

Regulament

Fugi de

(În fiecare zi 😊)

Muncă

0. Legendă

	Counter - este jetonul cu care numeri câte zile avansezi pe marginea hărții și cu care câștigi dacă ajungi la STOP.
	Învoire - este cartea care poate sau nu să te scape de Șef când acesta te prinde sau care te întoarce la START - dacă are inscripționat „CONCEDIAT„.
	Pion - este omul tău în teren, cu care trebuie să faci trasee între diferite locații ca să câștigi punctele corespunzătoare fiecărei locații.
	Token-bombă - poate influența decisiv (pozitiv sau negativ) trecerea timpului până la sfârșitul lunii.

0.1 Intro

Pare simplu să Fugi de Cel mai important este că în Muncă... Dar nu atunci corporație ești promovată, când ești urmărit de Șeful așa că fiecare va fi pus în ahtiat după banii rol de manager ca să-i Scopul e simplu: pleci de lovească pe ceilalți cu acasă și trebuie să faci în taskuri indezirabile. așa fel încât să treacă luna Pentru că time is money, cât mai repede, să ajungi jucătorul cel mai rapid**** la salariu. Ești prins, faci un (primul care încheie luna overtime**.

Poți să nu muncești în tot câștigător.

felul de locuri - chiar și la birou (a.k.a. plantație), sau **Atenție:** În acest joc sunt în barul de vizavi dar, ca în încurajate: „facerea pe la viață***, norocul sau spate,, bărfă, minciunile ghinionul peste care dai sfruntate, dopping-ul, și fac ca timpul să treacă mai orice altă cale prin care încet sau mai repede. competitorii își pot crea un avantaj, fără a fi prinși!*****

* Acest joc nu încurajează **** Nu există locul doi. Toți pierderea vremii la serviciu. ceilalți jucători pierd solidar
** Din cultura populară: jocul.
„Munca izvor de sănătate, ***** He he he heeee...
s-o lăsăm așadar celor bolnavi...
*** CSF/NCSF

1. Aranjarea jocului

- Se desfășoară harta; hărții, iar ceilalți jucători își pun fiecare pionul într-una din zonele „Acasă„;
 - Fiecare jucător își amplasează counterul în zona de „Start„ de pe marginea hărții.
- Se amestecă tokenii-bombă și se așază cu fața în jos pe marginea hărții în zonele de Luni până Vineri;
 - Fiecare jucător își alege o culoare, apoi se dă cu zarul;
 - Jucătorul cu cel mai mare zar are primul rol de Șef;
 - Șeful își pune pionul în zona „Birou„ din centrul

Pionii sunt diferiți de countere.



2. Cum se joacă

- Șeful amestecă setul de cărți „Învoire„ și împarte câte una celorlalți jucători de la masă.
- Următorul jucător după Șef, în sensul acelor de ceasornic, dă primul cu zarul.



1x



Jucător

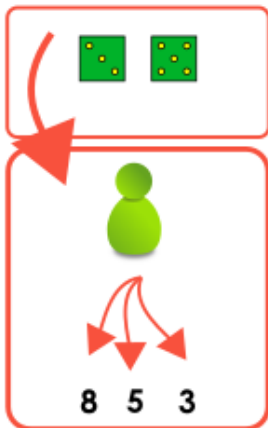
Ai FAQ deja?

Consultă pagina 4 a ziarului.

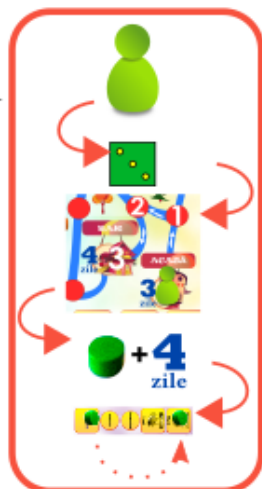
Fugi de muncă

2. Cum se joacă (continuare)

• Fiecare jucător poate alege să mute pionul din interiorul hărții un număr de poziții egal cu numărul aflat pe unul din zaruri, sau suma numerelor aflate pe amândouă zarurile.

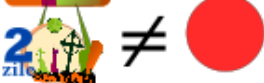


• Dacă jucătorul ajunge cu pionul într-una din locațiile din interiorul hărții, își adaugă zilele respective, înaintând cu counterul pe marginea hărții numărul respectiv de zile.



Locațiile sunt diferite de simplele zone de mișcare de pe hartă. Locația este o clădire care indică numărul de zile pe care le poți parcurge pe marginea hărții.

emite



• Dacă jucătorul nu ajunge într-una din locațiile cu zile de pe hartă, va muta counterul de pe marginea hărții înapoi cu o zi.



• Șeful (care dă ultimul cu zarul), este nevoit prin aceeași metodă de mai sus să prindă unul din pionii aflați într-o locație din interiorul hărții (pionul Șefului va ajunge într-o locație cu zile ocupată de alt pion).

• Dacă Șeful NU prinde niciun pion, counterul Șefului

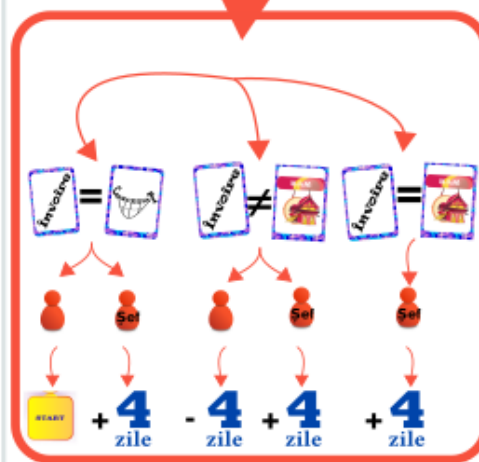
merge înapoi spre „START,, cu o zi.

• Dacă Șeful prinde un pion, jucătorul care îl controlează arată Șefului cartea „Învoire,,;

• Dacă locația de pe cartea „Învoire,, corespunde locației pe care se află pionul prins, counterul Șefului înaintează pe marginea hărții cu un număr egal de zile cu punctajul locației în care se află pionul prins.

• Dacă posesorul pionului prins arată o altă carte decât cea care corespunde locației, counterul Șefului înaintează ca mai sus, iar counterul posesorului pionului prins, scade cu un număr de zile egal cu punctajul locației în care se află.

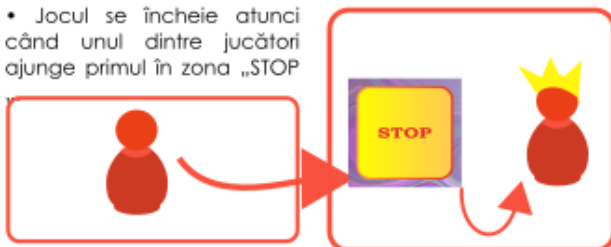
• Dacă posesorul pionului prins are cartea Concediat, counterul Șefului înaintează la fel, iar cel concediat ajunge înapoi la „START,,



• După ce toți jucătorii au încheiat mișcările în cadrul unei runde, în runda următoare, rolul de Șef este jucat de următorul jucător, în sensul acelor de ceasornic, după Șeful din runda precedentă.

Jocul are atâtea runde câte sunt necesare pentru ca un jucător să ajungă la STOP primul.

- Jocul se încheie atunci când unul dintre jucători ajunge primul în zona „STOP



3. Cum funcționează bombele

- Bombele reprezintă superstiții hazlii, iar acestea devin active în momentul în care counterul unui jucător ajunge pe una din ele o singură dată (prima dată) în cadrul unei runde.
- Bomba este întoarsă, se citește superstiția, iar counterul jucătorului trebuie mutat pe marginea hărții înainte sau înapoi, cu un număr de poziții care corespunde numărului înscris pe token.
- Atenție:
 - o Un jucător nu poate activa mai mult de o bombă pe rundă.
 - o După activare, bomba se retrage din joc.



TRIVIA: Ce tipuri de superstiții există?

- Clasificarea superstițiilor se face în funcție de structura dihotomică dintre bine și rău.
- În urma unor studii realizate de cercetătorii din Papua Noua Guinee, antinomia preistorică dintre aceste două concepte trebuie simbolizată exclusiv cu roz și albastru.
- o Roz pentru că provoacă stări de dizenterie acută șobolanilor ale căror celule au fost pictate în batjocură cu această valoare a spectrului (vezi mai jos Pisica neagră pe care nu am știut unde să o încadrăm datorită dublei accepțiuni a puterilor sale malefice)



- o Albastru pentru că semnificația pe care a dat-o poetul fără să știe este una de profundă tulburare metafizică

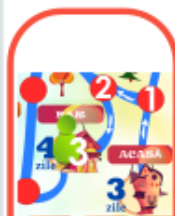


4. Cum merg marcajele de pe marginea hărții

- După dezactivarea bombelor și retragerea acestora din joc, în locul lor, de luni până vineri, apar pe marginea hărții diverse marcaje de locație.



- Dacă în urma înaintării counter-ului pe hartă, acesta ajunge într-o zi a săptămânii care conține pictograma unei locații identice cu locația în care se află pionul aceluși jucător în interiorul hărții, counterul va merge înainta un număr egal de zile cu numărul de zile corespunzător locației din interiorul hărții în care se află pionul.



+



5. Alte reguli generale 7. Chestii legale

- Locațiile marcate cu zile din interiorul hărții („Acasă”, „Birou”, „Sport”, „Biserică”, „Parc”, „Cimitir”, „Bar”) pot fi ocupate concomitent de maxim 2 pionii.
- În zonele de mișcare simple, care nu reprezintă locații, nu se poate afla mai mult de 1 pion.
- Alegerea traseului parcurs de un pion (numărarea mișcărilor acestuia în interiorul hărții) se face respectând indicațiile de mai sus.

- De exemplu, un jucător își va alege traseul pionului pe hartă având grijă să țină cont de faptul că nu va putea trece printr-o locație care este ocupată de doi pionii sau printr-o zonă de trecere care este ocupată de un pion.
- În cadrul unei mutări, pionul nu se poate întoarce într-o locație de unde a plecat și nici nu poate număra o locație de pe hartă de mai multe ori.

- Vă reamintim că acest joc este un joc și se poate folosi exclusiv în scop ludic și recreativ. NormaCorp SRL-D nu răspunde pentru niciun prejudiciu cauzat de folosirea necorespunzătoare a acestui joc.

© 2017 NormaCorp SRL-D

Toate drepturile rezervate.

Handcrafted in
Romania



CE



Avertisment!
Nerecomandat copiilor
mai mici de 36 de luni.
Conține piese care pot
fi înghițite.

6. FAQ

• Ce se întâmplă cu Învoirile la finalul unei runde?

Învoirile folosite sau nefolosite ies din joc și se așază într-o grămadă separată. Dacă rămâi fără cărți și jocul nu s-a terminat, grămada de cărți scoasă din joc se amestecă, iar cărțile reintră în joc.

• E obligatoriu să arăți cartea cu Învoire Șefului când acesta te prinde?

Da.

• Poate un jucător să-și mute pionul într-o locație ocupată de Șef?

Da.

• Pot să mă întorc de unde am plecat?

În cadrul aceleiași mișcări, nu.

• Ce fac cei care sunt blocați de către Șef?

Dacă ești blocat de Șef sau oricare alt pion, alege alt drum.

Dacă nu poți alege alt drum, îți se scade un punct.

• Ce-ar fi să jucăm cu 2 Șefi pe rundă?

Din partea noastră, poți juca cu câți Șefi vrei, dar, ține cont că de multe ori chiar un singur Șef e prea mult.

• Altă întrebare?

În cazul oricăror alte întrebări (maxim 5), acestea se vor numera, iar răspunsul lor va fi în ordine:

1. Da
2. Nu
3. Nu
4. Da
5. Dacă așa vrei tu, așa facem.

