

REMOVAL

Ei soovi reegleid
õppida?
Vaata videoõpetust.



Suur mõis tellis sinult kolimisteenuse ja sina pead tagama, et kõik läheks sujuvalt.
Töö maht nõuab lisameeskondi, aga sul on võimalus tõestada, et just sina oled oma ala parim!

MÄNGU OSAD



75 esemete plaati



10 kastiplaati



4 veokilauda



Kahepoolne maja mängulaud
(esikülg 3–4 mängijale
ja tagakülg 2 mängijale)



12 abikaarti



9 mälestusesemete kaarti



1 voorumärgis



10 kahjustuse märgist



4 võidupunkti märgist



1 asendusplaat



1 kott

MÄNGU EESMÄRK

Sa juhid tööliste meeskonda ja korraldad suurt kolimist. **Kolme** vooru jooksul laadid esemed oma veokisse ja toimetad need uude koju. Mõnikord võib laadung põhjustada probleeme, kuid abikaardid toetavad sind. Teenid punkte iga ära veetud laadungi eest ja võitjaks osutub mängija, kellel on mängu lõpus kõige rohkem punkte.

MÄNGU ÜLESSEADMINE

Enne esimest mängu vajuta komponendid ettevaatlikult stantslehtedest välja.

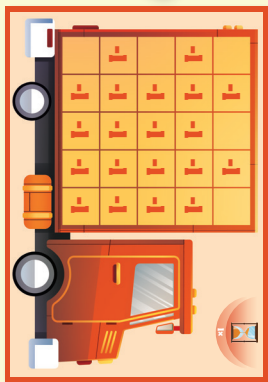
Esimest korda või väiksemate lastega mängides soovitame mängida ilma mälestusesemete kaartideta. Selle variandi puhul ignoreeri kõike, mis on märgitud [sinisega](#).

- 1** Aseta maja mängulaud laua keskele, õige pool peal (vastavalt mängijate arvule) ning veendu, et see oleks kõigile mängijatele kergesti ligipääsetav. Mõlema lauapoolse mängijate arv on märgitud paremasse ülanurka.
- 2** Iga mängija võtab veokilaua ja kolm abikaarti, lisaks ühe võidupunkti märgise (enda valitud värviga).
- 3** Iga mängija asetab oma võidupunkti märgise stardiväljale,  märk vastu lauda.
- 4** Aseta voorumärgis vooruraja väljale „1“.
- 5** Tõmba juhuslikult kolm kastiplaati ja asetä igale  alale, roheline külg üleval. Plaatide tagaküljed jäävad saladuseks.
- 6** Kui mängus on 4 mängijat, tõmba kotist juhuslikult esemete plaadid ja asetä igasse tuppa kõikidele aladele üks plaat. Kui mängid 3 mängijaga, jäta välja kõik alad, mis on tähistatud numbriga „4“. Kui mängid 2 mängijaga, täida kõik alad mängulaua tagaküljel.
- 7** Asetä 2 mängijaga mängus kolm ja 3–4 mängijaga mängus neli juhuslikku eset mängulaua alla nooltega märgitud aladele. Need on teie ootel esemed.
- 8** Asetä mängulaua kõrvale kahjustuse märgised.
- 9** [Asetä mängulaua kõrvale kolm juhuslikku mälestusesemete karti.](#)
- 10** Pane kott koos ülejäänud esemete, asendusplaadi ja teiste kastidega mängulaua kõrvale.
- 11** Pane kõik üleliigsed mänguosad tagasi karpi.
- 12** Mängu alustab mängija, kes viimati kolis. Kui te ei mäleta, kes viimati kolis, määratakse alustaja loosi võttes.

Märkus. Nüüdsest viitab sõna ESEMED nii esemetele kui ka kastidele.



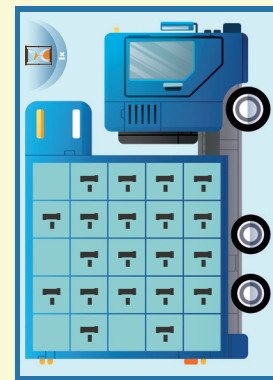
9



2



3



MÄNGU KULG

Mängu mängitakse **kolme vooru** jooksul. Mängijad teevad oma käike järjest päripäeva. Oma käigu ajal sooritab mängija ühe toimingu.

Mängu ajal võtavad mängijad majalaualt esemeid ja laadivad need oma veokitesse. Kui veok sõidab minema, teenib mängija punkte. Voor lõpeb, kui majalaua ei ole enam esemeid. Seejärel täidetakse laud uute esemetega ja algab järgmine voor. Pärast kolmandat vooru lõpeb mäng ja algab punktide lugemine.

VÕIMALIKUD TOIMINGUD:

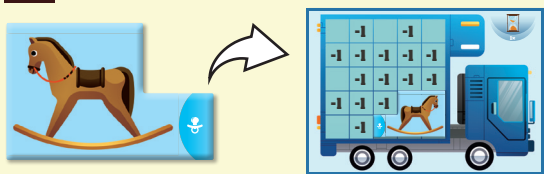
A Võta ja laadi: võta kättesaadav ese majalaualt ja aseta see oma veokisse.

B Võta ja ladusta: võta kättesaadav ese majalaualt ja aseta see  märgile, see tähistab sinu veokilaua olevat laoruumi.

C Laadi laost: võta enda  märgilt ese ja aseta see oma veokisse.

D Sõida ja teeni punkte: sinu veok sõidab minema.

A VÕTA JA LAADI



Võta **kättesaadav** ese ja aseta see oma veokisse.

Kättesaadavad esemed on need, mille **all oleval alal pole muid esemeid**.



Näide:

Kättesaadavad esemed asuvad rohelistel aladel, kättesaamatud esemed asuvad punastel aladel.

Märgitud lusikas on kättesaadav, kuna selle all olev ala on tühi.

Vaata jaotisest „Abikaardid“, kuidas ala (tähistatud ringiga) tühjendati.



Võid kontrollida, kas kättesaadav ese sobib sinu veokisse. Aseta asendusplaat selle asemele, et märkida, kuhu see tuleb tagasi panna.

Üldreeglid esemeplaadi laadimisel veokisse:

- Vähemalt üks plaadi ruut peab olema paigutatud otse veoki põrandale või muu(de) eseme(te) peale.
- Kogu plaat peab mahtuma veoki sisse nii, et see ei satuks teiste peale ega läheks üle servade.
- Plaadi võib paigutada mis tahes vabasse ruumi ja vabalt teisele küljele keerata.



Mõnel esemel on eriomadused – lisateavet leiad jaotisest „Esemed“.

B VÕTA JA LADUSTA

Võta kättesaadav esemeplaat majalaualt, aga selle asemel, et see kohe veokisse paigutada, ladusta see ⌚ märgiga kohta veoki kõrvale. Selle eseme saab hiljem veokisse panna. Korraga saab ladustada ainult ühte eset.



G LAADI LAOST

Võta ese oma veokilaua ⌚ märgilt ja aseta see veokisse. Kehtivad tavalised paigutusreeglid.



D SÕIDA JA TEENI PUNKTE

Veok sõidab minema ja sa saad punkte äraveetud esemete eest. Pärast punktide arvutamist tühjendatakse veok uuesti. Seda toimingut kirjeldatakse põhjalikult jaotises „Sõida ja teeni punkte“.

ESEMED

Esemeid on viite tüüpi:

Tavalised esemed – nendel esemetel puuduvad eriomadused.

Antiikesemed – mida rohkem antiikesemeid vead, seda rohkem punkte mängu lõpus saad, vt tabelit lk 11.

Kastid – nendel plaatidel on tagumisel poolel 0 kuni +2 punkti. Tagaküljed on salajased ja neid ei tohi vaadata enne lõplikku punktide kokkuarvutamist!

Rasked esemed – vähemalt üks ruut nendest plaatidest peab olema paigutatud veoki põrandale või mõne teise raske eseme peale. Kui veok sõidab minema, lisavad need alati +1 punkti.



Õrnad esemed – kui veok ära sõidab, võid nende plaatide eest kas punkte saada või kaotada, sõltuvalt sellest, kas esemed said laadimise ajal kahjustada või mitte.

Õrn ese võib kahjustada saada, kui selle peale asetatakse mõni teine ese.

Pärast esemeplaadi veokisse asetamist loe kokku, mitu ruutu on paigutatud otse veoki põrandale või muude esemete peale. Neid nimetatakse **kontaktruutudeks**.



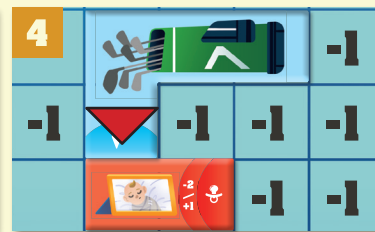
▼ Ruudud, mis toetuvad õrnale esemele.

▼ Ruudud, mis toetuvad teistele esemetele või põrandale.

✗ Ruudud, mis ei toetu otse esemetele/põrandale.
Neid ruute ei arvestata.

Õrn ese saab kahjustada, kui lisatud eseme **üle poole kontaktruutudest** toetub õrnale esemele.

Ülaltoodud näites ei kahjustanud tualettlaud pilti, kuna ainult üks kolmest kontaktruudust on õrna eseme peal.



Muud näited:

1 Üks kolmest golfikoti kontaktruudust on pildi peal, seega pilt ei saa kahjustada.

2 Üks kahest golfikoti kontaktruudust on pildi peal, seega pilt ei saa kahjustada.

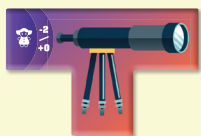
3 Kaks kolmest golfikoti kontaktruudust on pildi peal, seega pilt saab kahjustada.

4 Golfikoti ainuke kontaktruut on pildi peal, seega pilt saab kahjustada.

Kui õrn ese saab kahjustada, aseta kahjustuse märgis selle peale (kui vabu märgiseid ei ole saadaval, kasuta asendust). Kui veok sõidab minema ja eseme peal on kahjustuse märgis, saad näidatud miinuspunktid. Kui kahjustuse märgist ei ole, saad näidatud plusspunkte (või 0). Pärast veoki tühjemdamist aseta kahjustuse märgis tagasi varudesse.

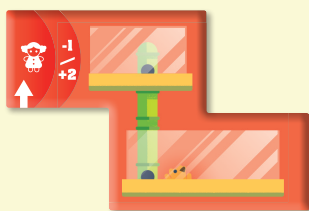
Õrnad esemed ei kahjusta teisi õrnu esemeid. Need plaadid võivad ohutult üksteise peale toetuda.

Õrnad esemed ei saa kunagi kahjustada, kui need veokisse asetatakse. Neid saab paigutada ohutult muude esemete alla tekitatud ruumidesse.



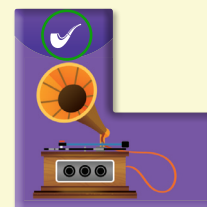
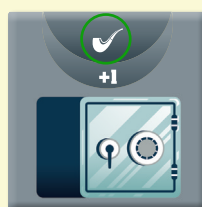
Mõned õrnad esemed on samal ajal ka antiiksed – mängu ajal ja kui veok sõidab minema, käsitletakse neid õrnade esemetena. Mängu lõpus antakse nende eest punkte nagu antiikesemete eest.

Mõnda õrna eset saab paigutada ainult ühte asendisse, nii et nool näitab veoki katuse suunas. Neid esemeid saab siiski tagaküljele keerata.



Sümbolid esemete plaatidel:

Kõikidel esemete plaatidel on sümbolid. Need sümbolid tähistavad eseme kuulumist mõnele perekonnaliikmele. Kui tekitad eseme lisamisega oma veokisse ühesuguste sümbolite paari, saad kohe ühe lisatoimingu. See toiming on kohustuslik. Lisatoimingu saab ka kastidel olevate sümbolite eest. Ära arvesta selle eseme sümbolit, mis asub  märgi peal.



Märkus. Kui sa kogud selle lisatoimingu tulemusena veel ühe sümbolipaari, siis teist lisatoimingut ei anta ja sümbolid loetakse kasutatuks. Ära kasuta ühe paari sümboleid teise paari moodustamiseks.

SÕIDA JA TEENI PUNKTE

Kui mängija otsustab sooritada tegevuse „Sõida ja teeni punkte“, saab ta järgmised võidupunktid:

- I. 10 punkti ärasõitmise eest.
- II. +3 punkti, kui „-1“ ruute ei ole näha, VÕI -1 punkti iga nähtava „-1“ ruudu kohta.
- III. Punktid õrnade esemete ja raskete esemete eest:
 - +1 punkt iga raske eseme eest
 - +/- punktid õrnade esemete eest

Loe punktid kokku ja märgi need mängurajal võidupunktiga. Eemalda veokist kõik plaadid (mitte 🕒 märgilt!) ja aseta need oma isiklikku äraveetud esemete virna. Äraveetud esemete virna ei tohi jagada ega vaadata enne lõplikku punktide kokku lugemist.

Näited:

Karl saab:

- I. 10 punkti veoki ärasõidu eest.
 - II. -2 punkti kahe nähtava „-1“ ruudu eest.
 - III. +2 punkti seifi ja klaveri eest ning +2 kahjustamata hamstripuuri eest, seega kokku 4 punkti.
- Kokkuvõttes saab Karl +12 punkti. Ta liigutab oma võidupunkti märgist 12 koha võrra edasi. Veokist tulnud esemeplaadid asetatakse tema isiklikku äraveetud esemete virna (seljakott jääb 🕒 märgi peale).



Anna saab:

- I. 10 punkti veoki ärasõidu eest.
 - II. Veel +3 punkti, kuna „-1“ ruute ei ole näha.
 - III. 0 viiuli ja +2 akvaariumi eest, kuid kahjustatud teleskoop annab -2 punkti, seega kokku 0.
- Kokku saab Anna +13 punkti. Ta liigutab oma võidupunkti märgist 13 koha võrra edasi. Kõik veokist tulnud esemeplaadid asetatakse tema isiklikku äraveetud esemete virnas.



Kui veok ära sõidab, ei tohi vaadata kastide tagakülgi!

ABIKAARDID

Vahetult enne toimingu tegemist võid kasutada ühte või mitut abikaarti, mis muudab seda toimingut. Igat kaarti saab kasutada **ainult üks kord** ja see läheb pärast kasutamist mängust välja. Mängu lõpus annavad esitamata kaardid sulle nii palju võidupunkte, nagu nende peal olev number näitab.

Abikaart 1 – ära tee esemete omadustest väljagi: selle toimingu ajal ei saa õrnad esemed kahjustada JA raskeid esemeid ei ole vaja asetada põrandale ega teiste raskete esemete peale JA nooltega plaate saab vabalt keerata. Kui sa seda kaarti ei kasuta, saad mängu lõpus 1 võidupunkti.



Näide: seifi ei pandud põrandale ja pilt ei saanud kahjustada ning hamstripuuri saab pöörata ja seejärel küljele asetada.

Abikaart 2 – võta kättesaamatu ese, mis asub kättesaadava eseme peal. Kui sa seda kaarti ei kasuta, saad mängu lõpus 2 võidupunkti.



Näide: kättesaadavad esemed asuvad rohelistel aladel, kättesaamatud esemed punastel ja sinistel aladel. Kui mängija käib välja abikaardi 2, muutuvad kättesaadavaks ka sinistel aladel olevad esemed. Ringiga märgitud ala on juba tühi, sest teine mängija võttis sealt oma abikaardiga 2 juba eseme ära.

Abikaart 3 – veokis olevad esemed võivad kattuda ja/või sa võid eirata esemete omadusi (nagu abikaardi 1 puhul). Kõik kinnikaetud ruutude punktid ja sümbolid loevad endiselt. Kui sa seda kaarti ei kasuta, saad mängu lõpus 3 võidupunkti.

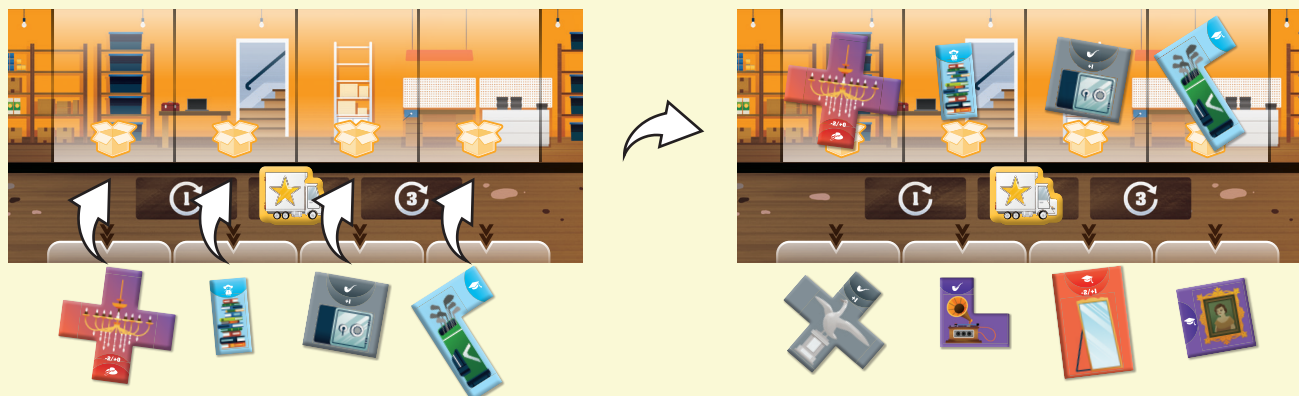


Näide: tänu abikaardile 3 asetatakse esemed üksteise peale, viimane „-1“ ruut on kaetud, klaverit ei ole vaja pörandale panna ja peegel ei saa kahjustada.

VOORU LÕPP

Voor lõpeb viimase eseme pealevõtmise ja paigutamisega.

- 1 Liiguta voorumärgis järgmisele väljale.
- 2 Täida laua alumine rida ootel olevate esemetega.
- 3 Võta juhuslikult kolm kastiplaati ja aseta kõigile märkidele nii, et roheline külg on üleval. Plaatide tagaküljed jäävad saladuseks.
- 4 Pane valmis esemeplaadid, nagu mängu alustades.
- 5 Aseta 2 mängijaga mängus kolm ja 3–4 mängijaga mängus neli juhuslikku eset mängulaua alla nooltega märgitud aladele. Kolmandat vooru ette valmistades ära paigalda ootel olevaid esemeid.



Järgmine voor jätkub samas järjekorras. Mäng lõpeb kolmanda vooru lõppemisel.

MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb kolmanda vooru viimase eseme pealevõtmise ja paigutamisega. Seejärel:

- 1** Kõik veokid sõidavad ära ja teenivad punkte: iga mängija loeb, kui palju „-1“ ruute on tema veokis näha. Kui neid on vähem kui 10, siis annab veok punkte vastavalt jaotises „Sõida ja teeni punkte“ kirjeldatud reeglitele. **Kui mängijal on nähtaval 10 või enam „-1“ ruutu**, siis ta ei saa +10 punkti veoki ärasõidu eest ega ka miinuspunkte „-1“ ruutude eest: **veok on väärt 0 punkti**. See mängija saab siiski punkte õrnade ja raskete esemete eest ja tühjendab oma veoki.



Näide:

Nähtaval on kaksteist „-1“ ruutu, nii et Anna saab:

I. 0 punkti veoki ärasõidu eest.

II. 0 punkti „-1“ ruutude eest.

III. +2 punkti akvaariumi ja +1 punkti seifi eest.

Kokkuvõttes saab Anna +3 punkti ja kõik veokist tulnud esemeplaadid lisatakse tema isiklikku äraveetud esemete virna.

- 2** Kõik  märgile jäänud esemed loetakse kadunuks. Mängijad, kellel on ese  märgi peal, kaotavad 2 punkti ja viskavad selle eseme ära. Eset ei võeta lõplikus punktisummas arvesse.
- 3** Mängijad vaatavad üle oma äraveetud esemete virnad ja liidavad oma punktisummale järgmised punktid:
- a) kastide tagakülgedel olevad punktid,
b) antiikesemete arv vastavalt järgmisele tabelile:

Antiikesemete arv	1	2	3	4	5	6	7	8	Kõik lisaesemed
Punktid	3	5	8	10	13	15	17	20	+2 punkti

- 4** Mängijad saavad punkte ka kasutamata abikaartide eest.

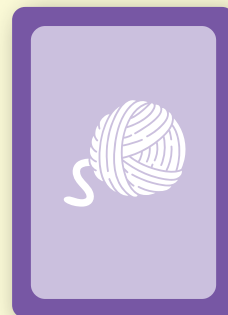
Võidab mängija, kellel on kõige rohkem punkte. Viigi korral võidab mängija, kellel on vähem antiikesemete plaate. Kui endiselt on viik, läheb võit nende vahel jagamisele.

ALTERNATIIVNE VARIANT – MÄLESTUSESEMETE KAARDID

Mälestusesemete kaardid on valikulised. Need kaardid näitavad, millistel esemetel on omanike jaoks eriline väärtus. Nende esemete vedamise eest on omanikud eriti tänulikud.

Mängu ülesseadmise ajal tõmba 3 mälestusesemete kaarti (olenemata mängijate arvust) ja aseta need kohta, kus kõik mängijad neid näevad. Kõik esemed, millel on samad sümbolid nagu tõmmatud kaartidel, muutuvad mälestusesemeteks. Mängu mängitakse vastavalt tavareeglitele. Pärast lõpliku punktisumma kokkulugemist saab veel 4 punkti mängija, kes on ära vedanud kõige rohkem mälestusesemeid. Igat kaarti ja sümbolit käsitletakse eraldi. Kõik viigis olevad mängijad saavad 2 punkti.

Näide: kaart näitab, et kõik esemed, millel on lõngakera sümbol, on mälestusesemed. Mängijad otsivad oma äraveetud esemete virnadest mälestusesemeid. Anna on vedanud korvi ja laavalambi, Karl on vedanud gloobuse. Anna on vedanud rohkem mälestusesemeid, ta saab 4 punkti. Nüüd vaadatakse veel kahte mälestusesemete kaarti ja neile antakse punkte samal viisil.



TÄNUSÕNAD

Disain: Michał Reszka

Illustratsioonid: Victor Wong

Graafika ja DTP: Anežka Bělohoubková, Marek Jaroš

Arendus: Jaromír Sladkovský, Michal Šmíd

Reeglite redaktsioon: Barbora Šulcová, Branislav Berec

Produktsioon: Jan Cízner

Disainer soovib pühendada selle mängu Antonile ja Adamile.

Eriline tänuavaldus Czesławile.

Disainer ja kirjastaja tänavad kõiki proovimängijaid, eriti: 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 ja Blaise Alcorn.