

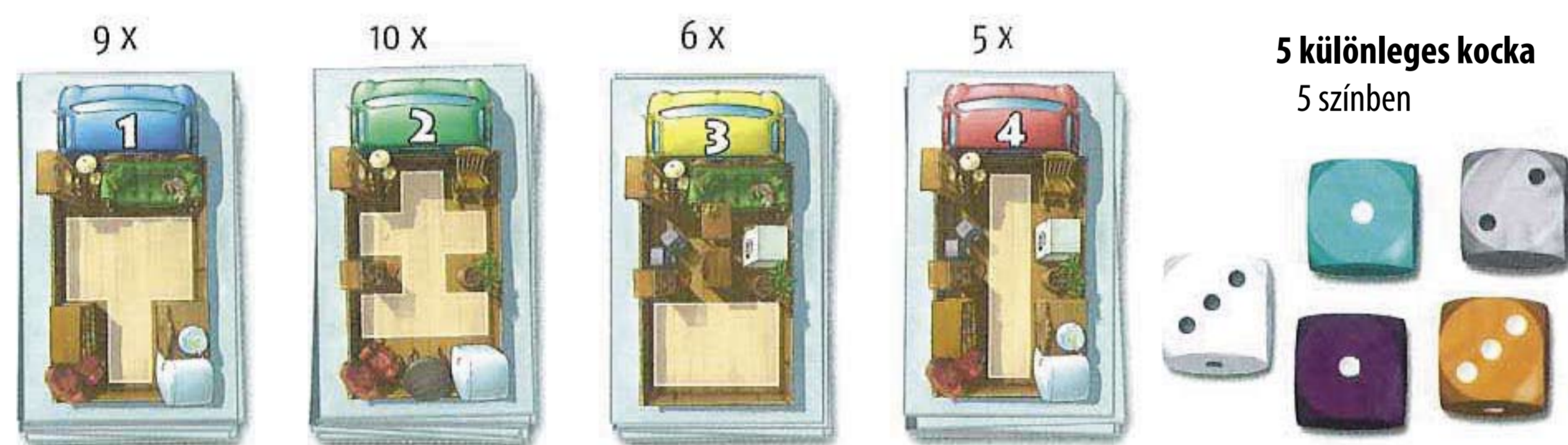
ÁTTEKINTÉS

A játék több szállítványozós körből áll. Minden kör elején minden egyes játékos megszerzi rakományát, majd gyorsan szerez magának teherautót, amivel elszállíthatja azokat. Mikor mindenki végzett a rakodással, megnézzük, hogy ki volt a leghatékonyabb, és következhet a pontozás. Majd jöhet az újabb menet, egészen addig, míg az egyik játékosnak teljesen elfogynak a pontjai. Ekkor a többiek számba veszik saját pontjaikat, és a legtöbb pontot begyűjtő a győztes rakodómunkás.

JÁTÉKELEMEK

30 teherautó lapka

Minden teherautón egy világos színű terület jelzi a rakodóteret és egy szám a rakodási magasságot



64 pontjelző



96 fa elem

méretük: 1 (fehér), 2 (szürke), 3 (barna), 4 (türkisz) és 5 (lila)



ELŐKÉSZÜLETEK

- Keverd meg a teherautó lapkákat és lefordítva kupacold össze.
- Tedd a fa elemeket a húzópakli közelébe
- Adj minden játékosnak 75 pontot érő jelzőt (1x50, 2x10, 1x5). A maradék jelző képezi a bankot.
- A legfiatalabb játékos kapja az 5 kockát és kezdetét veszi a játék!

A JÁTÉK MENETE

1. Kapsz rakományt

Minden játékos sorban dob, egyszerre az 5 kockával. Minden kockán az a szám látható, amennyi rakományt a megfelelő színből fel kell majd pakolnia a teherautójára.

Példa

Fehér kocka: 3



Szürke kocka: 2



Barna kocka: 3



Türkisz kocka: üres (0-nak számít)



Lila kocka: 1



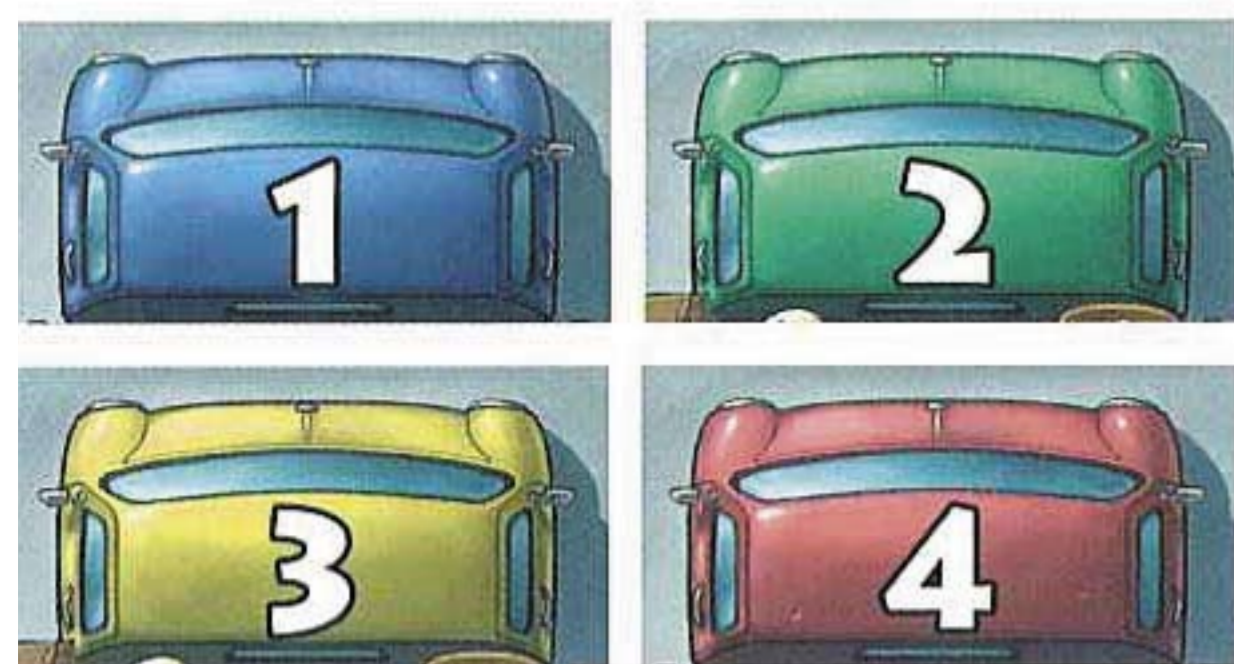
A játékosnak 3 fehér, 2 szürke, 3 barna és 1 lila fa elemet kell elvennie.

2. Válassz egy teherautót

- Minden játékos 2 teherautó lapkát kap (3 vagy 4 játékos esetén) vagy 1 teherautó lapkát (5 vagy 6 játékos esetén). A lapká(ka)t lefordítva mindenki maga elé teszi úgy, hogy a rajtuk lévő nyilak éppen feljűk mutassanak.
- A játékosok ugyanakkor fordítják meg lapkáikat, hogy mindenki egyszerre láthassa a rakodási területet és a megengedett rakodási magasságot (ami minden lapkán a világos területre pakolható emeleket jelenti).
- Minden játékos megragad egy teherautó lapkát amilyen gyorsan csak tud. Ez lehet a többi játékos előtti bármelyik lapka (SOSEM veheted el az előttem lévő teherautó lapkát) vagy a lefordított kupac legfelső lapkája.
- Az utolsónak maradt játékos már nem választhat: el kell vennie a húzópakli legfelső lapkáját.
- A senkinek sem kellő teherautó lapkák a dobópakliba kerülnek.



3. A teherautó megrakodása



- Minden játékos megpróbálja felrakodni a saját fa elemeit a teherautójára. Most nem jár büntetés azért, ha utolsónak végzel.
- Csak a világos, bekeretezett területre lehet rakodni.
- A teherautón látható szám jelzi, hogy hány szint magasságig lehet pakolni a kocsira. Az 1-es azt jelenti, hogy nem lehet egymásra pakolni, a 2-es azt, hogy egy további szint mehet az elsőre, stb.
- Nem lehet túllógni egyetlen elemmel sem a magasabb szinteken és nem lehet lukakat sem hagyni az egyes elemek alatt.
- Az elemet rakhatod fektetve vagy állítva is.
- Amint mindenki felpakolt, kezdődhet a pontozás.

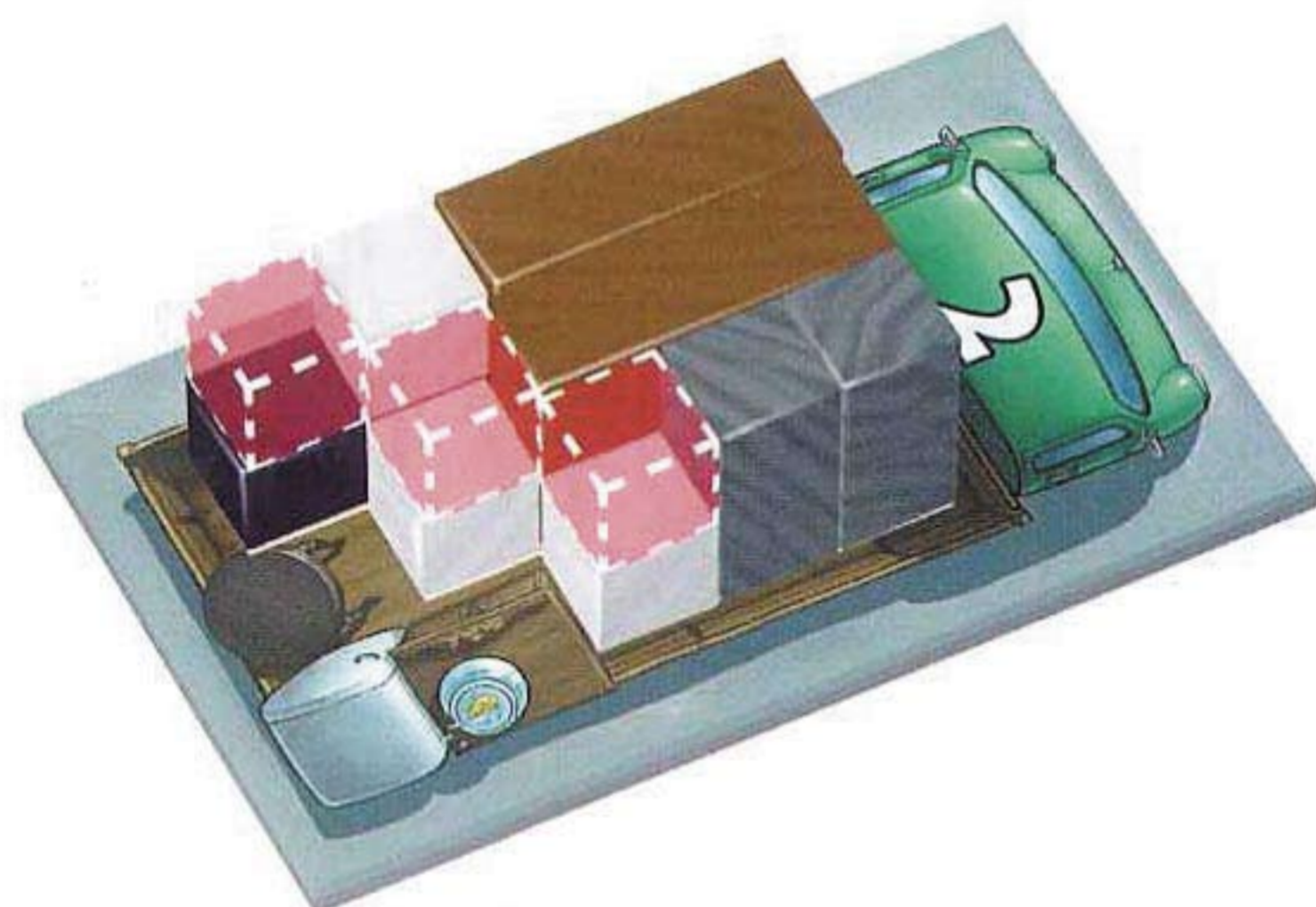
4. Pontozás

A játékosoknak a következőképpen kell pontokkal fizetni:

Az üresen hagyott helyek a teherautón

Minden játékos leellenőrzi, hogy hány fehér kockát (vagyis 1-es méretű elemet), tudna még felpakolni. Minden egyes ilyen hiányzó darabért 1 pontot kell fizetnie a banknak.

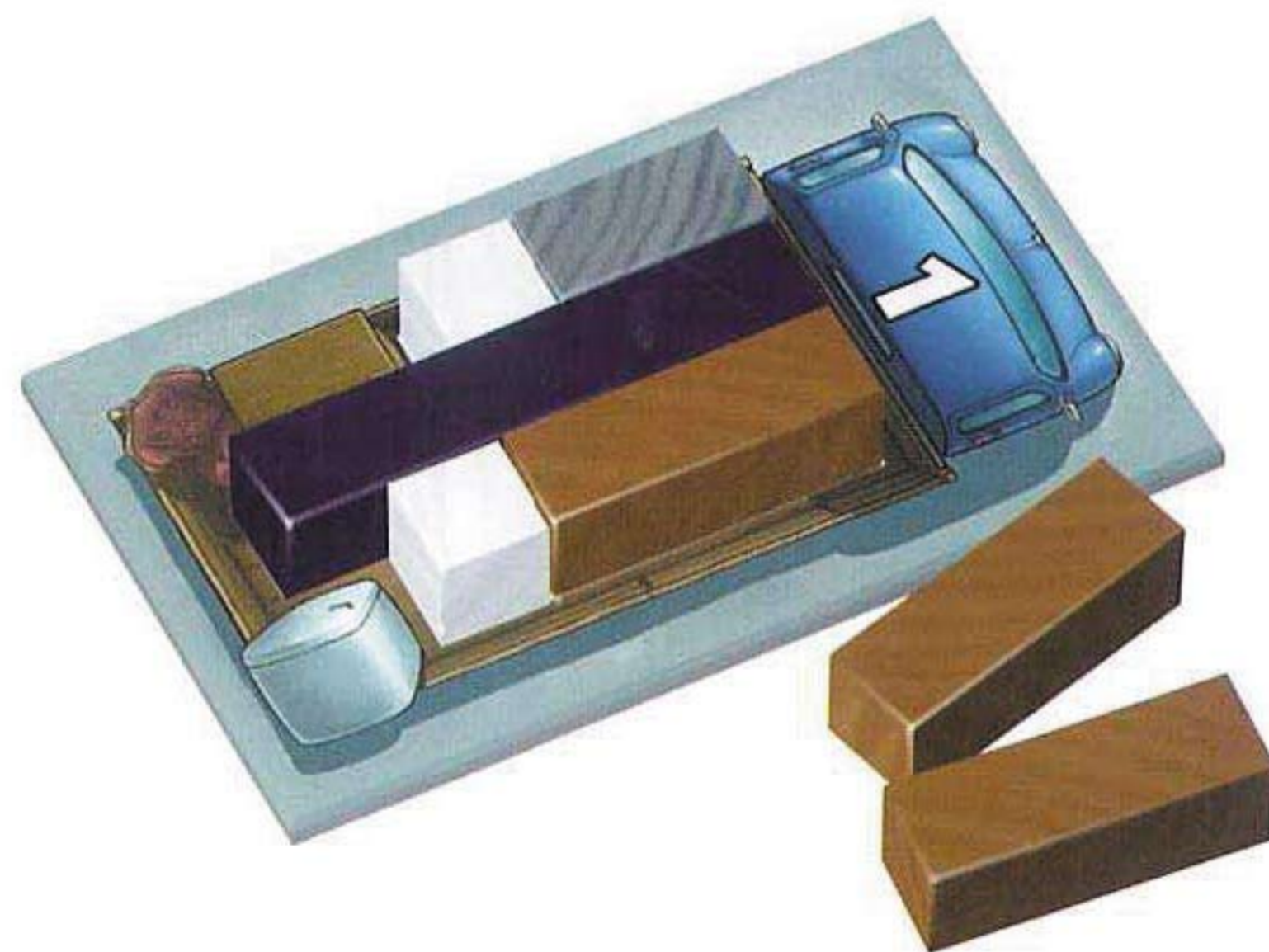
Példa: Ezen a teherautón még 3 további fehér kocka elférne, tehát a játékosnak 3 pontot kell fizetnie.



Lemaradt fa elemek

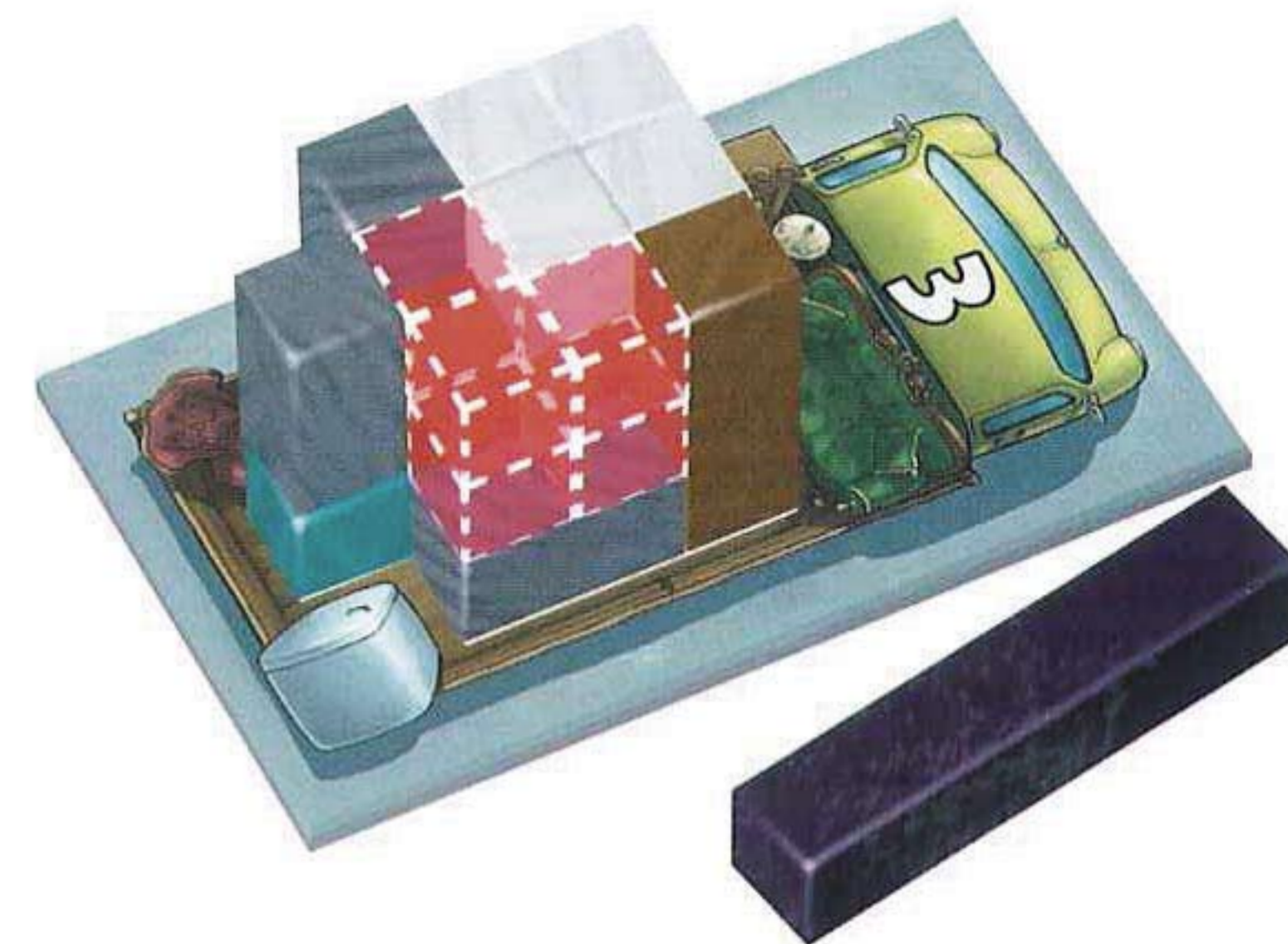
Minden elemért, amit a játékos nem bírt felpakolni a teherautójára, kétszeres árat kell fizetni pontban a méretétől függően.

Példa: Két barna elemet nem tudott felpakolni a teherautóra (háromas méret). Ezért $2 \times 2 \times 3 = 12$ pontot fizet a banknak.



Sokszor alakul úgy, hogy fizetni kell az üresen maradt helyekért és a lemaradt rakományért is.

Példa: Ezen az autón 5 fehér kockának való hely maradt, de nem fért fel a lila hosszú hasáb. Az üresen hagyott helyekért 5 pontot, a lemaradt liláért 10 (2x5) pontot kell fizetni. Ez összesen 15 pont.



A legkevesebbet fizető játékos(ok), bónuszként kap(nak) 10 pontot a banktól.



Példa: A négy játékos ezeket a pontokat fizette: 14, 9, 4, és 6. Az a játékos kapja a 10 bónusz pontot, aki a 4 pontot fizette az imént. (mindig csak azután, hogy befizette).

A következő kör előtt adj vissza minden rakományt (és teherautót) a közös kupacba, ezután kezdődhet az újabb kör, és a kockadobálás az új rakományért. A játék a fentiek szerint zajlik.

Ha a teherautók húzópaklija elfogy, keverd újra a már eldobottakat.

JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha az egyik játékosnak elfogynak a pontjai egy kör végén. Az nyeri a játékot, aki a legtöbb pontot gyűjtötte/őrizte meg. Egyenlőség esetén a legtöbb pontot gyűjtők megosztóznak a győzelmen.



Szerző
Editorial adaptation
Illusztráció
Rajzolta
Fordította

Bernd Eisenstein | www.irongames.de
TM-Spiele
Michael Menzel
Pohl & Rick
szoffi
<http://www.jateklap.hu>
Játéklap - Társasjáték
és Kártyajáték Portál



© 2008 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 (0)711-2191-0
Fax: +49 (0)711-2191-422
info@kosmos.de
www.kosmos.de

Art.-Nr: 690397
All rights reserved.
MADE IN GERMANY



GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL