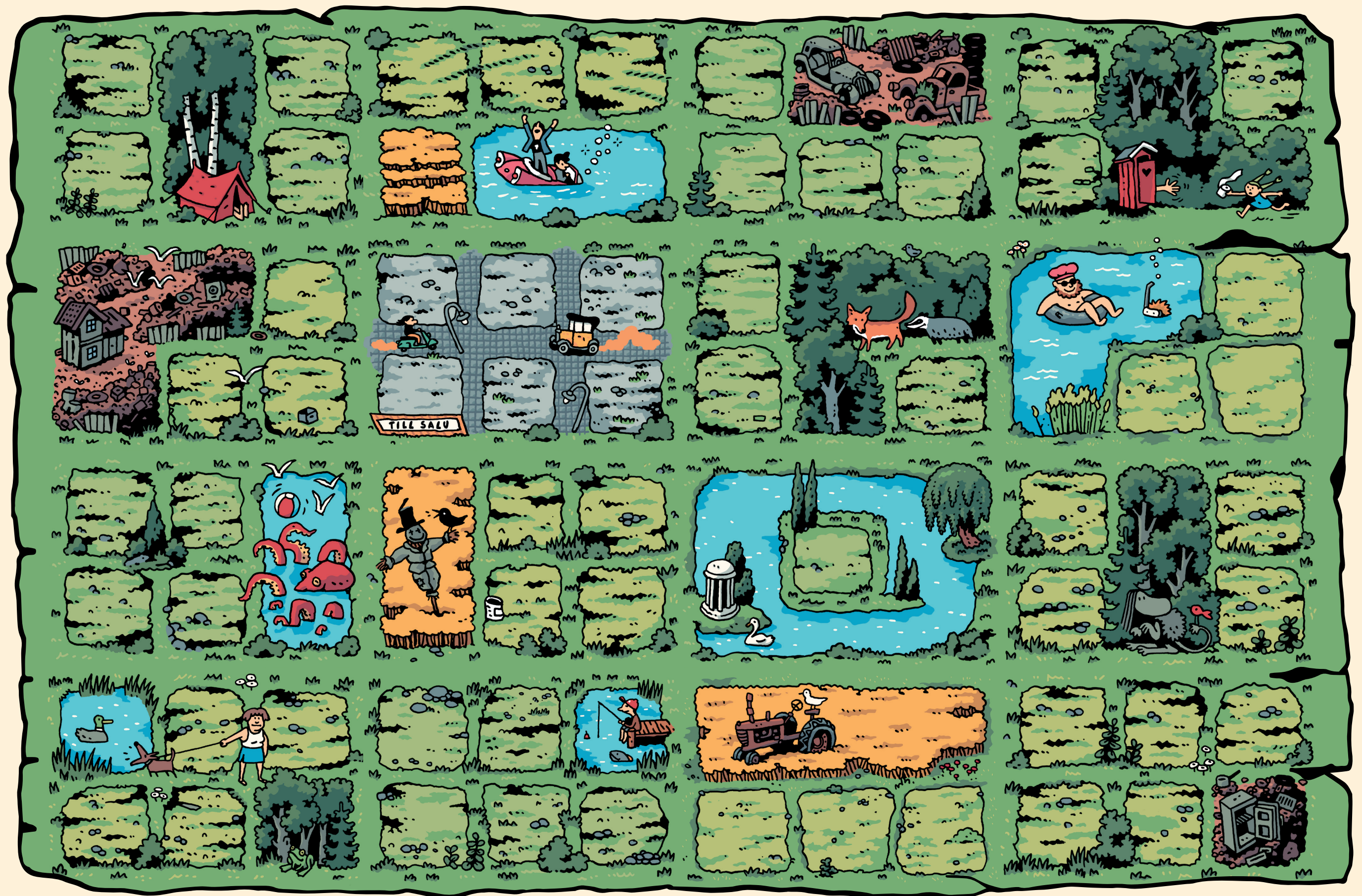
QUICKPLAY VARIANT FOR FAST ROUNDS

The standard game with a new rule for "Blocking Tiles":

If you manage to place the last cabin on a tile, you block that tile. **The cabins on the blocked tile may belong to different players.**

As in the standard game, no cabin on a blocked tile may be moved or swapped. Also, the island tile can never be blocked!

Note: The tiles with the island and the city can never be blocked.



“Game board made for on the go play” 