

MISJA PRZEPROWADZKA

Nie chcecie czytać instrukcji?
Zapoznajcie się z samouczkiem!



Właściele słynnej lokalnej posiadłości zlecieli przeprowadzkę – i to nie byle jaką! Wszystko powinno pójść sprawnie, bez zgubionych pudeł i z minimalną liczbą potłuczonych kubków. Skala zadania wymagała wsparcia dodatkowych ekip, a każda z nich ma zamiar pokazać, kto naprawdę rządzi w branży!

ZAWARTOŚĆ



75 kafelków Przedmiotów



10 kafelków Kartonów



4 planszетки Ciężarówek



dwustronna plansza Domu

(jedna strona do rozgrywki 2-osobowej;
druga do rozgrywek 3- i 4-osobowych)



12 kart Pomocników



9 kart Pamiętek



1 znacznik Rundy



1 znacznik Podmiany



10 znaczników Uszkodzeń



4 znaczniki Punktów Zwycięstwa



1 materiałowy woreczek

CEL ROZGRYWKI

Gracze kierują zespołami robotników, którzy pracują przy wielkiej przeprowadzce. W ciągu 3 rund będą ładować Przedmioty na swoje Ciężarówki i przewozić je do nowego domu. Czasami załadunek Ciężarówki może przysporzyć pewnych trudności. Wtedy nieocenione staje się wsparcie Pomocników. Gracze będą zdobywać punkty za każdy przewieziony ładunek, a zwycięzcą zostanie ten, który na koniec gry będzie miał najwięcej punktów (więcej na stronie 11).

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wypchnąć wszystkie komponenty z kartonowych ramek.

Zalecamy, aby w pierwszej rozgrywce (a także w rozgrywkach z udziałem dzieci) nie używać kart Pamiętek. Jeśli gra nie przebiega z tym wariantem, to zignorujcie zasady oznaczone na [niebiesko](#).

- 1 Gracze kładą **planszę Domu** pośrodku stołu, w łatwo dostępnym dla wszystkich miejscu – odwracając ją na stronę, która odpowiada liczbie graczy biorących udział w rozgrywce (symbol liczby graczy znajdziecie w jej prawym górnym rogu).
- 2 Każdy gracz bierze **planszетkę Ciężarówki**, zestaw **3 kart Pomocników** i **1 znacznik Punktów Zwycięstwa** w wybranym kolorze.
- 3 Każdy gracz kładzie swój **znacznik Punktów Zwycięstwa** na polu startowym Toru Punktacji .
- 4 Gracze kładą **znacznik Rundy** na pierwszym polu Toru Rund.
- 5 Gracze losują **3 kafelki Kartonów** i kładą po jednym z nich na każdym polu z symbolem , zieloną stroną do góry. Rewersy tych kafelków powinny pozostać niejawne dla graczy.
- 6 Gracze losują z woreczka **kafelki Przedmiotów** i – w rozgrywce czteroosobowej – kładą po jednym kafelku na każdym polu w każdym pomieszczeniu Domu. W rozgrywce trzyosobowej należy pominąć pola oznaczone cyfrą 4. W rozgrywce dwuosobowej trzeba zapełnić wszystkie pola na drugiej strony planszy.
- 7 Gracze kładą **3 losowe Przedmioty** (w rozgrywce dwuosobowej) lub **4 losowe Przedmioty** (w rozgrywkach trzy- i czteroosobowych) poniżej planszy, w obszarze wskazanym przez strzałki. Są to **Przedmioty Oczekujące**.
- 8 Gracze kładą **znaczniki Uszkodzeń** obok planszy.
- 9 *Jeśli rozgrywka przebiega z wariantem Pamiętek, to należy położyć 3 losowe karty Pamiętek obok planszy.*
- 10 Należy umieścić **woreczek** z pozostałymi Przedmiotami, **znacznik Podmiany** i **pozostałe kafelki Kartonów** obok planszy.
- 11 Nieużywane komponenty należy odłożyć do pudełka.
- 12 Gracz, który jako ostatni się przeprowadzał, rozpoczyna rozgrywkę. W razie wątpliwości gracza rozpoczynającego należy wylosować.

Uwaga: od tej pory słowo PRZEDMIOTY będzie odnosić się zarówno do Przedmiotów, jak i Kartonów.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra toczy się przez 3 rundy. Zaczynając od gracza rozpoczynającego, wszyscy wykonują swoje tury kolejno zgodnie z ruchem wskazówek zegara. **W swojej turze gracz wykonuje 1 akcję.**

W trakcie rozgrywki gracze zabierają Przedmioty z planszy Domu i przenoszą je do swoich Ciężarówek. W trakcie rundy gracze zdobywają punkty za odjazd Ciężarówki. Gdy na planszy Domu nie ma już Przedmiotów, runda się kończy. Następnie plansza zostaje uzupełniona nowymi Przedmiotami i zaczyna się kolejna runda. Po trzeciej rundzie gra się kończy i następuje ostateczne liczenie punktów.

DOSTĘPNE AKCJE:

Wynieś i Załaduj: weź kafelek dostępnego Przedmiotu z planszy Domu i umieść go w swojej Ciężarówce.

Wynieś i Przechowaj: weź kafelek dostępnego Przedmiotu z planszy Domu i umieść go na , która symbolizuje wolne miejsce (Przechowalnię) w twojej Ciężarówce.

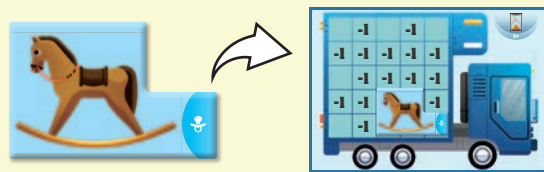
Ⓒ Załaduj z Przechowalni: weź kafelek Przedmiotu z  i umieść go w swojej Ciężarówce.

D Jedź i Zapunktuj: Ciężarówka wyrusza w trasę!

A WYNIĘŚ I ZAŁADUJ

Weź **dostępny** kafelek Przedmiotu i umieść go w swojej Ciężarówce (przestrzegając opisanych dalej zasad).

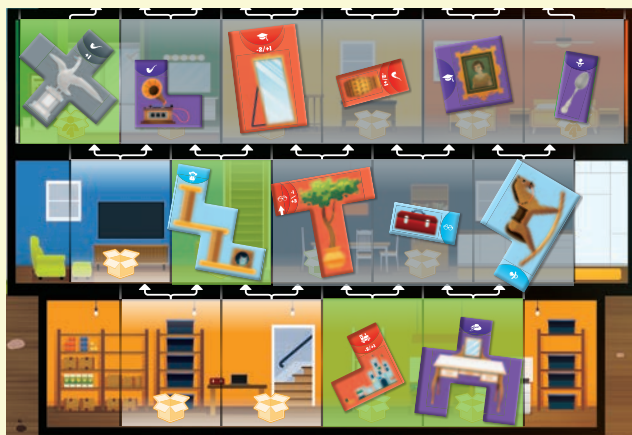
Dostępnymi Przedmiotami są te, pod którymi bezpośrednio nie ma innych Przedmiotów.



Przedmioty są dwustronne i można je odwracać. Przedmioty można też obracać (za wyjątkiem tych oznaczonych strzałką – patrz strona 7).



Wolno ci sprawdzić, czy dany Przedmiot pasuje do twojej Ciężarówki – jeśli chcesz to zrobić, połóż znacznik Podmiany na polu, z którego bierzesz dany Przedmiot, by pamiętać, gdzie go później zwrócić.



Dostępne Przedmioty leżą na polach oznaczonych na **zielono**, a te niedostępne – na **szaro**.

Ogólne zasady układania Przedmiotów w Ciężarówkach:

- a) Co najmniej jeden segment (kwadrat) umieszczanego Przedmiotu musi opierać się na podłodze lub na innym, wcześniej ułożonym Przedmiocie.
- b) Cały kafelek Przedmiotu musi się zmieścić w Ciężarówce. Żaden jego segment nie może wychodzić poza Ciężarówkę ani nachodzić na inne Przedmioty.
- c) Kafelki Przedmiotów można obracać i układać na dowolnych pustych polach.



Niektóre Przedmioty mają specjalne cechy (patrz: „Rodzaje Przedmiotów” w dalszej części instrukcji).

B WYNIĘŚ I PRZECHOWAJ

Weź **dostępny** kafelek Przedmiotu i połącz go na symbolu  na swojej planszce Ciężarówki (o ile nie leży tam już inny kafelek). Zamiast umieszczać dostępny Przedmiot w swojej Ciężarówce, możesz go położyć obok, na symbolu klepsydry. Przedmiot ten znajduje się teraz w Przechowalni – będziesz mieć możliwość umieszczenia go w Ciężarówce w dalszej części rozgrywki. Wolno ci przechowywać tylko jeden kafelek naraz.



C ZAŁADUJ Z PRZECHOWALNI

Weź kafelek Przedmiotu z  i umieść go w swojej Ciężarówce, przestrzegając standardowych zasad układania Przedmiotów.



D JEDŹ I ZAPUNKTUJ

Ciężarówka wyrusza w trasę, a ty zdobywasz Punkty Zwycięstwa za przewiezione Przedmioty. Po podliczeniu punktów Ciężarówkę należy opróżnić – zobacz punkt: „Jedź i Zapunktuj” na stronie 8.

RODZAJE PRZEDMIOTÓW

W grze znajdziecie 5 rodzajów Przedmiotów:

Zwykłe Przedmioty – te kafelki nie mają żadnego specjalnego działania.

Antyki – im więcej **Antyków** przewieziesz, tym więcej punktów zdobędziesz na koniec rozgrywki (szczegóły w tabeli na stronie 11).

Kartony – te kafelki mają na rewersie **od 0 do 2 Punktów Zwycięstwa**. Ich rewersy są jednak tajne, a gracze nie mogą ich podglądać, aż do zakończenia rozgrywki!

Ciężkie Przedmioty – co najmniej jeden segment (kwadrat) takiego kafelka musi się stykać z podłogą Ciężarówki lub opierać się o inny **Ciężki Przedmiot**. Za każdy taki przedmiot zdobywasz **1 dodatkowy Punkt Zwycięstwa**, gdy Ciężarówka wyrusza w trasę.



Delikatne Przedmioty – gdy Ciężarówka wyruszy w trasę, możesz zdobyć lub stracić punkty za te kafelki w zależności od tego, czy podczas załadunku zostały one uszkodzone, czy nie.

Delikatny Przedmiot może ulec uszkodzeniu, gdy zostanie na nim umieszczony inny Przedmiot.

Po umieszczeniu Przedmiotu w Ciężarówce policz, ile jego segmentów (kwadratów) opiera się bezpośrednio o podłogę Ciężarówki i inne Przedmioty. Segmenty te nazywa się „punktami styku”. **Delikatny Przedmiot** ulega uszkodzeniu, jeśli **więcej niż połowa punktów styku** umieszczanego Przedmiotu opiera się o ten **Delikatny Przedmiot**.



▼ segmenty opierające się o **Delikatny Przedmiot**

▼ segmenty opierające się o inne Przedmioty/podłogę Ciężarówki

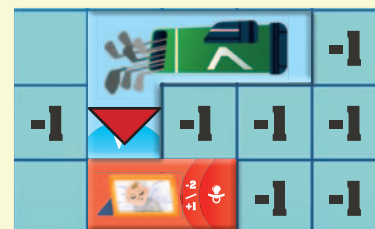
✗ segmenty, które nie opierają się bezpośrednio o inne Przedmioty/podłogę Ciężarówki – takie segmenty nie zaliczają się do „punktów styku”

Na powyższym przykładzie toaletka nie uszkodziła ramki ze zdjęciem, ponieważ tylko 1 z 3 punktów styku opiera się o ten **Delikatny Przedmiot**.



1 z 2 punktów styku kijów golfowych opiera się o ramkę ze zdjęciem, więc ramka nie ulega uszkodzeniu.

Jedyny punkt styku kijów golfowych opiera się o ramkę ze zdjęciem, więc ramka ulega uszkodzeniu.



Jeśli **Delikatny Przedmiot** ulegnie uszkodzeniu, połóż na nim **znacznik Uszkodzenia** (jeśli ich zabraknie, użyj dowolnego zamiennika). Kiedy Ciężarówka wyruszy w trasę, za każdy **Delikatny Przedmiot** ze znacznikiem Uszkodzenia **stracisz wskazaną liczbę Punktów Zwycięstwa**. Jeśli na **Delikatnym Przedmiocie** nie ma znacznika Uszkodzenia, zamiast tego **otrzymujesz wskazaną liczbę Punktów Zwycięstwa** (choć może to być 0). Po opróżnieniu Ciężarówki odłóż znaczniki Uszkodzeń z powrotem na resztę stosu obok planszy.

Delikatne Przedmioty nie uszkadzają innych **Delikatnych Przedmiotów** – te kafelki mogą się bezpiecznie o siebie opierać.

Delikatne Przedmioty nie mogą ulec uszkodzeniu, kiedy to one są układane w Ciężarówce – możesz je wówczas bezpiecznie wkładać pod inne, ułożone już wcześniej Przedmioty.

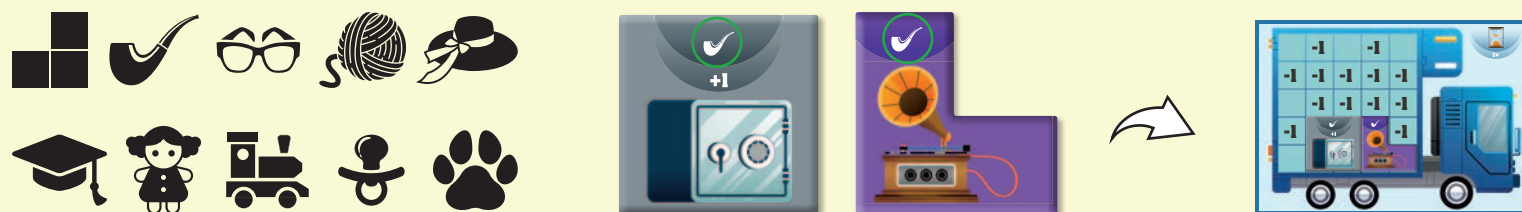
Niektóre **Delikatne Przedmioty** są jednocześnie **Antykami** – podczas rozgrywki, kiedy Ciężarówka wyrusza w trasę, taki Przedmiot traktowany jest jako **Delikatny Przedmiot**; a na koniec gry podlega zasadom **Antyków**.

Niektóre **Delikatne Przedmioty** można układać wyłącznie w jednej pozycji – strzałki (↗) na takim przedmiocie muszą być skierowane w stronę sufitu Ciężarówki.



Symbole na kafelkach Przedmiotów

Na każdym kafelku Przedmiotu znajduje się symbol, wskazujący na właściciela tego Przedmiotu (jednego z członków przeprowadzającej się rodziny). Jeśli po załadowaniu takiego Przedmiotu będziesz mieć w swojej Ciężarówce parę identycznych symboli, natychmiast otrzymujesz dodatkową akcję. Akcja ta jest obowiązkowa. Symbole na **Kartonach** także dają dodatkową akcję. Nie bierze się jednak pod uwagę symbolu na kafelku, który leży na .



Uwaga: jeśli za pomocą dodatkowej akcji ponownie stworzysz parę symboli, nie otrzymujesz drugiej dodatkowej akcji, a symbole te uważa się za wykorzystane. Nie wolno ci też używać symboli wcześniej utworzonych par do tworzenia nowych.

JEDŹ I ZAPUNKTUJ

Wykonując akcję **Jedź i Zapunktuj**, zdobywasz **Punkty Zwycięstwa (PZ)**:

- 1 10 PZ** za odjazd Ciężarówki;
- 2 za każde widoczne pole -1** gracz **traci 1 PZ**. Jeśli **żadne** takie pole nie jest widoczne, gracz otrzymuje nagrodę w postaci **3 PZ**;
- 3 PZ** za **Delikatne Przedmioty** i **Ciężkie Przedmioty**:
 - +1 PZ** za każdy **Ciężki Przedmiot**;
 - +/- PZ** za każdy **Delikatny Przedmiot** – w zależności od tego, czy ma on na sobie znacznik Uszkodzenia, czy nie.

Oblicz wynik i oznacz go na Torze Punktacji, przesuwając swój znacznik o odpowiednią liczbę pól. Usuń wszystkie kafelki ze swojej Ciężarówki (ale nie z symbolu klepsydry) i odłóż je na swój Stos Przewiezionych Przedmiotów. Stosu tego nie należy dzielić ani oglądać przed ostatecznym punktowaniem.

Krzysiek otrzymuje:

- 1 10 PZ** za odjazd Ciężarówki;
- 2 -2 PZ** za dwa widoczne pola -1;
- 3 2 PZ** za sejf i pianino oraz +2 za nieuszkodzoną klatkę chomika, czyli łącznie 4 PZ.

Łącznie Krzysiek zdobywa 12 PZ i przesuwa swój znacznik o 12 pól na Torze Punktacji. Następnie usuwa z Ciężarówki wszystkie kafelki i odkłada je na swój Stos Przewiezionych Przedmiotów (plecak zostaje na symbolu ).



Ciężarówka Krzyska

Ania otrzymuje:

- 1 10 PZ** za odjazd Ciężarówki;
- 2 Dodatkowe 3 PZ** za brak widocznych pól -1;
- 3 0 PZ** za skrzypce i 2 PZ za akwarium, ale za uszkodzony teleskop traci 2 PZ, co w sumie daje 0 PZ.

Łącznie Ania zdobywa 13 PZ i przesuwa swój znacznik o 13 pól na Torze Punktacji. Następnie usuwa z Ciężarówki wszystkie kafelki i odkłada je na swój Stos Przewiezionych Przedmiotów.

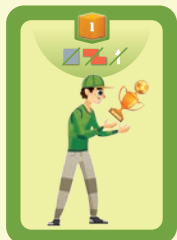


Ciężarówka Ani

Uwaga: kiedy Ciężarówki wyruszają w trasę, nie wolno oglądać rewersów Kartonów!

KARTY POMOCNIKÓW

Przed wykonaniem akcji możesz użyć jednej lub kilku kart Pomocników, żeby zmodyfikować wykonywaną akcję. Każdej karty Pomocnika używa się **tylko raz na rozgrywkę** – po jej zagraniu musisz ją odrzucić. Jednakże na koniec rozgrywki za każdego niewykorzystanego Pomocnika otrzymasz pewną liczbę PZ, zgodnie z wartością podaną na jego karcie. Wartość ta jest także numerem Pomocnika.



Pomocnik 1 – zignoruj specjalne cechy Przedmiotów. Podczas tej akcji **Delikatne Przedmioty** nie ulegają uszkodzeniom; **Ciężkie Przedmioty** nie muszą być układane na podłodze Ciężarówki ani na innych **Ciężkich Przedmiotach**; a kafelki ze strzałkami można dowolnie obracać. Jeśli nie zużyjesz tego Pomocnika, na koniec rozgrywki otrzymasz **1 PZ**.



Sejf nie został położony na podłodze Ciężarówki; ramka ze zdjęciem nie została uszkodzona; a klatkę chomika można przed położeniem dowolnie obrócić.



Pomocnik 2 – weź dowolny **niedostępny** Przedmiot leżący bezpośrednio nad obecnie dostępnym Przedmiotem. Jeśli nie zużyjesz tego Pomocnika, na koniec rozgrywki otrzymasz **2 PZ**.



Dostępne Przedmioty leżą polach oznaczonych na **zielono**, a te niedostępne – na **szaro** i **niebiesko**. Jeśli użyjesz karty Pomocnika 2, Przedmioty na **niebieskim** kolorze staną się dla ciebie dostępne. Pole oznaczone **okręgiem** jest puste, ponieważ inny gracz użył wcześniej Pomocnika 2, aby wziąć leżący tam Przedmiot.



Pomocnik 3 – przedmiot umieszczany w Ciężarówce może nachodzić na inne Przedmioty, a ponadto nie są brane pod uwagę specjalne cechy Przedmiotów (analogicznie jak w przypadku Pomocnika 1). Zasłonięte kafelkami punkty i symbole innych kafelków nadal są brane pod uwagę. Jeśli nie zużyjesz tego Pomocnika, na koniec rozgrywki otrzymasz **3 PZ**.

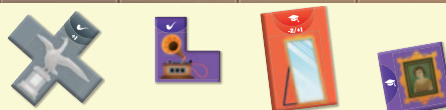
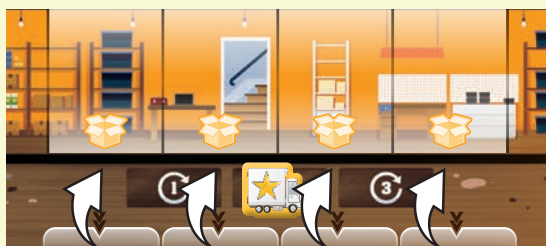


Dzięki Pomocnikowi 3 możesz położyć Przedmiot na innym, leżącym już kafelku. Zakrywasz w ten sposób ostatnie pole -1. Ponadto nie musisz kłaść pianina na podłodze, a lustro nie zostaje uszkodzone.

KONIEC RUNDY

Runda kończy się, gdy ostatni Przedmiot zostanie zabrany z planszy i wykorzystany.

- 1 Gracze przesuwają **znacznik Rundy** na kolejne pole Toru Rund.
- 2 Gracze kładą wylosowane wcześniej **Przedmioty Oczekujące** na polach pierwszego rzędu planszy.
- 3 Gracze losują **3 kafelki Kartonów** i kładą po jednym na każdym polu z symbolem , zieloną stroną do góry. Rewersy tych kafelków powinny pozostać niejawne dla graczy.
- 4 Gracze przygotowują **kafelki Przedmiotów** tak samo jak w punkcie „Przygotowanie do gry” (więcej na stronie 2).
- 5 Z woreczka należy wylosować i położyć poniżej planszy, w obszarze wskazanym przez strzałki, **nowe Przedmioty Oczekujące**: 3 w rozgrywce dwuosobowej lub 4 w rozgrywkach trzy- i czteroosobowych. W przygotowaniu trzeciej rundy nie dokłada się Przedmiotów Oczekujących.



Rozgrywka dobiega końca po trzeciej rundzie.

KONIEC ROZGRYWKI

- 1** Rozgrzywka kończy się w chwili, gdy w trzeciej rundzie z planszy zostanie wzięty i wykorzystany ostatni kafelek Przedmiotu. Następnie wszyscy gracze wykonują akcję „Jedź i Zapunktuj”. Każdy gracz liczy, ile ma widocznych pól -1 na swojej Ciężarówce. Jeśli pól tych jest **mniej niż 10**, gracz oblicza wynik zgodnie ze standardowymi zasadami. Jeśli pól jest **więcej niż 10**, gracz nie otrzymuje 10 PZ za odjazd Ciężarówki, ale też nie traci PZ za widoczne pola -1, a **jego Ciężarówka jest warta 0 PZ**. Gracz wciąż zdobywa PZ za **Delikatne Przedmioty** oraz **Ciężkie Przedmioty**, a następnie opróżnia swoją Ciężarówkę.



Na tej Ciężarówce widocznych jest dwanaście pól -1, co oznacza, że Ania otrzymuje:

- I.** 0 PZ za odjazd Ciężarówki;
- II.** 0 PZ za widoczne pola -1;
- III.** 2 PZ za akwarium i 1 PZ za sejf.

Łącznie Ania zdobywa 3 PZ, a kafelki ze swojej Ciężarówki przekłada na swój Stos Przewiezionych Przedmiotów.

- 2** Przedmioty, które wciąż leżą na symbolach , uważa się za **utracone**. Każdy gracz, który ma taki Przedmiot, **traci 2 PZ**. Przedmiot ten nie jest brany pod uwagę podczas przyznawania punktów za **Kartony**, **Antyki** i **Pamiątki**.
- 3** Gracze przeglądają swoje Stosy Przewiezionych Przedmiotów i dodają do swojego wyniku PZ za:
- a) **punkty na rewersach kafelków Kartonów**;
 - b) **liczbę Antyków**:

Liczba Antyków	1	2	3	4	5	6	7	8	Każdy następny
PZ	3	5	8	10	13	15	17	20	+3

- 4** Gracze otrzymują PZ za niewykorzystane karty Pomocników.

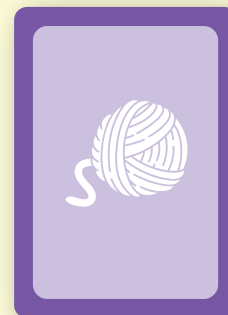
Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu wygrywa ten z graczy, który zgromadził **mniej Antyków**. Jeśli remis się utrzymuje, gracze dzielą się zwycięstwem.

WARIANT ZAAWANSOWANY: KARTY PAMIĄTEK

Karty Pamiątek są opcjonalne. Wskazują one, które Przedmioty mają dla ich właścicieli wyjątkowe znaczenie. Przewiezienie tych Przedmiotów pozwoli graczom zaskarbić sobie wdzięczność właścicieli.

Podczas przygotowania gracze losują **3 karty Pamiątek** (niezależnie od liczby graczy) i kładą je w dobrze widocznym miejscu. Wszystkie Przedmioty z tymi samymi symbolami, co symbole na wylosowanych kartach, stają się Pamiątkami. Rozgrywka toczy się zgodnie ze standardowymi zasadami. Po finalnym punktowaniu gracz, który przewiózł najwięcej Pamiątek danego rodzaju, zdobywa dodatkowe **4 PZ**. Każdy symbol rozpatruje się oddzielnie. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze zdobywają **2 PZ**.

Ta karta wskazuje, że Przedmioty z symbolem włóczki są Pamiątkami. Gracze przeglądają swoje Stosy Przewiezionych Przedmiotów w poszukiwaniu Pamiątek. Ania przewiozła zestaw do szydełkowania i globus, a Karol lampę. Ponieważ to Ania przewiozła więcej Pamiątek z symbolem włóczki, zdobywa 4 PZ. Następnie gracze rozpatrują w ten sam sposób dwa pozostałe symbole.



TWÓRCY

Autor: Michał Reszka

Ilustracje: Victor Wong

Opracowanie: Jaromír Sladkovský, Michał Šmíd

Redakcja zasad: Barbora Šulcová, Branislav Berec

Korekta: Corina Spelberg

Kierownik produkcji: Jan Cízner

Albi:

Opracowanie wersji polskiej:

Albi Polska i Game Bakery

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Koordynacja wersji polskiej: Kamila Biedrońska

Korekta: Izabela Bilińska-Socha, Urszula Tyrła

www.albipolska.pl

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Autor dedykuje grę Antoniemu i Adamowi.

Specjalne podziękowanie dla Czesława.

Testerzy: Anna Michalska, Czesław Reszka, Marcin Reszka, Monika Reszka, Roman Michalski, Antoni Reszka, Maciej Bartoszewski, Elliot Smith, Libby Dunstone, Jade Street, Wojciech Wiśniewski, Artur Lutyński, Nigel Foden, Alex Foden, Mirosław Kraszewski, Amy Whittle, Jamie Whittle, Patricia Goulden, James Morris, Lucy Clifford, Chris Allen, Helen Allen, James Ellis, Marc Bradbrook, Harry Bradbrook, Bruce Alcorn, Blaise Alcorn.