Moving Day

10+ | 2–4 | 30′

F



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

1er 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

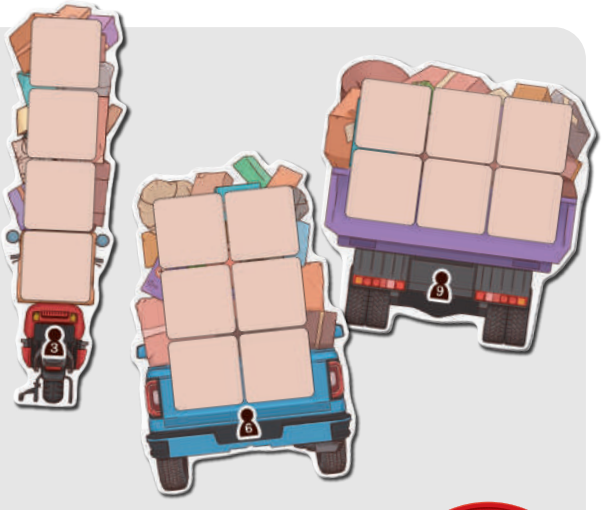


8 tuiles Casse-croûtes
de valeur 5



36 cartes Amis

1 livret de règles



12 véhicules,
4 sets de
3 véhicules différents

Piatnik
VIENNA

piatnik.com

Jeu Piatnik Nr. 672491
© 2024 Piatnik, Vienne • Imprimé en Autriche

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.

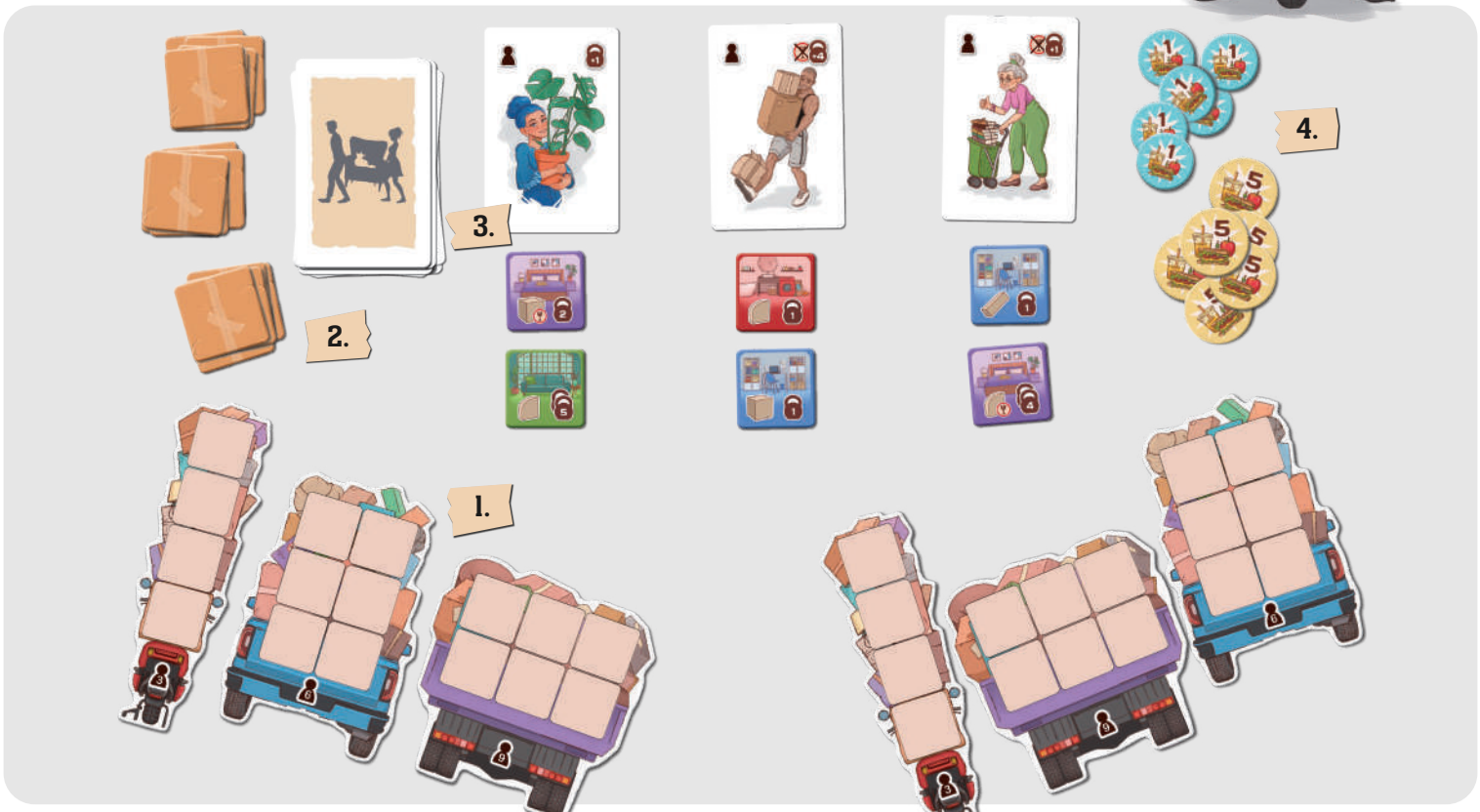


2. Mélangez toutes les tuiles **Cartons** et formez plusieurs piles face cachée. Prenez 2 tuiles Cartons d'une pile de votre choix et placez-les l'une en dessous de l'autre au centre de la table. Elles forment ainsi une **paire de cartons** et sont indissociables. Recommencez cette étape jusqu'à avoir 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 approprié ;)

5. Désignez un premier joueur.



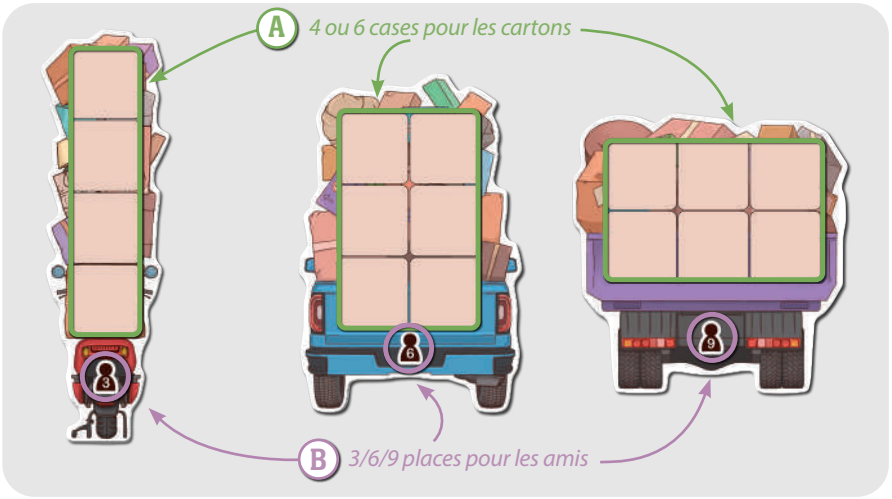
Mise en place pour 2 joueurs

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 :

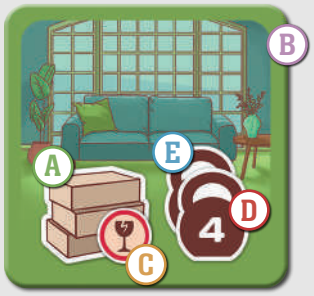
A Les cartons peuvent être de cinq **formes** différentes.

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.





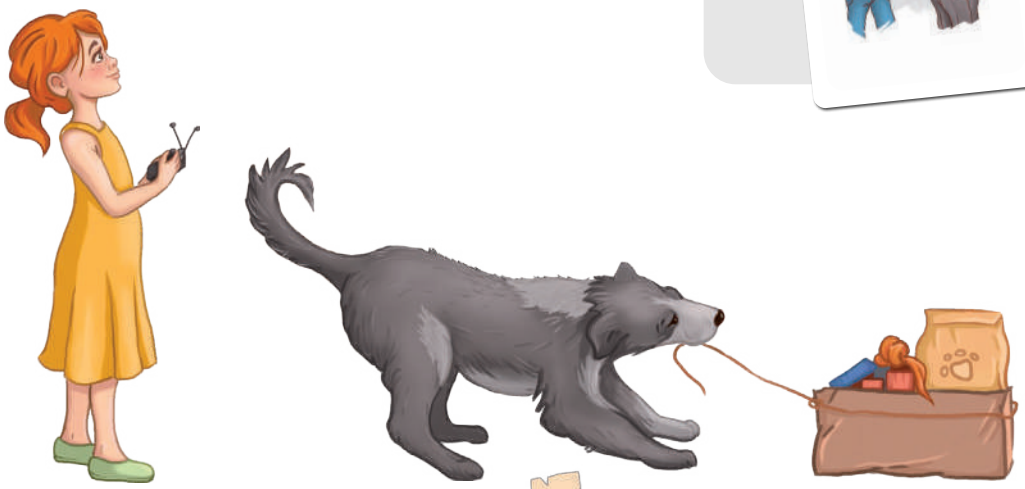
Toutes les cartes **Amis** sont construites de manière identique :

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 :

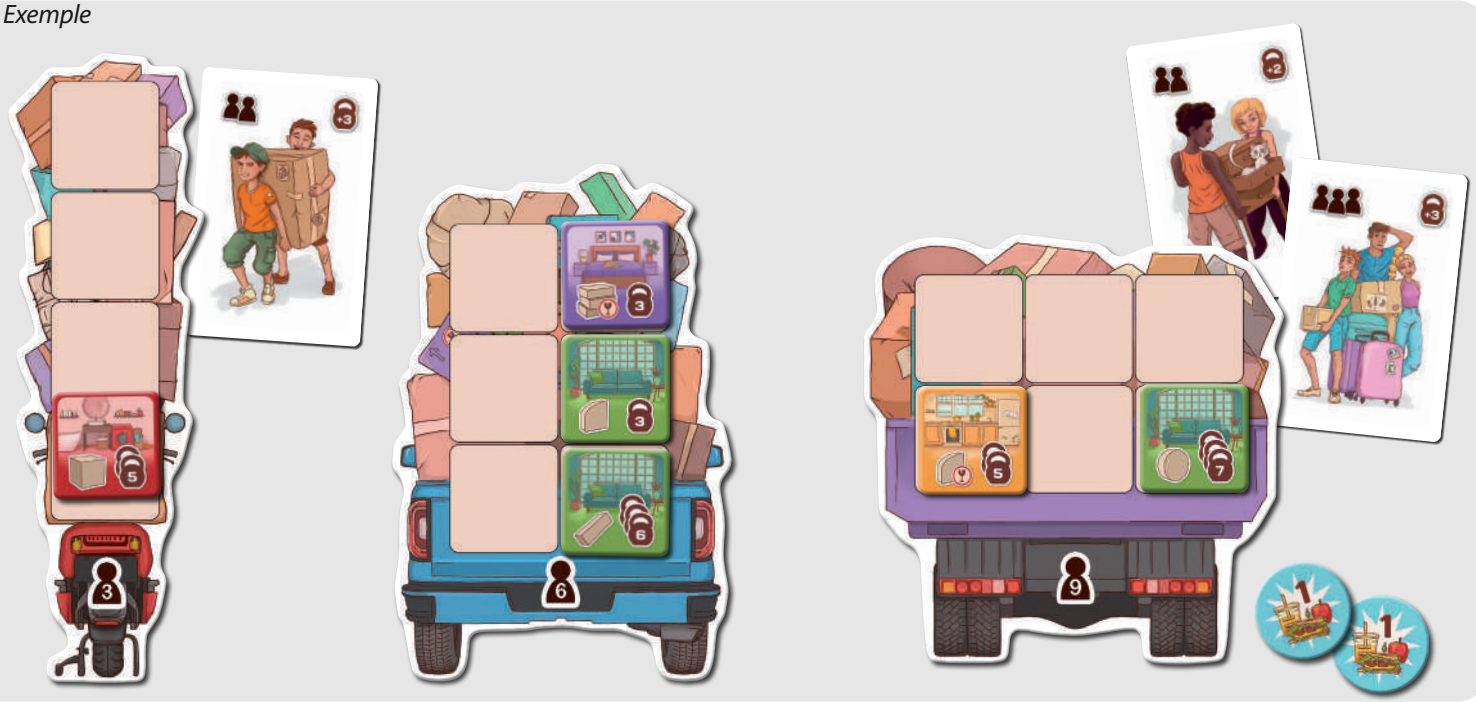
Prends 1 Groupe (1 paire de cartons et la carte Amis se trouvant au-dessus) du centre de la table et place-le sur le véhicule **de ton choix**. Tu peux parfaitement placer 1 carton sur le véhicule de gauche, un autre sur le véhicule du centre et la carte Amis sur le véhicule de droite. Distribue des 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 dépasses 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**.

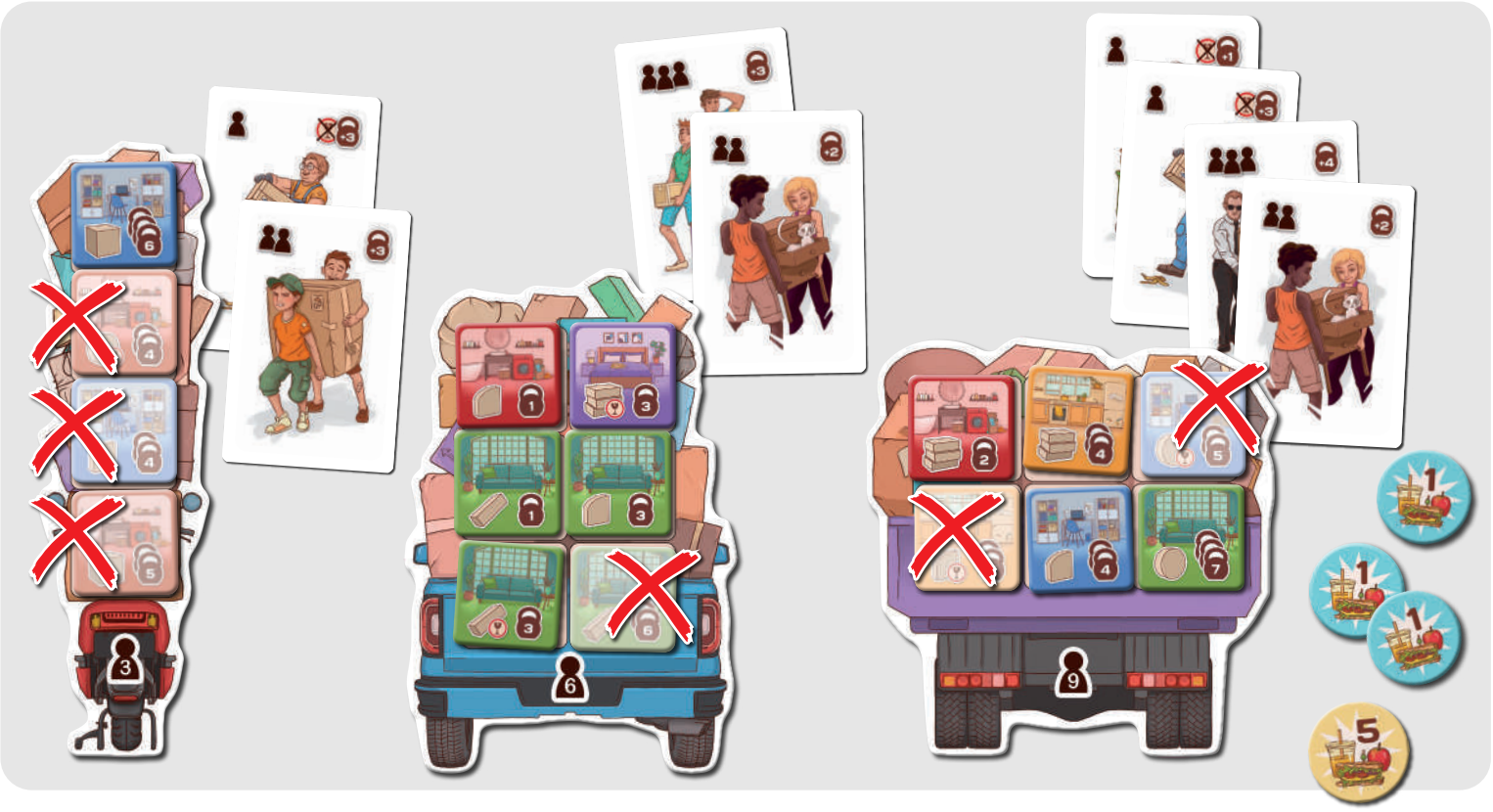
3. Couleur : Reçois 1 point pour chaque carton adjacent à un autre carton de **la même couleur**.

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-abimés 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**

FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

0-3

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 :

WilsonJeux

WilsonJeux

WilsonJeux