

WADER

**PLAY
&
FUN**

INSTRUCTION

family game

HURRY UP COURIER!

WATCH OUT FOR OBSTACLES
AND DELIVER PACKAGES!



42501





Residents of the Shopping City love to use the services of WADER EXPRESS courier company. Couriers do their best to deliver packages to the indicated addresses as soon as possible, but it is not easy. Many obstacles stand in your way: sometimes customers make complaints, your car breaks down, or you're stuck in traffic. With each lap of the city, couriers take more packages from the warehouses. The player who is the first to deliver all shipments to the indicated addresses wins the race. Hurry up, courier! Customers are waiting, and the enemy is on your heels!



BOX CONTENTS

- 2 trucks - pawns
- 10 blocks - packs
- 8 route elements - board
- dice
- 4 sheets of stickers
- game manual



SK Obyvateľia mestečka Nákupovo radi využívajú služby kuriérskej spoločnosti WADER EXPRESS. Kuriéri robia všetko preto, aby doručili balíky na určené adresy čo najrýchlejšie, no nie je to ľahké. V ceste im stojí vela prekážok – niekedy zákazníci podávajú reklamácie, pokazí sa auto, alebo uviaznu v dopravnej zápche. S každým okruhom po meste berú kuriéri zo skladov ďalšie balíčky. Hráč, ktorý ako prvý doručí všetky balíčky na určené adresy, vyhráva. Ponáhlaj sa, kuriér! Zákazníci čekajú a nepriateľ ti je v pätach! **OBSAH BALENIA:** 2 autička - figúrky, 10 blokov - balíčky, 8 častí cesty - hracia plocha, kocka, 4 hárky samolepiek, návod na hru



CZ Obyvatelé města Nákupovice milují využívání služeb doručovací společnosti WADER EXPRESS. Kurýři se snaží doručit zásilky na uvedené adresy co nejrychleji, ale není to snadné. V cestě stojí mnoho překážek: někdy zákazníci podají stížnost, auto se porouchá nebo užívne v dopravné zácpě. S každým obejítím města berou kurýři ze skladů více balíků. První hráč, který doručí všechny balíčky na uvedené adresy, vyhrává závod. Pospěšte si, kurýře! Zákazníci čekají, a soupeř vám slápe na paty! **OBSAH KRA-BICE:** 2 kamiony - figurky, 10 kostek - balíčky, 8 prvků trasy - hrací deska, hrací kostka, 4 listy s nálepkami, návod na hru



HU A vásárlási lázban égő városka lakói imádnak vásárolni a WADER EXPRESS futárcég szolgáltatásainak felhasználásával. A futárok minden megtesznek azért, hogy a lehető leghamarabb kézbesítsek a csomagokat a megadott címe, de ez nem könnyű. Sok akadály van az úton - az ügyfelek panaszt tesznek, néha az autó meghibásodik, és néha forgalmi dugók vannak! A játék minden körével a futárok újabb csomagokat visznek el a raktárraktól. Az a játékos nyeri a versenyt, aki először szállítja le minden szállítmányt a megadott címe. Siess futár! Az ügyfelek vának, és az ellenfelek már a sarkadban vannak! **DOBOZ TARTALMA:** 2 autó - bábuk. 10 építőkocka - csomagok. Az útvonal 8 eleme - tábla, kocka, 4 lap matrica, játékleírás



FR Les habitants de la ville d'Achats aiment faire leurs achats en utilisant les services de messagerie de WADER EXPRESS. Les messagers font de leur mieux pour livrer les colis à leur destination le plus rapidement possible, mais ce n'est pas facile. Les obstacles sont nombreux : les clients se plaignent, la voiture tombe parfois en panne et il y a des embouteillages. À chaque tour de la ville, les messagers retirent plus de colis dans les entrepôts. Le joueur qui est le premier à livrer tous les colis remporte la course. Dépêchez-vous, messager ! Les clients attendent, et votre adversaire s'approche ! **CONTENU DE LA BOÎTE:** 2 camions - pions, 10 blocs - colis, 8 éléments du parcours - plateau, 1 dé, 4 feuilles d'autocollants, notice d'utilisation



IT Gli abitanti della cittadina Zakupowo amano Usufruire dei servizi del corriere WADER EXPRESS. I corrieri fanno del loro meglio per consegnare i pacchi agli indirizzi indicati nel più breve tempo possibile, ma non è facile. Ci sono molti ostacoli durante il percorso: a volte i clienti propongono reclami, succede un guasto alla macchina oppure c'è un ingorgo. Dopo ogni giro della città i corrieri prendono dal magazzino altri pacchi. Vince la gara chi per primo distribuirà tutti i pacchi agli indirizzi indicati. Corriere affrettati! I clienti stanno aspettando, E l'avversario sta alle tue calcagni! **CONTENUTO DELLA SCATOLA:** 2 camion - pedine, 10 cubi da costruzione - pacchi, 8 elementi del percorso - tabellone, dado, 4 fogli di adesivi, istruzioni per giocare



RO Locuitorilor orașului Shopping le place să facă cumpărături folosind serviciile companiei de curierat WADER EXPRESS. Curieri fac tot posibil să livreze coletele la adresele indicate cât mai repede posibil, dar nu este ușor. Există multe obstacole pe drum - clienții depun reclamări, uneori mașina se defectează, iar altele există blocaje! Cu fiecare plimbare de jur împrejurul orașului, curieri iau mai multe colete din depozite. Primul jucător care livrează toate coletele la adresele indicate câștigă cursa. Grăbește-te curierul! Clientii așteaptă, iar adversarul este în urma ta! **ZCONȚINUTUL CUTIEI:** 2 camioane - pioni, 10 cuburi - pachete, 8 elemente de traseu - planșă de joc, zar, 4 coli de autocolante, instrucțiuni de joc



ES A los habitantes del municipio Compraland les encanta utilizar los servicios de la empresa de mensajería WADER EXPRESS. Los mensajeros hacen lo que pueden para entregar los paquetes lo más rápido posible a las direcciones indicadas, pero no es fácil. En su camino encuentran muchos obstáculos: a veces son los clientes sue quejan, el coche se avería o hay un atasco. Con cada recorrido de la ciudad los mensajeros están recogiendo paquetes nuevos de almacenes. El jugador quien como el primero entregue todos los paquetes a las direcciones indicadas, ganará la carrera. ¡Date prisa, mensajero! Los clientes están esperando y el enemigo te pisa los talones. **CONTENIDO DE LA CAJA:** 2 camiones - peones, 10 bloques - paquetes, 8 elementos de ruta: el tablero, un dado, 4 hojas de pegatinas, instrucciones del juego



UA жителі містечка закупово люблять користуватися послугами кур'єрської компанії wader express. кур'єри роблять все можливе, щоб доставити посилки за вказаними адресами якомога швидше, але це непросто. на шляху є чимало перешкод: клієнти іноді подають скарги, машина виходить з ладу або застряє в заторі. з кожним колом по місту кур'єри беруть більше посилок зі складів. перший гравець, який доставив всі посилки за вказаними адресами, виграє гонку, поспішай, кур'єре! клієнти чекають, а на п'ятирічну наступає суперник! **ВМІСТ КОРОБКИ:** 2 вантажівки - пішаки, 10 кубиків конструктора - посилки, 8 елементів маршруту - дошка, гральний кубик, 4 аркуші наклейок, інструкція до гри



EN

GAME OBJECTIVE

Each player must deliver 5 packages from their warehouse to the house numbers indicated on the packages. Numbered houses are distributed along the route.

WINNER

The winner is the player who will be the first to deliver all the packages to the indicated addresses.

GAME PREPARATION

1. Lay out the route as shown in **Photo 1**.
2. Stick the boxes with the tasks on the route according to the instructions in **Photo 2**. Use the included sticker sheets for this purpose.
3. The red blocks are numbered with a red background and the yellow blocks are numbered with a yellow background on all four sides. The numbers on the parcels correspond to the numbers on the houses.
4. Each player chooses his warehouse on the board and receives a truck along with a set of parcel blocks, then places the parcels in his warehouse. The colors of the trucks and packages are assigned to the color of the warehouse (**Photo 2**).
5. Place the trucks on the WAREHOUSE 1 and WAREHOUSE 2 fields respectively. Load one package on each truck. The player himself decides which package he wants to deliver first.

PROGRESS OF THE GAME

1. The game is started by the player who has thrown the highest number of dots on the dice.
2. The game starts at the parcel collection point, on the field marked WAREHOUSE1 or WAREHOUSE2. The player then rolls the dice and moves along the route by the indicated number of dots.
3. Each time a player passes through the WAREHOUSE field belonging to him, he takes another package on his truck.
4. A parcel can only be unloaded from the truck in a field that matches the parcel number. If you hit such a field you leave the package there. If, despite having made a full lap, you have not managed to unload a parcel at the correct address, you cross your WAREHOUSE field and take another parcel on your car. It may happen that all the packages from your warehouse will be on your car at the same time.
5. There are fields with obstacles and bonuses along the route. See SPECIAL FIELDS for a detailed description of these fields.

ADDITIONAL RULES

PACKAGE DELIVERED: if you stand on the field with an address where you have already delivered a package before, you roll the dice to find out if the owner is happy with it or wants to replace it. If you roll 2, then you're out of luck - you have to take the package back to the car. You can only drop it at the same address on the next lap.

Caution! This rule extends the game time, if you want the game to take less time you can opt out of it.

If after the dice roll the indicated field is occupied by an opponent - **you lose your move.**

If you are standing on the COMPLAINT field and your opponent is standing at the same time on the field with the address where the last package was delivered by you, you don't have to collect it and you miss the complaint. CAUTION! Remember the address where your last package was delivered! To do this, you can write down on a piece of paper the numbers of the packages you deliver.



SK

CIEĽ HRY

Každý hráč musí zo svojho skladu doručiť 5 balíkov na čísla domov uvedené na balíkoch. Očíslované domy sú rozmiestnené pozdĺž trasy.

VÍťaz

Vyhráva hráč, ktorý ako prvý doručí všetky balíčky na určené adresy.

PRÍPRAVA NA HRU

1. Rozložte trasu tak, ako je to znázornené na **obrázku č. 1**.
2. Nalepte samolepky s úlohami na trasu podľa pokynov na **obrázku č. 2**. Na tento účel použite priložené hárky s nálepками.
3. Červené bloky sú označené číslami na červenom pozadí a žlté bloky sú označené číslami na žltom pozadí zo všetkých štyroch strán. Čísla na balíkoch zodpovedajú číslam na domoch.
4. Každý hráč si vyberie na hracej ploche svoj sklad, dostane nákladné auto spolu so sadou balíkových blokov a potom balíky umiestni do svojho skladu. Farby áut a balíkov sú priradené ku farbe skladu (**Obrázok č. 2**).
5. Nákladné autá umiestnite na polička SKLAD 1 a SKLAD 2. Na každé auto naložte jeden balíček. Hráč sa sám rozhodne, ktorý balíček chce doručiť ako prvý.



PRIEBEH HRY

1. Hra začína hráč, ktorý hodil na kocke najvyšší počet bodov.
2. Hra sa začína na zbernom mieste balíkov, na poli označenom SKLAD 1 alebo SKLAD 2. Hráč potom hodí kockou a posunie sa na trase o počet poličok zodpovedajúci počtu bodov na kocke.
3. Zakaždým, keď hráč prejde cez políčko SKLAD, ktoré mu patrí, naloží na svoj kamión ďalší balíček.
4. Balík je možné vyložiť z nákladného auta iba na poli, ktoré sa zhoduje s číslom balíka. Ak také pole dosiahnete, balíček tam necháte. Pokial' sa vám napriek tomu, že ste prešli celé kolo, nepodarilo vyložiť balík na správnej adrese, prejdete cez svoje pole SKLAD a naložíte si na auto ďalší balík. Môže sa stať, že všetky balíčky z vášho skladu budú na vašom aute súčasne.
5. Na trase sú polia s prekážkami a bonusmi. Podrobnejší popis týchto políčok nájdete v časti ŠPECIÁLNE POLIA.



DODATOČNÉ PRAVIDLÁ

- !** **DORUČENÝ BALÍK:** ak sa dostanete na pole s adresou, na ktorú ste už predtým doručili balík, hodíte kockou aby ste zistili, či je majiteľ's balíkom spokojný alebo ho chce vymeniť. Ak hodíte 2, máte smolu - musíte si balíček odnieť späť do auta. Môžete ho vyložiť na rovnakej adrese až v nasledujúcom kole.

Pozor! Toto pravidlo predĺžuje čas hry. Ak chcete, aby hra trvala kratšie, môžete ho vyniechať.



- !** Ak by ste sa po hode kockou **dostali na pole, ktoré je obsadené súperom - strácate tah.**



- !** Ak stojíte na políčku STĀZNOSŤ a váš súper stojí súčasne na poli s adresou, na ktorú ste doručili posledný balík, nemusíte ho vyzdvihnuť a reklamáciu sa vyhniete. POZOR! Zapamätajte si adresu, na ktorú ste doručili váš posledný balík! Pre tento účel si môžete na kúsok papiera napiisať čísla balíkov, ktoré doručujete.



CZ

CÍL HRY

Každý hráč musí ze svého skladu doručit 5 balíků na čísla domů uvedená na balících. Na trase jsou umístěny domy označené čísly.

VÝHRA

Vítězem se stává hráč, který jako první doručí všechny balíky na uvedené adresy.

PŘÍPRAVA HRY

- Rozložte trasu jak je znázorněno na **Fotografii č. 1**.
- Nalepte na trasu pole s úkoly podle návodu na **Fotografii č. 2**. K tomu použijte přiložené listy s nalepkami.
- Na červené kostky-balíky nalepte čísla s červeném pozadím, a na žluté kostky-balíky nalepte čísla se žlutém pozadím ze čtyř stran. Čísla na balících odpovídají číslům na domech.
- Každý hráč si vybere svůj sklad na hrací desce a obdrží kamion se sadou kostek-balíků, a následně umístí balíky do svého skladu. Barvy kamionů a balíků jsou přiřazeny barvě skladu (**Fotografie č. 2**).
- Umístejte kamiony na pole SKLAD 1 a SKLAD 2. Naložte jeden balík na každý kamion. Hráč sám rozhoduje o tom, který balík chce doručit jako první.

PRŮBĚH HRY

- Začíná hráč, kterému padlo nejvyšší číslo na kostce.
- Hra začíná v místě převzetí balíků v poli označeném nápisem SKLAD 1 nebo SKLAD 2. Následně hráč hodí kostkou a posouvá se po trase podle uvedeného počtu ok.
- Pokaždé, když hráč projde svým polem SKLAD, vezme si na kamion další balík.
- Balík lze z vozu vyložit pouze v poli, které odpovídá číslu balíku. Pokud se na takové pole dostanete, necháte tam balík. Pokud i přes celé kolo nebylo možné balík vyložit na správnou adresu, měli byste si při přejezdu svým polem SKLAD vzít do auta další balík. Může se stát, že se všechny balíky z vašeho skladu současně najdou na vašem autě.
- Na trase se nacházejí pole s překážky a bonusy. Podrobný popis těchto polí naleznete v části SPECIÁLNÍ POLE

DODATEČNÁ PRAVIDLA

! BALÍK DORUČEN: pokud stanete na poli s adresou, kde jste již dříve doručili balík, hodíte kostkou, abyste se dozvěděli, zda je s ní majitel spokojený, nebo zda ji chce vyměnit. Pokud na kostce hodíte 2, tak máte smůlu – musíte vzít balík zpět do auta. Na stejnou adresu jej můžete umístit až v příštím kole.

Pozor! Toto pravidlo prodlužuje dobu hry, pokud chcete, aby hra trvala kratší dobu, můžete se ji vzdát.

! Pokud po hodu kostkou je ukázané pole obsazeno soupeřem - **ztratíte tah**.

! Pokud stojíte na poli STÍŽNOST, a soupeř současně stojí na poli s adresou, na kterou jste doručili poslední balíček, nemusíte jej vyzvedávat a vyhýbáte se stížnosti. **POZOR!** Pamatujte si adresu, na kterou jste doručili poslední balík! Za tímto účelem si můžete zapisovat na papír čísla balíků, které doručujete.

A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékosnak 5 csomagot kell leszállítania a saját raktáraikból, azokba a házakba amiknek számai a csomagokon láthatóak. A számosztott házak útközben találhatóak.

GYŐZTES

A játékot az nyeri, aki elsőnek leszállítja sz összes csomagját a megfelelő címre!

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

- Helyezd el az útvonal elemeit az **1. kép** szerint.
- Az útvonal elemeire ragasd fel a matricán lévő dobozokat a feladatokkal a **2. kép** útmutatása szerint. Ehhez használj a mellékelt matricalapokat.
- A piros elemek piros háttérű számokkal lesznek felcímkezve, a sárga elemek pedig sárga háttérű számokkal lesznek felcímkezve minden oldalon. A dobozokon lévő számok pedig a megfelelő számú házhoz tartoznak majd.
- Minden játékos választ egy raktárat, mindenki kap egy teherautót egy szett csomaggal, amiket mindenki a saját raktárába helyez. A teherautók és csomagok színei a raktár színéhez vannak rendelve, összetartoznak. (**2. kép**).
- Helyezze a teherautókat a WAREHOUSE 1 (Raktár 1) és a WAREHOUSE 2 (Raktár 2) mezőkre. Tegyen egy csomagot minden teherautóra. Ajátékos maga dönti el, hogy melyik csomagot akarja először átadni.



A JÁTÉK MENETE

- A játékosok felváltva dobnak a dobókockával - az kezdi a játékot, aki a legtöbb pontot doba.
- A játék a csomagok átvételénél kezdődik, a WAREHOUSE1 vagy WAREHOUSE2 jelölésű mezőn. Ezután a játékos dob a kockával és a megadott pontok számával halad az útvonal mentén.
- Valahányszor egy játékos áthalad a hozzá tartozó RAKTÁR (Warehouse) mezőn, újabb csomagot tesz a teherautójára.
- Csomagot csak a mező számának megfelelő területen lehet kirakni a teherautóról. Ha éppen egy megfelelő mezőre léptél, ott hagyod a csomagot. Ha annak ellenére hogy megtettél egy teljes kör, de mégsem sikerült a megfelelő címen kirakni egy csomagot, és éppen átléped a RAKTÁR (warehouse) mezőjét, akkor újabb csomagot teszel fel a teherautóra. Előfordulhat, hogy a raktár összes csomagja egyszerre lesz a teherautón.
- Az útvonalon akadályokkal és bónuszokkal rendelkező mezők találhatók. E mezők részletes leírását a SPECIÁLIS TERÜLETEK című részben találod.

KIEGÉSZÍTŐ SZABÁLYOK

! LESZÁLLÍTOTT CSOMAG: ha egy olyan címmel lépsz a mezőre, ahová korábban már szállítottál csomagot, akkor dobj a kockával hogy megtudd, a tulajdonos elégedett-e vele, vagy ki akarja esetleg cserélni. Ha 2-est dobsz, akkor nincs szerencséd - vissza kell tenned a csomagot az autóba. Csak ugyanezen a címen teheted majd le a következő körben.
Vigyázat! Ez a szabály meghosszabbítja a játék idejét, ha azt szeretnéd, hogy a játék kevesebb időt vegyen igénybe, akkor nem kell alkalmazni!

! Ha a dobás után a jelzett mezőt egy ellenfél foglalja el – akkor nem mozogsz

! Ha a PANASZ mezőn állsz, és ellenfeled is pont ott áll a pályán azzal a címmel, ahová Te az utolsó csomagot kézbesítettek, akkor nem kell a csomagot felvenned, és így nem kell a panasszal bajlódnod. **VIGYÁZAT!** Emlékezz arra a címre, ahova az utolsó csomagot kézbesítettek! Ehhez akár fel is írhatsz egy kis papírra a kiszállított csomagok sorrendjét!



HU

OBJECTIF DU JEU

Chaque joueur doit livrer 5 colis de son entrepôt aux numéros de maisons indiqués sur les colis. Des maisons numérotées sont réparties le long du parcours.

GAGNANT

Le gagnant est le joueur qui est le premier à livrer tous les colis aux adresses indiquées.

PRÉPARATION DU JEU

- Dispose le parcours comme indiqué au **Photo 1**.
- Colle les cases avec les tâches sur le parcours selon les instructions au **Photo 2**. Utilise les feuilles d'autocollants à cet effet.
- Étiquette sur quatre côtés les blocs rouges avec les chiffres sur le fond rouge et les blocs jaunes avec les chiffres sur le fond jaune. Les numéros sur les colis correspondent aux numéros des maisons.
- Chaque joueur choisit son entrepôt sur le plateau et reçoit un camion avec un ensemble de blocs-colis, puis il place les colis dans son entrepôt. Les couleurs des camions et des colis sont affectées à la couleur de l'entrepôt (**Photo 2**).
- Place les camions sur les cases ENTREPÔT 1 et ENTREPÔT 2 respectivement. Charge 1 colis sur chaque camion. Le joueur décide du colis qu'il veut livrer en premier.

DÉROULEMENT DU JEU

- Le jeu est commencé par le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de points du dé.
- Le jeu commence au point de retraite des colis, sur la case marquée ENTREPÔT 1 ou ENTREPÔT 2. Le joueur lance ensuite le dé et se déplace du nombre de points indiqué.
- Chaque fois que le joueur passe par la case ENTREPÔT qui lui appartient, il prend un autre colis dans son camion.
- Le colis ne peut être déchargé du camion que sur une case qui correspond au numéro de colis. Si tu te trouves sur une telle case, tu y laisses le colis. Si, malgré un tour complet, tu n'as pas réussi à décharger un colis à la bonne adresse, en traversant ta case ENTREPÔT, tu dois prendre un autre colis. Il peut arriver que tous les colis de ton entrepôt soient en même temps dans ton camion.
- Il y a des cases avec des obstacles et des bonus le long du parcours. Une description détaillée de ces cases se trouve dans la section „Cases spéciales”.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

- COLIS LIVRÉ**: si tu te présentes sur la case avec une adresse à laquelle tu as déjà livré un colis, tu lances le dé pour savoir si le client en est satisfait ou s'il veut le remplacer. Si tu obtiens 2, tu n'as pas de chance - tu dois prendre le colis au camion. Tu peux le déposer à la même adresse au tour suivant.
Attention ! Cette règle prolonge la durée du jeu. Si tu souhaites que le jeu prenne moins de temps, tu peux l'ignorer.

- Si après le jet du dé, la case indiquée est occupée par ton adversaire - tu perds ton tour.**

- Si tu te places sur la case RÉCLAMATION et que ton adversaire se place en même temps sur la case avec l'adresse où ton dernier colis a été livré, tu ne dois pas le récupérer et tu n'a pas la réclamation. ATTENTION ! Mémorise l'adresse à laquelle ton dernier colis a été livré ! À cette fin, tu peux écrire sur un morceau de papier les numéros des colis livrés.**

OBIETTIVO DEL GIOCO

Ogni giocatore deve consegnare 5 pacchi dal proprio magazzino ai numeri delle case indicate sui pacchi. Le case contrassegnate dai numeri sono disposte lungo il percorso.

VINCITA

Vince il giocatore che per primo consegnerà tutti i pacchi agli indirizzi indicati.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Disponi il percorso nel modo indicato sulla **Foto nr 1**.
- Applica al percorso gli adesivi contenenti le caselle recanti i compiti da eseguire secondo le istruzioni raffigurate sulla **Foto nr 2**. A tal fine usa i fogli di adesivi in dotazione.
- Applica ai blocchi da costruzione - pacchi dicolor rosso i numeri con lo sfondo rosso, ed ai blocchi da costruzione-pacchi di color giallo, i numeri con lo sfondo giallo su quattro lati. I numeri sui pacchi corrispondono ai numeri delle case.
- Ciascun giocatore sceglie il proprio magazzino sul tabellone e riceve il camion insieme al set di blocchi da costruzione-pacchi, e successivamente colloca i pacchi nel proprio magazzino. I colori dei camion e dei pacchi corrispondono al colore del magazzino (**Foto nr 2**).
- Posiziona i camion rispettivamente sulle caselle MAGAZZINO 1 e MAGAZZINO 2. Carica su ogni camion un pacco alla volta. Il giocatore decide da solo quale pacco vuole consegnare come primo.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- Inizia il giocatore che ha lanciato il dado, ottenendo il numero più grande.
- Il gioco inizia nel posto di ritiro di pacchi, sul campo contrassegnato dalla scritta MAGAZZINO 1 o MAGAZZINO 2. Successivamente il giocatore lancia il dado e si sposta lungo il percorso di un numero di caselle pari al punteggio indicato sul dado.
- Ogni volta che il giocatore attraversa la casella MAGAZZINO che appartiene a lui, carica sul camion un altro pacco.
- Il pacco può essere scaricato dalla macchina solo nella casella corrispondente al numero del pacco. Se riesci a raggiungere tale casella, lasci il pacco. Se, nonostante il giro, non sei riuscito a scaricare il pacco all'indirizzo giusto, quando Ti muovi sopra Tua casella MAGAZZINO, devi caricare sulla macchina un altro pacco. Può succedere che i pacchi provenienti dal Tuo magazzino si trovano, tutti allo stesso momento, sulla Tua auto.
- Lungo il percorso ci sono le caselle con gli ostacoli e i bonus. Una descrizione dettagliata di tali caselle si trova nella parte CASELLE SPECIALI.

REGOLE AGGIUNTIVE

- PACCO CONSEGNATO**: se Ti fermi sulla casella con l'indirizzo al quale hai già consegnato il pacco, lancia il dado per scoprire se il proprietario sia soddisfatto o se vuole scambiarlo. Se a seguito del lancio Ottieni il numero 2, sei sfortunato - devi caricare di nuovo il pacco sulla macchina. Puoi Scaricarlo allo stesso indirizzo solo durante il giro successivo.

Attenzione! Questa regola allunga il tempo del gioco. Se vuoi che il gioco duri meno, puoi rinunciare ad essa.

- Se dopo il lancio del dado, la casella indicata è occupata dall'avversario - perdi la mossa.**

- Se Ti fermi sulla casella RECLAMO, e allo stesso tempo l'avversario è fermo sulla casella con l'indirizzo al quale hai consegnato l'ultimo pacco, non devi ritirarlo e eviti il reclamo. ATTENZIONE! Ricorda l'indirizzo al quale è stato consegnato l'ultimo pacco! A tal fine puoi annotare sul foglio di carta i numeri dei pacchi che sono stati consegnati.**



RO

SCOPUL JOCULUI

Fiecare jucător trebuie să livreze 5 pachete din depozitul său către numerele de casă indicate pe colete. Casele marcate cu numere sunt situate de-a lungul traseului.

VICTORIE

Câștigătorul este jucătorul care livrează mai întâi toate pachetele la adresele indicate.

PREGĂTIREA JOCULUI

1. Așezați ruta așa cum se arată în **imagină nr. 1**.
2. Lipiți câmpurile cu sarcini pe traseu conform instrucțiunilor prezentate în **imagină nr. 2**. Pentru a face acest lucru, utilizați foile de autocolante atașate.
3. Acoperiți blocurile roșii cu numere cu fundal roșu, iar blocurile galbene cu numere cu fundal galben pe toate cele patru laturi. Numerele de pe pachete corespund cu numerele de pe case.
4. Fiecare jucător își alege depozitul pe tablă și primește un camion cu un set de blocuri-pachete, apoi plasează pachetele în depozitul său. Culorile camioanelor și pachetelor corespund cu culoarea depozitului (**imagină nr. 2**).
5. Așezați camioanele pe câmpurile DEPOZIT 1 și respectiv DEPOZIT 2. Încărcați un pachet pentru fiecare camion. Jucătorul decide ce pachet vrea să livreze mai întâi.

CUM DECURGE JOCUL

1. Jocul este început de jucătorul care a marcat cele mai multe zaruri.
2. Jocul începe în locul în care sunt colectate pachetele, în câmpul marcat DEPOZIT 1 sau DEPOZIT 2. Apoi jucătorul aruncă zarurile și se deplasează de-a lungul traseului pentru numărul indicat de locuri.
3. De fiecare dată când un jucător trece prin câmpul său DEPOZIT, ia un alt pachet pe camion.
4. Coletul poate fi descărcat din mașină numai în câmpul care se potrivește cu numărul coletului. Dacă găsiți un astfel de câmp, lăsați pachetul acolo. Dacă, în ciuda faptului că ați făcut întreaga tură, nu ați reușit să descărcați pachetul la adresa corectă, atunci când traversați câmpul DEPOZIT, luați un alt pachet pe mașină. Se poate întâmpla ca toate coletele din depozitul dvs. să fie în mașină în același timp.
5. Există câmpuri cu obstacole și bonusuri pe traseu. O descriere detaliată a acestor câmpuri poate fi găsită în secțiunea CÂMPURI SPECIALE.

REGULI PRINCIPALE

- ! PACHET LIVRAT: dacă stai pe câmpul cu adresa la care ai livrat deja un pachet, aruncați cu zarul pentru a afla dacă proprietarul este mulțumit de el sau dacă vrea să-l înlocuiască. Dacă zarul arată 2, ai ghinion - trebuie să duci pachetul înapoi la mașină. Puteți să o lăsați la aceeași adresă numai în turul următor.

Atenție! Această regulă extinde timpul de joc, dacă dorîți ca jocul să dureze mai scurt, puteți renunța la acesta.

- ! Dacă, după aruncarea zarurilor, **câmpul indicat este ocupat** de adversar - **pierzi mișcarea**.

- ! Dacă stai în câmpul RECLAMAȚIE și adversarul stă în câmp în același timp, cu adresa la care ultimul colet a fost livrat de tine, nu trebuie să îl ridici și ești evitat de reclamație. ATENȚIE! Amintiți-vă adresa la care ultimul colet a fost livrat de dvs.! În acest scop, puteți nota numărul coletelor livrate consecutiv pe o bucată de hârtie.



ES

OBJETIVO DEL JUEGO

Cada jugador debe entregar 5 paquetes desde su almacén a las direcciones indicadas. en los paquetes Las casas marcadas con números se encuentran a lo largo de la ruta.

GANADOR

El ganador es el jugador que entrega primero todos los paquetes a las direcciones indicadas.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

1. Traz la ruta y otros elementos como se muestra en la **foto 1**.
2. Pega los campos con tareas en la ruta de acuerdo con las instrucciones en la **foto 2**. Utiliza las pegatinas adjuntas.
3. Pega números con el fondo rojo a los paquetes rojos luego repite lo mismo con el amarillo. Números de los paquetes corresponden a los números de las casas.
4. Cada jugador elige su almacén en el tablero y obtiene un camión con un conjunto de paquetes. Luego deposita estos paquetes en su almacén. Los colores de los camiones y paquetes corresponden al color del almacén (**foto 2**).
5. Coloca los camiones en los campos ALMACÉN 1 y ALMACÉN 2 respectivamente. Carga un paquete en cada camión. El jugador decide qué paquete quiere entregar primero.



EL JUEGO

1. El juego lo inicia el jugador que haya obtenido un número más alto al tirar los dados.
2. El juego comienza en el punto de recogida de paquetes, en el campo marcado con la inscripción ALMACÉN 1 o ALMACÉN 2. Luego, el jugador lanza el dado y avanza a lo largo de la ruta por el número obtenido.
3. Cada vez que un jugador pasa por su campo de ALMACÉN, recoge otro paquete y/o carga en el camión.
4. El paquete se puede descargar del vehículo solo en el campo que coincide con el número del paquete. Si encuentras un campo de este tipo, deja el paquete allí. Si a pesar de haber hecho una vuelta completa, no se pudo entregar el paquete en la dirección correcta, al cruzar el campo del ALMACÉN, lleva otro paquete. Puede suceder que todos los paquetes de su almacén estén al mismo tiempo en tu camión.
5. Hay campos con obstáculos y premios en la ruta. Una descripción detallada de estos campos se encuentra en la sección CAMPOS ESPECIALES.



REGLAS ADICIONALES

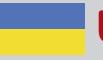
- ! PAQUETE ENTREGADO: si te paras en el campo con la dirección a la que ya has entregado el paquete, lanza los dados para averiguar si el propietario está satisfecho con él o quiere reemplazarlo. Si obtienes: el número 2, tienes mala suerte: tienes que llevar el paquete de vuelta al coche. Puedes dejarlo en la misma dirección solamente durante la siguiente vuelta. ¡Atención! Esta regla extiende el tiempo del juego, si deseas que el juego dure menos, puedes optar por no incluirla.



- ! Si después de tirar los dados **el campo indicado está ocupado** por el oponente - **pierdes el turno**.



- ! Si te paras en el campo de QUEJAS mientras que el oponente está en el campo con la dirección donde entregaste el último paquete no tienes que recogerlo y te salvas de la queja. ¡ADVERTENCIA! Recuerda la dirección a la que entregaste el último paquete! Para ello, puedes tomar notas. Apunta los números de los paquetes entregados en una hoja



UA

ЦІЛЬ ГРИ

Кожен гравець повинен доставити 5 посилок зі свого складу на номери будинків, зазначені на посилках. Будинки, позначені цифрами, розташовані вздовж маршруту.

ПЕРЕМОГА

Виграє гравець, який першим доставить усі посилки за вказаними адресами.

ПІДГОТОВКА ГРИ

1. Виклади маршрут, як показано на **Малюнку 1**.
2. На елементи траси наклей поля з завданнями згідно з інструкцією представленаю на **Малюнку №2**. Для цього використай додані аркуші з наклейками.
3. З усіх чотирьох сторін на червоні кубики-посилки наклей цифри з червоним фоном, а на жовті кубики-посилки - цифри з жовтим. Номери на посилках відповідають номерам на будинках.
4. Кожен гравець вибирає свій склад на дощці і отримує вантажівку з набором кубиків-посилок, а потім розміщує посилки на своєму складі. Кольори вантажних автомобілів та посилок призначаються згідно кольору складу (**Малюнок 2**).
5. Розмісти вантажівки відповідно на полях СКЛАД 1 і СКЛАД 2. Завантаж по одній посилці на кожну вантажівку. Гравець сам вирішує, яку посилку він хоче доставити в першу чергу.

ХІД ГРИ

1. Гру розпочинає гравець, якому випала найбільша кількість очок на кубику.
2. Гра розпочинається в місці отримання посилок, на полі з позначкою СКЛАД 1 або СКЛАД 2. Потім гравець кидає кубик і рухається за маршрутом на кількість викинутих очок.
3. Кожного разу, коли гравець проходить через своє поле СКЛАД, він бере наступну посилку на вантажівку.
4. Вивантажити посилку з машини можна лише в полі, яке відповідає номеру посилки. Якщо ти потрапив на таке поле, то залишаєш там посилку. Якщо, незважаючи на те, що ти пройшов все коло, тобі не вдалося вивантажити посилку за потрібною адресою, тоді, перетинаючи поле СКЛАД, ти мусиш взяти наступну посилку на машину. Може статися так, що всі посилки з твоєго складу знаходяться на твоєму автомобілі одночасно.
5. На маршруті знаходяться поля з перешкодами та бонусами. Детальний опис цих полів можна знайти в розділі СПЕЦІАЛЬНІ ПОЛЯ.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

- ПОСИЛКА ДОСТАВЛЕНА:** якщо ти стоїш на полі з адресою, на яку ти вже раніше доставив посилку, то кинь кубик, щоб перевірити, чи задоволений власник нею чи хоче її замінити. Якщо викинеш на кубику 2, то тобі не пощастило - доведеться забрати посилку назад до машини. Можеш залишити її за тією ж адресою лише на наступному колі. Увага! Це правило продовжується, якщо ти хочеш, щоб гра тривала коротше, то можеш відмовитись від нього.
- Якщо кубик випав на поле, яке вже зайняте суперником – втрачаєш хід.
- Якщо ти стоїш на полі СКАРГА, а суперник в той самий час стоїть на полі з адресою, на яку ти доставив останню посилку, тобі не потрібно її брати, і ти уникнеш скарги. УВАГА! Запам'ятай адресу, на яку ти доставив останню посилку! Для цього ти можеш записувати на листку номери послідовно доставлених посилок.

SPECIAL FIELDS

špeciálne polia / speciální pole / speciális mezők / cases spéciales / caselle speciali / câmpuri speciale / campos especiales / спеціальні поля



WAREHOUSE 1 & 2 The place where each player starts the game. Here are all the packages at the beginning of the game, red: in WAREHOUSE#1, yellow: in WAREHOUSE#2 **SKLAD 1 & 2**
Miesto, kde každý hráč začína hru. Tu sú na začiatku hry všetky balíčky - červené na poli SKLAD #1, žlté na SKLAD #2 **SKLAD 1 A 2** Místo, kde každý hráč začíná hru. Zde se nachází všechny balíky na začátku hry, červené: ve SKLADU Č. 1, žluté: ve SKLADU Č. 2. **RAKTÁR 1 & 2** Az a hely, ahol minden játékos megkezdi a játékot. A játék elején található összes piros csomag: a 1. RAKTÁRBAN, sárga csomagok: a 2. RAKTÁRBAN. **ENTREPÔT 1 et 2** L'endroit où chaque joueur commence la partie. Tous les colis s'y trouvent au début du jeu, rouges : dans l'ENTREPÔT 1, jaunes : dans l'ENTREPÔT 2 **MAGAZZINO 1 E 2** Il luogo dove ciascun giocatore inizia il gioco. Qui si trovano tutti i pacchi all'inizio del gioco, rossi: nel MAGAZZINO NR 1, Gialli: nel MAGAZZINO NR 2. **MAGAZZINO 1 E 2** Il luogo dove ciascun giocatore inizia il gioco. Qui si trovano tutti i pacchi all'inizio del gioco, rossi: nel MAGAZZINO NR 1, Gialli: nel MAGAZZINO NR 2. **ALMACÉN 1 y 2** El lugar donde cada jugador comienza el juego. Aquí están todos los paquetes al comienzo del juego. Los rojos: en ALMACÉN 1, Los amarillos: en ALMACÉN 2 **СКЛАД 1 И 2** Місце, де кожен гравець починає гру. Тут знаходяться усі посилки на початку гри, червоні: на СКЛАДІ № 1, жовті: на СКЛАДІ № 2

BONUS SHORTCUT Congratulations on finding the shortcut! Drive and deliver to the nearest address one of the packages you have on your car. **BONUSOVÁ SKRATKA**

Gratulujeme, našli ste skratku! Odvezte a doručte na najbližšiu adresu jeden z balíkov, ktoré máte v aute. **ZKRATKA BONUS** Gratulujeme k nalezení zkratky! Jedte a doručte na najbližší adresu jeden z balíkov, ktoré máte v autě. **BONUSZ RÖVIDÍTÉS** Gratulálunk a rövidebb út megtalálásához! Vezess és szállíts le a legközelebbi címre az autódon lévő csomagok egylékt. **RACCOURCI**

BONUS Félicitations pour avoir trouvé le raccourci! Conduis et livre à l'adresse la plus proche l'un des colis que tu as dans ton camion. **SCORCIATOIA BONUS** Congratulazioni per aver trovato la scorciatoia! Parti e consegna all'indirizzo più vicino uno dei pacchi che hai nella macchina.

SCORCIATOIA BONUS Congratulazioni per aver trovato la scorciatoia! Parti e consegna all'indirizzo più vicino uno dei pacchi che hai nella macchina. **PREMIO DE ATAJO** ¡Felicitaciones por encontrar el atajo! Conduce y entrega uno de los paquetes a la dirección más cercana. **ЗРІЗ БОНУС** Вітаємо, ти знайшов зріз шляху! Іді і достав одну із посилок, яку маєш на машині, до найближчої адреси.

BONUS PACKAGE You take an extra package from the warehouse. **BONUSOVÝ BALÍK**

Zo skladu si vezmete balíček navýše **BALÍK BONUS** Ze skladu si vezmete další balík. **BONUSZ CSOMAG** Kapj fel egy extra csomagot a raktárból. **COLIS BONUS** Tu retires un colis supplémentaire dans l'entrepôt. **PACCO BONUS** Prelevi dal magazzino un pacco aggiuntivo. **PAQUETE EXTRA** Recibes un paquete adicional del almacén. **ПОСИЛКА БОНУС** Береш додаткову посилку зі складу.



COMPLAINT Unfortunately, the package you delivered to the last address is damaged! It must go back to your WAREHOUSE (to do this, move the package to the warehouse). You can deliver it again in the next round and the pawn remains on the complaint field. **STAŽNOSŤ** Balík, ktorý ste doručili na poslednú adresu, je bohužiaľ poškodený! Musí ísť späť na váš SKLAD (aby ste do dosiahli, presuňte balík do skladu). Môžete ho doručiť znova v ďalšom kole a figurka zostáva na políčku stážnosti. **STÍŽNOST** Vámi doručený balík na poslední adresu je buhoužel poškozen! Musí se vrátit do vašeho SKLADU (za tímto účelem přesuňte balík do skladu). Můžete jej doručit znovu v příštím kole, a figurka zůstává v poli stížnost. **PANASZ** Sajnos az utolsó címr leszállított csomag sérült! Vissza kell tenned a RAKTÁBA (a csomagot vissza kell tenned). A következő körben újra megpróbálhatod kiszállítani, de Te a panasz mezőn maradsz.

RÉCLAMATION Malheureusement, le colis que tu as livré à la dernière adresse est endommagé ! Il doit retourner à ton ENTREPÔT (pour ce faire, déplace le colis vers l'entrepôt). Tu peux le livrer à nouveau au tour suivant et le pion reste sur la case de réclamation. **RECLAMO** Purtroppo il pacco consegnato da Te all'ultimo indirizzo è danneggiato. Devi ritornare al Tuo MAGAZZINO (a tal fine sposta il pacco verso il magazzino). Puoi consegnarlo di nuovo durante il giro successivo, e la pedina rimane sulla casella RECLAMO. **RECLAMO** Purtroppo il pacco consegnato da Te all'ultimo indirizzo è danneggiato. Devi ritornare al Tuo MAGAZZINO (a tal fine sposta il pacco verso il magazzino). Puoi consegnarlo di nuovo durante il giro successivo, e la pedina rimane sulla casella RECLAMO. **QUEJAS** Desafortunadamente, el paquete entregado por ti en la última dirección está dañado. Debes regresar a tu ALMACÉN (para ello, traslada el paquete al almacén). Puede entregarlo en la siguiente vuelta. El peón permanece en el campo de quejas. **СКАРГА** На жаль, посилка, яку ти доставив за останніюю адресою, пошкоджена! Вона повинна повернутися до твого СКЛАДУ (для цього перенеси посилку на склад). Ти можеш доставити її знову на наступному колі, а пішак залишається на полі СКАРГА.



MECHANIC Your car has broken down and needs repair and maintenance. You lose your turn, and all the packages you carry on your car go back to the warehouse.

SERVIS Vaše auto sa pokaziло a potrebuje opravu a údržbu. Stráčate tah a všetky balíčky, ktoré mate naložené na aute, sa vrátia späť do skladu. **MECHANIK** Vaše auto se porouchalo, vyžaduje opravu a prohlídku. Ztratíte tah a všechny balíky, které vezete na autě, se vrátí do skladu. **AUTÓSZERELŐ** Az autód tökkrement, javításra és karbantartásra szorul. Ebben a körben nem lépsz, és az autódon lévő összes csomag visszamegy a raktárba. **MÉCANICIEN** Ta voiture est en panne et doit être réparée et entretenue. Tu perds ton tour et tous les colis que tu transportes retournent à l'entrepôt. **MECCANICO** Il Tuo veicolo è guasto, richiede la riparazione e la revisione. Perdi il turno. E tutti i pacchi che porti nella macchina, tornano al magazzino. **MECCANICO** Il Tuo veicolo è guasto, richiede la riparazione e la revisione. Perdi il turno. E tutti i pacchi che porti nella macchina, tornano al magazzino. **MECANICO** Tu coche se ha averiado, necesitas reparación y revisión. Pierdes la cola y todos los paquetes que llevas en el camión se devuelven al almacén. **МЕХАНИК** Твоя машина вийшла з ладу, потребує огляду та ремонту. Ти втрачаєш хід, і всі посилки, які ти перевозиш в машині, повертаються на склад.



DICE You get an extra throw. **KOCKA** Získavate extra hod. **HRACÍ KOSTKA** Získáváte dodatečný hod kostkou. **KOCKA** Kapsz egy extra dobást. **DÉ** Tu as droit à un lancer supplémentaire. **DADO** Ricevi un lancio in più. **DADO** Ricevi un lancio in più. **UN DADO** Puedes lanzar los dados una vez más. **KOSTKA** Otrzymujesz dodatkowy rzut.

PHOTO NO. 1

obrázok č.1 / fotografie č. 1 / 1-es kép / photo 1 / foto nr 2 / foto nr 1 / foto 1 / малюнок 1



PHOTO NO. 2

obrázok č.2 / fotografie č. 2 / 2-es kép / photo 1 / foto nr 2 / foto nr 2 / foto 2 / малюнок 2



DIRECTION OF PLAY

smer hry / smér hry / a játék iránya / direction du jeu / direzione del gioco / direzione del gioco / desarrollo del juego / направок гри

WADER

Producer:
P.P.H. WADER-WOŹNIAK Sp. z o.o.
ul. Rudna 30, 42-530 Dąbrowa Górnica
tel. +48 32 264 60 40,
mail@wader.toys
www.facebook.com/zabawki.wader
www.wader.toys
www.wader.games

author of the game:
Ewelina Kozielska, Kamil Pakuła
graphic design:
Kamil Pakuła