

# Moving Day

10+ 2-4 30'

D



## Zeit für einen Umzug! Ein packendes Familienspiel von Mads Fløe

1. Juli in Quebec, Kanada: Wie jedes Jahr wollen heute mehr als 100.000 Menschen umziehen. Warum? Früher liefen an diesem Tag alle Mietverträge aus und konnten per Gesetz nur an diesem Stichtag verlängert werden. Obwohl sich das Gesetz inzwischen geändert hat, halten viele immer noch an dieser alten Tradition des „Umzugstages“ fest - so auch ihr!

Da es aber so gut wie unmöglich ist, für diesen Tag eine Umzugsfirma zu beauftragen, müsst ihr Freunde und Familie um Hilfe bitten. Dass dabei nicht immer alles reibungslos läuft, liegt auf der Hand: Einige sind vielleicht nicht stark genug, andere zu tollpatschig oder treten als zu große Gruppe auf. Dennoch bist du auf ihre Hilfe angewiesen – vor allem dann, wenn sie mit leckeren Snacks auftauchen...!

### SPIELINHALT



75 Plättchen „Kartons“



26 Plättchen „Snacks“  
mit dem Wert 1

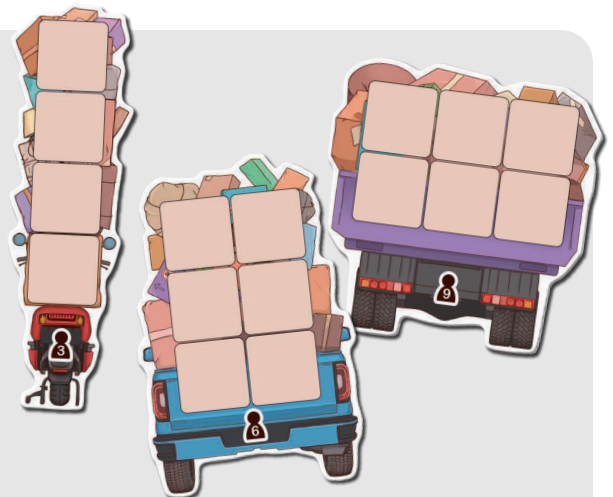


8 Plättchen „Snacks“  
mit dem Wert 5



36 Karten „Helfer“

1 Spielanleitung



12 Fahrzeuge,  
vier Sets mit jeweils  
3 unterschiedlichen  
Fahrzeugen



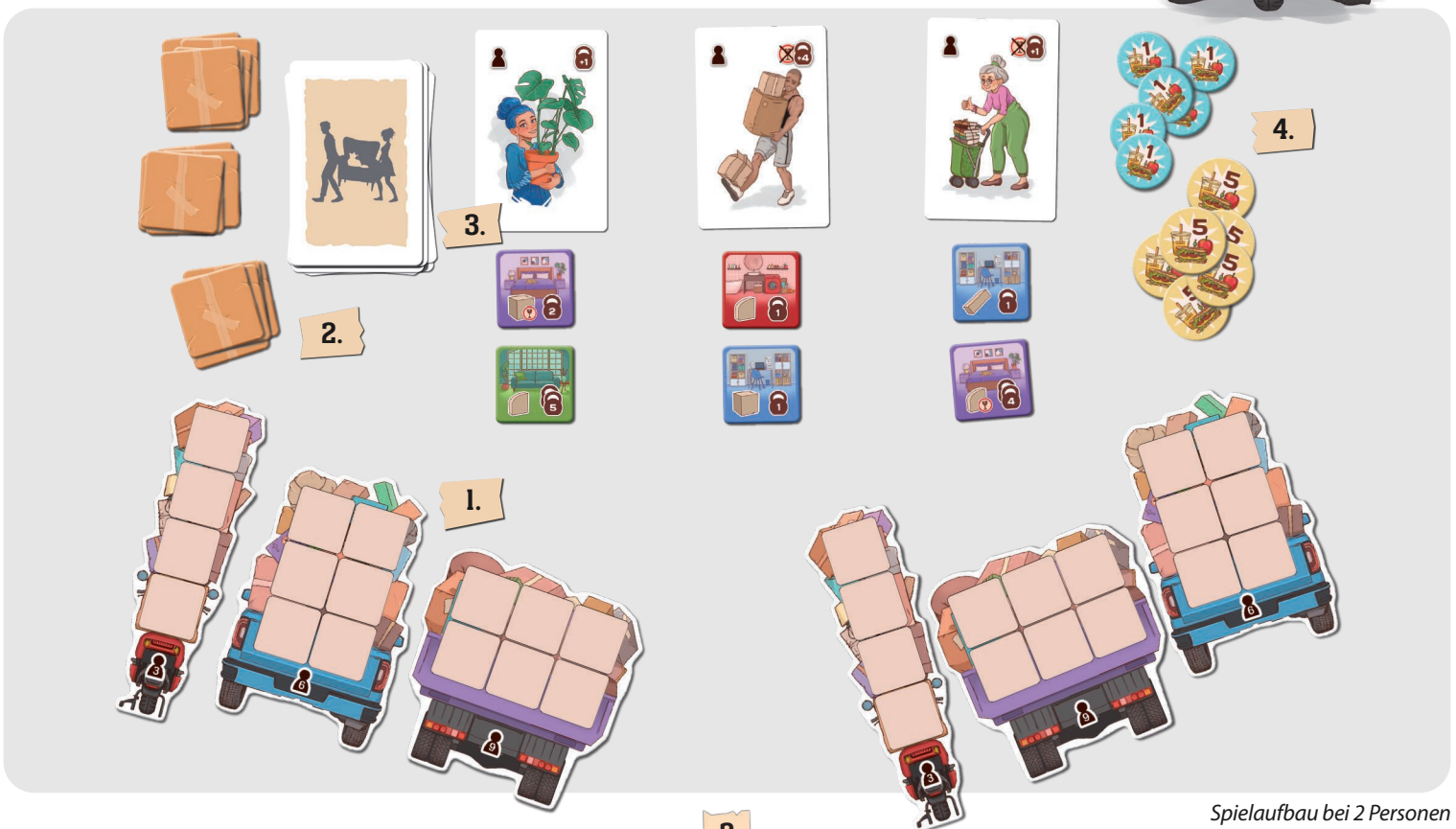
## SPIELZIEL

Das Ziel ist es, die meisten Siegpunkte zu erlangen, indem ihr eure Fahrzeuge geschickt mit Kartons befüllt, auf deren Gewicht achtet, keine fragilen Kartons beschädigt und gleichzeitig eure Helfer den richtigen Fahrzeugen zuweist.

## SPIELVORBEREITUNG

Drückt vor dem ersten Spiel die Teile vorsichtig aus den Stanztafeln heraus.

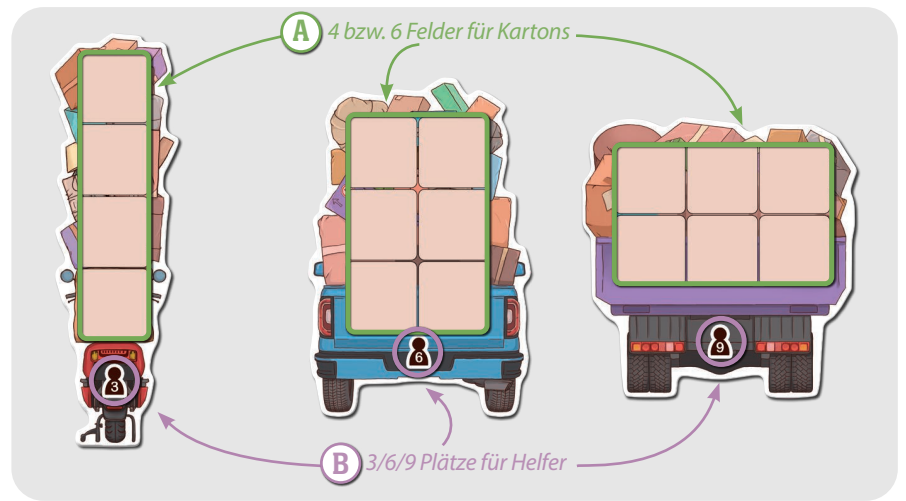
1. Nehmt euch alle jeweils ein Set, bestehend aus **3 unterschiedlichen Fahrzeugen**. Legt sie mit der Seite der abgebildeten Felder nach oben vor euch ab.
2. Mischt alle **Kartons** und bildet daraus mehrere verdeckte Stapel. Deckt anschließend 2 Kartons von beliebigen Stapeln auf und legt sie offen als **Kartonpaar** untereinander in der Tischmitte aus. Wiederholt den Vorgang so oft, bis 1 Kartonpaar mehr ausliegt, als Personen mitspielen.  
*Beispiel: Im Spiel zu dritt legt ihr 4 Kartonpaare aus.*
3. Mischt die Karten mit den **Helfern** verdeckt und legt über jedes Kartonpaar 1 Karte offen aus. Legt die restlichen Karten als verdeckten Nachziehstapel bereit.  
*Hinweis: Die Kombination von 2 Kartons und 1 Karte wird fortan als **Gruppe** bezeichnet.*
4. Legt die **Snacks** als allgemeinen Vorrat bereit.  
*Hinweis: Der Vorrat an Snacks gilt als unlimitiert. Sollten sie euch im Laufe des Spiels ausgehen, behelft euch mit geeignetem Ersatzmaterial.*
5. Bestimmt eine Person, die beginnt.



## Erklärung der Fahrzeuge


Jedes Fahrzeug eines Sets hat unterschiedlich viele **Felder** für Kartons und **Plätze** für Helfer.

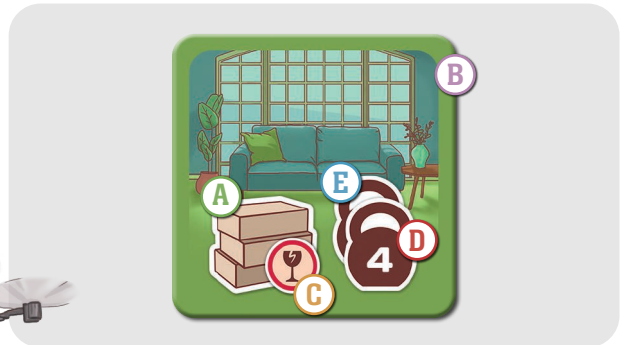
- A** 4 bzw. 6 **Felder** für Kartons in unterschiedlicher Anordnung.
- B** 3, 6 oder 9 **Plätze** für eure Helfer.




## Erklärung der Kartons und Helfer

Alle Plättchen „**Kartons**“ haben den gleichen Aufbau:

- A** Die Kartonform zeigt eine von fünf verschiedenen **Arten**.
- B** Der Hintergrund zeigt eine von fünf verschiedenen **Farben**.
- C** Ist das Symbol  abgebildet, ist der Inhalt des Kartons **fragil**.
- D** Die Zahl auf dem Gewichtssymbol (1 bis 7) zeigt das **Gewicht** des Kartons.
- E** Die Anzahl an Gewichtssymbolen (1x bis 3x) gibt die Anzahl der **Punkte** bei Spielende an.



Alle Karten „**Helfer**“ haben den gleichen Aufbau:

- A** Das Symbol in der linken oberen Ecke zeigt die **Anzahl** der jeweiligen Helfer (1x bis 3x).
- B** Ist das „**Crash**-Symbol“  abgebildet, sind diese Helfer „tollpatschig“ und beschädigen Kartons mit fragilem Inhalt.
- C** Das Symbol in der rechten oberen Ecke zeigt die **Stärke** der Helfer (+1 bis +4).



## SPIELABLAUF

Ein Spiel verläuft über 8 Runden. Ihr spielt im Uhrzeigersinn.

Wenn du an der Reihe bist, führst du die folgenden **zwei Aktionen** der Reihe nach aus:

1. Kartons und Helfer sammeln
2. Snacks verteilen

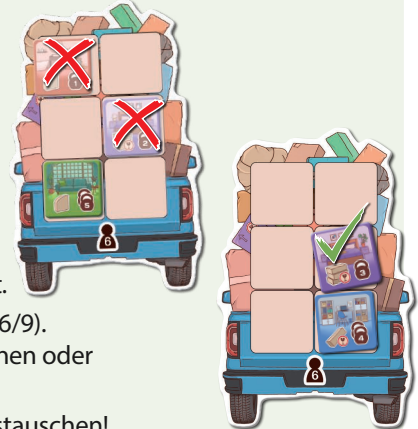
Danach ist die nächste Person an der Reihe.

### 1. Kartons und Helfer sammeln:

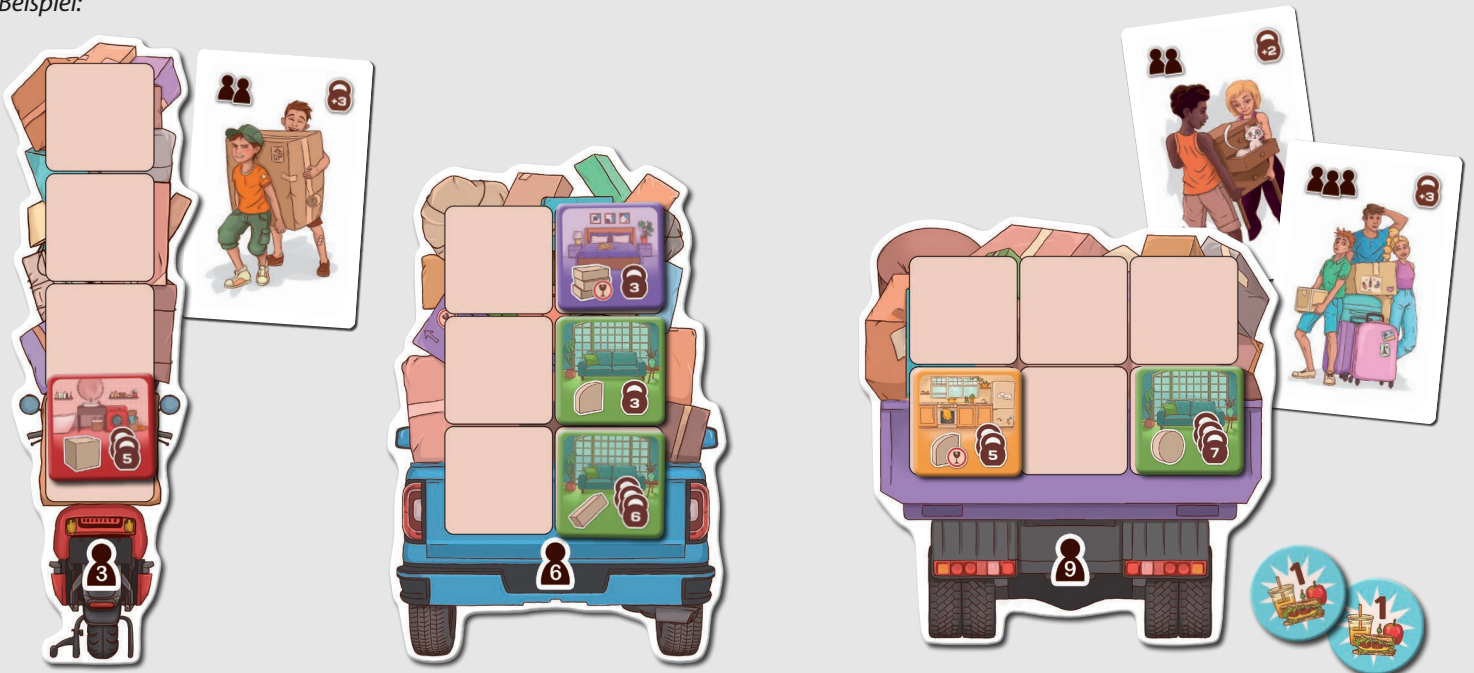
Nimm **eine Gruppe** aus der Tischmitte und ordne die einzelnen Kartons und die Karte **beliebig** deinen Fahrzeugen zu. Liegen bei der Gruppe auch Snacks (siehe „2. Snacks verteilen“), nimmst du sie zu dir und legst sie neben deinen Fahrzeugen ab. Sie bringen dir bei Spielende zusätzliche Punkte.

#### Beachte dabei:

- ✓ Kartons legst du immer offen auf die Felder deiner Fahrzeuge. Auf einem Feld darf immer nur 1 Karton liegen.
- ✓ Du musst deine Fahrzeuge von unten nach oben befüllen: Lege Kartons immer zuerst in die Felder der untersten Reihe deiner Fahrzeuge. Weitere Kartons darfst du auch in direkt darüberliegende Reihen legen.
- ✓ Helfer legst du immer offen **neben** das jeweilige Fahrzeug. Sie sind jetzt diesem Fahrzeug zugeordnet.
- ✓ Du darfst nur maximal so viele Helfer zuordnen, wie Plätze auf dem Fahrzeug angegeben sind (3/6/9). Überschreitest du mit deinen Helfern das Platzlimit, musst du sie einem anderen Fahrzeug zuordnen oder - wenn das ebenfalls nicht möglich ist - aus dem Spiel entfernen.
- ✓ Bereits zugeordnete Kartons und Helfer darfst du für das restliche Spiel weder versetzen noch austauschen!



#### Beispiel:



Nach drei Runden könnte die Spielsituation so aussehen: Du hast 6 Kartons und 3 Karten gesammelt und auf deine Fahrzeuge verteilt.

## 2. Snacks verteilen:

Lege jeweils **1 Snack** mit dem Wert 1 aus dem allgemeinen Vorrat zu jeder Gruppe, die **benachbart** zu der Gruppe liegt, die du genommen hast.

**Achtung:** Hast du eine außen liegende Gruppe genommen, gibt es **nur eine** benachbarte Gruppe!

Ergänze die Auslage anschließend wieder mit 2 Kartons von beliebigen Stapeln sowie 1 Karte vom Nachziehstapel.

**Hinweis:** Du darfst fünf Snacks mit dem Wert 1 jederzeit in einen Snack mit dem Wert 5 eintauschen (und umgekehrt).

### SPIELENDE & WERTUNG

Das Spiel endet nach der 8. Runde. Führt anschließend die Wertung durch.



#### Teil I. – Schaden überprüfen:

##### 1. Zu schwer!

Kontrolliert zunächst das **Gewicht** aller Kartons pro Fahrzeug. Alle Kartons, die einen schwereren Karton in einer darüberliegenden Reihe derselben Spalte liegen haben, werden beschädigt. Dreht alle beschädigten Kartons auf die Rückseite um. Sie zählen nicht für die Wertung.

##### 2. Achtung, zerbrechlich!

Kontrolliert nun, ob tollpatschige Helfer fragile Kartons beschädigen:

Jede Karte mit einem „**Crash**“-**Symbol** beschädigt genau **1 beliebigen Karton** mit einem **Fragil-Symbol** im selben Fahrzeug. Dreht alle beschädigten Kartons auf die Rückseite um. Sie zählen nicht für die Wertung.



##### 3. Zu schwach!

Kontrolliert abschließend, ob die **Gesamtstärke** eurer Helfer ausreichend ist. Addiert dazu die Stärke eurer Helfer pro Fahrzeug und vergleicht sie mit dem Gewicht der Kartons des jeweiligen Fahrzeugs. Alle Kartons, die schwerer als die Gesamtstärke eurer Helfer sind, werden beschädigt. Dreht alle beschädigten Kartons auf die Rückseite um. Sie zählen nicht für die Wertung.

#### Teil II. – Punkte zählen:

**1. Gewicht:** Für alle nicht beschädigten Kartons in euren Fahrzeugen erhaltet ihr so viele Punkte, wie die Anzahl der **Gewichtssymbole** ausmacht.

**2. Art:** Für direkt nebeneinander liegende Kartons **gleicher Art** erhaltet ihr 1 Punkt für jeden dieser Kartons.

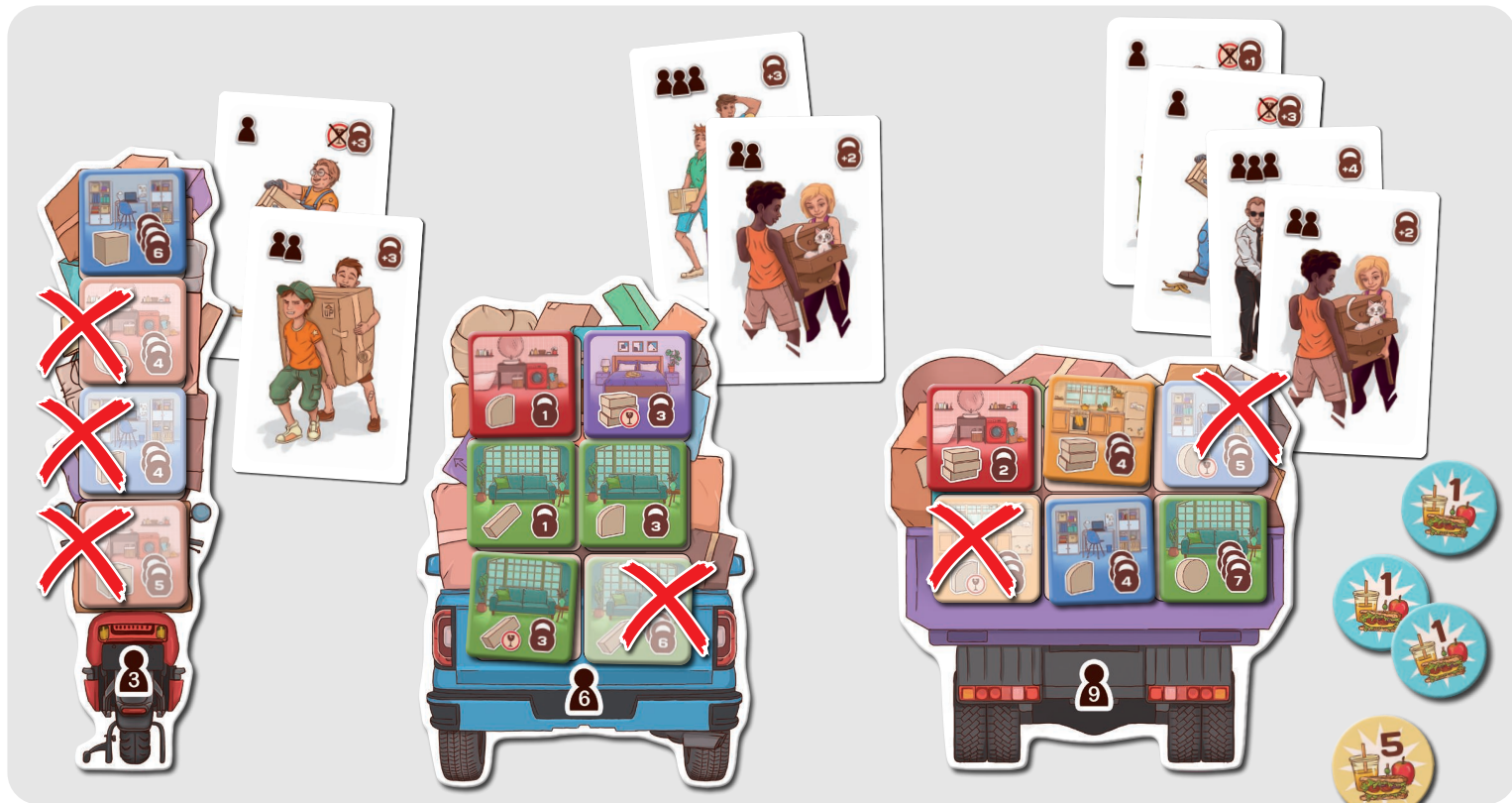
**3. Farbe:** Für direkt nebeneinander liegende Kartons **gleicher Farbe** erhaltet ihr 1 Punkt für jeden dieser Kartons.

**4. Snacks:** Für jeden gesammelten **Snack** erhaltet ihr die darauf angegebenen Punkte.



Wer in Summe die meisten Punkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstandes gewinnt, wer von den am Gleichstand Beteiligten mehr Punkte über Snacks gesammelt hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

Wertungsbeispiel:



### Teil I. – Schaden überprüfen:

Im linken Fahrzeug beschädigt der oberste Karton (Gewicht 6) alle darunter liegenden Kartons. Drehe alle beschädigten Kartons auf die Rückseite um.

Im rechten Fahrzeug beschädigen die zwei Helfer mit „Crash“-Symbol jeweils 1 Karton mit Fragil-Symbol. Drehe die zwei Kartons auf die Rückseite um.

Im mittleren Fahrzeug beträgt die Gesamtstärke der Helfer nur 5, daher wird der Karton mit dem Gewicht 6 beschädigt. Drehe ihn auf die Rückseite um.

### Teil II. – Punkte zählen:

**Gewicht:** Für die Anzahl der Gewichtssymbole aller nicht beschädigten Kartons erhältst du **16 Punkte** (3+5+8).

**Art:** Für die Anzahl nebeneinander liegender Kartons gleicher Art erhältst du **4 Punkte** (0+2+2).

**Farbe:** Für die Anzahl nebeneinander liegender Kartons gleicher Farbe erhältst du **3 Punkte** (0+3+0).

**Snacks:** Für die gesammelten Snacks erhältst du **8 Punkte**.

**Du hast insgesamt 31 Punkte erreicht.**



Wenn ihr zu „Moving Day“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an:

**Piatnik**  
Hütteldorfer Straße 229-231,  
A-1140 Wien,  
oder an [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Ihr findet uns auf:



# Moving Day

10+ 2-4 30'

EN



**Time to move house!**  
**A jam-packed family game by Mads Fløe.**

*1st of July in Quebec, Canada: On this same day every year, more than 100,000 people want to move house. Why? In years past, all rental agreements ended on this day and, by law, could only be extended on this date. Although this rule has since changed, many people still follow this old 'moving day' tradition. However, because it's almost impossible to book a moving*

*company for this date, you have to ask friends and family for help. This doesn't always go smoothly of course: Some people aren't strong enough, others are too clumsy, and sometimes too many people show up. But you still need their help - at least they might show up if some tasty snacks are on offer...!*

## GAME CONTENTS



75 Box Tiles



26 Snack Tiles  
 with a value of 1

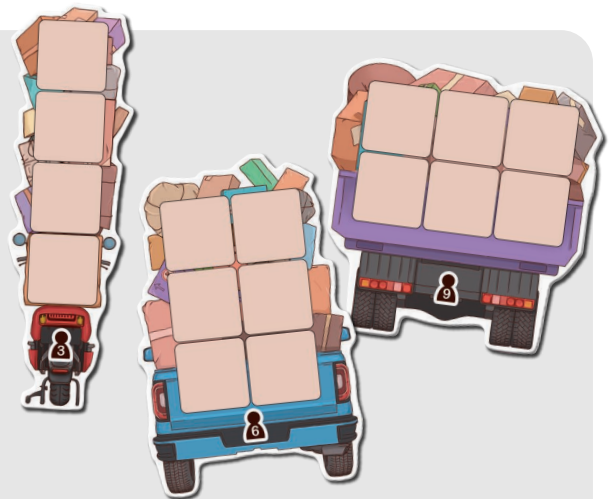


36 Helper Cards



8 Snack Tiles  
 with a value of 5

1 rulebook



12 Vehicles  
 four sets of  
 3 different vehicles



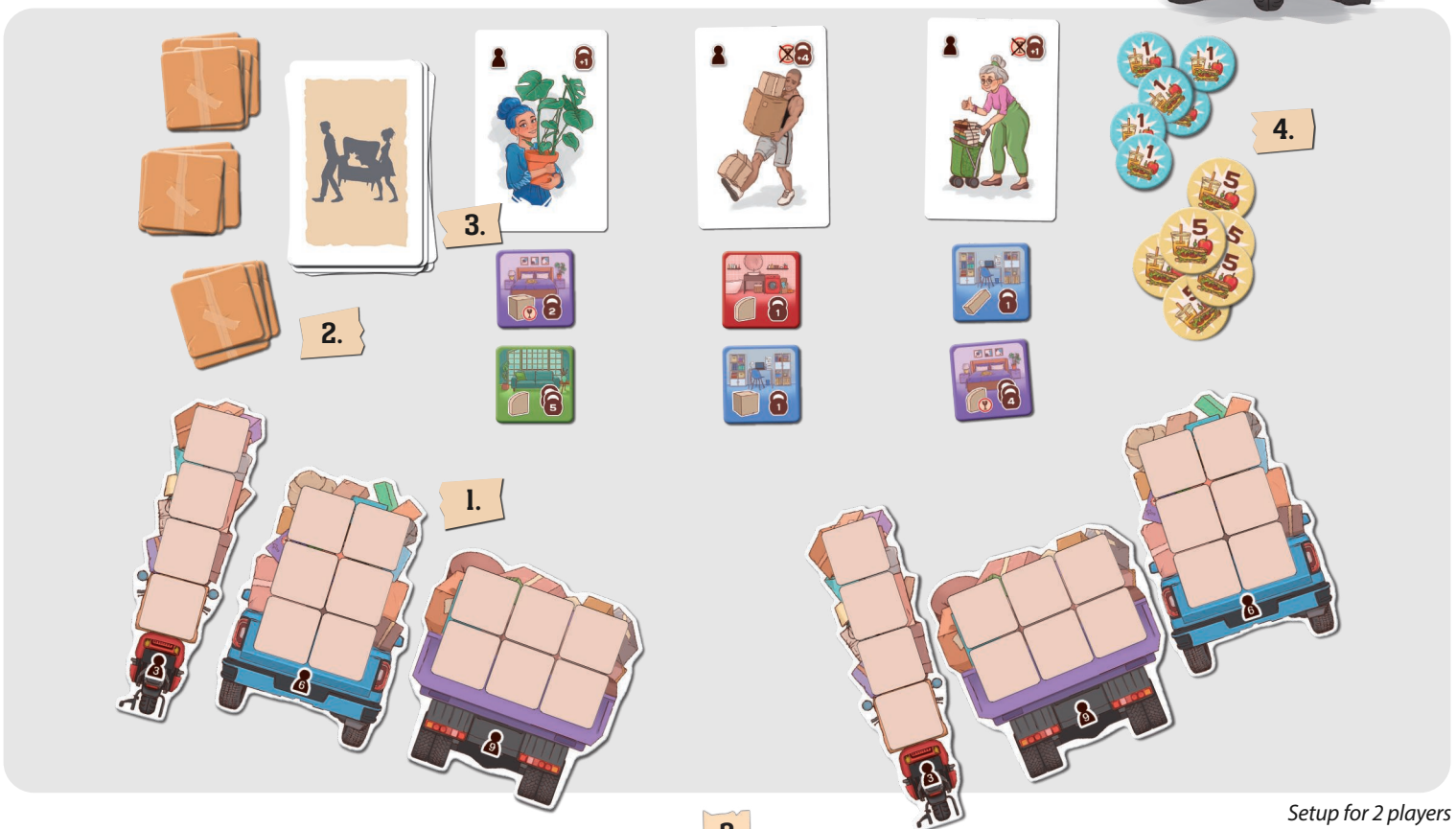
## GOAL

The goal is to score the most points by skillfully filling your vehicles with boxes, keeping track of their weight, and not damaging any fragile boxes, all while assigning your helpers to the right vehicles.

## GAME SETUP

Before playing for the first time, carefully pop out the pieces from the punch board.

1. Take one set each, which consists of **3 different vehicles**. Place them in front of you with the depicted storage spaces face-up.
2. Shuffle all the **Box Tiles**, create multiple piles, and place them face down. Turn over 2 Box Tiles from any of the piles and place them as a **pair of boxes** underneath each other in the centre of the table. Repeat this until there is 1 more pair of boxes than players  
*Example: In a 3-player game there are 4 pairs of boxes.*
3. Shuffle the **Helper Cards** face down and place 1 Helper Card face up next to each of the pairs of boxes. Create a face-down draw pile from the rest of the Helper Cards.  
*Note: The combination of 2 boxes and 1 card is known as a **group**.*
4. Lay out the **snacks** in a common supply.  
*Note: Snacks are not supposed to be limited. In the very rare case that you should run out, substitute them with anything fitting.*
5. Choose a player to go first.



Setup for 2 players

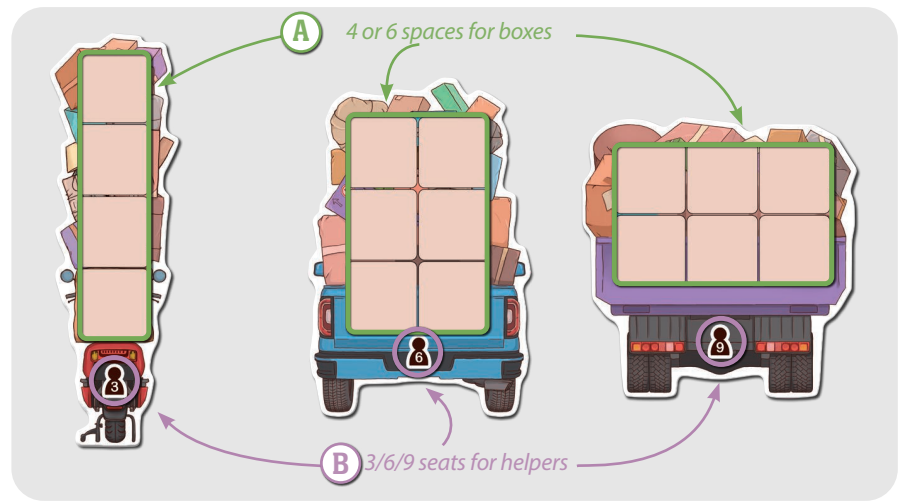


### How Vehicles Work

Each vehicle in a set has a different number of **spaces** for boxes and **seats** for helpers.

**A** 4 or 6 spaces for boxes in various arrangements.

**B** 3, 6, or 9 seats for your helpers.




### How Boxes and Helpers Work

All **Box Tiles** have the same structure:

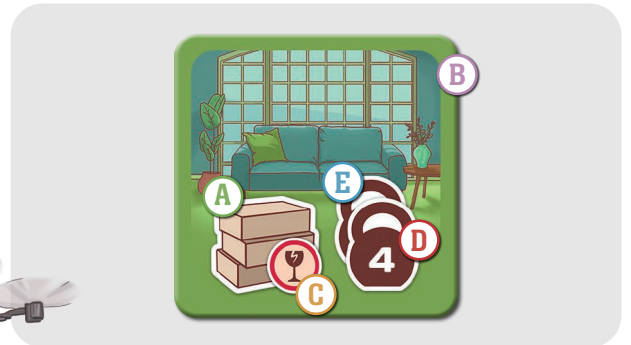
**A** There are 5 **types** of box shapes.

**B** The background has one of 5 **colours**.

**C** If the symbol  is pictured, the contents of the box are **fragile**.


**D** The number on the Weight Symbol (1 to 7) shows the **weight** of the box.

**E** The number of Weight Symbols (1x to 3x) indicates the number of **points** you may receive at the end of the game.

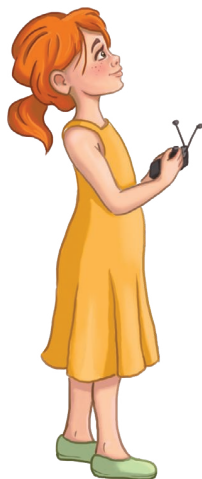


All **Helper Cards** have the same structure:

**A** The symbol in the top left corner shows the **number** of helpers (1x to 3x).

**B** If the '**Crash**' Symbol  is pictured, these helpers are 'clumsy' and damage boxes with fragile content.

**C** The symbol in the top right corner shows the strength of the helpers (+1 to +4).



## HOW TO PLAY

The game consists of 8 rounds. Play in a clockwise direction.  
On your turn, take the following two actions in order:

1. Collect boxes and helpers
2. Distribute snacks

Then it is the next player's turn.

### 1. Collect boxes and helpers:

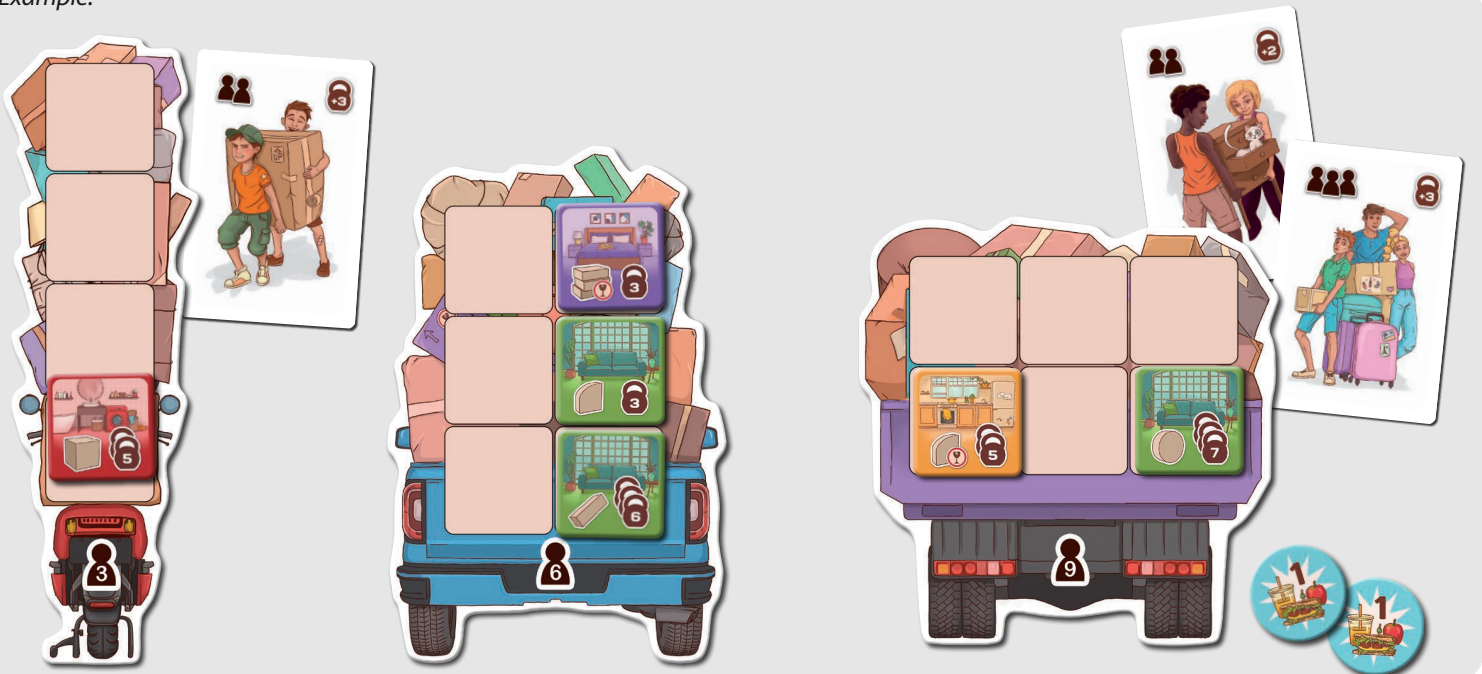
Take **1 group** (consisting of 2 boxes placed one below the other and 1 corresponding card) from the centre of the table and place them in your vehicles **as you wish**. If there are snacks next to the group (see '2. Distribute snacks'), place these next to your vehicles. These will score you extra points at the end of the game.

#### Remember:

- ✓ Always place the boxes face up on the storage spaces of your vehicles. You may only place 1 box on each storage space.
- ✓ You must fill your vehicle from 'the bottom up': always place boxes into the lowest row of spaces in the vehicle first. You can put the next boxes in the row directly above.
- ✓ You must always place the helpers face up **next to** the vehicle. They are now assigned to this vehicle.
- ✓ You may only assign as many helpers as the number of seats indicated on the vehicle (3/6/9). If you go over this seat limit with your helpers, you must either remove the Helper Card from play or assign it to another vehicle.
- ✓ Once you have placed boxes and helpers you may not replace or swap them for the rest of the game.



#### Example:



After 3 rounds, the game may look like this: you have collected 6 boxes and 3 cards and divided them among your vehicles.

## 2. Distribute snacks:

Place **1 snack** with a value of 1 from the common supply next to each group that **neighbours** the group you took.

**Remember:** If you took a **group** from the outer left or right, then there is **only 1** neighbouring group!

Refill the empty group space with 2 boxes from any of the piles and 1 card from the draw pile.

*Note:* You may swap 5 snacks with a value of 1 with 1 snack with a value of 5 (and vice-versa) at any time.

### END OF GAME AND SCORING

The game ends after the 8th round. Now you can count the scores.

#### Part I. – Check damage:

##### 1. Too heavy!

First check the **weight** of all the boxes per vehicle. Each box that has a heavier box in any of the rows above it in the same column gets damaged. Flip all the damaged boxes face down. They do not count towards your points.

##### 2. Warning, fragile!

Now check whether any clumsy helpers damaged any boxes with the Fragile Symbol: each helper with a **'Crash Symbol'** damages exactly **1 box** with a **Fragile Symbol** in the same vehicle. Flip all the damaged boxes face down. They do not count towards your points.

##### 3. Too weak!

Finally, check if the **total strength** of your helpers is sufficient. Add up the strength of your helpers per vehicle and compare it with the weights of the individual boxes in the vehicle. Each box that is heavier than the total strength of your helpers gets damaged. Flip all the damaged boxes face down. They do not count towards your points.



#### Part II. – Count your points:

**1. Weight:** For each of your undamaged boxes, you receive 1 point for every **Weight Symbol** shown.

**2. Type:** You receive 1 point for every box placed directly next to a box of the **same type**.

**3. Colour:** You receive 1 point for every box placed directly next to a box of the **same colour**.

**4. Snacks:** For each **snack** you collected you receive the amount of points indicated on that snack.

The player with the highest points total wins. In case of a tie, the player with more points earned from snacks wins. In the event of another tie, the players share the victory.

Scoring example:



### Part I. – Check damage:

In the left vehicle, the top box (weight 6) has damaged the boxes underneath. Flip all the damaged boxes face down.

In the right vehicle, the 2 helpers with the “Crash Symbol” each damage 1 box with a Fragile Symbol. Flip the 2 damaged boxes face down.

In the centre vehicle, the total strength of the helpers is only 5, so the box with weight 6 gets damaged. Flip the damaged box face down.

### Part II. – Count your points:

**Weight:** For the total Weight Symbols of all the undamaged boxes, you receive **16 Points** (3+5+8).

**Type:** For the number of boxes of the same type placed directly next to each other you receive **4 Points** (0+2+2).

**Colours:** For the number of boxes of the same colour placed directly next to each other you receive **3 Points** (0+3+0).

**Snacks:** For the snacks you collected, you receive **8 Points**.

**You receive 31 points in total.**



If you have questions or comments regarding 'Moving Day', please contact us at:

**Piatnik**  
Hütteldorfer Straße 229-231,  
A-1140 Vienna,  
or at [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)



Warning! Not suitable for children under 36 months. Danger of choking on small pieces. Danger of suffocation. Please retain address.

You can find us on:



PiatnikSpiele



[piatnik\\_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)



PiatnikSpiele

# Moving Day

10+ 2-4 30'

F



## C'est l'heure de faire les cartons ! Un jeu de Mads Fløe qui déménage !

1<sup>er</sup> juillet, au Québec (Canada). Comme chaque année, plus de 100 000 personnes vont déménager. Pourquoi ? Car à l'époque, tous les contrats de location arrivaient à terme ce jour-là, ce n'est qu'à cette date qu'il était possible de reconduire son bail. Bien que la loi ait depuis été modifiée, beaucoup de personnes continuent à reproduire cette tradition de la « journée du déménagement ». C'est si ancré dans la culture qu'il est quasiment

impossible de louer un camion de déménagement ce jour-là, et les habitants doivent donc faire appel à leurs amis et leur famille pour les aider. Mais ça ne règle pas tous les problèmes : certains ne sont pas assez forts pour porter des cartons, d'autres sont maladroits comme tout et on se retrouve parfois avec un groupe bien trop grand ! Malgré tout, leur aide est la bienvenue... surtout lorsqu'ils arrivent avec de délicieux casse-croûtes !

### CONTENU



75 tuiles Cartons



26 tuiles Casse-croûtes  
de valeur 1

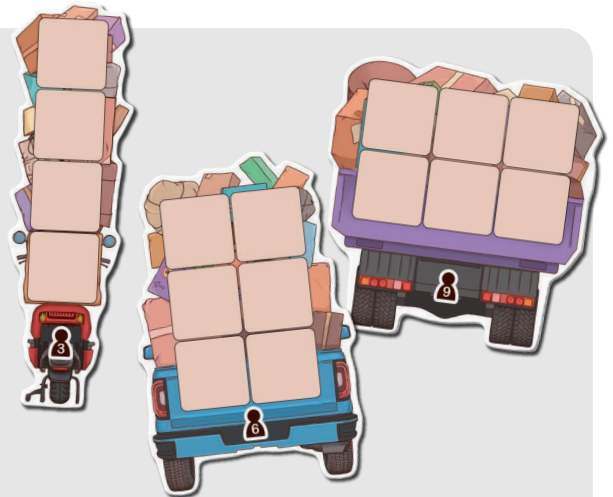


8 tuiles Casse-croûtes  
de valeur 5



36 cartes Amis

1 livret de règles



12 véhicules,  
4 sets de  
3 véhicules différents



## OBJECTIF DU JEU

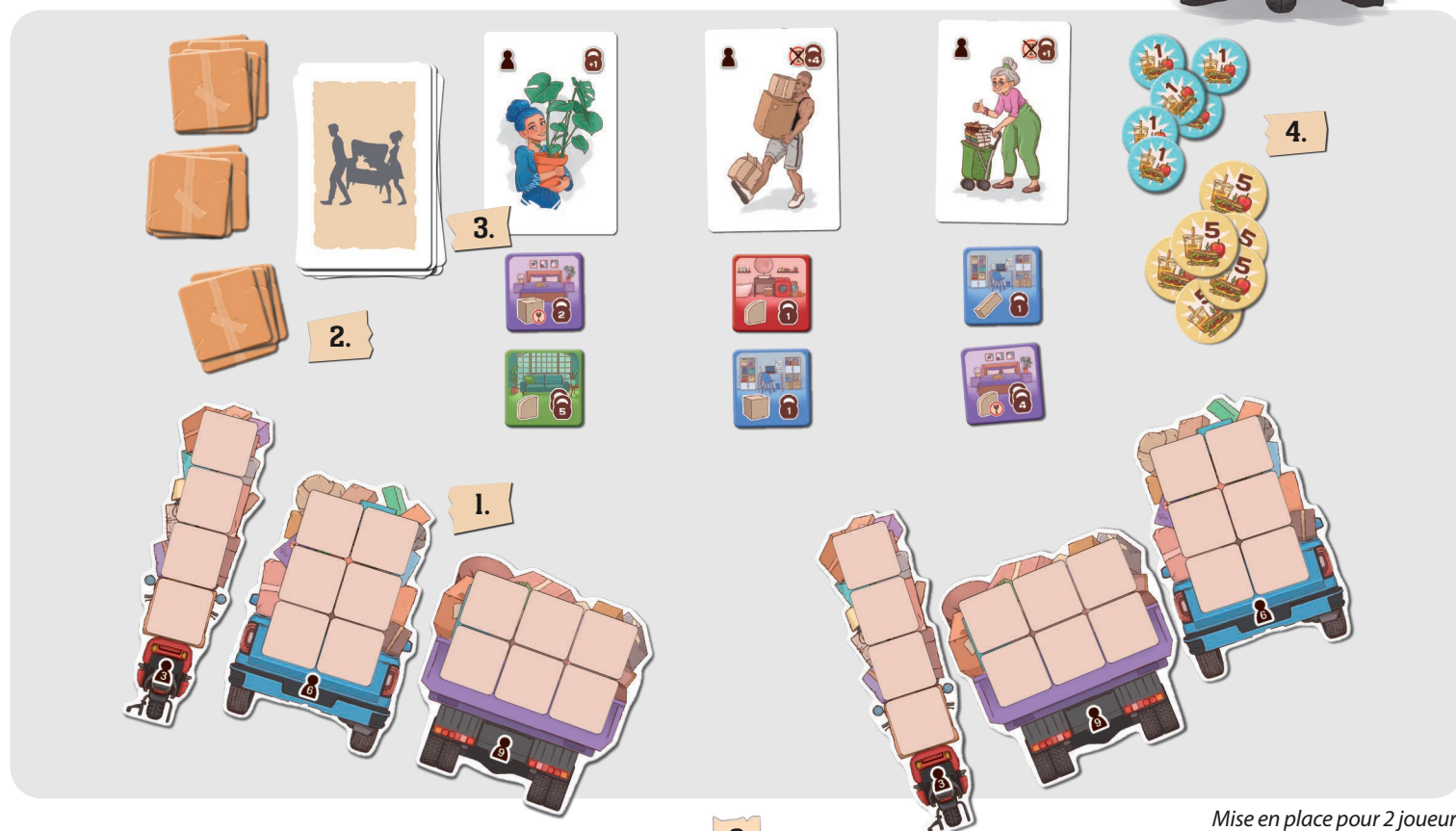
L'objectif du jeu est d'obtenir le plus de points à la fin de la partie. Pour cela, vous remplirez vos véhicules de manière stratégique : en faisant attention au poids des cartons, en évitant qu'un carton fragile ne soit abîmé ainsi qu'en plaçant le bon nombre d'amis dans chaque véhicule.

## PRÉPARATION DE LA PARTIE

Avant la première partie, retirez les tuiles une à une des plaques cartonnées.



1. Distribuez un set de **3 véhicules différents** à chaque joueur. Placez-les devant vous, avec les cases de chargement face visible.
2. Mélangez toutes les tuiles **Cartons** et formez plusieurs piles face cachée. Prenez 2 tuiles Cartons d'une pile de votre choix et placez-les l'une en dessous de l'autre au centre de la table. Elles forment ainsi une **paire de cartons** et sont indissociables. Recommencez cette étape jusqu'à avoir placé une paire de cartons de plus que le nombre de joueurs.  
*Exemple : Dans une partie à trois joueurs, placez 4 paires de cartons.*
3. Mélangez les cartes Amis face cachée, puis placez 1 carte Amis face visible au-dessus de chaque paire de cartons. Formez une pioche face cachée avec les cartes Amis restantes.  
*Remarque : La combinaison de 2 tuiles Cartons et de 1 carte Amis est appelée un Groupe.*
4. Faites une réserve de **casse-croûtes** accessible à tous.  
*Remarque : la réserve de casse-croûtes est considérée comme illimitée. Si vous en manquez au cours de la partie, vous pouvez utiliser n'importe quel matériel de remplacement ;)*
5. Désignez un premier joueur.

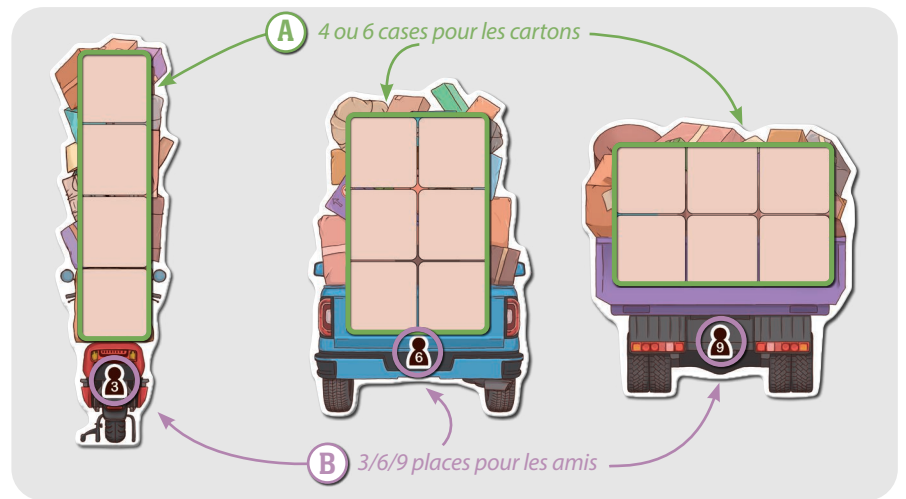


### Description des véhicules

Chaque set contient 3 véhicules possédant un nombre variable de cases pour les cartons et de places pour les amis.


**A** 4 ou 6 cases disposées différemment pour les cartons.

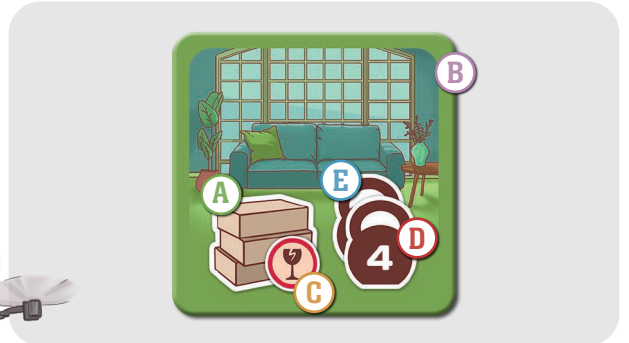
**B** 3, 6, ou 9 places pour les amis.




### Description des cartons et amis

Toutes les tuiles **Cartons** sont composées de manière identique :

- A** Les cartons peuvent être de cinq **formes** différentes.
- B** Les tuiles Cartons peuvent être de cinq **couleurs** différentes.
- C** L'icône « Fragile »  indique des cartons au contenu **fragile**.
- D** Le **chiffre** inscrit dans les **poids** (de 1 à 7) indique le **poids** des cartons.
- E** Le nombre de poids (de 1 à 3) indique le nombre de points reçus à la fin de la partie.



Toutes les cartes **Amis** sont construites de manière identique :

- A** L'icône située dans le coin supérieur gauche indique le **nombre d'amis** sur la carte (de 1 à 3).
- B** L'icône « **Verre Cassé** »  indique des amis maladroits : il ne faut pas leur confier de cartons fragiles !
- C** L'icône située dans le coin supérieur droit indique la **force** de tes Amis (de 1 à 4).



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en 8 manches. L'alternance des tours s'effectue dans le sens horaire.  
À ton tour, effectue les **2 actions** suivantes dans l'ordre :

1. Choisis des cartons et des amis
2. Distribue des casse-croûtes

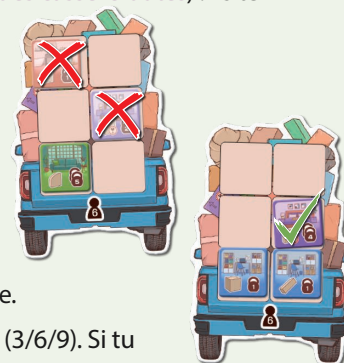
C'est ensuite au tour du joueur suivant.

### 1. Choisis des cartons et des amis :

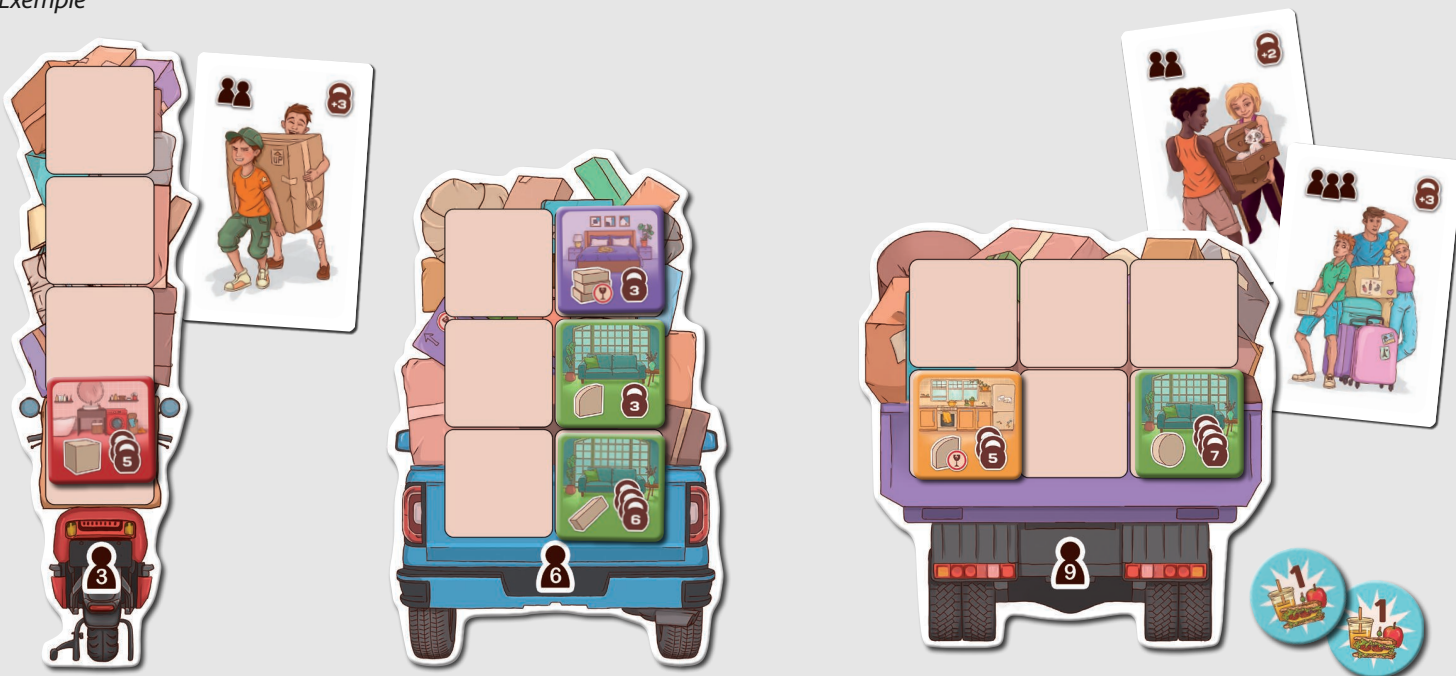
Prends 1 Groupe (1 paire de cartons et la carte Amis se trouvant au-dessus) du centre de la table et place-le sur le véhicule **de ton choix**. Tu peux parfaitement placer 1 carton sur le véhicule de gauche, un autre sur le véhicule du centre et la carte Amis sur le véhicule de droite. Distribue des casse-croûtes en fonction du véhicule choisi (voir *étape 2 : Distribue des casse-croûtes*) : ils te rapporteront des points à la fin de la partie.

#### Vérifie bien les points suivants !

- ✓ Place les cartons face visible sur les cases de chargement du ou des véhicules de ton choix. Chaque case de chargement d'un véhicule ne peut accueillir qu'un seul carton.
- ✓ Tu dois remplir tes véhicules de « bas en haut » : pose d'abord tes cartons sur la rangée inférieure de ton véhicule. Tu peux placer les cartons suivants sur la rangée située directement au-dessus.
- ✓ Place toujours les amis **à côté** du véhicule de ton choix. Ils sont maintenant responsables de ce véhicule.
- ✓ Tu ne peux jamais avoir plus d'amis responsables d'un véhicule que le nombre indiqué sur celui-ci (3/6/9). Si tu dépases le nombre maximum d'amis pour un véhicule, tu dois soit retirer la carte du jeu, soit la placer à côté d'un autre véhicule.
- ✓ Les cartons et les amis placés dans un véhicule resteront en place jusqu'à la fin de la partie, tu ne pourras ni les enlever ni les échanger !



### Exemple



Après trois tours de jeu, la situation est la suivante : tu as choisi 6 cartons et 3 amis et les as distribués entre tes véhicules.



## 2. Distribue des casse-croûtes :

Au centre de la table, pose **1 casse-croûte** de valeur 1 de la réserve sur chaque Groupe **voisin** du Groupe que tu as sélectionné.

**Attention :** si tu as sélectionné un Groupe qui se trouvait d'un côté de la table, il ne peut avoir qu'**un seul** Groupe voisin !

Reforme un nouveau Groupe pour remplacer celui sélectionné en prenant une paire de cartons d'une pile de ton choix ainsi qu'une carte Amis tirée de la pioche.

*Remarque :* Les jetons Casse-croûtes de valeur 5 remplacent 5 jetons Casse-croûtes de valeur 1, et vice versa.

### FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE DES POINTS

La partie s'achève à la fin de la 8e manche. Décomptez alors les points des joueurs.

#### Première étape – Estimer la casse

##### 1. Trop lourd !

Contrôle d'abord le **poids** des cartons dans chaque véhicule. Chaque carton qui se retrouverait **sous** un carton plus lourd (au-dessus de lui, dans la même colonne) est abîmé. Retourne tous les cartons abîmés. Ils ne rapporteront aucun point.

##### 2. Attention, fragile !

Contrôle ensuite si tes amis maladroits ont endommagé des cartons fragiles : chaque ami possédant l'icône **Verre cassé** abîme un carton fragile au choix de son véhicule. Retourne tous les cartons abîmés. Ils ne rapporteront aucun point.

##### 3. Trop peu musclés !

Contrôle enfin si la **force** de tes amis est suffisante. Additionne la force indiquée sur chaque carte Amis d'un même véhicule, et vérifie que chaque carton du véhicule possède un poids inférieur à ce total. Tous les cartons possédant un poids supérieur sont abîmés. Retourne tous les cartons abîmés. Ils ne rapporteront aucun point.



#### Deuxième étape – Compter les points

**1. Poids :** Reçois autant de points que le **nombre de poids** présents sur tous les cartons non abîmés de tes véhicules.

**2. Forme :** Reçois 1 point pour chaque carton adjacent à un autre carton d'**une même forme**.

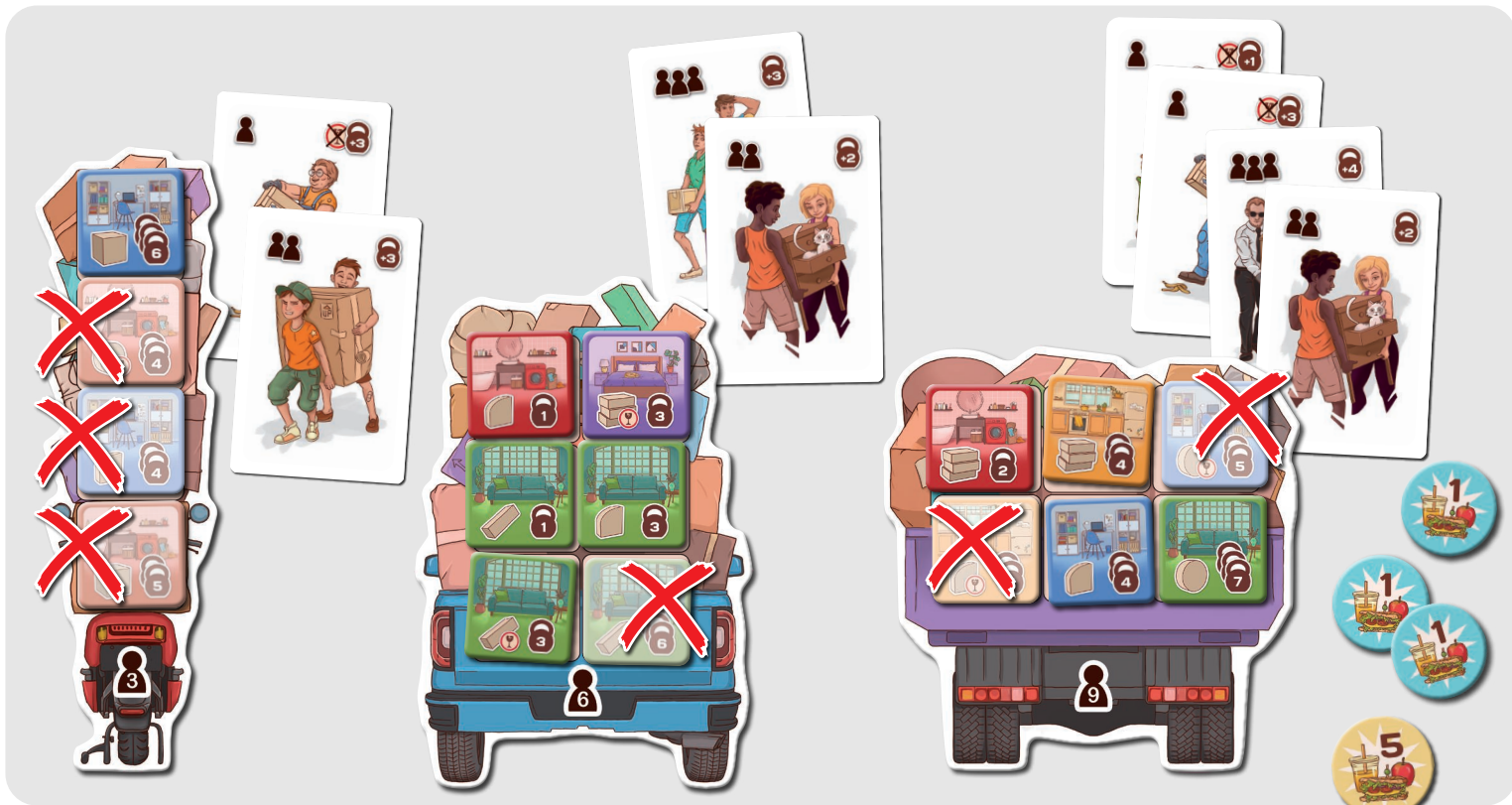
**3. Couleur :** Reçois 1 point pour chaque carton adjacent à un autre carton de **la même couleur**.

**4. Casse-croûtes :** Reçois autant de points que de **casse-croûtes** collectés.



Le joueur possédant le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant reçu le plus de points grâce aux casse-croûtes l'emporte. Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité partagent la victoire.

Exemple de décompte des points :



### Première étape – Estimer la casse

Dans le véhicule de gauche, le carton situé tout en haut (poids de valeur 6) abîme tous les cartons situés en dessous de lui.

Retourne tous ces cartons face cachée.

Dans le véhicule de droite, les deux amis possédant une icône Verre cassé abîment chacun 1 carton fragile. Retourne les 2 cartons face cachée.

Dans le véhicule du milieu, la force cumulée des amis est de 5, le carton d'un poids de valeur 6 est donc abîmé. Retourne-le face cachée.

### Deuxième étape - Compter les points

**Poids :** Le total des poids des cartons non-abîmés te rapporte **16 points** (3+5+8).

**Forme :** Les cartons adjacents de forme similaire te rapportent **4 points** (0+2+2).

**Couleur :** Les cartons adjacents de couleur similaire te rapportent **3 points** (0+3+0).

**Casse-croûtes :** Les casse-croûtes collectés te rapportent **8 points**.

**Tu as obtenu un total de 31 points.**



Pour toute question ou remarque sur le jeu Moving Day, contactez-nous à l'adresse suivante :

**Piatnik**  
Hütteldorfer Straße 229-231,  
A-1140 Vienne,  
ou à [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)



Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient de petites pièces. Risque d'étouffement !

Traduction française : The Rulebook Translator

Retrouvez-nous aussi sur :



# Moving Day

10+ 2-4 30'

H



## 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 „költöznap” 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



26 „falatkák” lapka  
1-es értékkel

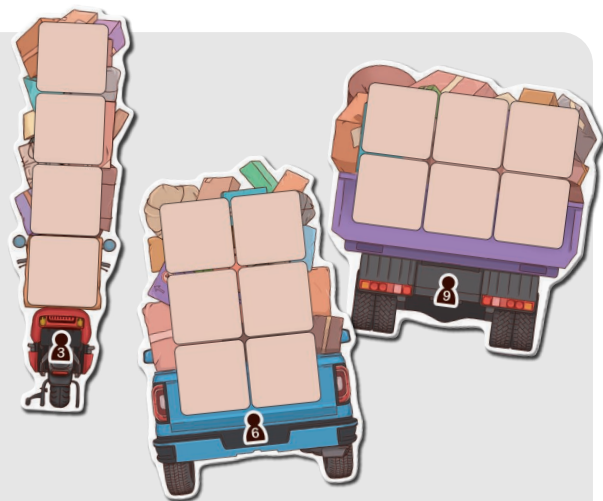


8 „falatkák” lapka  
5-ös értékkel



36 „segítő” kártya

1 játékleírás



12 jármű,  
négy készlet,  
mindegyik 3 különböző  
járművel



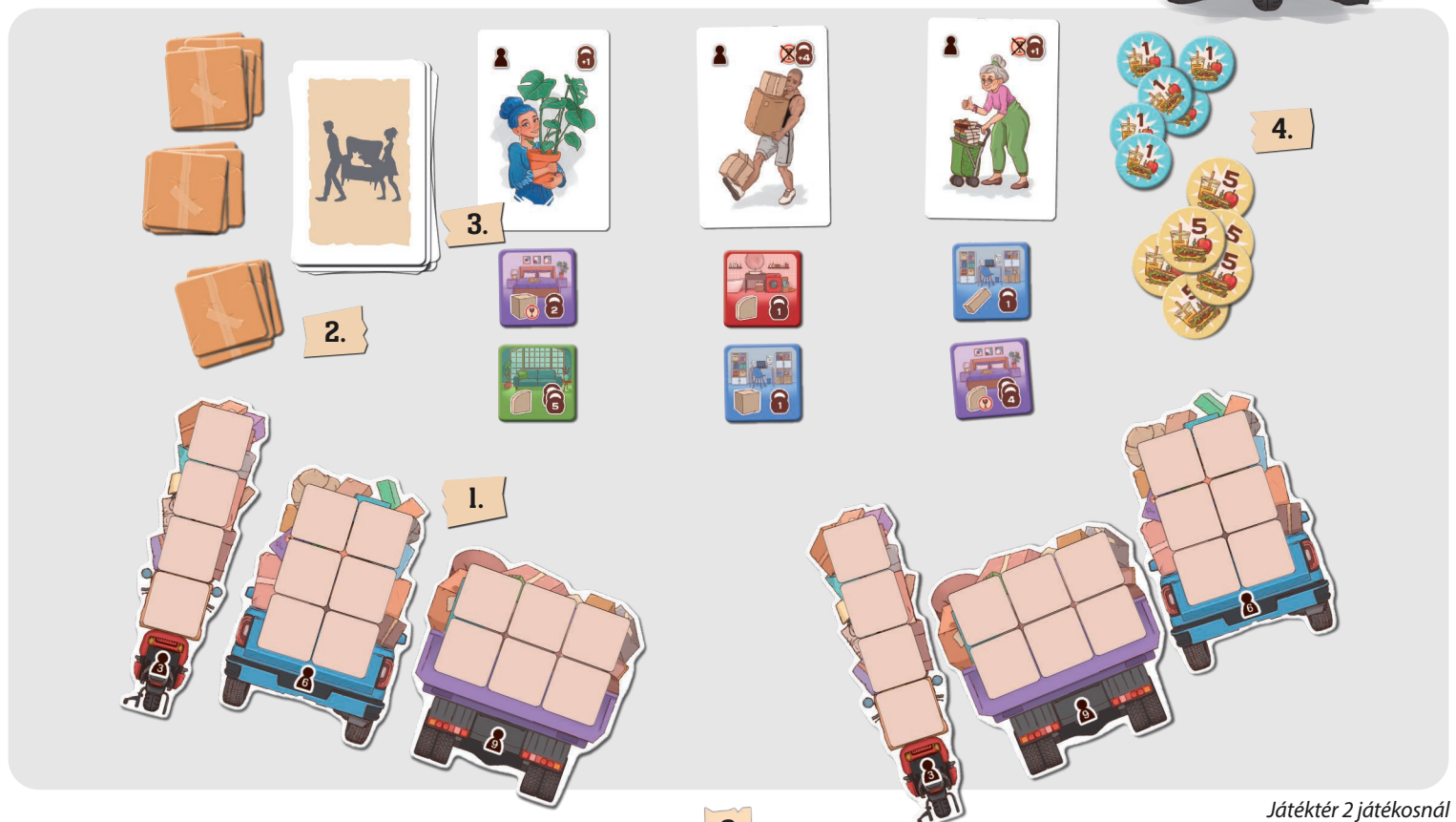
## A JÁTÉK CÉLJA

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

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

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

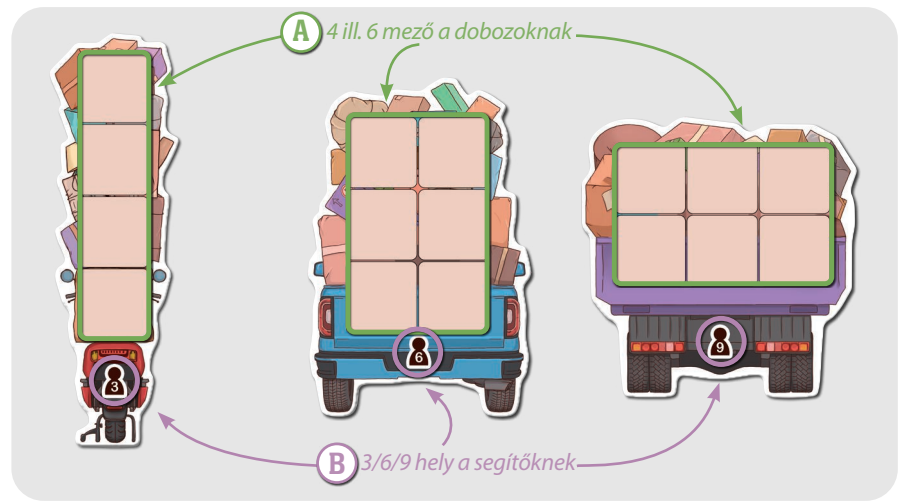
1. Vegyetek magatokhoz egy szettet **3 különböző járművel**. Fektesétek magatok elé a járműveket a rakodótérrel felfelé.
2. Keverjétek meg a **doboz** lapkákat és alakítsatok ki több lefelé fordított paklit az asztalon. Ezután fordítsatok fel 2 dobozt bármelyik pakliból, és fektessétek a **dobozpárt** egymás alá az asztal közepére. Ismételjétek meg a folyamatot, amíg 1 dobozpárral több nem lesz, mint amennyi játékosal játszatok.  
*Példa: Három játékos esetén 4 dobozpárt helyeztek le.*
3. Keverjétek meg lefordítva a **segítők** 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.  
*Megjegyzés: Ha elfogynának a falatkák a játék folyamán, akkor pótoljátok egy általatok választott apró dologgal, például igazi cukorkákkal.*
5. Válasszatok egy kezdőjátékost.



### A járművek részletesen


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

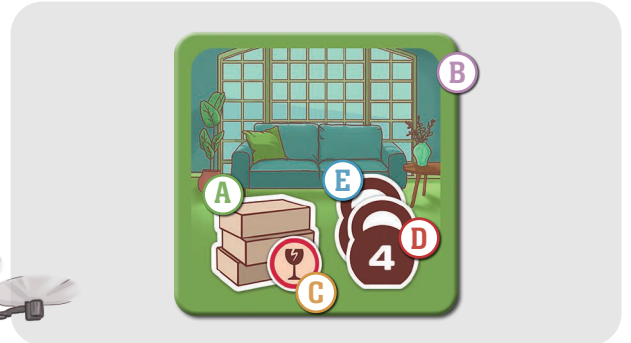
- A** 4 vagy 6 **mező** a dobozoknak különböző elrendezésben.
- B** Akár 3, 6 vagy 9 **hely** a segítőknek.




### 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 súlyszeimbólumok 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 kerülsz sorra. Amikor rajtad a sor, sorrendben csináld meg a következő **két akciót**:

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

Ezután a következő emberen a sor.

### 1. Gyűjts dobozokat és segítőt:

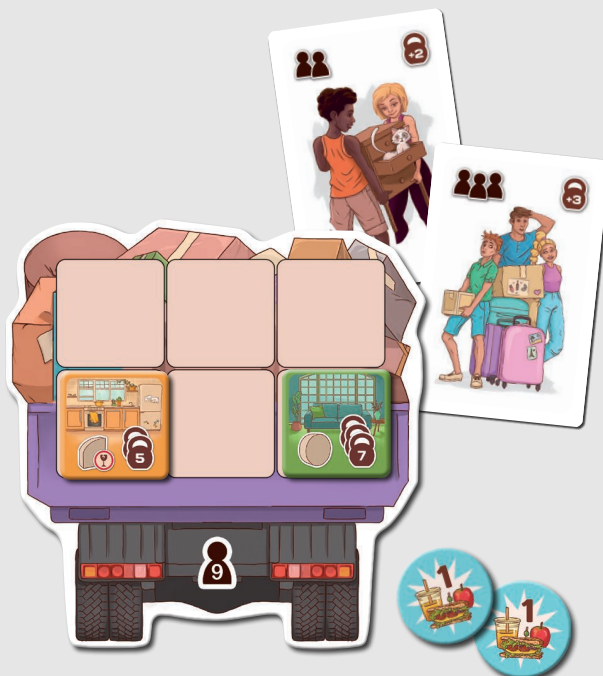
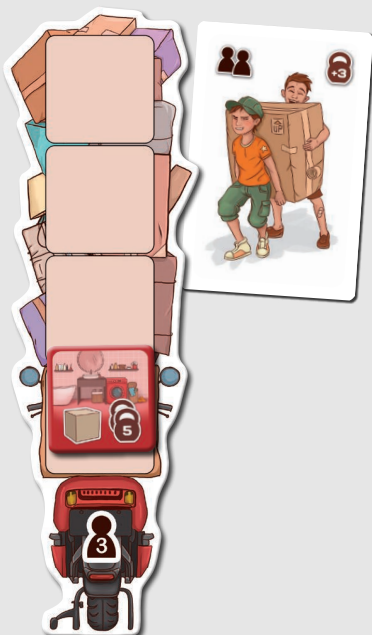
Vegyél el egy csoportot (ami 2 dobozból és 1 segítóból áll) az asztal közepéről, és rendeld hozzá tetszés szerint a járműveidhez. Ha a csoportnál falatkák is vannak (lásd '2. Oszd el a falatkákat'), helyezd azokat a járművek mellé. Extra pontokat adnak a játék végén.

#### 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 segítőt mindig felfordítva tedd a jármű mellé. Most már hozzá van rendelve ahhoz a járműhöz.
- ✓ Legfeljebb annyi segítőt rendelhetsz egy járműhöz, ahány hely van a járművön (3/6/9). Ha a segítőd túllépi 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 segítőt nem szabad áthelyezned vagy lecserélned.



Példa:



Három kör után a játék így nézhet ki: Összegyűjtöttél 6 dobozt és 3 segítőt, 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. Túl nehéz!

Először vedd össze az **egymás felett lévő dobozok súlyát** a járművekben. 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.

##### 2. Figyelem, törékeny!

Ezután nézd meg, 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.

##### 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 ahány **darab súlyszimbólum** van rajtuk.

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

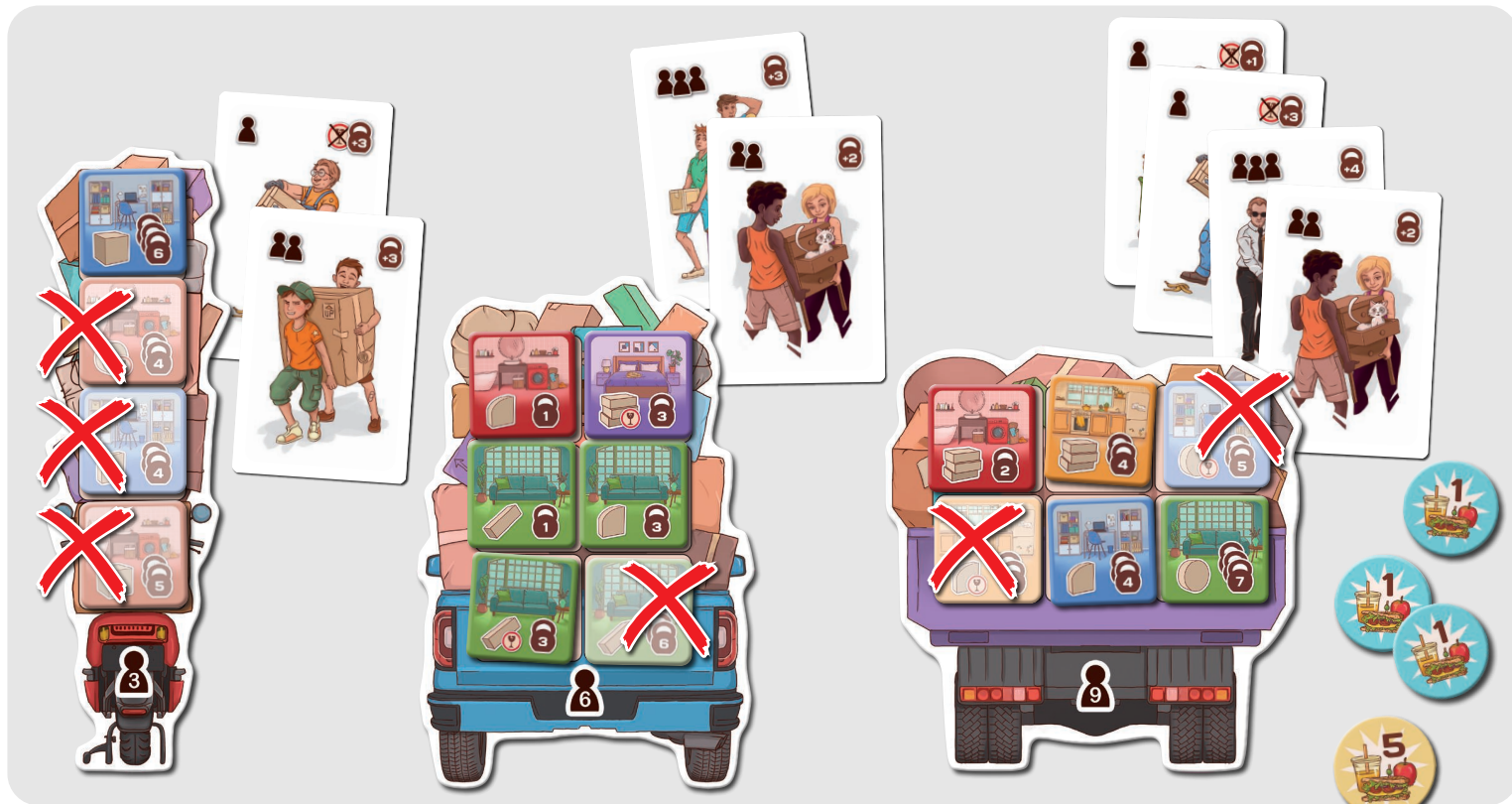
**3. Szín:** Az egyforma **színű**, egymás mellett /egymáson lévő dobozok esetén mindegyik dobozért 1 pontot kapsz.

**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 jobb oldali járműben a két segítő „törés” szimbólummal 1-1 „törékeny” szimbólumos dobozt összetör. 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.

### II. rész – Pontok:

**Súly:** Az összes sértetlen doboz súlysimbólumainak darabszámáért **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. Fulladásveszély. Kérjük, tartsa meg csomagolást.

Megtalálhat minket a következő oldalakon:



PiatnikBudapest



piatnikhungary



PiatnikSpiele



# Moving Day

10+ 2-4 30'

CZ



**Je čas se přestěhovat!**  
**Strhující hra pro celou rodinu od Mads Fløe.**

1. července v kanadském Quebecu: jako každý rok se více než 100 000 lidí chce najednou přestěhovat. Proč?

V minulosti v tento den končila platnost všech nájemních smluv a podle zákona mohly být obnoveny pouze v tento den. Přestože se od té doby zákon změnil, mnoho lidí tuto starou tradici stále dodržuje.

Jelikož je prakticky nemožné najmout si na tento den stěhovací firmu, musíte požádat o pomoc přátele a rodinu. Je samozřejmé, že ne vždy vše proběhne hladce: někteří nemusí mít dost sil, jiní mohou být příliš nešikovní nebo jsou v příliš velké skupině.

Přesto se bez jejich pomoci neobejdete - nanejvýše do té chvíle, než se objeví s chutnou svačinou...!

## OBSAH HRY



75 krabic



26 svačin  
hodnota 1

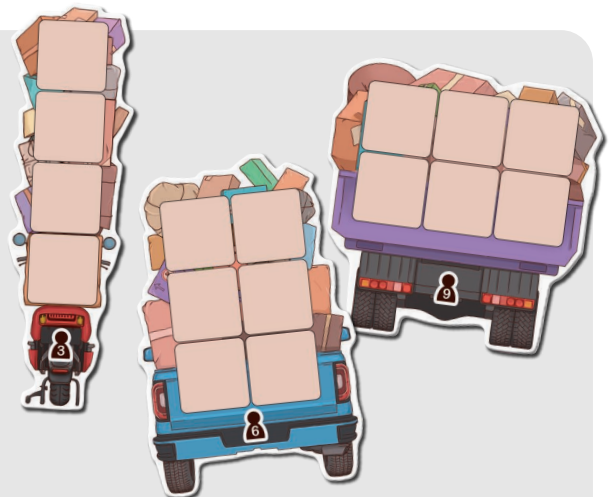


8 svačin  
hodnota 5



36 karet pomocníků

1 pravidla hry



12 vozidel,  
čtyři sady se  
3 různými auty



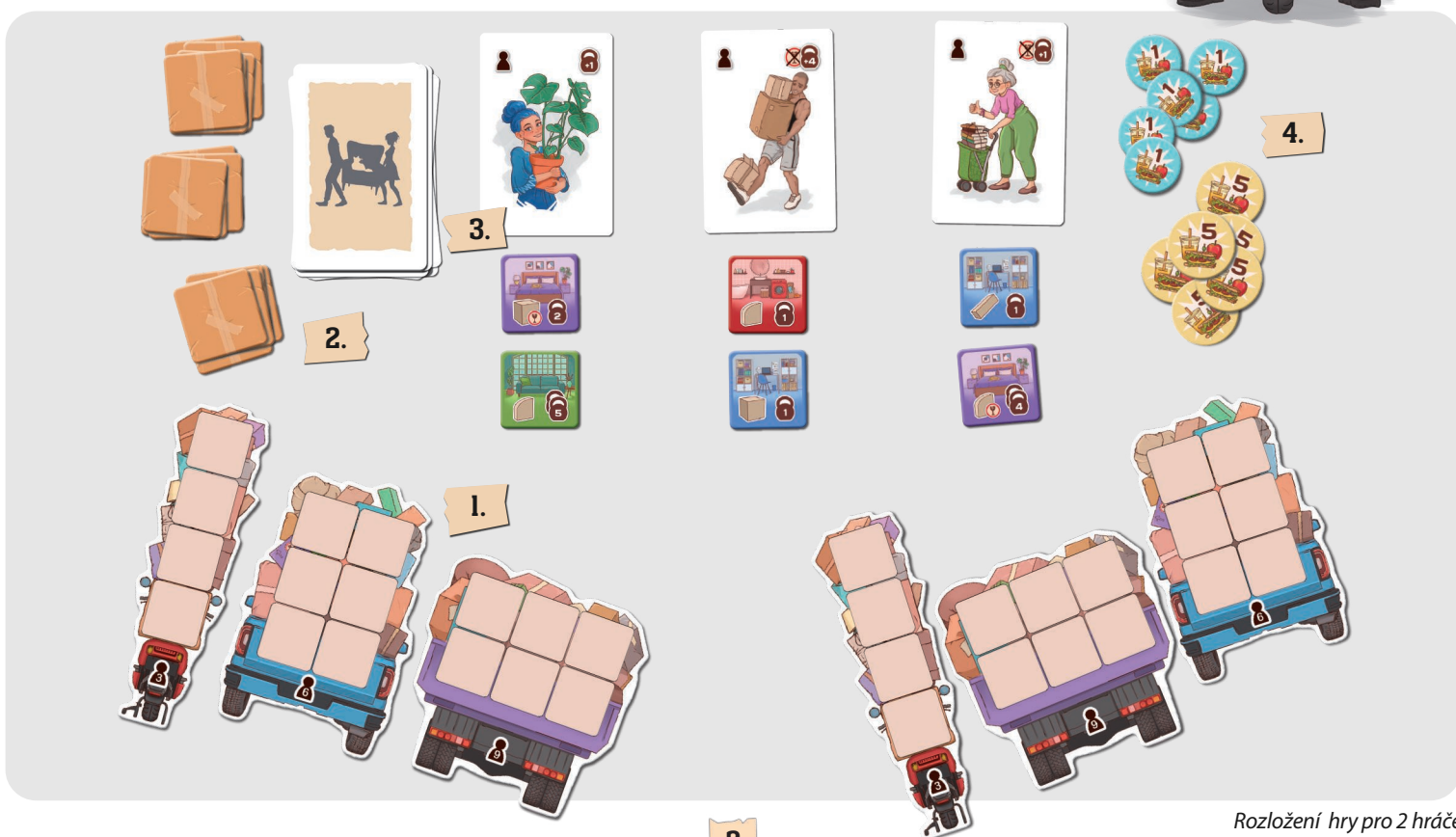
## CÍL HRY

Cílem je získat co největší počet bodů tak, že šikovně naplníte vozidla krabicemi, dáte pozor na jejich hmotnost, nepoškodíte žádné křehké krabice a zároveň přiřadíte vaše pomocníky do správných vozidel.

## PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou opatrně vyjměte dílky z perforované předlohy.

1. Každý hráč si vezme jednu sadu, která se skládá ze **3 různých vozidel**. Umístěte je před sebe stranou s nákladovým prostorem nahoru.
2. Zamíchejte všechny **krabice** a vytvořte z nich několik hromádek otočených obrázkem dolů. Poté otočte 2 krabice z libovolných hromádek a vyložte je doprostřed stolu pod sebe jako **pár krabic**. Tento postup opakujte do té doby, dokud nebude vyloženo o 1 pár krabic více, než je počet hráčů.  
*Příklad: ve hře tří hráčů vyložte 4 páry krabic.*
3. **Pomocníky** zamíchejte lícem dolů a ke každému páru krabic přidejte 1 pomocníka, otočeného obrázkem nahoru. Zbylé pomocníky připravte do zakrytého balíčku na lízání.  
*Poznámka: kombinace 2 krabic a 1 pomocníka se od této chvíle označuje jako skupina.*
4. Připravte svačiny do společné zásoby.  
*Upozornění: zásoba svačin je neomezená. Pokud by vám měly v průběhu hry dojít, doplňte je libovolnými vhodnými předměty.*
5. Určete hráče, který začíná.

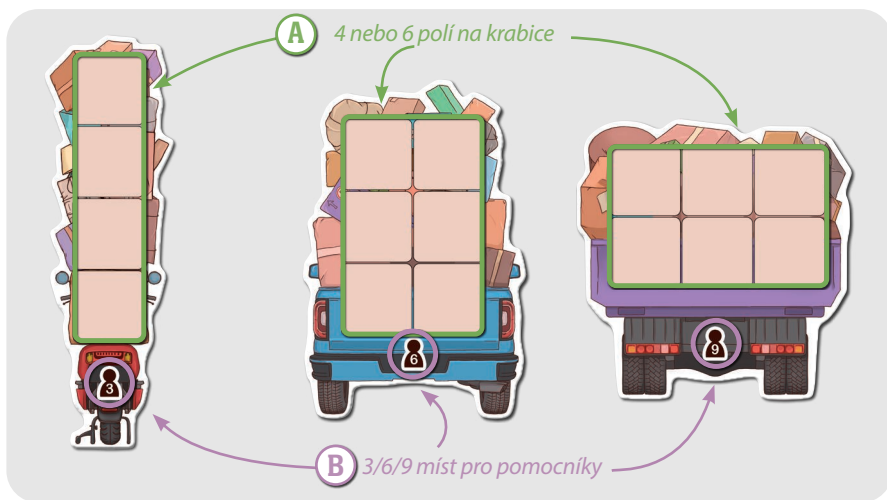


### Popis vozidel

Každé vozidlo v sadě disponuje různými počty **míst** pro krabice a pro pomocníky.


**A** 4 nebo 6 **míst** na krabice v různém uspořádání.

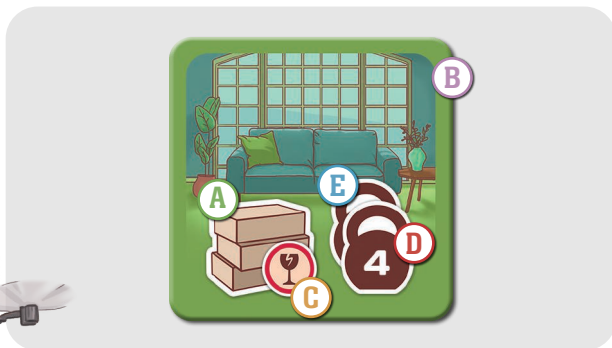
**B** **A 3, 6, nebo 9 míst** pro vaše pomocníky.




### Popis krabic a pomocníků

Všechny **krabice** mají stejnou skladbu:

- A** Tvar krabice znázorňuje jeden z pěti různých **druhů**.
- B** Na pozadí je zobrazena jedna z pěti různých **barev**.
- C** Pokud je vyobrazen tento  symbol, znamená to, že obsah krabice je **křehký**.
- D** Číslice na symbolu hmotnosti (1 až 7) udává **hmotnost** krabice.
- E** Počet symbolů hmotnosti (1 až 3) udává počet **bodů** na konci hry.



Všechny karty s **pomocníky** mají stejnou skladbu:

- A** Symbol v levém horním rohu udává **počet** pomocníků (1 až 3).
- B** Pokud je zobrazen **symbol „Crash“** , jsou tito pomocníci „nemotorní“ a poškodí krabice s křehkým obsahem.
- C** Symbol v pravém horním rohu udává **sílu** pomocníků (+1 až +4).



## PRŮBĚH HRY

Hraje se na 8 kol, vždy ve směru hodinových ručiček.  
Hráč, který je na řadě, provede postupně tyto **dvě akce**:

1. sběr krabic a pomocníků
2. rozdělení svačin

Poté je na řadě další hráč.

### 1. Sběr krabic a pomocníků:

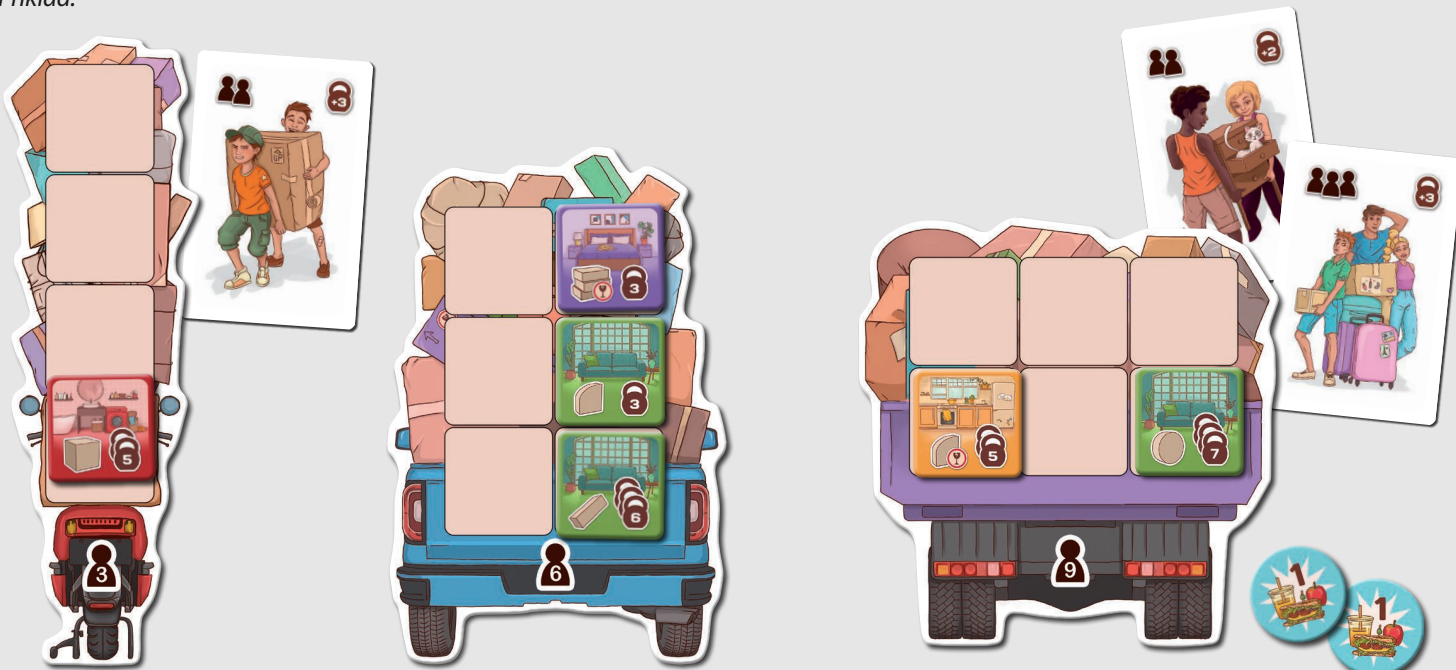
Vezměte si ze středu stolu **jednu skupinu** (skládající se ze 2 krabic vyložených pod sebou a 1 pomocníka) a **libovolně** ji přiřadte k vašim vozidlům. Pokud je ve skupině také svačina (viz "2. Rozdělování svačin"), umístěte ji vedle vašich vozidel. Na konci hry vám přinesou další body.

#### Upozornění!

- ✓ Krabice umísťujte vždy obrázky nahoru do libovolného nákladového prostoru vašich vozidel.  
Na každém políčku smí být vždy jen 1 krabice.
- ✓ Vozidla musíte plnit zdola nahoru! Krabice umísťte vždy nejprve na políčka ve spodních řadách.  
Další krabice můžete umístit také do řad přímo nad ně.
- ✓ Pomocníky pokládejte otočené obrázkem nahoru **vedle** libovolného vozidla. Nyní jsou přiřazeni k tomuto vozidlu.
- ✓ Ke každému vozidlu můžete přidělit pouze tolik pomocníků, kolik je vyznačeno míst na vozidle (3/6/9). Pokud s pomocníky překročíte limit volných míst, musíte kartu buď odstranit ze hry, nebo ji přiřadit k některému z dalších vozidel.
- ✓ Již přidělené krabice a pomocníky nelze po zbytek hry přesouvat ani vyměňovat!



#### Příklad:



Po třech kolech by herní situace mohla vypadat následovně: nasbírali jste 6 krabic a 3 karty pomocníků, takto jste je rozdělili do vašich vozidel.

## 2. Rozdání svačin

Přidejte **1 svačinu** s hodnotou 1 ze společné zásoby ke každé skupině, která **sousedí** se skupinou, kterou jste si vzali.

**Pozor:** pokud jste vybrali krajní skupinu, tak sousedí **jen s jednou** další skupinou!

Poté doplňte společnou zásobu 2 krabicemi z libovolné hromádky a 1 pomocníkem z balíčků na lízání.

*Tip:* kdykoli můžete vyměnit pět svačin s hodnotou 1 za jednu svačinu s hodnotou 5 (a naopak).

### KONEC HRY & VYHODNOCENÍ

Hra končí po 8. kole. Poté proveďte vyhodnocení.

#### Část I. – Kontrola poškození

##### 1. Příliš těžké!

Nejprve zkontrolujte **hmotnost** všech krabic u každého vozidla. Poškodí se každá krabice, která má v řadě nad sebou ve stejném sloupci těžší krabici. Všechny poškozené krabice otočte na zadní stranu. Do vyhodnocení se nezapočítávají.

##### 2. Pozor, křehké!

Nyní zkontrolujte, zda nešikovní pomocníci nepoškodili krabice označené jako křehké. Každý pomocník se **symbolem „crash“** poškodí přesně **1 libovolnou krabici** se **symbolem křehké** ve stejném vozidle. Všechny poškozené krabice otočte na zadní stranu. Do vyhodnocení se nezapočítávají.

##### 3. Příliš slabí!

Nakonec zkontrolujte, zda je **celková síla** vašich pomocníků dostatečná. Sečtěte sílu pomocníků v jednotlivých vozidlech a porovnejte ji s hmotností krabic v každém vozidle. Poškodí se všechny krabice, které jsou těžší než celková síla vašich pomocníků. Všechny poškozené krabice otočte na zadní stranu. Do vyhodnocení se nezapočítávají.



#### Část II. – Počítání bodů

**1. Hmotnost:** za všechny nepoškozené krabice ve vozidlech obdržíte tolik bodů, kolik je součet **symbolů hmotnosti**.

**2. Druh:** za krabice **stejného druhu**, které leží přímo vedle sebe a přímo nad sebou, získáte 1 bod za každou z těchto krabic.

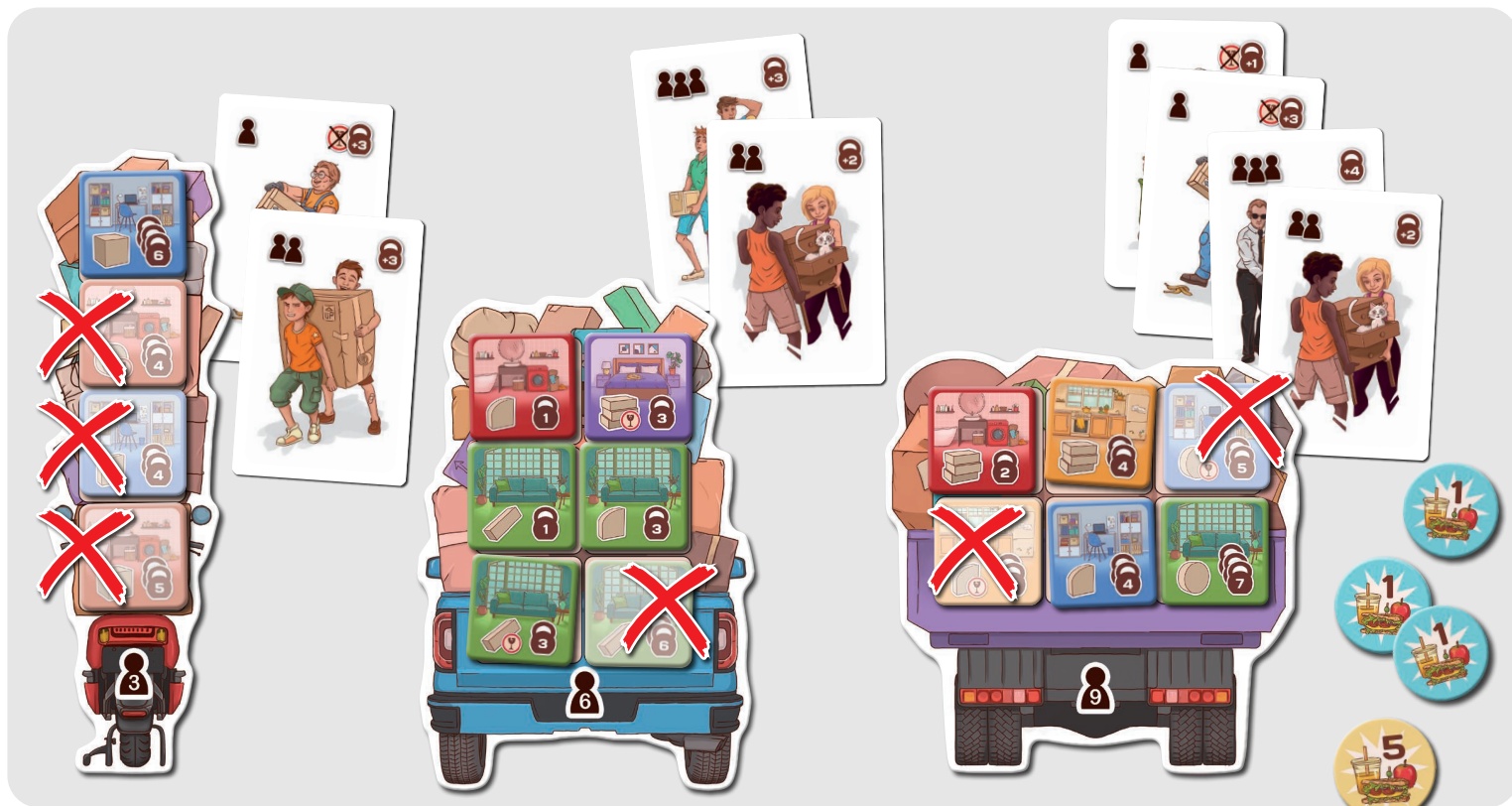
**3. Barva:** za krabice **stejně barvy**, které leží přímo vedle sebe a přímo nad sebou, obdržíte 1 bod za každou z těchto krabic.

**4. Svačina:** za každou nasbíranou svačinu získáte body, které jsou na ní uvedeny.



Vyhrává hráč, který získá nejvíce bodů. Při remíze vyhrává hráč s větším počtem bodů za svačiny. V případě stejného počtu bodů se o vítězství dělí všichni hráči s nerozhodným výsledkem.

Příklad vyhodnocení:



### Část I. – Kontrola poškození

V levém vozidle poškozují horní krabice (hmotnost 6) všechny krabice pod ní. Otočte všechny poškozené krabice na zadní stranu.

V pravém vozidle poškodili dva pomocníci se symbolem „crash“ každý po 1 krabici se symbolem křehké. Obě krabice otočte.

V prostředním vozidle je celková síla pomocníků pouze 5, takže krabice o hmotnosti 6 neunesou. Otočte ji.

### Část II. – Počítání bodů

**Hmotnost:** za součet symbolů hmotnosti všech nepoškozených krabic obdržíte **16 bodů** (3+5+8).

**Druh:** za počet krabic stejného druhu, které leží vedle sebe a přímo nad sebou, obdržíte **4 body** (0+2+2).

**Barva:** za počet krabic stejné barvy, které leží vedle sebe, obdržíte **3 body** (0+3+0).

**Svačina:** za sesbírané svačiny obdržíte 8 bodů.

**Celkem jste získali 31 bodů.**



Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „Moving Day“, prosím, kontaktujte nás:

**Piatnik Praha s.r.o.**  
K Vypichu 1087,  
252 19 Rudná  
nebo na [info@piatnik.cz](mailto:info@piatnik.cz)



Pozor! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Ušchovejte kontaktní adresu.

Najdete nás na:



# Moving Day

10+ 2-4 30'

SK



## Je čas sa presťahovať! Strhujúca hra pre celú rodinu od Mads Fløe

1. júla v kanadskom Quebecu: ako každý rok sa viac ako 100 000 ľudí chce zrazu presťahovať. Prečo?

V minulosti v tento deň končila platnosť všetkých nájomných zmlúv a podľa zákona mohli byť obnovené iba v tento deň. Hoci sa odvtedy zákon zmenil, mnoho ľudí túto starú tradíciu stále dodržiava. Keďže

je prakticky nemožné najat' si na tento deň sťahovaciu firmu, musíte požiadať o pomoc priateľov a rodinu. Je samozrejme, že nie vždy všetko prebehne hladko: niektorí nemusia mať dosť síl, iní môžu byť príliš nemotorní alebo sú v príliš veľkej skupine. Napriek tomu sa bez ich pomoci nezaobídete - nanajvýš do tej chvíle, než sa objaví s chutnou desiatou...!

### OBSAH HRY



75 krabíc



26 desiat  
hodnota 1

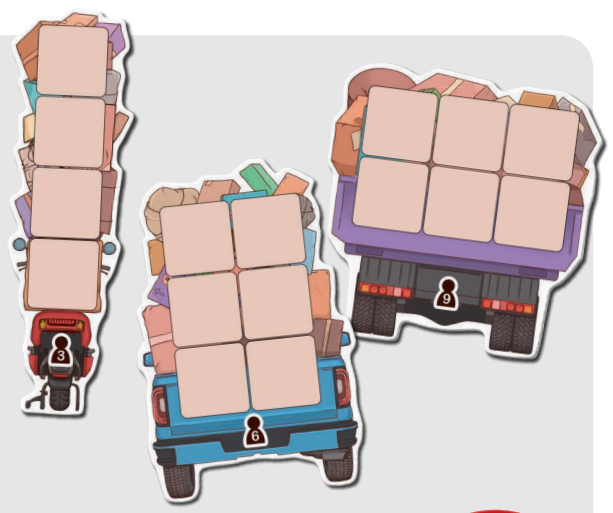


8 desiat  
hodnota 5



36 kariet pomocníkov

1 pravidlá hry



12 vozidiel,  
štyri súpavy  
s 3 rôznymi autami



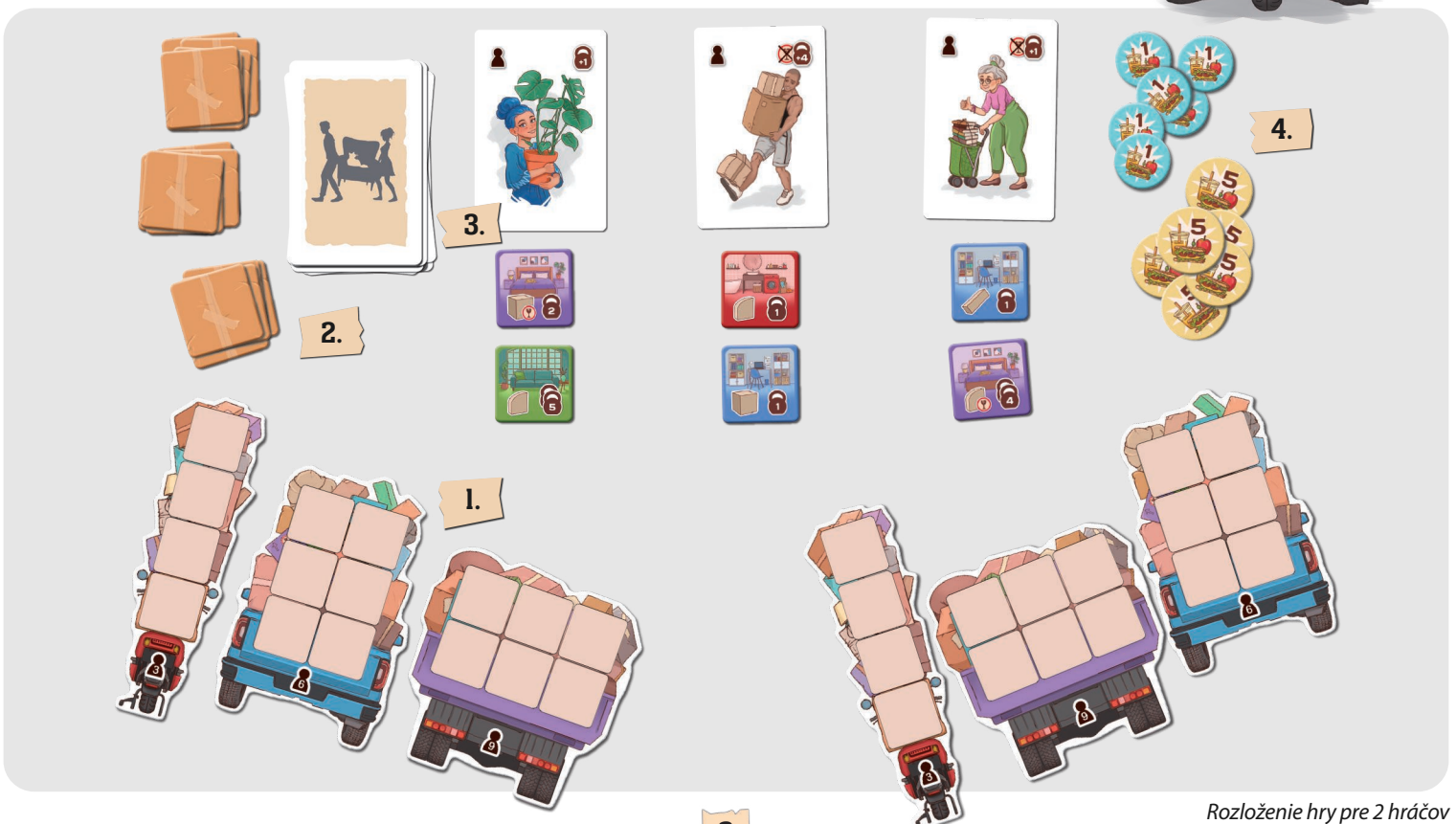
## CIEĽ HRY

Cieľom je získať čo najväčší počet bodov tak, že šikovne naplníte vozidlá krabicami, dáte pozor na ich hmotnosť, nepoškodíte žiadne krehké krabice a zároveň priradíte vašich pomocníkov do správnych vozidiel.

## PRÍPRAVA HRY

Pred prvou hrou opatrne vyberte dieliky z perforovanej predlohy.

1. Každý hráč si vezme jednu súpravu, ktorá sa skladá z **3 rôznych vozidiel**. Umiestnite ich pred seba stranou s nákladovým priestorom nahor.
2. Zamiešajte všetky **krabice** a vytvorte z nich niekoľko kôpok otočených obrázkami dole. Potom otočte 2 krabice z ľubovoľných kôpok a vyložte ich doprostred stola pod seba ako **pár krabíc**. Tento postup opakujte dovtedy, kým nebude vyložených o 1 pár krabíc viac, než je počet hráčov.  
*Príklad: v hre troch hráčov vyložíte 4 páry krabíc.*
3. **Pomocníkov** zamiešajte lícom dole a ku každému páru krabíc pridajte 1 pomocníka, otočeného obrázkom hore. Zvyšných pomocníkov pripravte do zakrytého balíčka na lízanie.  
*Poznámka: kombinácia 2 krabíc a 1 pomocníka sa od tejto chvíle označuje ako skupina.*
4. Pripravte desiaty do spoločnej zásoby.  
*Upozornenie: zásoba občerstvenia je neobmedzená. Ak by vám počas hry dochádzalo, doplňte si ho inými vhodnými predmetmi.*
5. Určite hráča, ktorý začína.

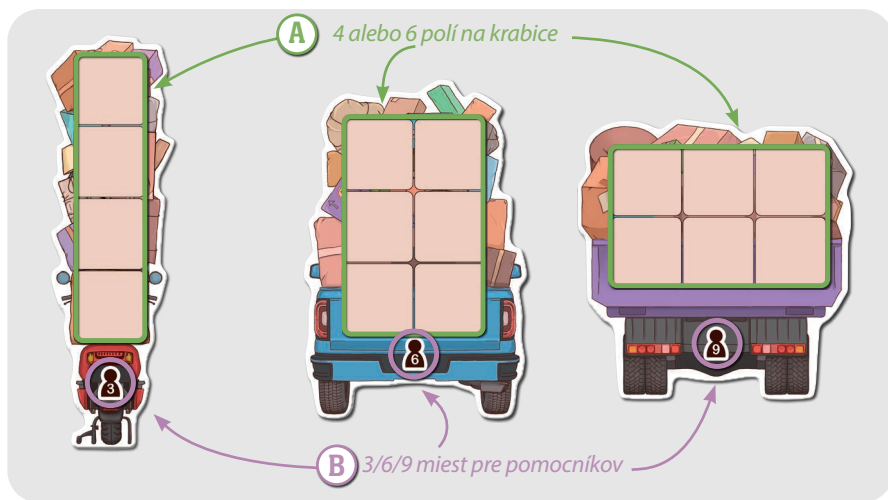




### Popis vozidiel


Každé vozidlo v súprave disponuje rôznymi počtami **miest** pre krabice a pre pomocníkov.

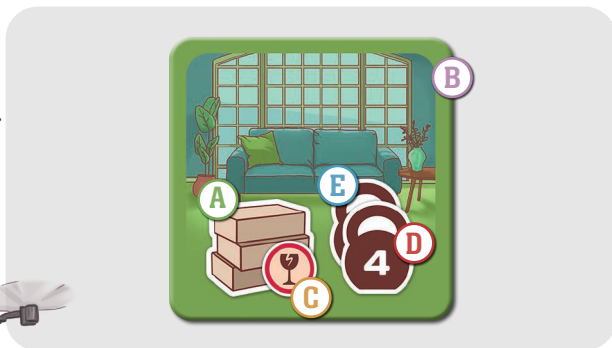
- A** 4 alebo 6 miest na krabice v rôznom usporiadaní.
- B** A 3, 6, alebo 9 miest pre vašich pomocníkov.




### Popis krabíc a pomocníkov

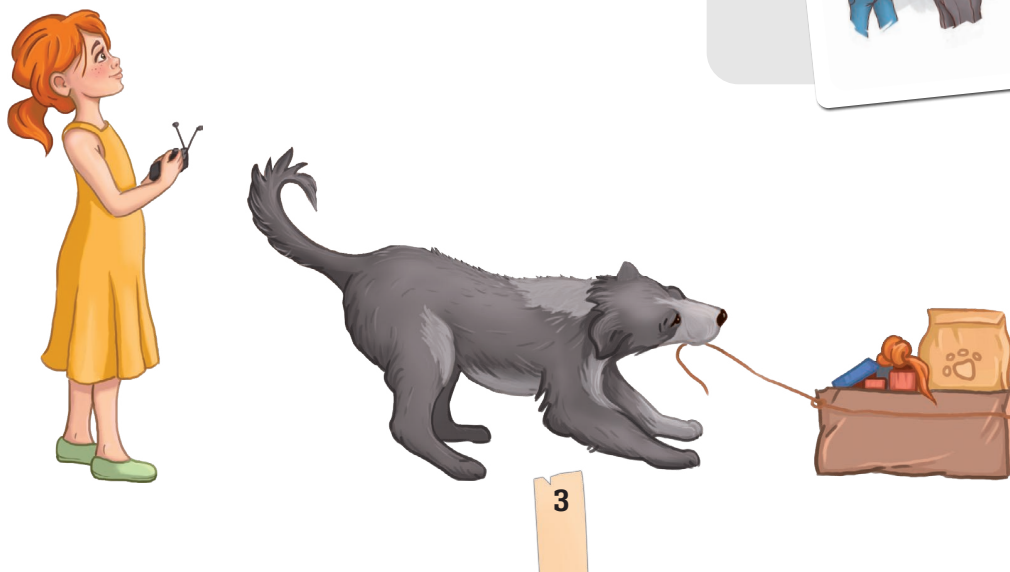
Všetky **krabice** majú rovnakú skladbu:

- A** Tvar krabice znázorňuje jeden z piatich rôznych **druhov**.
- B** Na pozadí je zobrazená jedna z piatich rôznych **farieb**.
- C** Pokiaľ je zobrazený tento  symbol, znamená to, že obsah krabice je **krehký**.
- D** Číslica na symbole hmotnosti (1 až 7) udáva hmotnosť krabice.
- E** Počet symbolov hmotnosti (1 až 3) udáva počet **bodov** na konci hry.



Všetky karty s **pomocníkmi** majú rovnakú skladbu:

- A** Symbol v ľavom hornom rohu udáva **počet** pomocníkov (1 až 3).
- B** Pokiaľ je zobrazený symbol „Crash“ , sú títo pomocníci „nemotorní“ a poškodia krabice s krehkým obsahom.
- C** Symbol v pravom hornom rohu udáva **silu** pomocníkov (od +1 do +4).



## PRIEBEH HRY

Hrá sa na 8 kôl, vždy v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, vykoná postupne tieto dva kroky:

### 1. Zber krabíc a pomocníkov

### 2. Rozdeľovanie desiat

Potom je na rade ďalší hráč.

### 1. Zber krabíc a pomocníkov

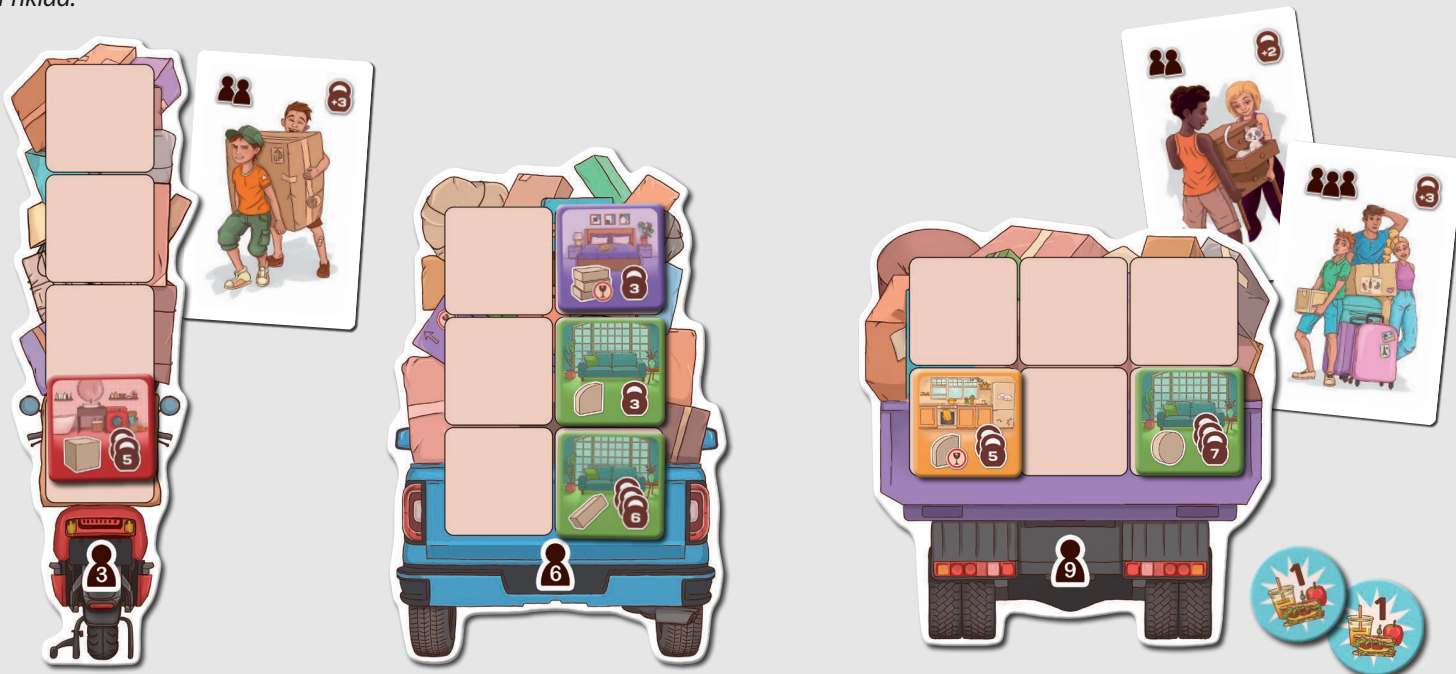
Vezmite si **jednu skupinu** (skladajúcu sa z 2 krabíc vyložených pod sebou a 1 pomocníka) zo stredy stola a **ľubovoľne** ju priradte k vašim vozidlám. Pokiaľ je v skupine tiež desiata (pozri "2. Rozdeľovanie desiat"), umiestnite ich vedľa vašich vozidiel. Na konci hry vám prinesú ďalšie body.

#### Upozornenie!

- ✓ Krabice umiestňujte vždy obrázky hore do ľubovoľného nákladového priestoru vašich vozidiel. Na každom políčku smie byť vždy len 1 krabica.
- ✓ Vozidlá musíte plniť zdola nahor! Krabice umiestnite vždy najskôr na políčka v spodných radoch. Ďalšie krabice môžete umiestniť aj do radov priamo nad ne.
- ✓ Pomocníkov pokladajte otočené obrázkom nahor **vedľa** ľubovoľného vozidla. Teraz sú priradení k tomuto vozidlu.
- ✓ Ku každému vozidlu, môžete prideliť iba toľko pomocníkov, koľko je vyznačených miest na vozidle (3/6/9). Pokiaľ s pomocníkmi prekročíte limit voľných miest, musíte kartu buď odstrániť z hry, alebo ju priradiť k niektorému z ďalších vozidiel.
- ✓ Už pridelené krabice a pomocníkov nemožno po zvyšok hry presúvať ani vymieňať!



Príklad:



Po troch kolách by herná situácia mohla vyzeráť nasledovne: nazbierali ste 6 krabíc a 3 karty pomocníkov, takto ste ich rozdelili do vašich vozidiel.

## 2. Rozdeľovanie desiat:

Pridajte **1 desiatu** s hodnotou 1 zo spoločnej zásoby ku každej skupine, ktorá **susedí** so skupinou, ktorú ste si vzali.

**Pozor:** ak ste vybrali krajnú skupinu, tak susedí len s **jednou ďalšou** skupinou!

Potom doplňte spoločnú zásobu 2 krabicami z ľubovoľnej kôpky a 1 pomocníkom z balíčkov na lízanie.

*Tip:* kedykoľvek môžete vymeniť päť desiat s hodnotou 1 za jednu desiatu s hodnotou 5 (a naopak).

### KONIEC HRY & VYHODNOTENIE

Hra končí po 8. kole. Potom nasleduje vyhodnotenie.

#### Časť I. – Kontrola poškodenia

##### 1. Príliš ťažké!

Najprv skontrolujte **hmotnosť** všetkých krabíc pri každom vozidle. Poškodí sa každá škatuľa, ktorá má v rade nad sebou v rovnakom stĺpci ťažšiu škatuľu. Všetky poškodené krabice otočte na zadnú stranu. Do vyhodnotenia sa nezapočítavajú.

##### 2. Pozor, krehké!

Teraz skontrolujte, či nemotorní pomocníci nepoškodili škatule označené ako krehké. Každý pomocník so **symbolom „crash“** poškodí presne **1 ľubovoľnú krabicu so symbolom krehké** v rovnakom vozidle. Všetky poškodené krabice otočte na zadnú stranu. Do vyhodnotenia sa nezapočítavajú.

##### 3. Príliš slabé!

Nakoniec skontrolujte, či je **celková sila** vašich pomocníkov dostatočná. Sčítajte silu pomocníkov v jednotlivých vozidlách a porovnajte ju s hmotnosťou krabíc v každom vozidle. Poškodia sa všetky krabice, ktoré sú ťažšie ako celková sila vašich pomocníkov. Všetky poškodené krabice otočte na zadnú stranu. Do vyhodnotenia sa nezapočítavajú.



#### Časť II. – Počítanie bodov

**1. Hmotnosť:** za všetky nepoškodené krabice vo vozidlách obdržíte toľko bodov, koľko je súčet **symbolov hmotnosti**.

**2. Druh:** za krabice **rovnakého druhu**, ktoré ležia priamo vedľa seba a priamo nad sebou, získate 1 bod za každú z týchto krabíc.

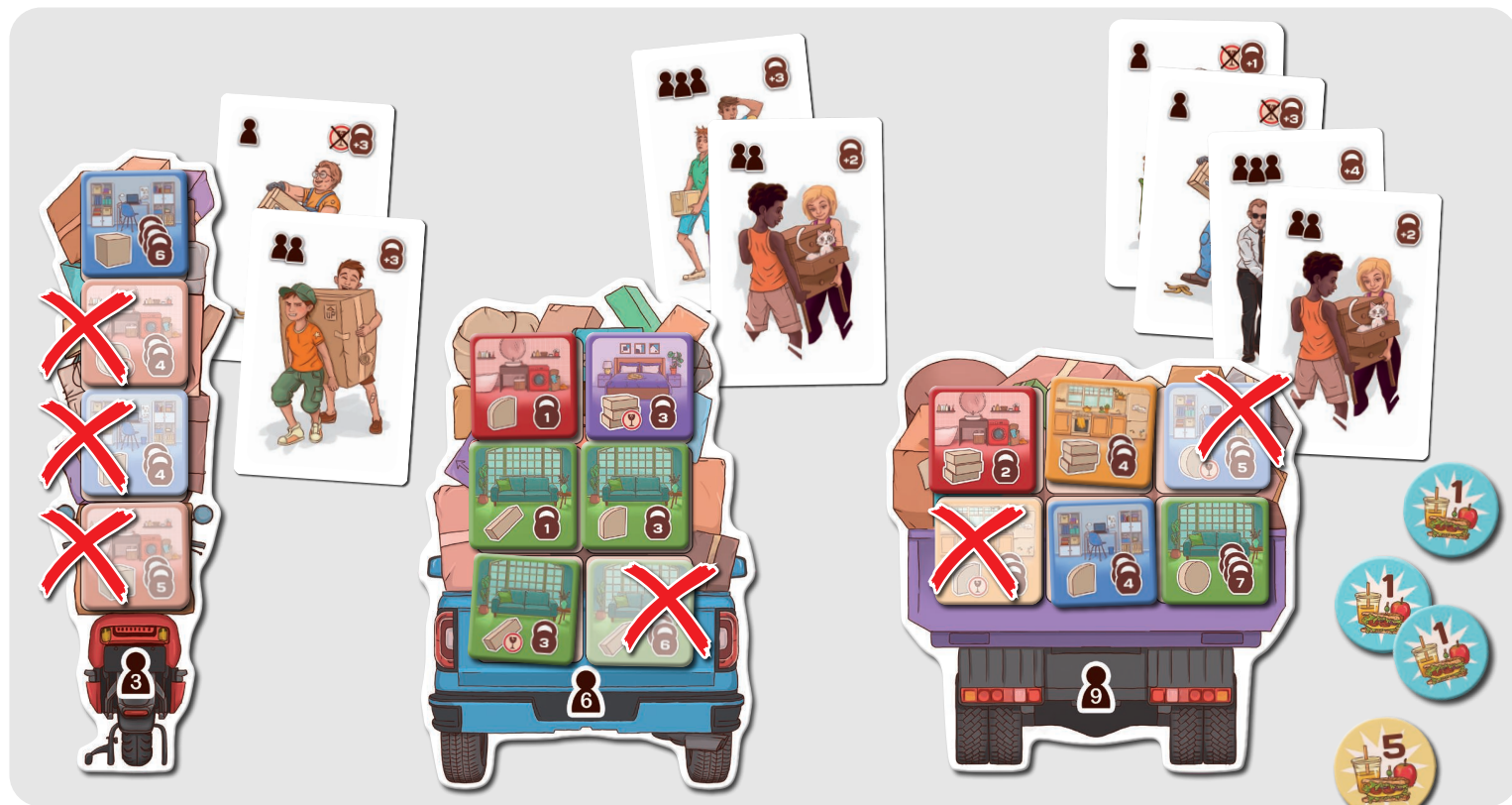
**3. Farba:** za krabice **rovnamej farby**, ktoré ležia priamo vedľa seba a priamo nad sebou, dostanete 1 bod za každú z týchto krabíc.

**4. Desiata:** za každú nazbieranú desiatu získate body, ktoré sú na nej uvedené.

Vyhráva hráč, ktorý získa najviac bodov. Pri remíze vyhráva hráč s väčším počtom bodov za desiaty. V prípade rovnakého počtu bodov sa o víťazstvo delia všetci hráči s nerozhodným výsledkom.



Príklad vyhodnotenia:



### Časť I. – Kontrola poškodenia

V ľavom vozidle poškodzuje horná krabica (hmotnosť 6) všetky krabice pod ňou. Otočte všetky poškodené krabice na zadnú stranu.

V pravom vozidle poškodili dvaja pomocníci so symbolom „crash“ každý po 1 krabici so symbolom krehké. Obe krabice otočte.

V prostrednom vozidle je celková sila pomocníkov iba 5, takže krabicu s hmotnosťou 6 nemôžu uniesť. Otočte ju.

### Časť II. – Počítanie bodov

**Hmotnosť:** za súčet symbolov hmotnosti všetkých nepoškodených krabíc obdržíte **16 bodov** (3+5+8).

**Druh:** za počet krabíc rovnakého druhu, ktoré ležia vedľa seba a priamo nad sebou obdržíte **4 body** (0+2+2).

**Farba:** za počet krabíc rovnakej farby, ktoré ležia vedľa seba obdržíte **3 body** (0+3+0).

**Desiata:** za zozbierané desiaty obdržíte **8 bodov**.

**Celkovo ste získali 31 bodov.**



Ak máte otázky alebo pripomienky k hre „Moving Day“, prosím, kontaktujte nás:

**Piatnik Praha s.r.o.**  
K Vypichu 1087,  
CZ-252 19 Rudná  
nebo na [info@piatnik.cz](mailto:info@piatnik.cz)



Pozor! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečenstvo udusenía. Ušchovajte kontaktnú adresu.

Nájdete nás na:



[piatnik\\_sk](#)



[PiatnikCZ](#)



[PiatnikSpiele](#)