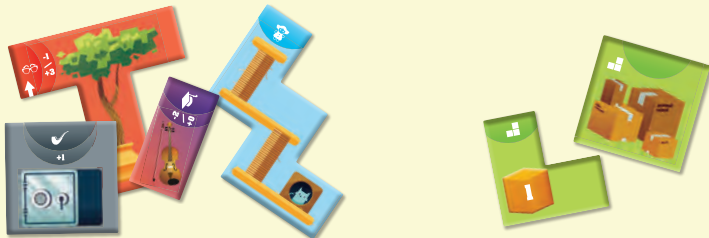


REMOVAL

Ein berühmtes Herrenhaus in eurer Gegend hat euch mit einem Umzug beauftragt, und ihr seid gerne bereit, dafür zu sorgen, dass alles reibungslos läuft. Da es ein ziemlich großer Auftrag ist, braucht ihr ein paar zusätzliche Teams – so könnt ihr endlich beweisen, warum ihr als die Besten in der Branche bekannt seid!

SPIELMATERIAL



75 Gegenstands-Plättchen 10 Umzugskarton-Plättchen



4 Lastwagen-Tableaus



1 doppelseitiges Haus-Spielbrett
(Vorderseite für 2 Spieler,
Rückseite für 3–4 Spieler)



12 Helfer-Karten



9 Erinnerungsstück-Karten



1 Runden-Marker



10 Schadens-Marker



4 Siegpunkt-Marker



1 Austausch-Plättchen



1 Stoffbeutel

SPIELZIEL

In Removal (Englisch für „Umzug“) leitet ihr ein Team von Möbelpackern und organisiert einen großen Umzug. Im Verlauf von drei Runden müsst ihr Gegenstände in eure Lastwagen laden und an das neue Zuhause liefern. Manchmal kann die Ladung Probleme bereiten, aber eure Helfer stehen euch hilfreich zur Seite. Für jede transportierte Ladung erhaltet ihr Punkte, und wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

SPIELAUFBAU

Bevor ihr das erste Mal spielt, stantzt vorsichtig alle Teile aus den Stanzbögen heraus.

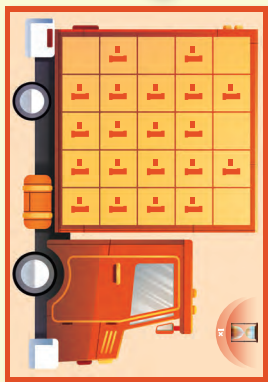
*Im ersten Spiel oder wenn ihr mit jüngeren Kindern spielt, empfehlen wir, ohne die Erinnerungsstück-Karten zu spielen. Für diese Variante ignoriert alles in dieser Regel, was in **Blau** markiert ist.*

- 1** Legt das Haus-Spielbrett mit der richtigen Seite, je nach Spieleranzahl, in die Mitte des Tisches, sodass es für alle Spieler gut erreichbar ist. Die Spieleranzahl für die jeweilige Seite des Spielbretts findet ihr in der oberen rechten Ecke.
- 2** Jeder Spieler nimmt sich ein Lastwagen-Tableau und einen Satz mit 3 Helfer-Karten sowie 1 Siegpunkt-Marker in der Farbe seiner Wahl.
- 3** Jeder Spieler legt seinen Siegpunkt-Marker auf das Siegpunkteleisten-Startfeld mit diesem Symbol .
- 4** Legt den Runden-Marker auf Feld „1“ der Rundenleiste.
- 5** Zieht zufällig 3 Umzugskarton-Plättchen und legt eins mit der grünen Seite nach oben auf jeden  Bereich. Die Rückseiten der Plättchen bleiben geheim.
- 6** Zieht zufällig Gegenstands-Plättchen aus dem Beutel und legt eins auf jeden Bereich in allen Räumen, wenn ihr mit 4 Spielern spielt. Wenn ihr mit 3 Spielern spielt, lasst alle mit „4“ markierten Bereiche aus. Wenn ihr zu zweit spielt, füllt ihr alle Bereiche auf der rückwärtigen Seite des Spielbretts.
- 7** Legt in einem Spiel mit 2 Spielern 3, und in einem Spiel mit 3 oder 4 Spielern 4 zufällige Gegenstände unterhalb des Spielbretts in die mit Pfeilen markierten Bereiche. Das sind eure Warte-Gegenstände.
- 8** Legt die Schadens-Marker neben das Spielbrett.
- 9** *Legt 3 zufällige Erinnerungsstück-Karten neben das Spielbrett.*
- 10** Haltet den Beutel mit den restlichen Gegenständen, das Austausch-Plättchen und die restlichen Umzugskartons neben dem Spielbrett griffbereit.
- 11** Legt alle nicht benötigten Spielmaterialien zurück in die Schachtel.
- 12** Der Spieler, der zuletzt umgezogen ist, beginnt das Spiel. Wenn ihr euch nicht erinnert, bestimmt ihr den Startspieler zufällig.

Hinweis: Ab jetzt sind mit „Gegenstände“ sowohl „Gegenstände“ als auch „Umzugskartons“ gemeint.



9



2

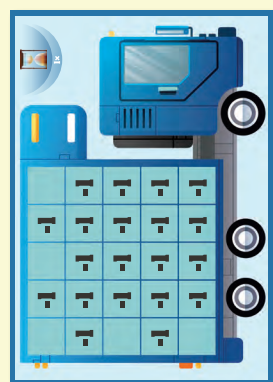


3



3

1



8



10

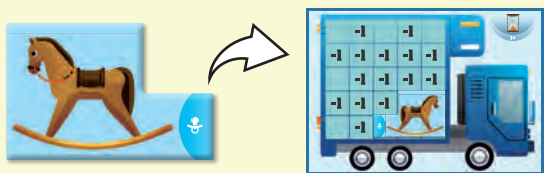
SPIELABLAUF

Das Spiel wird über drei Runden gespielt. Beginnend mit dem Startspieler sind alle Spieler der Reihe nach am Zug, und zwar im Uhrzeigersinn. In seinem Zug führt ein Spieler eine Aktion aus. Während des Spiels nehmen die Spieler Gegenstände vom Haus-Spielbrett und laden sie auf ihre Lastwagen. Für losfahrende Lastwagen erhalten die Spieler Punkte. Sind keine Gegenstände mehr auf dem Brett, ist die Runde vorbei. Das Brett wird dann mit neuen Gegenständen aufgefüllt und die nächste Runde beginnt. Nach der dritten Runde endet das Spiel und es folgt die Endwertung.

VERFÜGBARE AKTIONEN:

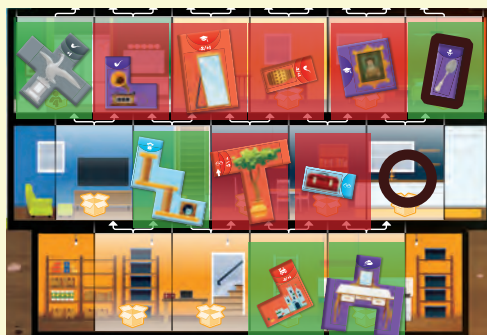
- A Nehmen und laden:** Nimm einen verfügbaren Gegenstand vom Haus-Spielbrett und platziere ihn in deinen Lastwagen.
- B Nehmen und lagern:** Nimm einen verfügbaren Gegenstand vom Haus-Spielbrett und lege ihn auf das Feld mit dem , welches das Lager auf deinem Lastwagen-Tableau darstellt.
- C Aus dem Lager laden:** Nimm einen Gegenstand aus dem Lagerbereich  und platziere ihn in deinen Lastwagen.
- D Fahren und punkten:** Dein Lastwagen fährt los.

A NEHMEN UND LADEN



Nimm einen **verfügbaren** Gegenstand und platziere ihn in deinen Lastwagen.

Verfügbare Gegenstände sind solche, die keine anderen Gegenstände direkt darunter haben.



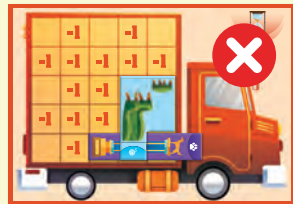
Beispiel: Verfügbare Gegenstände sind in grün markierten Bereichen platziert, nicht verfügbare Gegenstände in rot markierten Bereichen. Der markierte Löffel ist verfügbar, weil der Bereich direkt darunter leer ist. Wie der Bereich (mit einem Kreis markiert) geleert wurde, kannst du im Abschnitt „Helfer-Karten“ nachlesen.



Wenn du überprüfen möchtest, ob ein verfügbarer Gegenstand in deinen Lastwagen passt, kannst du das gerne tun. Lege dazu das Austausch-Plättchen an seine Stelle, um zu markieren, wohin er zurückgelegt werden muss.

Allgemeine Regeln beim Laden eines Plättchens in einen Lastwagen:

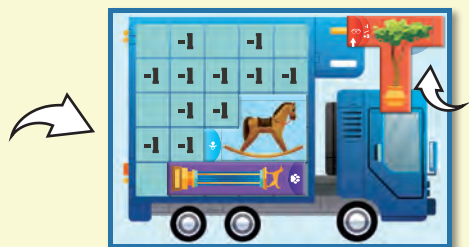
- a) Mindestens ein Kästchen des Plättchens muss direkt auf dem Boden des Lastwagens oder auf einem anderen Gegenstand/anderen Gegenständen positioniert sein.
- b) Das ganze Plättchen muss in den Lastwagen passen, ohne dass etwas überlappt oder über die Kanten hinausragt.
- c) Ein Plättchen kann auf einen beliebigen freien Platz gelegt und frei auf die Rückseite gedreht werden.



Einige Gegenstände haben besondere Eigenschaften – mehr dazu findet ihr im Abschnitt „Gegenstände“.

B NEHMEN UND LAGERN

Nimm ein verfügbares Gegenstands-Plättchen vom Haus-Spielbrett und anstatt es direkt in den Lastwagen zu platzieren, lagerst du es auf dem -Feld oberhalb der Fahrerkabine. Lastwagen. Der Gegenstand kann später in den Lastwagen gelegt werden. Du kannst immer nur einen Gegenstand auf einmal hier lagern.



C AUS DEM LAGER LADEN

Nimm einen Gegenstand vom -Feld auf deinem Lastwagen-Tableau und platziere ihn im Lastwagen. Es gelten die normalen Platzierungsregeln.



D FAHREN UND PUNKTEN

Der Lastwagen fährt los und du erhältst Punkte für alle transportierten Gegenstände. Nach der Punkteberechnung wird der Lastwagen wieder geleert. Diese Aktion wird im Abschnitt „Fahren und Punkten“ ausführlich beschrieben.

GEGENSTÄNDE Es gibt 5 Arten von Gegenständen:

Gewöhnliche Gegenstände – Diese Plättchen haben keine besonderen Eigenschaften.

Antiquitäten – Je mehr Antiquitäten du transportierst, desto mehr Punkte erhältst du am Ende des Spiels, siehe Tabelle auf Seite 11.

Umzugskartons – Diese Plättchen haben auf ihrer Rückseite 0 bis +2 Punkte. Diese Rückseiten sind geheim und dürfen vor der Endwertung nicht angesehen werden!

Schwere Gegenstände – Mindestens ein Kästchen dieser Plättchen muss auf dem Boden des Lastwagens oder auf einem anderen schweren Gegenstand positioniert werden. Sie bringen dir immer +1 Punkt, wenn der Lastwagen losfährt.



Zerbrechliche Gegenstände – Wenn der Lastwagen losfährt, kannst du für diese Plättchen Punkte verlieren oder gewinnen, je nachdem, ob sie beim Beladen beschädigt wurden oder nicht.

Ein zerbrechlicher Gegenstand kann beschädigt werden, wenn ein anderer Gegenstand darauf platziert wird. Nach dem Platzieren eines Plättchens zählst du, wie viele seiner Kästchen direkt auf dem Boden des Lastwagens oder auf anderen Gegenständen positioniert sind. Diese Kästchen heißen **Kontaktkästchen**.



▼ Kästchen, die auf dem empfindlichen Gegenstand liegen

▼ Kästchen, die auf anderen Gegenständen und dem Boden liegen

✗ Kästchen, die nicht direkt auf Gegenständen/dem Boden liegen. Diese Kästchen werden nicht gezählt.

Zerbrechliche Gegenstände werden beschädigt, wenn **mehr als die Hälfte der Kontaktkästchen** des hinzugefügten Gegenstands auf dem zerbrechlichen Gegenstand aufliegen.

Im obigen Beispiel hat der Schminktisch das Bild nicht beschädigt, da nur 1 von 3 Kontaktkästchen des Tisches auf dem zerbrechlichen Gegenstand positioniert ist.



Andere Beispiele:

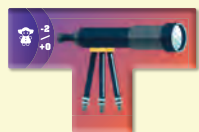
- 1 1 von 3 Kontaktkästchen der Golftasche liegt auf dem Bild, also ist das Bild nicht beschädigt.
- 2 1 von 2 Kontaktkästchen der Golftasche liegt auf dem Bild, also ist das Bild nicht beschädigt.
- 3 2 von 3 Kontaktkästchen der Golftasche liegen auf dem Bild, also ist das Bild beschädigt.
- 4 Das einzige Kontaktkästchen der Golftasche liegt auf dem Bild, also ist das Bild beschädigt.

Wenn ein zerbrechlicher Gegenstand beschädigt wird, lege einen Schadens-Marker drauf (wenn keine mehr da sind, nimm einfach irgendeinen Ersatz). Wenn der Lastwagen losfährt und auf einem Gegenstand ein Schadens-Marker liegt, erhältst du die angegebenen Minuspunkte. Liegt kein Schadens-Marker darauf, erhältst du die angegebenen Pluspunkte (oder 0). Nachdem der Lastwagen geleert ist, legst du die Schadens-Marker zurück in den Vorrat.

Zerbrechliche Gegenstände beschädigen keine anderen zerbrechlichen Gegenstände.
Diese Plättchen können bedenkenlos übereinander liegen.

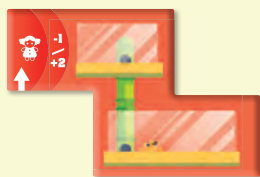


Zerbrechliche Gegenstände werden nie beschädigt, wenn sie im Lastwagen platziert werden. Sie können bedenkenlos in Lücken platziert werden, die unter anderen Gegenständen entstehen.



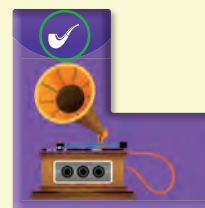
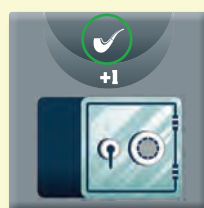
Einige zerbrechliche Gegenstände sind auch Antiquitäten – während des Spiels und wenn der Lastwagen losfährt, werden diese Plättchen wie zerbrechliche Gegenstände behandelt. Am Spielende werden sie als Antiquitäten gewertet.

Einige zerbrechliche Gegenstände können nur an genau einer Position platziert werden, sie haben Pfeile, die zum Dach des Lastwagens zeigen. Diese Gegenstände können dennoch auf ihre Rückseite gedreht werden.



Symbole auf Gegenstands-Plättchen:

Alle Gegenstands-Plättchen haben Symbole. Diese zeigen, welchem Familienmitglied ein Gegenstand gehört. Wenn du durch Platzieren eines Gegenstands zwei gleiche Symbole auf deinem Lastwagen hast, erhältst du sofort eine zusätzliche Aktion. Diese Aktion musst du ausführen. Symbole auf Umzugskartons können dir auch eine zusätzliche Aktion geben. Zähle dabei nicht das Symbol des Gegenstands auf dem -Feld.



Hinweis: Wenn du durch diese zusätzliche Aktion ein weiteres Symbolpaar bekommst, erhältst du keine weitere zusätzliche Aktion und die Symbole gelten als bereits verwendet. Zähle keine Symbole aus einem Paar, um ein weiteres Paar zu bilden.

FAHREN UND PUNKTEN

Wenn sich ein Spieler für die Aktion „Fahren und Punkten“ entscheidet, erhält er die folgenden Siegpunkte:

- I. 10 Punkte für das Wegfahren.
- II. +3 Punkte, wenn keine „-1“-Kästchen zu sehen sind, oder -1 Punkt für jedes sichtbare „-1“-Kästchen.
- III. Punkte für zerbrechliche Gegenstände und schwere Gegenstände:
+1 Punkt für jeden schweren Gegenstand
+/- Punkte für zerbrechliche Gegenstände.

Zähle deine Punkte und halte sie auf der Siegpunktleiste fest. Entferne alle Plättchen vom Lastwagen (nicht vom -Symbol) und lege sie auf deinen privaten Stapel aus transportierten Gegenständen. Der Stapel aus transportierten Gegenständen darf vor der Endwertung weder aufgeteilt noch angeschaut werden.

Beispiele:

Carl erhält:

- I. 10 Punkte fürs Wegfahren.
 - II. -2 Punkte für zwei sichtbare „-1“-Kästchen.
 - III. 2 Punkte für den Safe und das Piano und +2 für einen unbeschädigten Hamsterkäfig, also insgesamt +4 Punkte.
- Insgesamt erhält Carl +12 Punkte. Er rückt seinen Siegpunkt-Marker um 12 Felder vor. Alle Plättchen vom Lastwagen werden auf seinen privaten Stapel aus transportierten Gegenständen gelegt (der Rucksack bleibt auf dem -Feld).



Anna erhält:

- I. 10 Punkte fürs Wegfahren.
 - II. Zusätzlich 3 Punkte, da keine „-1“-Kästchen zu sehen sind.
 - III. 0 für die Geige und 2 für das Aquarium, aber das beschädigte Teleskop bringt -2 Punkte, also insgesamt 0.
- Insgesamt erhält Anna 13 Punkte. Sie rückt ihren Siegpunkt-Marker um 13 Felder vor. Alle Plättchen vom Lastwagen werden auf ihren privaten Stapel aus transportierten Gegenständen gelegt.

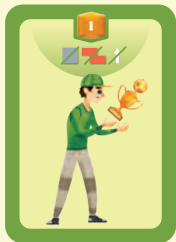


Wenn der Lastwagen abfährt, schaut nicht auf die Rückseiten der Umzugskartons!

HELPER-KARTEN

Unmittelbar bevor du eine Aktion ausführst, kannst du eine oder mehrere Helfer-Karten verwenden, um diese Aktion zu modifizieren. Jede Karte **kann nur einmal verwendet werden und muss nach der Verwendung abgeworfen werden**. Am Ende des Spiels erhältst du für nicht gespielte Karten so viele Siegpunkte, wie darauf angegeben sind.

Helfer 1 – Ignoriere Eigenschaften von Gegenständen: Während dieser Aktion werden keine zerbrechlichen Gegenstände beschädigt UND schwere Gegenstände müssen nicht auf dem Boden oder auf anderen schweren Gegenständen platziert werden UND Plättchen mit Pfeilen können frei gedreht werden. Wenn du diese Karte nicht spielst, erhältst du dafür am Ende des Spiels 1 Siegpunkt.



Beispiel: Der Safe wurde nicht auf dem Boden platziert und das Bild wurde nicht beschädigt und der Hamsterkäfig kann gedreht und dann auf seine Seite gelegt werden.

Helfer 2 – Nimm einen nicht verfügbaren Gegenstand, der direkt über einem derzeit verfügbaren Gegenstand liegt. Wenn du diese Karte nicht spielst, erhältst du dafür am Ende des Spiels 2 Siegpunkte.



Beispiel: Verfügbare Gegenstände liegen auf grün markierten Bereichen, nicht verfügbare Gegenstände auf roten und blauen Bereichen. Wenn ein Spieler die Helfer-2-Karte ausspielt, sind auch die Gegenstände in blauen Bereichen verfügbar. Der mit dem Kreis markierte Bereich ist bereits leer, weil ein anderer Spieler den Gegenstand mit seiner Helfer-2-Karte genommen hat.

Helfer 3 – Gegenstände auf dem Lastwagen dürfen sich überlappen und/oder deren Eigenschaften können ignoriert werden (ähnlich wie Helfer 1): Alle Punkte und Symbole auf verdeckten Plättchen zählen trotzdem. Wenn du diese Karte nicht spielst, erhältst du dafür am Ende des Spiels 3 Siegpunkte.



Beispiel: Dank Helfer 3 werden Gegenstände übereinander gelegt, das letzte „-1“-Kästchen ist bedeckt, das Piano muss nicht auf dem Boden platziert werden und der Spiegel wird nicht beschädigt.

ENDE DER RUNDE

Die Runde endet, wenn der letzte Gegenstand aufgenommen und platziert wurde.

- 1 Bewegt den Runden-Marker auf das nächste Feld.
- 2 Füllt die unterste Reihe des Spielbretts mit Warte-Gegenständen (je nach Spieleranzahl).
- 3 Zieht zufällig 3 Umzugskarton-Plättchen und legt jeweils eines mit der grünen Seite nach oben auf jeden -Bereich. Die Rückseiten der Plättchen bleiben geheim.
- 4 Bereitet die Gegenstands-Plättchen wieder genauso vor wie beim Spielaufbau.
- 5 Legt in einem Spiel mit 2 Spielern 3 und in einem Spiel mit 3 oder 4 Spielern 4 zufällige Warte-Gegenstände unterhalb des Spielbretts in die mit Pfeilen markierten Bereiche. In der dritten Runde legt ihr keine Warte-Gegenstände.



Die nächste Runde geht mit der aktuellen Spielerreihenfolge weiter. Das Spiel endet nach der dritten Runde.

SPIELENDE

Das Spiel ist zu Ende, wenn der letzte Gegenstand der dritten Runde genommen und platziert wurde. Dann passiert Folgendes:

- 1** Alle Lastwagen fahren los und punkten: Jeder Spieler zählt, wie viele „-1“-Kästchen auf seinem Lastwagen zu sehen sind. Sind es weniger als 10, erhält der Lastwagen Punkte nach den Regeln wie in Abschnitt „Fahren und Punkten“ beschrieben. **Hat ein Spieler 10 oder mehr sichtbare „-1“-Kästchen**, erhält er weder +10 Punkte für den abfahrenden Lastwagen noch Minuspunkte für die „-1“-Kästchen – **der Lastwagen punktet 0 Punkte**. Dieser Spieler erhält trotzdem Punkte für zerbrechliche und schwere Gegenstände und leert seinen Lastwagen.



Beispiel:

Es sind zwölf „-1“-Kästchen sichtbar, also erhält Anna:

- I.** 0 Punkte für das Wegfahren ihres Lastwagens,
- II.** 0 Punkte für „-1“-Kästchen,
- III.** 2 Punkte für das Aquarium und 1 Punkt für den Safe.

Insgesamt erhält Anna 3 Punkte, und alle Plättchen vom Lastwagen werden ihrem privaten Stapel aus transportierten Gegenständen hinzugefügt.

- 2** Gegenstände, die auf dem -Feld liegen geblieben sind, gelten als verloren. Spieler mit einem übriggebliebenen Gegenstand auf dem -Feld verlieren 2 Punkte und werfen ihn ab. Dieser Gegenstand wird bei der Endwertung nicht berücksichtigt.
- 3** Die Spieler überprüfen ihre Stapel aus transportierten Gegenständen und addieren alle Punkte dort zu ihrem aktuellen Punktestand hinzu, und zwar Punkte:
- a)** von den Rückseiten der Umzugskartons,
 - b)** von der Anzahl der Antiquitäten gemäß dieser Tabelle:

Menge der Antiquitäten	1	2	3	4	5	6	7	8	jede weitere
Punkte	3	5	8	10	13	15	17	20	+2 Punkte

- 4** Die Spieler erhalten auch Punkte für alle nicht gespielten Helfer-Karten.

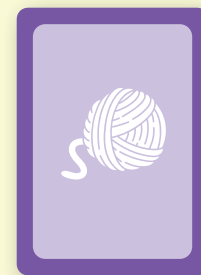
Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der Spieler mit weniger Antiquitäten-Plättchen. Bei einem weiteren Gleichstand teilen sich alle am Gleichstand beteiligten Spieler den Sieg.

ALTERNATIVE VARIANTE – MIT ERINNERUNGSTÜCK-KARTEN

Erinnerungsstück-Karten sind optional. Diese Karten zeigen an, welche Gegenstände für ihre Besitzer einen besonderen Wert haben. Wenn ihr diese Gegenstände transportiert, werden euch ihre Besitzer sehr dankbar sein.

Zieht während des Spielaufbaus 3 Erinnerungsstück-Karten (egal, wie viele Spieler mitspielen) und legt sie für alle sichtbar auf den Tisch. Alle Gegenstände mit den gleichen Symbolen wie auf den gezogenen Karten werden zu Erinnerungsstücken. Das Spiel wird nach den normalen Regeln gespielt. Nach der Endwertung erhält der Spieler, der die meisten Erinnerungsstücke transportiert hat, 4 zusätzliche Punkte. Jede Karte und jedes Symbol werden dabei einzeln angeschaut. Alle Spieler mit gleicher Punktzahl erhalten 2 Punkte.

Beispiel: Diese Karte zeigt an, dass alle Gegenstände mit dem Wollknäuel-Symbol Erinnerungsstücke sind. Die Spieler suchen in ihren Stapeln aus transportierten Gegenständen nach Erinnerungsstücken. Anna hat einen Wollkorb und eine Lavalampe transportiert, Carl hat einen Globus transportiert. Anna hat mehr Erinnerungsstücke transportiert, sie erhält 4 Punkte. Nun werden zwei weitere Erinnerungsstück-Karten auf die gleiche Weise angeschaut und gewertet.



IMPRESSUM

Designer: Michał Reszka

Illustrationen: Victor Wong

Entwicklung: Jaromír Sladkovský, Michal Šmíd

Regelbearbeitung: Barbora Šulcová, Branislav Berec

Produktion: Jan Cizner

Übersetzung: Corinna Spellerberg (Textguru)

Der Designer widmet das Spiel Antoni and Adam.

Einen speziellen Dank verdient Czesław.

Designer und Verlag möchten sich bei allen Spieltestern bedanken, besonders bei: 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