



JÁTÉKBEMUTATÓ



2-5 JÁTÉKOS
AJÁNLOTT ÉLETKOR: 12+

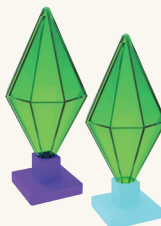


JÁTÉKSZABÁLY

A DOBOZ TARTALMA



Játéktábla
x 3



Plumbob
bábu
x 5



A te körödben...
kártyák
x 5



Interakció
dobókocka
x 1



Helyszínkártyák
x 6



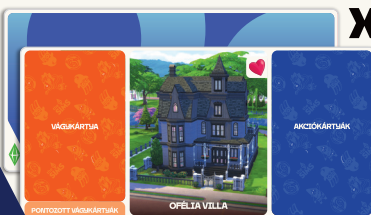
Akciókártyák
x 115



Szükségletjelzők
x 5



Vágókártyák
x 27



Otthonkártyák
x 18



Ikonikus Simek
kártyák
x 18

ELŐKÉSZÜLETEK



5 Vágykártyák húzópakli

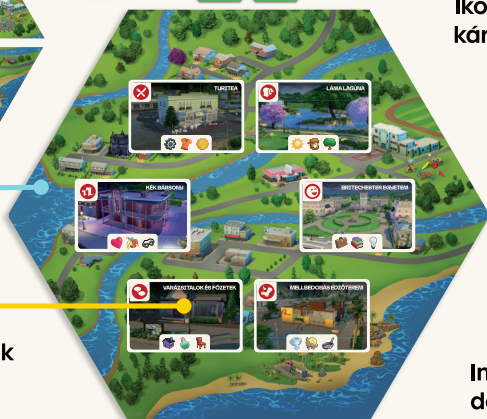
3 Akciókártyák húzópakli és kártyaközpont

4 Ikonikus Simek kártyák és húzópakli



1 Játéktábla

2 Helyszínekártyák



6 Interakció dobókocka

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETE

- 1 Állítsátok össze a játéktáblát a fenti ábra szerint.
- 2 Helyezzétek a Helyszínekártyákat a táblára, egyet-egyet a hat kijelölt mezőre! Használjátok azokat az oldalakat, amelyeken a kedvenc helyszíneitek vannak!
- 3 Keverjétek meg az Akciókártyákat, és tegyétek ki hatot képpel felfelé a tábla mellé, két sorba, három-három kártyával – ez lesz a Kártyaközpont. A többit rakjátok le mellé húzópakliként képpel lefelé.
- 4 Keverjétek meg az Ikonikus Simek kártyákat, majd rakjátok ki kettőt képpel felfelé a tábla mellé, a Kártyaközpont alá. A megmaradt kártyákat tegyétek a közelbe húzópakliként képpel lefelé.
- 5 Keverjétek meg a Vágykártyákat, majd tegyétek le húzópakliként.
- 6 Tegyétek az Interakció dobókockát a tábla mellé.

BEKÖLTÖZÉS



FEJEZZÉTEK BE AZ ELŐKÉSZÜLETEKET A BEKÖLTÖZÉSSSEL!

- 1** Mindenki vegyen magához egy Szükségletjelzőt, egy "A te körödben..." kártyát és a hozzá illő színű Plumbob bábut. Az összes szükséglet legyen TELI (zöld) állásban a jelzőtáblán.
- 2** Minden játékos húzzon két Vágókártyát és két Otthonkártyát, majd válasszon ki egyet-egyét, amit megtart. A fel nem használt Vágókártyákat dobjátok el. A megmaradt Otthonkártyákat vissza lehet tenni a dobozba, nem lesz szükség rájuk.
- 3** **Költözzetek be** úgy, hogy az Otthonkártyákat a tábla hozzátok legközelebbi szélére helyezitek (ahogy a fenti kép is mutatja). Tegyétek a Plumbob bábutokat és a Vágókártyákat az Otthonkártyákra. A Szükségletjelzőt helyezétek az Otthonkártya alá.
- 4** A játékot az a játékos kezdi, aki a legutóbb költözött a való életben.

A JÁTÉK CÉLJA ÉS PONTOZÁS

A játék célja, hogy te legyél **az első játékos, aki a körének végén eléri a 8 pontot**. Pontokat kétféleképpen szerezhetsz:

❶ **MEGJEGYZÉS:** Ha hosszabb játékot szeretnétek, megállapodhattok abban, hogy 10 pontig játszatok.

1 MINDEN TELJESÍTETT VÁGYKÁRTYA UTÁN — 3 PONT

A köröd végén teljesíted a Vágykártyádat, ha az Akciókártyáid között összesen három olyan SIMbórum látható, amely megegyezik a Vágykártyádon szereplő SIMbórumokkal (bármilyen kombinációban). Az Otthonkártyádon lévő SIMbórum is beleszámít a háromba.

Gyűjts össze 3 ilyen SIMbórumot... ... például így!



2 IKONIKUS SIMEK — 1 PONT/SIM

Ikonikus Simek akkor költöznek be hozzád az otthonodba, amikor olyan Akciókártyát veszel fel, amely az érdeklődési köröket mutatja. Más játékosok otthonában lévő Ikonikus Simek is átköltözhetnek hozzád, amikor az Ikonikus Simek elköltözik (lásd a 10. oldalt).



A JÁTÉK MENETE

AMIKOR TE KÖVETKEZEL

Dönts, hogy **hazamész** vagy **utazol**, és kövesd az alábbi lépéseket. Bármelyik utat is választod, a köröd végén pontokat szerzel (lásd: **Pontszerzés**), majd a balra ülő játékos következik. A legtöbb körödben utazni fogsz.

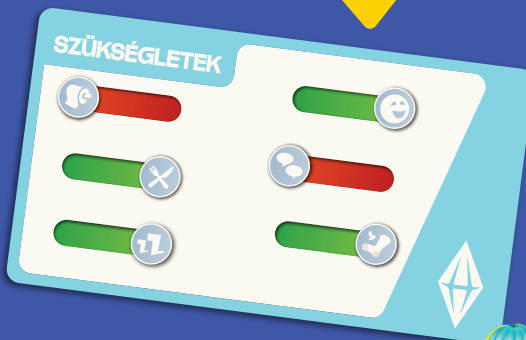
- ❗ **Megjegyzés:** Mielőtt elkezded a körödet, töltsétek fel újra az összes Akciókártyát és Ikonikus Simek kártyát, amit az előző körben elvettél.

MENJ HAZA

Menj haza, ha szeretnéd feltölteni a szükségleteidet, vagy új vágyat keresel. Mozgasd a Plumbob bábút az Otthonkártyádra, majd hajtsd végre az alábbi lépéseket:

1 Tölts fel két szükségletet:

Válassz ki két szükségletet, és állítsd őket ÜRES (piros) állapotból TELI (zöld) állapotba.



2 Húzz egy Vágykártyát, majd dobj el egyet:

Húzás után szabadulj meg az egyik kártyától: eldobhatod az újonnan húzottat, vagy azt, amelyik már nálad volt.



A
Húzz
+1



B
Dobj el
-1



A JÁTÉK MENETE

AMIKOR TE KÖVETKEZEL... FOLYTATÁSA

UTAZÁS

A legtöbb körödben utazni fogsz: válassz egy helyszínt, ahová elmész, és vegyél fel egy új Akciókártyát.

1 Lépi:

Mozgasd a Plumbob bábud egy olyan helyszínre, amelynek szükségele **TELJESEN FEL VAN TÖLTVE** a szükségletjelző táblán.

A

Csökkentsd a kiválasztott helyszínen látható szükségletet **TELJES** állapotról **ÜRESRE**.

B

Válassz egy Akciókártyát a kártyaközpontból, amelyen legalább egy olyan **SIMBÓLUM** szerepel, ami megegyezik a helyszínen valamelyik jelképével, és helyezd el „otthon”, vagyis a játékos táblád jobb oldalán, képpel felfelé. Egyes Akciókártyák lehetővé teszik, hogy egy szükségletet **ÜRESRŐL TELJESRE** emelj, míg mások speciális akciót kínálnak, amelyet azonnal végre kell hajtani, amikor megszerzed őket. Az „Ikonikus Símek költöznek” akció részletes leírását a játékszabály 10. oldalán találod.

Töltsd fel ezt a szükségletet!

Hajtsd végre ezt az akciót!

TIPP: Az Akciókártyának, amit választasz, legalább egy olyan SIMBÓLUMMAL kell rendelkeznie, amely megegyezik az aktuális helyszínen valamelyik jelképével, de ezen kívül bármelyik kártyát elveheted, amelyet a legjobbnak találsz. Érdekes olyan kártyát választani, amely összhangban van a vágyaddal, illik valamelyik Ikonikus Sim érdeklődéséhez, vagy különleges akciót kínál, amit szívesen végrehajtanál.



Rakd le az Akciókártyáidat úgy, hogy a SIMBÓLUMOK jól láthatóak maradjanak – így könnyen nyomon követheted, melyeket gyűjtötted már össze!

Megjegyzés: Szabadon mozoghatsz bármelyik helyszínre, és elveheted bármelyik olyan Akciókártyát, amely illik az adott helyszínhez – nem kell, hogy a választásod összhangban legyen a vágyaddal.

A JÁTÉK MENETE

UTAZÁS... FOLYTATÁSA



2 Barátkozz Ikonikus Simekkel

Vedd magadhoz bármelyik Ikonikus Sime-t, akinek az érdeklődési SIMBóluma megegyezik egy olyan Akciókártyán egy olyan jellel, amit ebben a körödben szereztél meg.



Nahát... érdeklődés a láthatáron!



3 Interakció

Ha más játékos(ok) is tartózkodik ugyanazon a helyszínen, ahol te vagy, ki kell választanod közülük egyet, akivel interakcióba lépsz. A te dobásoddal kezdve mindketten dobjátok az Interakció kockával, majd hajtásátok végre a dobás eredményét:



Kellemes interakció



Tölts fel egyet a szükségleteid közül.



Kínos interakció



Csökkents egyet a szükségleteid közül.



Új dolgot tanultál



Vegyél el véletlenszerűen egy Akciókártyát a másik játékostól.

Sul sul!



A JÁTÉK MENETE

PONTOZÁS



VÁGYAK PONTOZÁSA

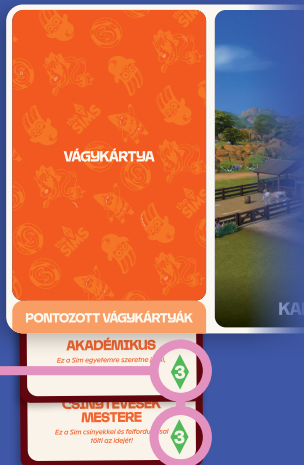
Miután utazol vagy hazamész, ellenőrizd, hogy teljesítetted-e a vágyadat. Ha igen, csúsztasd be a Vágykártyát az Otthonkártyád alá úgy, hogy csak a neve és a pontértéke látszódjon, majd húzz egy új Vágykártyát.

Ne dobd el az Akciókártyáidat – ezek a jövőbeni vágyaid teljesítéséhez is felhasználhatók.



! FONTOS:

- Vágyat csak a köröd végén és körönként legfeljebb egyszer teljesíthetsz.
- Ha az új vágyadhoz már most megvan három hozzáillő SIMbólmód, akkor is meg kell várnod a következő köröd végéig, hogy teljesíthesd.



1+1+3+3=8. Győzelem!

Az utolsó lépés, hogy ellenőrizd, van-e legalább 8 pontod. Ha igen, azonnal megnyered a játékot! A teljesített vágyak 3 pontot, míg az otthonodban lévő Ikonikus Simek 1 pontot érnek fejenként.

Másik játékos körében nem nyerhetsz, még akkor sem, ha közben eléred a 8 pontot.

A JÁTÉK MENETE

IKONIKUS SIMEK KÖLTÖZNEK

! MEGJEGYZÉS: Ezt a részt nem muszáj elolvasni a játék elején – térjete vissza ide, amikor valaki olyan kártyát vesz fel, amin az szerepel: „IKONIKUS SIMEK KÖLTÖZNEK!”

Amikor valaki olyan kártyát vesz fel, amelyen az áll: „IKONIKUS SIMEK KÖLTÖZNEK!”, akkor minden játékos otthonában lévő Ikonikus Sim újra mozgásba lendül, más játékosok után kutatva, akik esetleg jobban érdeklik őket.

MINDEN játékos felveszi az **ÖSSZES** Ikonikus Simet az otthonából, majd balra továbbadja őket az asztal körül.

Ha kapsz egy Ikonikus Sim kártyát, megtarthatod, ha van olyan Akciókártyád vagy Otthonkártyád, amelyen szerepel az ő érdeklődési köre. Ha nincs, tovább kell adnod.

Ez így megy tovább, amíg az összes Ikonikus Sim helyet nem talál magának. Előfordulhat, hogy egy játékos ugyanazt a Simet kapja vissza, aki nála volt korábban.



1. JÁTÉKOS



2. JÁTÉKOS



3. JÁTÉKOS



ELŐTTE

1. játékos felveszi a Tehénnövényt a körében, ami elindítja az Ikonikus Símek költözését! Mindenki felveszi az otthonában lévő Ikonikus Símeket, majd balra továbbadja őket az asztal körül:

Bella Goth:

Sem a 2., sem a 3. játékosnak nincs  érdeklődése, így Bella Goth körbemegegy, és végül visszakerül az 1. játékoshoz.

Rory Oaklow:

A 3. játékosnak nincs  SIMbóluma, de az 1. játékosnak van a Tehénnövény kártyáján, így Rory Oaklow hozzá költözik.

Bob Pancakes:

A 3. játékosnak van  SIMbóluma, így Bob Pancakes hozzá költözik.



UTÁNA

2. JÁTÉKOS



1. JÁTÉKOS



3. JÁTÉKOS



the SIMS

TÁRSASJÁTÉK



Termék megnevezése: the SIMS társasjáték

A csomagolást és játékszabályt őrizze meg, mert fontos információkat tartalmaz. A színek és a doboz tartalma eltérőek lehetnek a csomagoláson szereplő képektől. Figyelmeztetés: Fulladásveszély! 3 éven aluli gyermekek számára nem alkalmas az apró alkatrészek miatt. Anyaga: műanyag, papír. Tisztítása: száraz ruhával.

Származási ország: Kína Gyártó: © 2025 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands. Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK. Pressman Toy Corp, 710 Presidential Drive, Richardson TX 75081, U.S.A. Crown & Andrews Pty Ltd, Unit 4, 1 Basalt Road, Pemulwuy, NSW 2145, Australia.

Forgalmazza: REGIO Játékkereskedelmi Kft., 1119 Budapest, Nándorfejérvári út 23-25.
regiojatek.hu | info@regiojatek.hu

© 2025 Electronic Arts Inc. A The Sims, a Plumbob design, a Maxis és az Electronic Arts az Electronic Arts Inc. védjegyei. Minden jog fenntartva. A Goliath az Electronic Arts Inc. hivatalos licencpartnere.

9366666-0-10-y02-2507

936666

