

Moving Day

Ideje költözni! Mads Fløe családi játéka.

Július 1., Quebec, Kanada: Mint minden évben, több mint 100 000 ember költözik ezen a napon. Miért? A múltban minden bérleti szerződés ezen a napon járt le, és a törvény szerint csak ezen a napon lehetett megújítani. Bár a törvény azóta megváltozott, sokan még mindig kitartanak a „költözőnap” régi hagyománya mellett. Mivel ezen a napon

szinte lehetetlen költöztető céget bérelni, a barátok és a család segít a költözésben. Nyilvánvaló, hogy nem mindig minden megy simán: egyesek nem elég erősek, mások túl ügyetlenek vagy túl sokan vannak és egymást akadályozzák. Ennek ellenére rá vagy utalva a segítségükre – legkésőbb akkor, amikor megjelennek a finom harapnivalókkal...!

A JÁTÉK TARTALMA



75 „doboz” lapka



36 „segítő” kártya

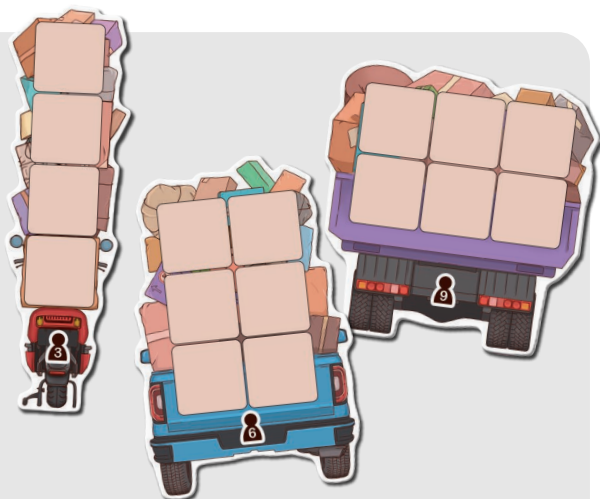


26 „falatkák” lapka
1-es értékkel



8 „falatkák” lapka
5-ös értékkel

1 játékleírás



12 jármű,
négy készlet,
mindegyik 3 különböző
járművel



A JÁTÉK CÉLJA

Az a célotok, hogy a legtöbb pontot szerezzétek azzal, hogy ügyesen rakjátok a járművekre a dobozokat, figyelték a dobozok súlyára, vigyáztok a törékeny dobozokra, és a segítőtke a megfelelő járművekhez rendelitek.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

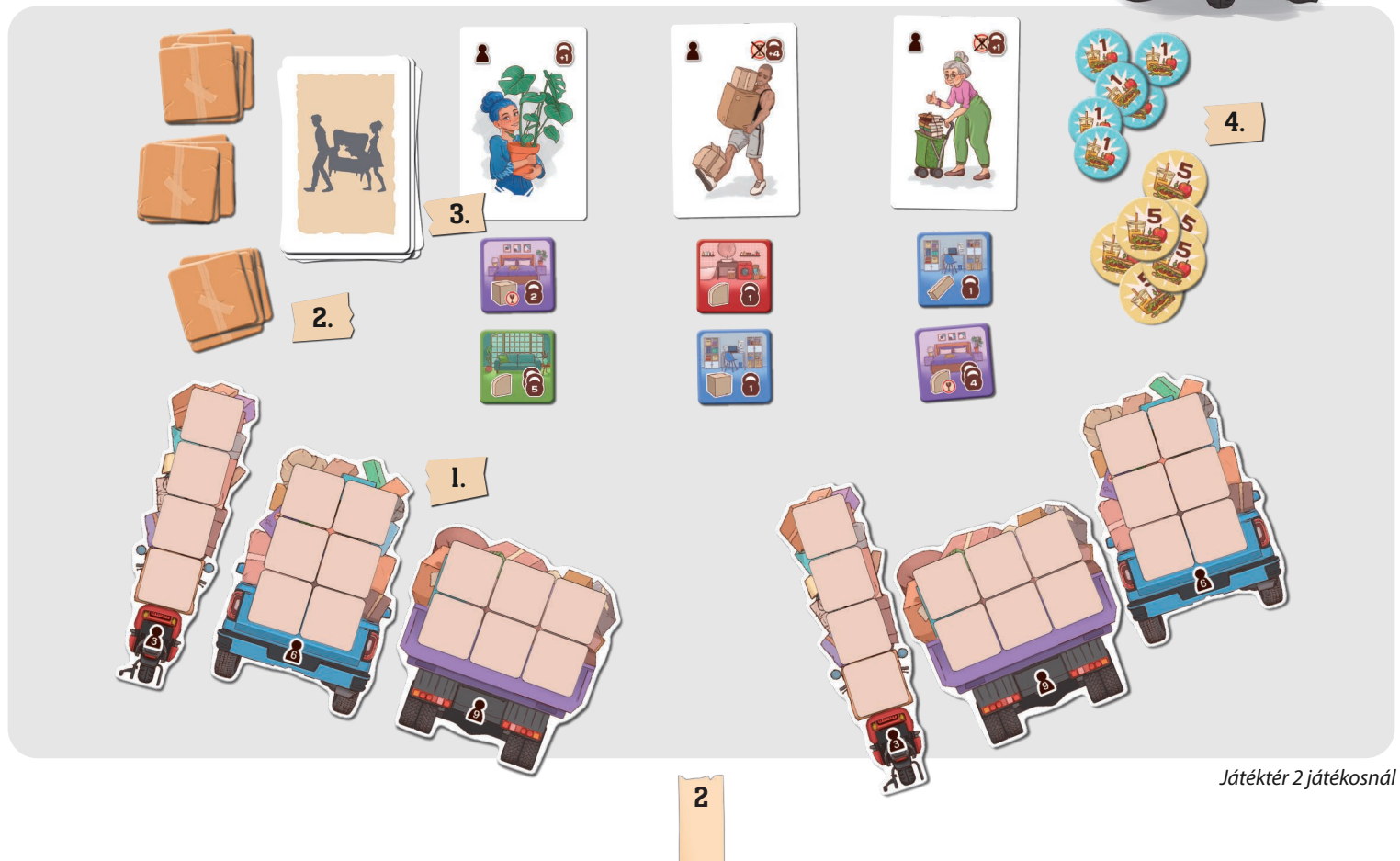
Az első játék előtt óvatosan nyomjátok ki a játékelemeket a kartonokból.



1. Vegyetek magatokhoz egy szettet **3 különböző járművel**. Fektesse őket magatok elé a járműveket a rakodótérrel felfelé.
2. Keverjétek meg a **doboz** lapkákat és alakítsatok ki több lefelé fordított paklit az asztalon. Ezután fordítsatok fel 2 dobozt bármelyik pakliból, és fektessétek a **dobozpárt** egymás alá az asztal közepére. Ismételjétek meg a folyamatot, amíg 1 dobozpárral több nem lesz, mint amennyi játékkal játszottok.
Példa: Három játékos esetén 4 dobozpárt helyeztek le.
3. Keverjétek meg lefordítva a **segítő**k kártyáit és tegyetek minden dobozpár fölé felfordítva 1 segítőt. A fennmaradó segítőkből alakítsatok ki egy lefordított húzópaklit.
Megjegyzés: A 2 doboz és 1 segítő kombinációját mostantól csoportnak nevezzük.



4. Tegyétek a **falatkák** lapkákat egy közös készletbe.
5. Válasszatok egy kezdőjátékost.

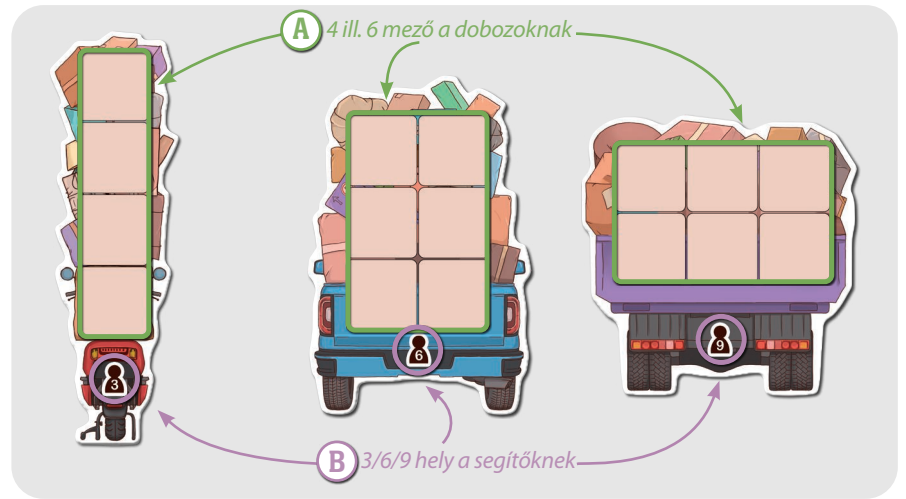


A járművek részletesen

A járműveken különböző számú **mező** van a dobozoknak és **hely** a segítőknek.

A 4 vagy 6 **mező** a dobozoknak különböző elrendezésben.

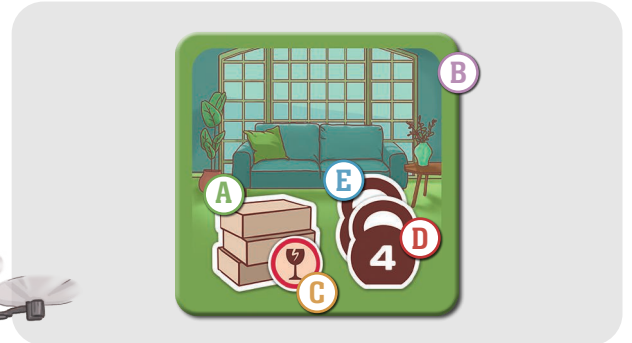
B Akár 3, 6 vagy 9 **hely** a segítőknek.



A dobozok és a segítők magyarázata

Minden **doboz** ugyanolyan szerkezetű:

- A** A dobozok formája az öt **típus** egyikét mutatja.
- B** A dobozok háttere öt különböző **szín** egyikét mutatja.
- C** Ha a  szimbólum látható, a doboz tartalma **törékeny**.
- D** A súly szimbólumon lévő szám (1-től 7-ig) a doboz **súlyát** mutatja.
- E** A súlyszimbólumok darabszáma (1x-től 3x-ig) megadja a **pontokat** a játék végén.



Minden **segítőkártya** ugyanolyan szerkezetű:

- A** A bal felső sarokban lévő szimbólum a segítők **számát** mutatja (1x-től 3x-ig).
- B** A „**törés**” szimbólum  azt jelzi, hogy ez a segítő „ügyetlen” és a törékeny tartalmú dobozokat összetöri.
- C** A jobb felső sarokban lévő ikon mutatja a segítők **erősségét** (+1 és +4 között).



A JÁTÉK MENETE

Egy játék 8 fordulón át tart. Az óramutató járásával megegyező irányban kerültek sorra. Amikor rajtad a sor, sorrendben csináld meg a következő **két akciót**:

1. Gyűjts dobozokat és segítőket
2. Oszd el a falatkákat

Ezután a következő emberen a sor.

1. Gyűjts dobozokat és segítőket:

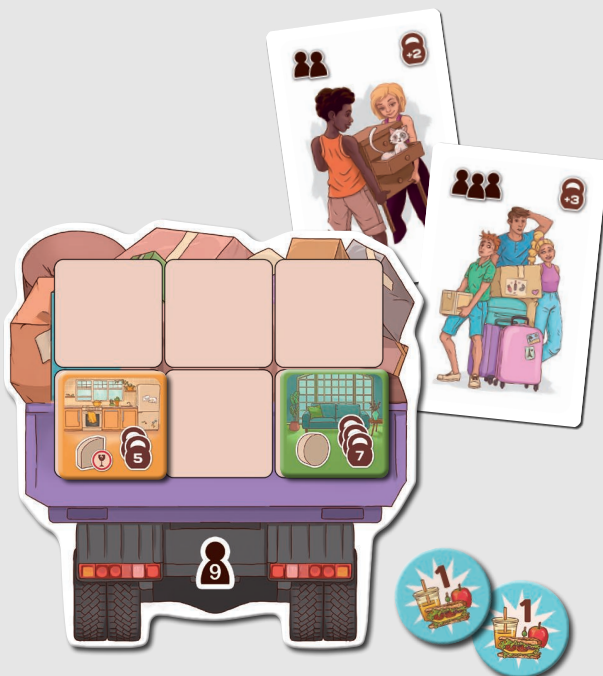
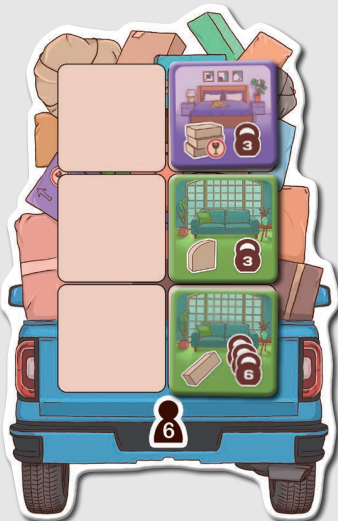
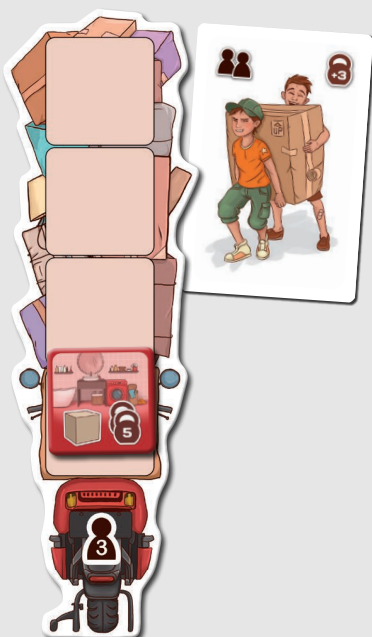
Vegyél el egy csoportot (ami 2 dobozból és 1 segítőből áll) az asztal közepéről, és rendeld hozzá tetszés szerint a járműveidhez. Ha a csoportnál falatkák is vannak (lásd '2. Oszd el a falatkákat'), helyezd azokat a járművek mellé. Extra pontokat adnak a játék végén.

Figyelj a következőkre:

- ✓ A dobozokat mindig felfordítva tedd a járműveid mezőire. Egy mezőre csak 1 dobozt tehetsz.
- ✓ A járműveket „alulról felfelé” kell feltöltened: először mindig a járművek alsó sorában helyezel el dobozokat. A következő dobozt a közvetlenül felette lévő sorba teheted.
- ✓ A segítőket mindig felfordítva tedd a jármű mellé. Most már hozzá van rendelve ahhoz a járműhöz.
- ✓ Legfeljebb annyi segítőket rendelhetsz egy járműhöz, ahány hely van a járművön (3/6/9). Ha a segítőid túllépik a helykorlátot, akkor vagy el kell távolítanod a kártyát a játékból, vagy hozzá kell rendelned egy másik járművedhez.
- ✓ A játék hátralévő részében a járművekhez rendelt dobozokat és segítőket nem szabad áthelyezned vagy lecserélned.



Példa:



Három kör után a játék így nézhet ki: Összegyűjtöttél 6 dobozt és 3 segítőket, és szétosztottad őket a járműveid között.

2. Oszd el a falatkákat:

Tegyél a közös készletből **1 falatkát** 1-es értékkel minden olyan csoportra, amelyik **szomszédos** azzal a csoporttal, amit felvettél.

Figyelem: Ha egy szélső csoportot vettél el, akkor **csak egy** szomszédos csoport van!

Ezután egészítsd ki a kínálatot tetszésed szerint bármelyik pakliról 2 dobozzal és 1 segítővel a húzópakliból.

Megjegyzés: Bármikor becserélhetsz a bankkal öt 1-es értékű falatkát egy 5-ös értékű falatkára (és fordítva).

A JÁTÉK VÉGE ÉS A PONTOZÁS

A játék a 8. forduló után véget ér. Kezdjétek el a pontozást.

I. rész – Kárfelmérés:

1. Figyelem, törékeny!

Először ellenőrizd le, hogy az ügyetlen segítők a törékeny jelölésű dobozokat összetörték-e: Minden „**törés**” **szimbólumos** segítő pontosan **1 törékeny** szimbólummal ellátott **dobozt tör össze** ugyanabban a járműben. Fordítsd le az összes sérült dobozt. Ezek nem számítanak bele a pontozásba.

2. Túl nehéz!

Ellenőrizd le az **összes doboz súlyát** járművenként. Minden olyan doboz megsérül, ami felett egy nehezebb doboz van ugyanabban az oszlopban. Fordítsd le az összes sérült dobozt. Ezek nem számítanak bele a pontozásba.

3. Túl gyenge!

Végül ellenőrizd le, hogy a segítőid **teljes ereje** elegendő-e. Add össze járművenként a segítők erejét, és hasonlítsd össze őket az adott jármű dobozainak súlyával. A segítőid teljes erejénél nehezebb dobozok megsérülnek. Fordítsd le az összes sérült dobozt. Ezek nem számítanak bele a pontozásba.



II. rész – Pontok:

1. Súly: A járműveidben lévő összes sértetlen dobozért annyi pontot kapsz, amennyit a **súly** szimbólumok kiadnak.

2. Típus: Az azonos **típusú**, egymás mellett /egymáson lévő dobozok esetén mindegyik dobozért 1 pontot kapsz.

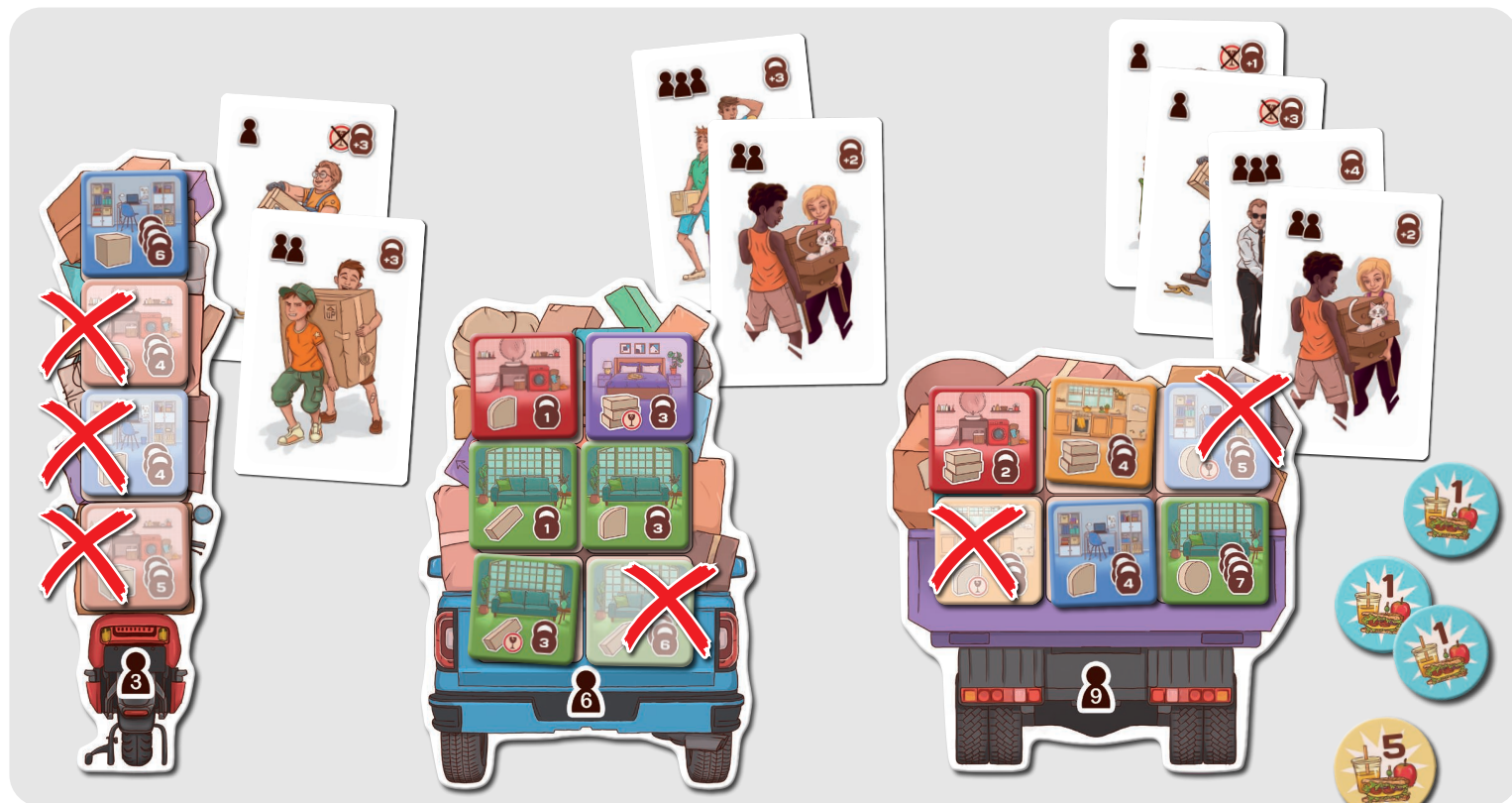
3. Szín: Az azonos **színű**, egymás mellett /egymáson lévő dobozok esetén mindegyik dobozért 1 pontot kapsz.

4. Falatkák: Minden összegyűjtött **falatka után** megkapod a rajta feltüntetett pontot.



Az lett a győztes, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. Döntetlen esetén a döntetlenben érintettek közül az a győztes, aki több pontot gyűjtött a falatkákkal. Ha még így is döntetlen az állás, akkor a döntetlen minden résztvevője osztozik a győzelemben.

Példa a pontozásra:



I. rész – Kárfelmérés:

A bal oldali járműben a felső doboz (6-os súly) károsítja az alatta lévő összes dobozt. A sérült dobozokat le kell fordítani.

A középső járműben a segítők teljes ereje csak 5, így a 6-os súlyú doboz megsérül. A sérült dobozot le kell fordítani.

A jobb oldali járműben a két segítő „törés” szimbólummal 1-1 „töredény” szimbólumos dobozt összetör. A sérült dobozokat le kell fordítani.

II. rész – Pontok:

Súly: Az összes sértetlen doboz súlyszeimbólumainak számáért **16 pont** (3+5+8).

Típus: Az azonos típusú dobozok egymás melletti számáért **4 pont** (0+2+2).

Szín: Az azonos színű dobozok egymás melletti számáért **3 pont** (0+3+0).

Falatkák: Az összegyűjtött falatkákért **8 pont**.

A játékos összesen 31 pontot ért el.



Ha bármilyen kérdése vagy javaslata van a „Moving Day” játékkal kapcsolatban, kérjük, vegye fel velünk a kapcsolatot: Importálja és forgalmazza

Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
piatnik@piatnik.hu
piatnik.hu



Figyelem! Nem alkalmas 36 hónaposnál fiatalabb gyermekek számára. Kis részeket tartalmaz, amelyek lenyelhetők. Fulladás-veszély. Kérjük, tartsa meg csomagolást.

Megtalálhat minket a következő oldalakon:



PiatnikBudapest



piatnikhungary



PiatnikSpiele