

STĚHOVÁCI

Nechce se vám číst pravidla? Podívejte se na výukové video.



Proslulé místní panství nám svěřilo stěhování své domácnosti a my se postaráme o to, že všechno poběží jako na drátkách. Protože je zakázka opravdu rozsáhlá, musí se na ní podílet více týmů, ale my všem ukážeme, kdo je v tomhle oboru nejlepší!

HERNÍ KOMPONENTY



75 dílků předmětů



10 dílků krabic



4 desky stěhovacích vozů



1 oboustranný herní plán domu
(jedna strana pro 2 hráče,
druhá pro 3–4 hráče)



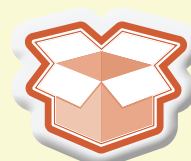
12 karet pomocníků



9 karet suvenýrů



1 žeton pro počítání kol



1 pomocný dílek



10 žetonů poškození



4 žetony pro počítání vítězných bodů



1 plátěný pytlík

CÍL HRY

V této hře každý hráč vede tým stěhováků, kteří mají za úkol přestěhovat spoustu věcí. Po **tři kola** budete nakládat předměty do svých stěhovacích aut a odvážet je do jejich nového domova. S nákladem někdy můžou být trochu potíže, ale nebojte se, vaše týmy pomocníků vás v tom nenechají. Za každou převezenou várku nákladu získáte body, a komu se jich podaří do konce hry nasbírat nejvíce, vyhrává.

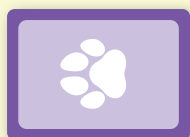
PŘÍPRAVA HRY

Než začnete hrát poprvé, opatrně vyplokejte všechny komponenty z výsekových archů.

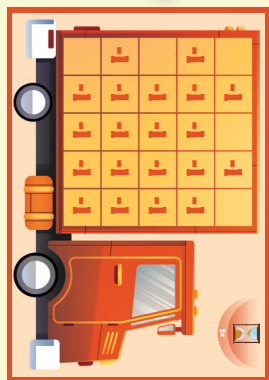
*Při první hře – nebo pokud hrajete s mladšími dětmi – doporučujeme hrát bez karet suvenýrů. Pokud se pro tuto jednodušší variantu rozhodnete, ignorujte vše, co je v pravidlech vyznačeno **modře**.*

- 1** Plán domu položte doprostřed stolu tak, aby byl snadno dostupný všem hráčům. Vyberte správnou stranu podle počtu hráčů – informaci, pro kolik hráčů je strana určena, najdete v pravém horním rohu plánu.
- 2** Každý hráč si vezme desku stěhovacího vozu, sadu 3 karet pomocníků a žeton pro počítání vítězných bodů ve zvolené barvě.
- 3** Každý hráč umístí svůj žeton pro počítání bodů na políčko s  na počítadle vítězných bodů.
- 4** Žeton pro počítání kol umístěte na první políčko na počítadle kol.
- 5** Náhodně vylosujte 3 dílky krabic a umístěte je na pole s  zelenou stranou nahoru. Zadní strany dílků zůstanou tajné.
- 6** Z pytlíku náhodně losujte dílky předmětů a umístěte po jednom předmětu na všechna příslušná pole ve všech místnostech v domě: Pokud hrajete ve 4 hráčích, zaplňte všechna pole v domě. Pokud hrajete ve 3 hráčích, vynechte všechna pole označená číslem 4. Pokud hrajete ve 2 hráčích, použijte stranu plánu určenou pro dva hráče a zaplňte všechna pole.
- 7** Do oblasti pod herním plánem (označené šipkami) umístěte čekající předměty – dílky předmětů, které se na stěhování teprve chystají. Ve hře pro 2 hráče vylosujte 3 náhodné předměty, ve hře pro 3–4 hráče vylosujte 4 náhodné předměty.
- 8** Žetony poškození umístěte vedle herního plánu.
- 9** **Vedle plánu domu vyložte 3 náhodné karty suvenýrů.**
- 10** Pytlík se zbývajícími předměty, pomocný dílek a všechny zbývajcí krabice položte vedle herního plánu, aby byly po ruce.
- 11** Všechny ostatní komponenty vraťte zpět do krabice.
- 12** Hráč, který se naposledy stěhoval začne hrát jako první. Pokud si nemůžete vzpomenout, určete začínajícího hráče náhodně.

Poznámka: Od teď se slovem „Předmět“ budou označovat dílky předmětů i dílky krabic.



9



2



3



3

2

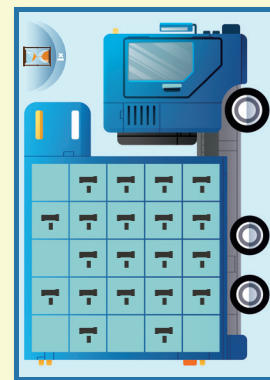
3

1

8



10



PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na **3 kola**. Hra začne tahem začínajícího hráče, poté se pokračuje po směru hodinových ručiček. V rámci svého tahu každý hráč provede **jednu akci**.

Během hry si hráči berou předměty z plánu domu a nakládají je do svých vozů, za každý odvezený náklad pak získávají body. Když je dům zcela prázdný a na plánu nezbývají žádné další předměty, dané kolo končí. Poté se herní plán zaplní novými předměty a začíná další kolo. Po třetím kole hra končí a následuje závěrečné vyhodnocení.

DOSTUPNÉ AKCE

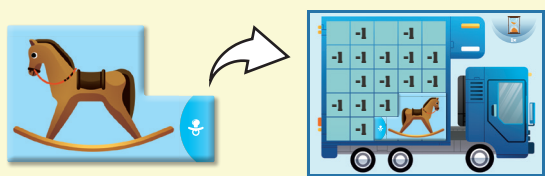
A Vezmi a nalož: Vezmi dostupný předmět z plánu domu a umísti ho do svého stěhovacího vozu.

B Vezmi a uskladni: Vezmi dostupný předmět z plánu domu a umísti ho do svého skladiště – na pole s  na tvé desce stěhovacího vozu.

C Nalož ze skladiště: Vezmi předmět z  a umísti ho do svého stěhovacího vozu.

D Odvez a vylož: Tvůj vůz vyrazí na cestu, aby dovezl náklad do nového domova.

A VEZMI A NALOŽ



Vyber si **dostupný** předmět z plánu domu – to je takový, který **nemá žádný jiný předmět přímo pod sebou** – a umísti ho do svého stěhovacího vozu.



Příklad:

Dostupné předměty se nacházejí na zelených polích, zatímco na červených polích jsou předměty nedostupné. Označená lžička je tedy dostupná, protože pole (označené kroužkem) přímo pod ní je prázdné. Jak bylo toto pole uvolněno, se dozvíte v části „Karty pomocníků“.



Pokud si chceš ověřit, jestli se předmět do tvého vozu vejde, můžeš to vyzkoušet „nanečisto“. Na jeho místo na plánu domu dočasně polož pomocný dílek, aby bylo jasné, kam se má předmět zase vrátit.

Obecná pravidla pro nakládání předmětů do stěhovacího vozu:

- a) Alespoň jedno políčko dílku předmětu musí stát přímo na podlaze vozu, nebo na jiném předmětu.
- b) Dílky předmětů nesmí žádným způsobem přechýlívat ven z nákladového prostoru ani se překrývat.
- c) Dílky předmětů mohou být umístěny na jakákoliv volná místa v nákladovém prostoru a volně přetáčeny na druhou stranu.



Některé předměty mají zvláštní vlastnosti – podrobnosti se dozvíte v části „Předměty“.

B VEZMI A USKLADNI

Vyber si dostupný předmět z plánu domu a polož ho na  na své desce stěhovacího vozu, pokud tam ještě žádný není. Tak můžeš předmět dočasně uskladnit ve svém skladišti a naložit ho do auta později, až se ti to bude hodit. Musíš v něm mít ale volno – ve skladišti  můžeš mít uložený vždy pouze jeden předmět.



C NALOŽ ZE SKLADIŠTĚ

Vezmi předmět ze svého skladiště  na tvé desce stěhovacího vozu a umísti ho do auta podle běžných pravidel pro nakládání.



D ODVEZ A VYLOŽ

Tvůj vůz odjíždí a ty získáváš body za přestěhovaný náklad. Spočítej své body a vůz vyprázdni – více v části „Odvez a vylož“.

PŘEDMĚTY

Ve hře jsou předměty 5 druhů:

Běžné předměty – tyto předměty nemají žádné zvláštní vlastnosti.

Starožitnosti – čím více starožitností se vám podaří přestěhovat, tím více bodů na konci hry získáte (viz tabulku na straně 11).

Krabice – krabice mají na své zadní straně bodové ohodnocení 0–2 body. Tato strana je však tajná a nesmí se prohlížet až do závěrečného vyhodnocení!

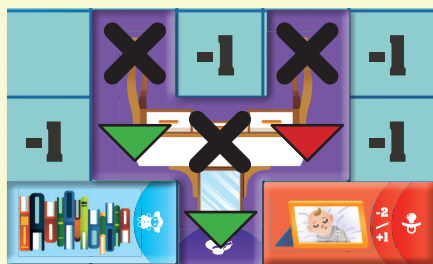
Těžké předměty – alespoň jedno políčko těžkého předmětu musí vždy stát buď přímo na podlaze stěhovacího vozu, nebo na jiném těžkém předmětu. Za každý těžký předmět ale zároveň získáte 1 bod navíc.



Křehké předměty – křehké předměty se mohou během stěhování poškodit a v takovém případě za ně dostanete méně bodů. Pokud je ale zvládnete dopravit do cíle v pořádku, body vám naopak přinesou.

Křehký předmět se může poškodit, pokud na něj při nakládání umístíte jiný předmět.

Po umístění nového předmětu spočítejte, kolik jeho políček leží přímo na podlaze nebo na jiných předmětech – těm se říká **kontaktní**.

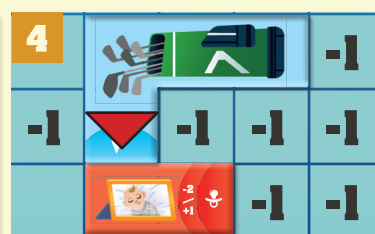
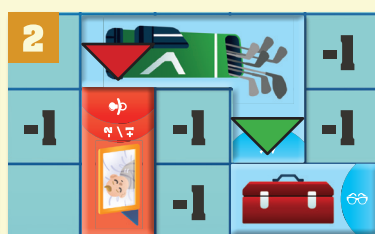
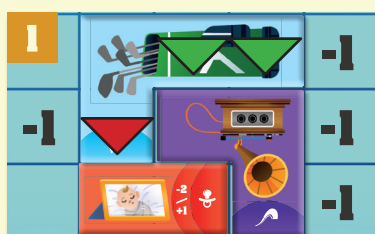


▼ políčka, která leží na křehkém předmětu

▼ políčka, která leží na dalších předmětech nebo na podlaze

✗ políčka, která neleží na předmětech ani na podlaze – tato políčka se nepočítají

Křehký předmět se poškodí, pokud na něm leží **více než polovina kontaktních políček** nově umístěného předmětu. V příkladu výše toaletní stůl fotografii nepoškodil, protože na ní leží pouze 1 z jeho 3 kontaktních políček.



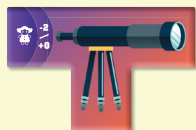
Další příklady:

- 1** 1 ze 3 kontaktních políček golfového vaku leží na fotografii – fotografie zůstane nepoškozená
- 2** 1 ze 2 kontaktních políček golfového vaku leží na fotografii – fotografie zůstane nepoškozená
- 3** 2 ze 3 kontaktních políček golfového vaku leží na fotografii – fotografie se poškodí
- 4** na fotografii leží jediné kontaktní políčko, které golfový vak má – fotografie se poškodí

Když se křehký předmět poškodí, umístěte na něj žeton poškození (pokud už žádný žeton poškození nezbývá, použijte libovolnou náhradu). Když váš vůz doveze do cíle křehký předmět s žetonem poškození, ztrácíte tolik bodů, kolik je na daném předmětu uvedeno (-). Pokud křehký předmět dorazí do nového domova v pořádku (bez žetonu poškození), body naopak získáte (+). Po vyložení auta vraťte žeton poškození zpět do zásoby.

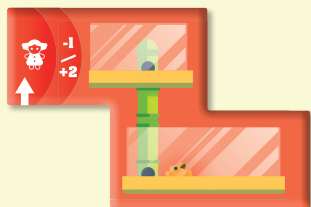
Křehké předměty nepoškodí jiné křehké předměty – můžete je bez obav skládat na sebe.

Křehké předměty se při nakládání do auta nepoškodují, takže je možné je umístit do mezer pod jiný předmět.



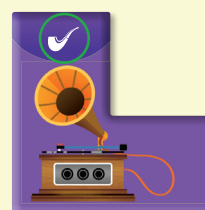
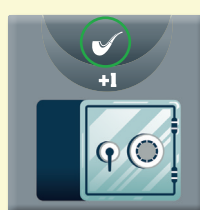
Některé křehké předměty jsou zároveň i starožitnostmi. To znamená, že během celého stěhování se považují za křehké předměty a na konci hry během vyhodnocení za starožitnosti.

Některé křehké předměty lze umístit pouze jedním směrem – šipky musí směřovat nahoru ke střeše vozu. Je ale možné je přetočit na druhou stranu.



Symbole na dílcích předmětů

Na všech dílcích předmětů jsou zobrazeny symboly. Tyto symboly označují, kterému členovi rodiny daný předmět patří. Pokud naložením nového předmětu získáte dvojici stejných symbolů ve vašem stěhovacím voze, okamžitě získáváte jednu dodatečnou akci. Tato akce je povinná. Symboly na krabicích se také počítají. Symboly na předmětu ve skladu  se nepočítají.



Pozor: Pokud během dodatečné akce získáte další dvojici symbolů, další akci už nezískáváte a tato dvojice symbolů je považována za využitou. Symboly z využití dvojice nelze použít opakovaně.

ODVEZ A VYLOŽ

Když se hráč rozhodne zahrát akci „Odvez a vylož“, za svůj náklad získá následující body:

- I.** +10 bodů za naložený stěhovací vůz.
- II.** Další +3 body, pokud jsou všechna políčka označená „-1“ v nákladovém prostoru zakrytá, jinak -1 bod za každé takové nezakryté políčko.
- III.** Body za křehké a těžké předměty:
+1 bod za každý těžký předmět,
+ nebo - body za každý křehký předmět (podle poškození).

Sečtěte tyto body a zaznamenejte je na počítadle vítězných bodů. Poté vyložte náklad – všechny předměty z vozu (ale ne z ) přesuňte na svou hromádku přestěhovaných předmětů. Tato hromádka se nesmí prohlížet ani třídit až do závěrečného vyhodnocení.

Příklady:

Karel získá:

- I.** 10 bodů za naložený stěhovací vůz.
II. –2 body za dvě viditelná políčka označená –1.
III. 2 body za těžké předměty (trezor a klavír) a další 2 body za nepoškozený křehký předmět (terárium) – celkem tedy 4 body.
Dohromady Karel za tento náklad získá 12 bodů a posune svůj žeton na počítadle vítězných bodů o 12 políček. Všechny předměty z vozu odstraní a přemístí na svou hromádku přestěhovaných předmětů (batoh zůstává ve skladišti ).



Anna získa:

- I.** 10 bodů za naložený stěhovací vůz.
 - II.** Další 3 body za to, že zakryla všechna políčka označená -1.
 - III.** 0 bodů za housle a 2 za akvárium, zároveň ale -2 body za poškozený dalekohled – celkem tedy 0 bodů.
- Dohromady Anna za tento náklad získá 13 bodů a posune svůj žeton na počítadle vítězných bodů o 13 políček. Všechny předměty z vozu odstraní a přemístí na svou hromádku přestěhovaných předmětů.



Krabice se při stěhování neotáčejí – jejich rubové strany zůstávají tajné až do závěrečného vyhodnocení!

KARTY POMOCNÍKŮ

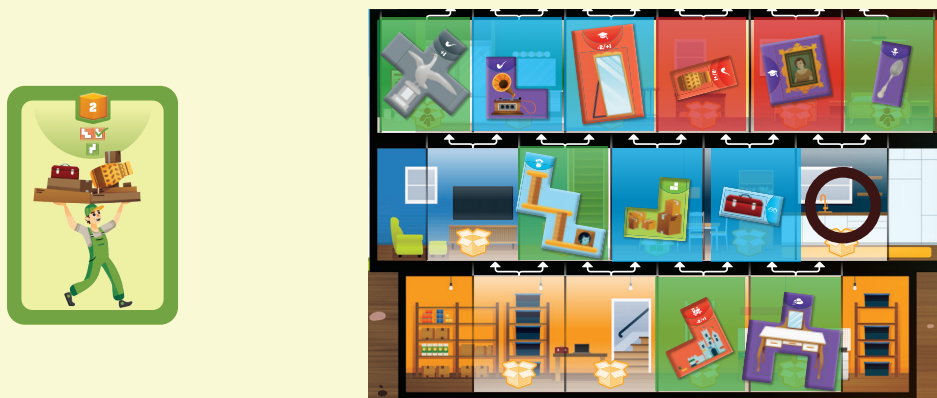
Těsně před provedením své akce můžete použít jednu či více karet pomocníků, které danou akci ovlivní. Každá karta pomocníka může být **použita pouze jednou**, poté ji musíte odhodit. Nepoužité karty pomocníků vám na konci hry přinesou počet bodů odpovídající číslu zobrazenému na dané kartě.

Pomocník 1 – ignorujte vlastnosti předmětů. Během této akce se křehké předměty nepoškodí, těžké předměty nemusí být položeny jen na podlaze nebo jiných těžkých předmětech a předměty se šipkami mohou být otočené libovolným směrem. Nepoužitá karta tohoto pomocníka má na konci hry hodnotu 1 bodu.



Příklad: Trezor neleží na podlaze, fotografie se nepoškodí a terárium může být umístěné jiným směrem, než ukazují šipky.

Pomocník 2 – umožní z domu vzít nedostupný předmět, který leží přímo nad aktuálně dostupným předmětem. Nepoužitá karta tohoto pomocníka má na konci hry hodnotu 2 bodů.



Příklad: Dostupné předměty leží na zeleně vyznačených polích, na červených a modrých polích jsou předměty nedostupné. Pokud hráč zahraje kartu druhého pomocníka, stanou se dostupnými i předměty na modrých polích. Pole označené kroužkem je už prázdné, protože jiný hráč si odtud vzal předmět pomocí své karty pomocníka 2.

Pomocník 3 – předměty ve voze se mohou překrývat, zároveň můžete ignorovat vlastnosti předmětů (jako u pomocníka 1). Veškeré body a symboly na dílkách předmětů se počítají, i pokud jsou překryté. Nepoužitá karta tohoto pomocníka má na konci hry hodnotu 3 bodů.

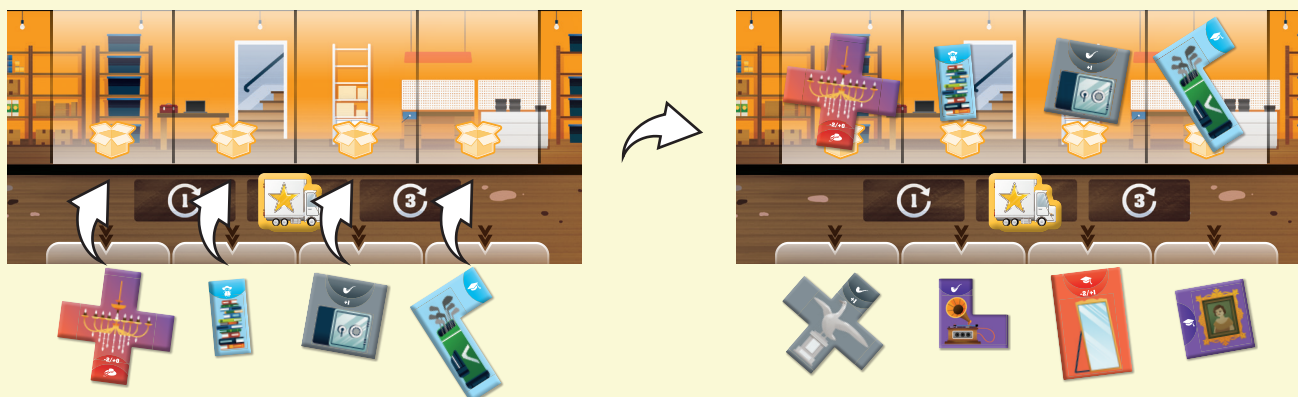


Příklad: Díky třetímu pomocníkovi lze předměty poskládat přes sebe a zakrýt tak poslední pole označené -1. Klavír zároveň nemusí ležet na podlaze a zrcadlo se nepoškodí.

KONEC KOLA

Kolo končí ve chvíli, kdy je z plánu domu odebrán poslední předmět. Pro přípravu dalšího kola proveďte následující kroky:

- 1 Posuňte žeton na počítadle kol.
- 2 Čekající předměty přesuňte do spodní řady plánu domu.
- 3 Náhodně vylosujte 3 dílky krabic a umístěte je na příslušná pole označená  zelenou stranou nahoru. Zadní strany dílků zůstanou tajné.
- 4 Připravte žetony předmětů jako při přípravě na začátku hry (bod 6).
- 5 Připravte nové čekající předměty. Ve hře pro 2 hráče vylosujte 3 náhodné předměty, ve hře pro 3–4 hráče vylosujte 4 náhodné předměty. Pro 3. kolo už žádné čekající předměty nechystejte.



Další kolo začíná ve stejném pořadí hráčů, v jakém skončilo to předchozí. Hra končí po konci třetího kola.

KONEC HRY

Hra končí poté, co je odebrán a umístěn poslední předmět ve třetím kole. Následně:

- 1** Všechny stěhovací vozy ještě jednou vyrazí na cestu. Každý hráč si spočítá, kolik má ve svém voze viditelných políček označených -1. Pokud jich má méně než 10, obdrží za tento poslední náklad body podle standardních pravidel (viz „Odvez a vylož“). Pokud má hráč 10 nebo více viditelných políček označených -1, nezíská 10 bodů za naložený vůz ani neztratí body za nezakrytá políčka – tento stěhovací vůz má hodnotu 0 bodů. Hráč ale stále získává body za křehké a těžké předměty a následně vůz vyloží na svou hromádku přestěhovaných předmětů.



Příklad:

Annin stěhovací vůz obsahuje 12 nezakrytých políček s -1, Anna tedy získá:

- I. 0 bodů za naložený stěhovací vůz.
 - II. 0 bodů za viditelná políčka označená -1.
 - III. 2 body za akvárium a 1 bod za trezor.
- Dohromady Anna za tento náklad získá 3 body a všechny předměty z vozu přesune na svou hromádku přestěhovaných předmětů.

- 2** Všechny předměty, které zůstaly ve skladištích (na ) jsou považovány za ztracené. Za takový předmět hráč ztratí 2 body, zároveň se předmět nezahrnuje mezi přestěhované předměty.
- 3** Hráči zkontrolují své hromádky přestěhovaných předmětů a přičtou si další body za:
- a) body na rubové straně krabic
 - b) počet převezených starožitností:

Počet starožitností	1	2	3	4	5	6	7	8	Každá další
Body	3	5	8	10	13	15	17	20	+3 body

- 4** Hráči obdrží body za nevyužité karty pomocníků.

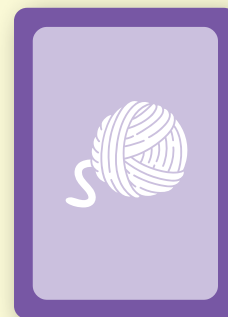
Vítězí hráč s nejvyšším celkovým počtem bodů. V případě remízy vítězí hráč, který přestěhoval méně starožitností. Pokud je to stále nerozhodně, hráči se o vítězství dělí.

ALTERNATIVNÍ MÓD – KARTY SUVENÝRŮ

Karty suvenýrů jsou volitelnou součástí hry. Tyto karty určují, které předměty mají pro majitele zvláštní citovou hodnotu. Pokud se vám je podaří přestěhovat, určitě to ocení.

Při přípravě hry vylosujte 3 karty suvenýrů (nezávisle na počtu hráčů) a umístěte je na dobře viditelné místo. Všechny předměty se stejným symbolem, jako je na dané kartě, jsou suvenýry. Hra probíhá podle běžných pravidel. Na konci závěrečného bodování hráč, kterému se podařilo přestěhovat nejvíce předmětů, které jsou suvenýry, obdrží další 4 body. Každá karta a symbol se posuzují samostatně. Hráči, kteří se o prvenství dělí, získají po 2 bodech.

Příklad: Karta suvenýru naznačuje, že všechny předměty se symbolem klubíčka jsou suvenýry. Hráči prohledají své hromádky přepravených předmětů a zjistí, kolik suvenýrů přestěhovali. Anna převezla lávovou lampu a košík s klubíčky. Karel převezl globus. Anně se tedy podařilo přepravit více suvenýrů než Karlovi, a získá proto 4 body. Stejným způsobem se nyní vyhodnotí i další dvě karty suvenýrů.



AUTOŘI

Autor: Michał Reszka

Ilustrace: Victor Wong

Grafika a DTP: Anežka Bělohoubková, Marek Jaroš, Tereza Moravcová

Vývoj: Jaromír Sladkovský, Michal Šmíd

Editace pravidel: Barbora Šulcová, Branislav Berec

Korektura: Lukáš Sábo

Produkce: Jan Cízner

Autor věnuje tuto hru Antonimu a Adamovi. Zvláštní poděkování patří Czesławovi.

Autor a vydavatelství zároveň děkují všem testerům, kteří se na vývoji hry podíleli, a to zejména: 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.