

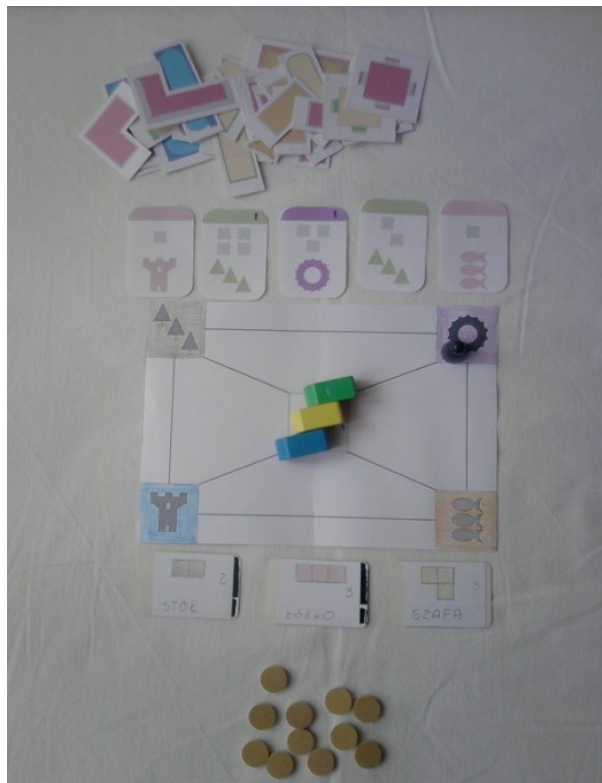
APARTAMENT

TURA GRACZA

Każdy z graczy otrzymuje plan swojego hotelu, planszę i pionek ciężarówka. Wszystkie pionki zaczynają grę w bazie. W trakcie tury gracz może wykonać w następującej kolejności:

- ruch, czyli przemieszczenie pionka do najbliższego miasta. Ruch nie jest obowiązkowy. Gracz może zrezygnować z przesunięcia ciężarówka.
- akcja wykonywana w mieście, w którym aktualnie znajduje się ciężarówka. Akcja jest obowiązkowa, nie można z niej zrezygnować.

Określona kolejność obowiązuje. Najpierw można wykonać ruch, następnie trzeba wykonać akcję.



WINIETA

Każdy gracz zaczyna grę z aktywną winietą. Po zakończeniu tury gracz może ogłosić, że zużywa winietę, zyskuje wtedy dodatkową turę, którą musi wykorzystać od razu wg standardowych zasad. Winietę można ponownie aktywować poświęcając dwa wykonane zlecenia oznaczone wykrzyknikiem (patrz wykorzystanie kart zleceń).

PODJĘCIE ZLECENIA

Jako akcję gracz może podjąć zlecenie. Wybiera jedno spośród pięciu odkrytych kart zleceń. Kolor zlecenia musi zgadzać się z kolorem miasta, w którym przebywa ciężarówka gracza. Na planszy ciężarówka gracz dowolnie układa określoną w zleceniu ilość skrzyń. Na miejscu zabranej karty układa się nową, odkrytą ze stosu kart zleceń. W kolejnej turze gracz może podjąć kolejne zlecenie, jeśli w ładowni ma wystarczającą ilość wolnego miejsca.

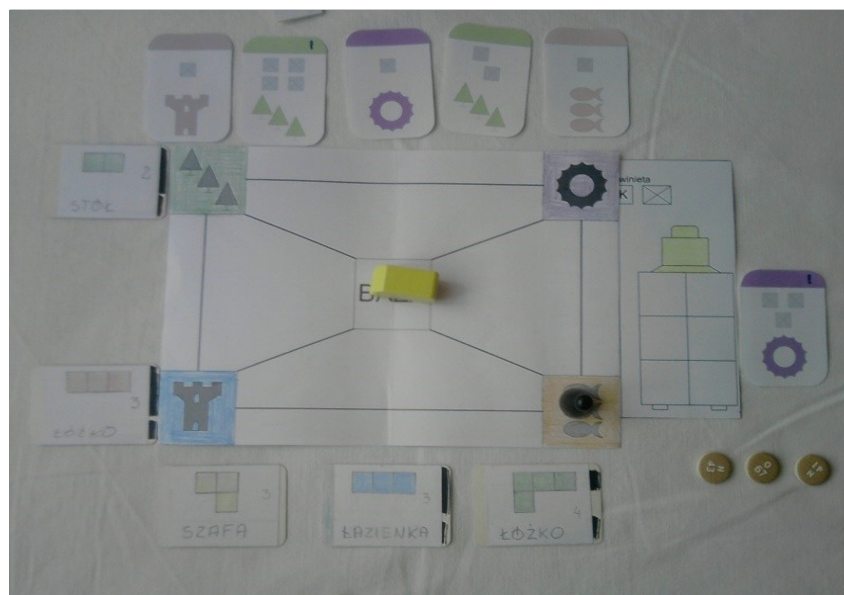
Przykład: żółta ciężarówka jedzie do fioletowego miasta (ruch), gdzie zostaje podjęte fioletowe zlecenie, a do ładowni trafiają trzy skrzynie (akcja).



ROZŁADOWANIE TOWARU I ZARABIANIE PIENIĘDZY

Na początku tury gracz może podjąć decyzję o rozładunku ciężarówki. W tym celu musi przesunąć pionek do bazy, a następnie zdjąć z ładowni żetony skrzyń i przewrócić je na drugą stronę. Teraz są to pieniądze, jakie gracz zarobił na dowozie. Kiedy gracz ma na tyle załadowaną ciężarówkę, że nie może dołożyć więcej, **musi** jechać do bazy i dokonać rozładunku.

Przykład: żółta ciężarówka wraca do bazy (ruch) i zostaje rozładowana (akcja). Żetony skrzyń przewracane są na drugą stronę i teraz stanowią walutę gracza.



PRODUKCJA MEBLI

Za każdym razem, gdy do bazy trafia partia paczek, w fabryce zaczyna się praca. Pierwsza z lewej, spośród trzech odkrytych kart mebli trafia do miasta oznaczonego pionem produkcji. Następnie pion produkcji przesuwany jest do kolejnego miasta, odwrotnie do ruchu wskazówek zegara (uwaga, pion produkcji nigdy nie trafia do bazy), karty zleceń zsuwane są do lewej, a na końcu kolejki układana jest nowa karta mebla (tak by na stole leżały trzy odkryte). Każdy mebel charakteryzuje się opisaną na karcie wielkością (od 1 do 4). Jeśli ilość dowiezionych do fabryki paczek jest większa niż właśnie wyprodukowany mebel, należy w kolejnym mieście wyprodukować mebel kolejny. Akcję tą powtarza się dopóki ilość dowiezionych paczek będzie równa lub mniejsza od sumy wartości wyprodukowanych mebli. Na początku gry pion produkcji znajduje się w mieście z trzema drzewami w herbie.

Przykład: do bazy dowieziono 3 skrzynie (które po odwróceniu są teraz 3 monetami gracza). Do miasta zielonego trafia pierwszy mebel z kolejki, czyli stół. Pion produkcji przesuwany jest do miasta niebieskiego. Na wytworzenie stołu zużyto 2 skrzynie towaru, dlatego do niebieskiego miasta trafia następny mebel – łóżko. Pion produkcji przesuwany jest do miasta pomarańczowego, szafa czekająca w kolejce produkcji przesuwana jest na pole pierwsze z lewej, a za nią odkrywane są dwie kolejne karty – łazienka i łóżko. Jako, że łączna suma wyprodukowanych mebli (stół 2 i łóżko 3 = 5) przekroczyła ilość dowiezionych skrzyń, faza produkcji dobiegła końca.

ZAKUP MEBLI

Jako akcję gracz może zakupić mebel, który jest aktualnie dostępny w danym mieście. Koszt mebla jest równy jego wielkości podanej na karcie (od 1 do 4). Odpowiednią ilość monet gracz winien jest zwrócić do puli. Następnie gracz odnajduje właściwy żeton mebla i układa go na planszy ciężarówki. W jednej turze można kupić tylko jeden mebel.

ZALADOWANIE CIĘŻARÓWKI

Do ciężarówki można ładować kolejne towary lub meble dopóki jest miejsce. W dowolnym momencie gracz może poprzekładać elementy w swojej ładowni. Żaden mebel nie może wystawać poza ciężarówkę. Opróżnienie ciężarówki w bazie ze skrzyń i mebli łącznie, zajmuje jedną akcję. Jeśli wykonanie danej akcji doprowadzi do przeładowania ciężarówki, takiej akcji nie można wykonać i trzeba jechać do bazy opróżnić ładownię.

MEBLOWANIE APARTAMENTÓW

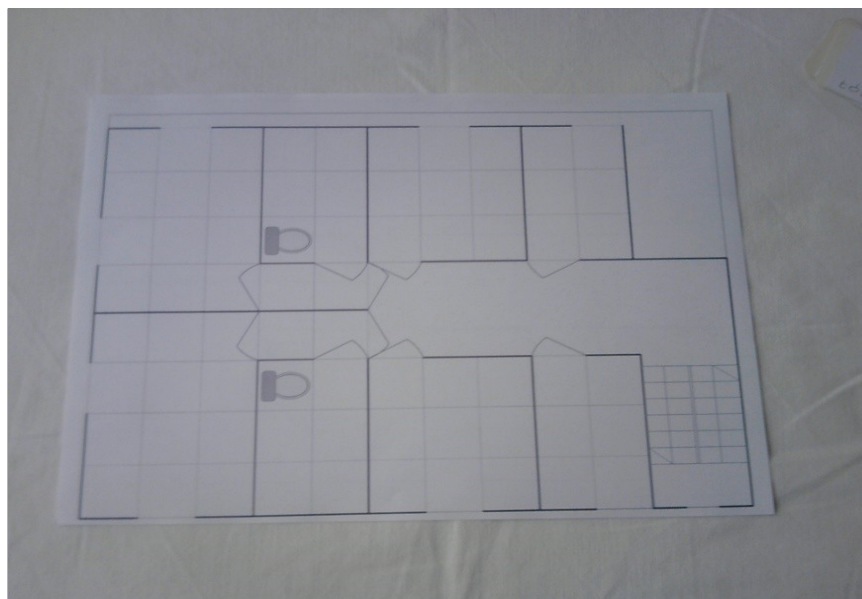
Kolejną akcją może być dostarczenie zakupionego mebla do hotelu. W tym celu gracz wraca do bazy (tam właśnie znajdują się wszystkie hotele) i przenosi żeton mebla z ciężarówki na planszę hotelu. Żeton układany jest w dowolnym z 6 pokoi.

Obowiązuje kilka zasad:

- meble muszą mieścić się w obrębie pokoju,
- pierwsze pole, przy wejściu do pokoju, zawsze musi pozostać wolne
- w apartamentach nie wolno ustawiać mebli w przedpokojach, a do łazienek wolno wstawiać tylko sprzęty łazienkowe (jacuzzi, lub wanna z ubikacją).

Wstawiony mebel pozostaje w danym pokoju. Gracz w dowolnym momencie gry może przestawiać meble w obrębie pokoju. Jeżeli gracz chce przestawić mebel z jednego pokoju do innego, może to wykonać w swojej turze (nie traci akcji) płacąc do puli jedną monetę za każdy przenoszony mebel (opłata dla tragarzy).

Każdy hotel składa się z dwóch małych pokoi (6 pól), dwóch średnich pokoi (9 pól) i dwóch apartamentów. W skład apartamentu wchodzi pokój (12 pól), przedpokój i łazienka.



PUNKTOWANIE POKOI

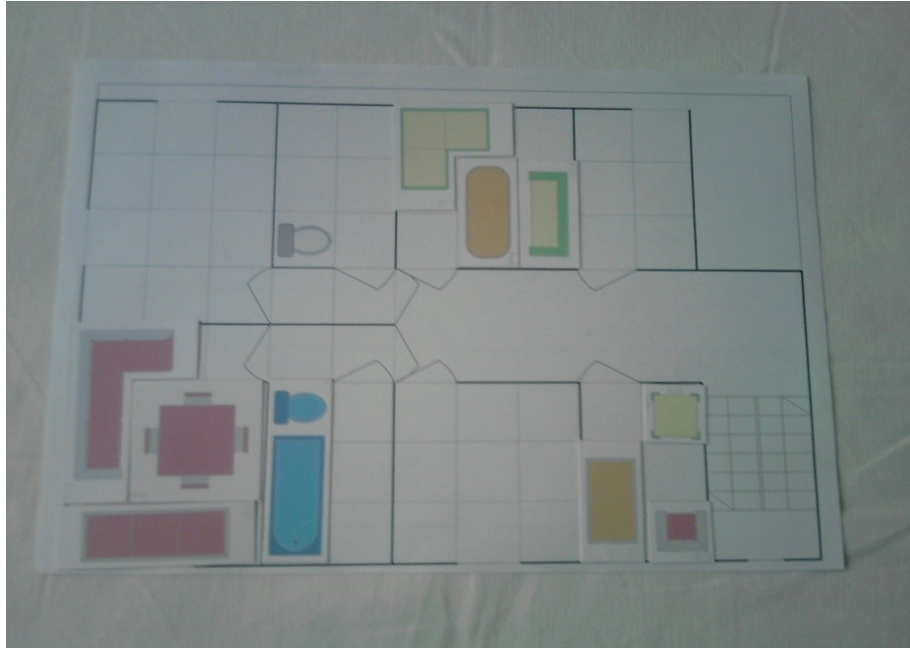
W swojej turze gracz może ogłosić, że punktuje jeden lub więcej pokoi. Dany pokój można podliczyć tylko, jeśli jest w pełni umeblowany, czyli posiada łóżko, szafę i stół. Apartamenty można podliczać już, kiedy mają podstawowy komplet trzech mebli, lub dodatkowo z umeblowaną łazienką. Gracz sumuje punkty z mebli znajdujących się w określonym pokoju. Jeśli dwa lub trzy meble są w tym samym kolorze, ich wartość jest podwajana (ważne by meblować pokoje w jednym stylu). Wartość mebli łazienkowych nigdy nie ulega podwojeniu. Uzyskane w ten sposób punkty nazywane są punktami prestiżu.

Przykład:

Podliczenie małego pokoju – szafa 2, stół 1, łóżko 1, łącznie $2+1+1 = 4$ punkty prestiżu.

Podliczenie średniego pokoju – stół 2, sofa 2, szafa 3. Sofa i szafa są tego samego koloru (żółto zielony) dlatego ich wartość ulega podwojeniu. łącznie $2+2x(3+2) = 12$ punktów prestiżu.

Podliczenie apartamentu – kanapa 4, stół 4, szafa 3, wszystkie meble są jednego stylu, dodatkowo dochodzi łazienka 3. łącznie $2x(4+4+3)+3 = 25$ punktów prestiżu.



WYKORZYSTANIE KART ZLECEŃ

W trakcie gry gracze gromadzą karty zleceń, które mogą być wykorzystane na dwa sposoby:

- komplet 4 zleceń, w 4 różnych kolorach daje graczowi 4 punkty prestiżu. W swojej turze gracz może ogłosić, że podlicza karty zleceń. Zakrywa wtedy 4 wybrane karty i natychmiast otrzymuje punkty prestiżu..
- dwa zlecenia z wykrzyknikiem (w dowolnym kolorze) aktywują winiętę. Aktywna winieta nie może być aktywowana ponownie, na zapas, należy ją najpierw zużyć.

Kart zużytych na punktowanie lub aktywację winiety nie można wykorzystać ponownie.

ZDOBYWANIE GWIAZDEK

Gracz w swojej turze może poświęcić określoną ilość punktów prestiżu na uzyskanie gwiazdek. Jednorazowo gracz może zyskać tyle gwiazdek, na ile starczy mu punktów prestiżu. Niewykorzystane punkty zostają do dyspozycji gracza na dalszą grę. Koszt gwiazdek kształtuje się następująco:

- pierwsza * kosztuje 8 punktów prestiżu, następne odpowiednio: 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24 – w przypadku gry dwuosobowej
- pierwsza * kosztuje 8 punktów prestiżu, następne odpowiednio: 9, 10, 12, 13, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 24 – w przypadku gry trzyosobowej
- pierwsza * kosztuje 8 punktów prestiżu, następne odpowiednio: 8, 10, 10, 12, 12, 14, 14, 16, 16, 18, 18, 20, 20, 22, 22, 24 – w przypadku gry dwuosobowej.

Jak widać, gracz, który pierwszy zdecyduje się zdobyć gwiazdkę, otrzyma ją za najmniejszą ilość punktów prestiżu, każda kolejna * jest już droższa.

USPRAWNIENIA

W grze możliwe są 3 usprawnienia, które gracz może nabyć w trakcie swojej tury płacąc ich koszt. W turze można kupić dowolną ilość usprawnień, jeśli tylko gracz posiada wystarczającą ilość monet. Każde z usprawnień można nabyć tylko raz, ale usprawnienie może być wykorzystywane co turę (jest wielorazowego użytku).

- Przyczepa. Za 4 monety gracz kupuje przyczepę, która przedłuża ciężarówkę o dwa pola dodane na dole samochodu.
- Tragarz. Za 3 monety gracz wynajmuje tragarza, który będzie jeździł z kierowcą. Tragarz pozwala na wykonanie dwóch akcji w jednej turze, w jednym z 4 ościennych miast (nie w bazie), czyli zakup 2 mebli, podjęcie 2 zleceń lub zakup mebla i podjęcie zlecenia.
- GPS. Koszt 2 monety. Posiadając GPS kierowca może lepiej organizować swoją pracę. Teraz można najpierw wykonać akcję, następnie ruch. Przykład: gracz zaczyna turę w pomarańczowym mieście i podejmuje pomarańczowe zlecenie. Wg standardowych zasad, po załadowaniu skrzyń następuje koniec tury. Dzięki GPS gracz po załadunku może przesunąć ciężarówkę do kolejnego miasta lub bazy (ruch), ale nie może wykonać tam już żadnej akcji.

ZAKOŃCZENIE GRY

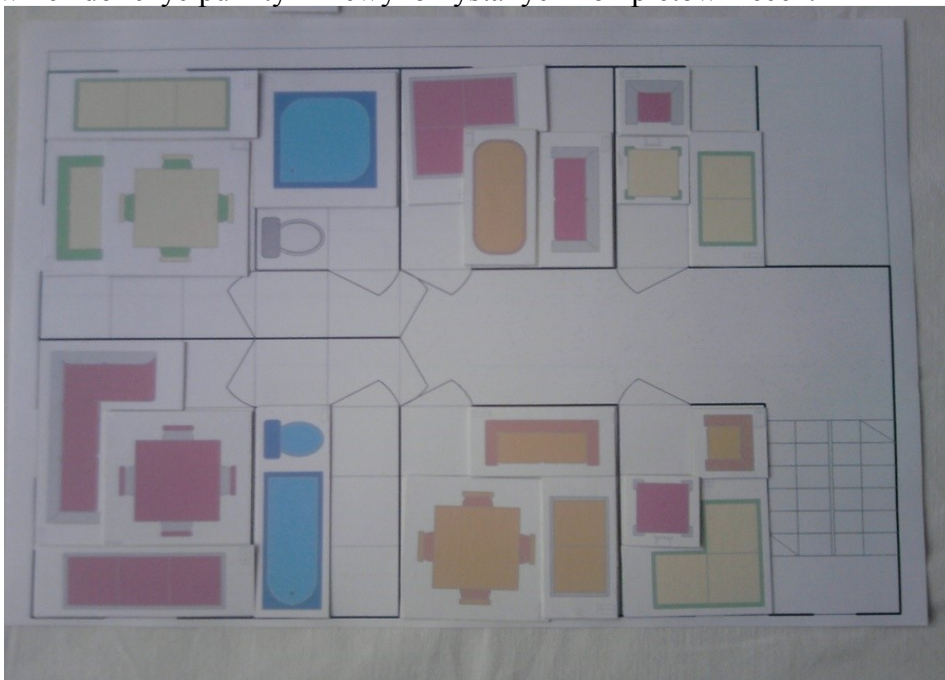
Gra kończy się w dwóch przypadkach:

- gracz podejmuje zlecenie i nie może uzupełnić odkrytych zleceń do pięciu, ponieważ stos kart zleceń jest pusty,
- pomimo dowiezionych skrzyń produkcja nie może ruszyć, bo stos kart mebli jest pusty, nie ma również żadnego z odkrytych zleceń.

Gracz, który doprowadził do jednego z powyższych warunków dogrywa turę do końca, następnie wszyscy pozostali gracze kolejno wykonują po jednej turze. Kiedy kolejka wraca do gracza, kończącego, wykonuje on jako ostatni pełną turę.

WYŁONIENIE ZWYCIĘZCY

Grę wygrywa gracz z największą ilością gwiazdek. W przypadku remisu decyduje ilość punktów prestiżu. Na koniec gry każde pozostałe 3 monety dają graczowi 1 punkt prestiżu. Można również doliczyć punkty z niewykorzystanych kompletów zleceń.



Umieblowany hotel.