



— THE —
**RULE
BOOK**

A decorative graphic element consisting of two parallel horizontal lines that curve downwards at the ends, resembling a stylized 'V' or a bridge.

Symbol	ENGLISH	DUTCH	GERMAN	SPANISH	FRENCH
	Patient	Geduldig	Geduldig	Contento	Heureux
	Impatient	Ongeduldig	Ungeduldig	Impaciente	Im-patient
	Angry	Boos	Sauer	Enfadado	Énervé,
	Fuel token	Brandstof token	Kerosinmarker	Ficha de combustible	Jetons Carburant
	Clean seat token	Schone stoel token	Marker "Sauberer Sitz"	Ficha de asiento limpio	Jetons Siège propre
	Clean room token	Schone kamer token	Marker "Sauberes Zimmer"	Ficha de habitación limpia	Jetons Chambre propre
	Coupon token	Coupon token	Gutscheinmarker	Ficha de cupón	Jetons Coupons de réduction
	VIP Room	VIP Kamer	VIP-Zimmer	<i>Suite</i>	Chambre VIP
	Dorm	Dorm (Stapelbed)	Schlafsaal	Habitación compartida	Dortoir
	Single room	Gewone kamer	Einzelzimmer	Habitación individual	Chambre simple
	Economy seat	Economy stoel	Economy-Sitz	Asiento de clase económica	Un siège classe éco
	Business seat	Business stoel	Business-Sitz	Asiento de clase <i>business</i>	Un siège classe affaire
	Once per round use	Eenmaal per ronde	Einmal pro Runde	Usa una vez por ronda	Une fois par tour
	Single use	Eenmalig gebruik	Einmal einsetzbar	Un solo uso	À usage unique
	Victory point(s)	Overwinningspunt(en)	Siegpunkt(e)	Punto de victoria (PV)	Point de victoire (PV)
	One tourist	Eén toerist	Ein Tourist	Un turista	Un touriste
	All tourists	Alle toeristen	Alle Touristen	Todos los turistas	Tous les touristes
	Reduce stay by one week	Verminder verblijf met één week	Reisedauer um eine Woche reduzieren	Reduce la estancia una semana	Réduire le séjour d'une semaine

Symbol	ENGLISH	DUTCH	GERMAN	SPANISH	FRENCH
	Change a die to any side	Verander een dobbelsteen naar een zijde naar keuze	Einen Würfel auf eine beliebige Seite drehen	Cambia el resultado de un dado	Changez un dé à un côté de votre choix
	Resources	Middelen	Ressourcen	Recursos	Ressources
-	Per, In	Per, In	Pro, Im	Por, En	Par, Dans
/	Or	Of	Oder	O	Ou
	Nature	Natuur	Natur	Naturaleza	Nature
	Party	Feesten	Party	Fiesta	Fête
	Culture	Cultuur	Kultur	Cultura	Culture
	Shopping	Shoppen	Shopping	Compras	Shopping
	Beach	Strand	Strandbesuch	Playa	Plage
	Fine dining	Uit eten gaan	Sternrestaurant	Cena <i>gourmet</i>	Gastronomie
	Winter sports	Wintersport	Wintersport	Deportes de invierno	Sport d'hiver
	Scuba diving	Duiken	Tauchen	Submarinismo	Plongée sous-marine
	Hiking	Wandelen	Wandern	Excursión	Randonnée
	Hotel	Hotel	Hotel	Hotel	Hôtel
	Office	Kantoor	Büro	Oficina	Agence
	Plane	Vliegtuig	Flugzeug	Avión	Avion
	Employee	Werknemer	Mitarbeiter	Empleado	Employé

COMPONENTS

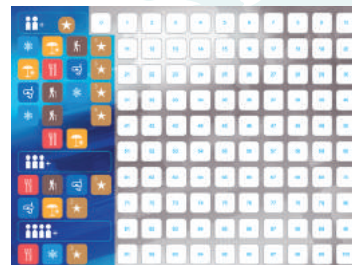
4 Plane / office boards



4 Hotel boards



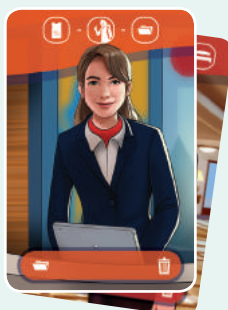
Scoring / activities board



36 Tourist cards



30 Employee cards



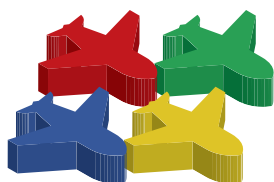
25 City cards



8 Turn overview cards



4 Airplanes



25 Fuel tokens



25 Coupon tokens



25 Clean seat tokens



25 Clean room tokens



80 Player tokens in 4 colors



5 Dice



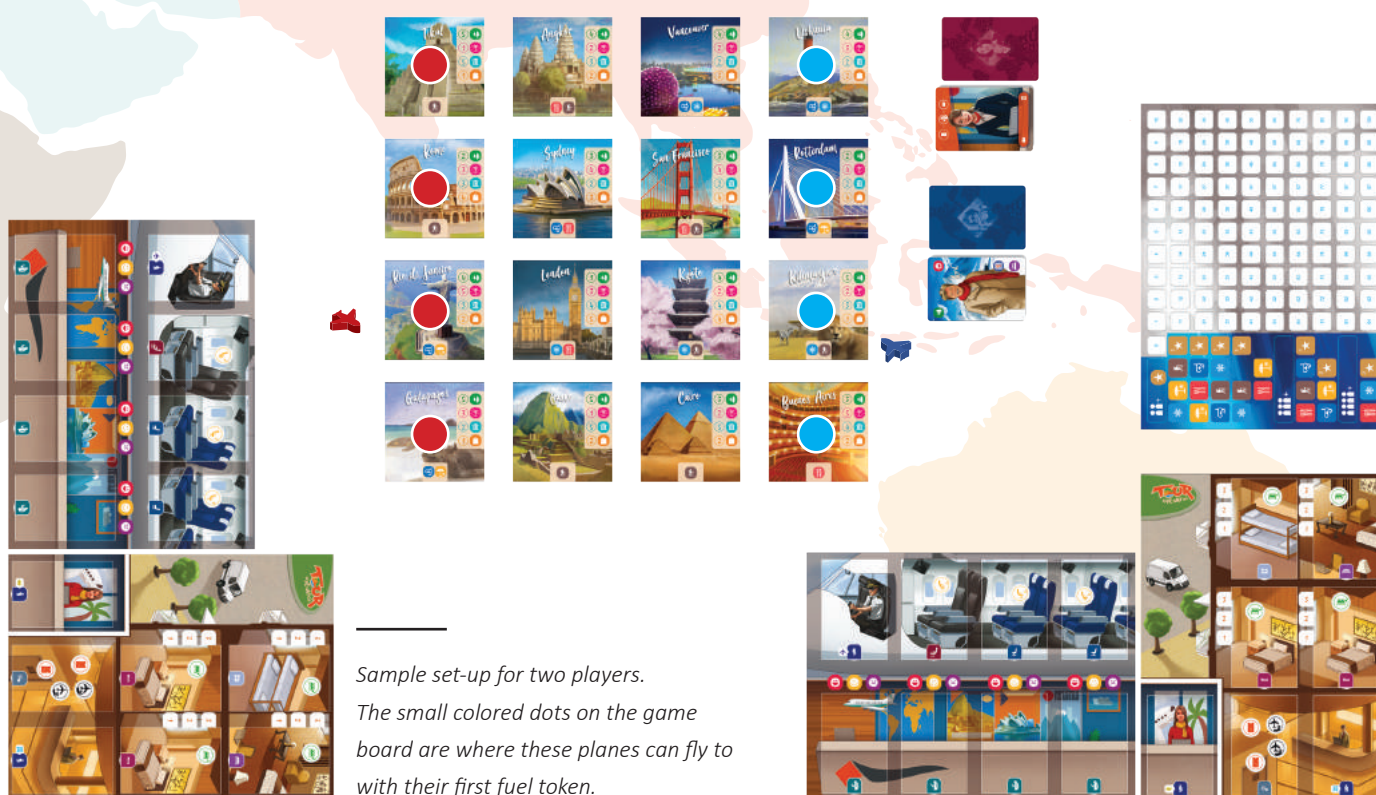
Start player marker





Introduction:

You manage a well-known travel agency, and it's full with tourists that each have different wishes and demands. Some tourists like culture or nature, whilst others are looking for a place to party or do some shopping. Some are patient, others impatient. Some demand traveling business class, whilst others want to sleep in a VIP room. And some are fine with sleeping in a dorm. To make it even more complicated, they all want to stay a different number of weeks... And I shouldn't have to say this, but they do require to sleep in clean beds, travel in a clean plane, and that plane needs fuel too... Luckily you can calm down impatient guests and hire employees to help your company out. Whoever manages to make their clients the happiest travelers wins Tour Operator!



Set up:

Give each player a plane/office board and a hotel board. Place the plane/office board in front of you, and place the hotel board to the right side of this board.

Shuffle the city cards and randomly place the number of cards face up in a grid as explained below. You can vary with how many cards you place on the table, in which shape and

for how many rounds the game lasts, but here is what we recommend:

2 players: 16 cards in a 4 * 4 grid - game lasts 7 rounds

3 players: 20 cards in a 5 * 4 grid - game lasts 6 rounds

4 players: 25 cards in a 5 * 5 grid - game lasts 5 rounds

For a longer 4 player game, you can also play 6 rounds, but it will make the fuel planning for the last round pretty hard.

Return any unused city cards to the box.

Every player places a clean seat token on their 3 airplane seats and a clean room token on their 4 hotel rooms. They also place 2 fuel tokens and 2 coupon tokens in their resources space.

These clean seat, clean room, fuel and coupon tokens are called resources. Place all remaining resources in an easy to reach place.

Shuffle the tourist deck and place it face down next to the city cards. Do the same thing with the employee cards.

Discarded tourists and employees will form two discard piles. If the draw pile of one of these decks runs out, shuffle the discard deck and make a new draw pile.

All players choose a color and place the airplane in their color below one of the four sides of the grid. They will start their journey from this baseline. This will be further explained in the fourth phase.

All players also take all markers in their color. Place one marker on the '0' of the scoring board. You will use the other markers over the course of the game to mark the patience of tourists, the number of weeks tourists will stay in the hotel, and to mark activities on the activities track.

Your travel agency is now ready to open its doors!

Tour Operator is played in a number of rounds, depending on the number of players. Each round is divided in a number of phases. Once every player has completed a phase in turn order, the next phase will be played. At the end of each round, the starting player for the next round will be determined. For the first round, the start player will be the player that traveled most recently. After the first round, the start player will be the player with the fewest victory points. When tied, the player with the fewest resources will start the next round. When still tied, the player closest to the current start player in clockwise order will start the next round. Hand the start player marker to the start player.

Player order only matters in phases 4 and 6. In phase 1, 2 and 5, players may decide to act simultaneously if they wish to speed up the game. In phase 3, when one player gathered his / her resources, the next player can roll the dice while

he/she decides how to spend them.

Summary of phases:

- 1. Previous tourists check-out**
- 2. New tourists appear**
- 3. Gain and use resources**
- 4. New tourists fly and score points**
- 5. Tourists check in at hotel**
- 6. Activities and waiting tourists get impatient**

Phase 1 - Previous tourists check-out

Before you fly in new tourists, it is time for the previous tourists to check out and end their vacations.

You can skip this step in the first round. In other rounds, you will lower all numbers of weeks the tourists will still stay in their room by 1. Tourists that were on 1 week will be discarded and their rooms will be available again, once cleaned.

When this is done, proceed to phase 2.

Phase 2 - New tourists appear

You start the game with an empty office. At the end of phase 2, every player always needs to have 4 tourists in their office. In this phase, tourist cards will be drafted until every player has 4 tourists in the office.

First, everyone draws a number of cards equal to the number of tourists they need to add to their office, plus 1. If you already have 4 tourists in your office, you draw 2 cards. So in the first round, everyone draws 5 cards. Then, everyone chooses the number of tourists they still need, minus 1. So if you need only 1 tourist card, you do not choose any at this point. In the first round, everyone chooses 3 tourists from those 5 cards. Place these tourists in your office and mark their patience level with a player marker. Then, pass along the 2 remaining cards clockwise. From these 2 cards, you choose your final tourist for this round. Discard the other card.

When everyone has 4 tourists, this phase ends and play continues to phase 3.



Tourists

Each tourist has their own wishes and demands. These are the symbols you can encounter on a tourist card:

Top left:

One or two interests out of culture, party, shopping and nature. Some tourists show a +1 bonus VP for one these interests. You can only score one interest per tourist.

Top right:

Patience level. A tourist coming into your office is either happy or already impatient. At the end of phase 6, any tourists still waiting in your office will lower their patience level by 1. If a tourist becomes angry, he/she will leave your office and this will cost you 3 VP.

Bottom left:

Airplane needs. Some tourists would like to fly business class. If you put someone that wants to fly business class into an economy seat, deduct 1 VP. If you upgrade someone without the business class symbol to business class, you will not get rewarded or punished for this.

Bottom right:

Hotel needs. First of all, it shows the number of weeks (1-3) a tourist will stay. You will get VP for this tourist only once, but he/she will keep a room occupied for their entire stay. One round represents one week.

Some tourists demand a VIP room. Similar to the business class in the plane, if you put someone with the VIP symbol into a single room, you will lose 1 VP. There is no reward for upgrading someone else to the VIP room.

There is also a dorm room, in which you can put 2 people that both have the dorm symbol. Refer to phase 5 for more information on this.



Top: Yavanna will score either the nature or the culture attribute of a city, is patient, wants to fly business class and stay in a VIP room, and will stay for 1 week.

Bottom: Sandy will score the party attribute of a city, is impatient, is fine with staying in a dorm and will stay for 2 weeks.



Phase 3 – Gain and use resources

Now you know who wants to travel with you, it is time to prepare your business!

In turn order, each player rolls all five dice. They all have the same six sides:

- **Fuel** - Gain 1 fuel token
- **Coupon** – Gain 1 coupon token
- **Clean seat** – Gain 1 clean seat token
- **Clean room** – Gain 1 clean bed token
- **Employee** – Draw 3 employees and hire up to one
- **Wild card** – Choose any one of the other five rewards

If you are happy with the outcome, gather all resources in your resource space. Or, you could discard one die and change another die to a side of your choice. For instance: you roll 4 fuel and 1 clean room. You don't need so much fuel but you do need a clean seat. You discard one fuel, and change another fuel to a clean seat. So you end up with 2 fuel, a clean room and a clean seat. You can discard and change multiple dice this way.

Employees

When you gain an employee, draw the top 3 cards of the employee deck, and choose one. Each employee works in either the office, plane or hotel. You can have only one employee in each place. Some employees are single use (garbage can symbol), other employees are once-per-round use (recycle symbol). When hiring an employee, you place him or her in the matching space on your player boards. You can use an employee at any relevant time. For instance, you can choose to have an employee clean a room at any phase you like, but you can only have an employee change a die during the third phase when rolling the dice. After using a single use employee, the card is discarded to the discard pile. You can replace a once-per-round or unused single use employee by a new one if you draw another employee of that location. You can use the employee you already had after you draw the three employees, discard it and replace him/her with the new employee if you want to.



Top: The employee works in your office, and gives a once-per-round bonus.

Down: The employee works in your plane. He has a more powerful bonus, but needs to be discarded when used.





Resources

While the next player starts rolling for their resources, you can put your resources to use. You can calm impatient clients with a coupon. Discard a coupon token to increase the patience of one tourist by 1 level. You can also do this in phase 6. If a tourist would become angry at the end of phase 6, he/she leaves your office and this would cost you 3 VP.

In order for the plane to fly during phase 4, it needs fuel. It needs one fuel for each card on the game board you would like it to fly over or to.

You run a well-known travel agency, and so you do not use budget airlines. Therefore, you need to make sure you clean the plane well before each flight.

You start the game with all plane seats cleaned. But when a tourist flies, you will remove the clean seat token. And so you need to put a clean seat token on the seat before the next flight phase (phase 4). If you let a tourist fly on a seat that does not have a clean seat token, you lose 1 VP.

Similarly, you also need to clean the hotel rooms after each stay. When a tourist enters a room, you will remove the clean room token. If a tourist stays for multiple weeks, you do not have to clean his/her room during his/her stay. But before a new tourist enters the room, you need to have put a clean room token on their room. Tourists cannot be put in a room without a clean room token.

You can clean seats and rooms at any phase you like.

When everyone has collected resources and had the opportunity to use them, proceed to phase 4.

Phase 4 - New tourists fly and score points

Now you should be ready to fly your tourists to their destination! Starting with the start player, each player starts by selecting which tourists to take with them. There are always 4 tourists in the office and 3 seats in the plane, so you can never take more than 3 tourists with you per round. Remember you will get a 1 VP penalty when seating a tourist with the business class symbol into an economy seat. You will also get a 1 VP penalty when seating a tourist on a seat without a clean seat token.

Keep in mind that you can only move tourists to a clean room in phase 5! If you do not have enough clean rooms, you cannot put these tourists into the plane. If you bring

someone in your plane and you will find out in the next phase you do not have a clean room to put them into, you will not score any points for this tourist but he/she will be angry and leave, costing you 3 VP.

When you have the tourists seated, move your plane to a city of your choice. Pay 1 fuel for every city you pass through. You cannot move diagonally. In the first turn, you start from a baseline on any one side of the board. This means that to fly to any of the cities on the first row (from your perspective), you need to pay 1 fuel. If you fly to a city in the second row, this would cost another fuel. From the second round on, you start your journey from the city where you ended your previous turn.

Then the plane arrives in the city of your choice, and before the tourists will crash in their beds, you get your reward! Every city shows the four interest that tourists may have; nature, party, shopping and culture. Next to it, it shows a number for each interest. This is the number of VP you will get for bringing a tourist here with that interest. If a tourist has two interests, you will choose which one of these interests to score, you cannot score both. If a tourist has a +1 bonus for an interest, you will now get a +1 VP bonus when you score that interest.

Track your score on the common scoring/activities track.

There can only be one airplane stationed on any one city. It is allowed to pass another plane when flying. In phase 6, all cities traveled to this round will be closed and flipped over. Each city can only be scored once for the entire course of the game. You can still pay a fuel to fly over a closed city. If needed, you can land or stay on a city that is closed, but this would yield 0 VP for any travelling passengers. In that case, you can put the tourists in your hotel as usual (without scoring VP), have them leave angry (-3 VP each) or let them stay in your plane for the turn. This costs -1 VP per tourist and it means you will have 4 waiting tourists that can't fly in your office next round. Or you could plan ahead and don't fly any passengers this round if you can't reach any cities with the fuel you have, deal with the patience level for all 4 tourists in your office this round, and refrain from drafting any tourists next round.

When all players brought their passengers to a city and scored for doing so, proceed to phase 5.





When you fly Yavanna to Cairo, you can choose to get 3 VP for nature or 5 VP for culture, so you will score 5 VP for Yavanna.

Phase 5 - Tourists check in in hotel

The tourists have arrived at their destination, and now you will put each of them in their room.

Some tourists demand a VIP room. Similar to the business class in the plane, if you put someone with the VIP symbol into a single room, you will lose 1 VP. There is no reward for upgrading someone else to the VIP room.

There is also a dorm room. You can put two tourists into the dorm room when they both show the dorm symbol. You can also put one tourist without the dorm symbol alone into the dorm room without penalty. (You will still get a 1 VP penalty when putting a VIP alone into a dorm room). You cannot put two people into the dorm room unless both have the dorm room symbol. Two people with the dorm room symbol and a different number of weeks staying can stay in the dorm room, but you can only put new people into the room when it is empty and cleaned.

When placing a tourist in a room, remove the clean room token and place a marker on the number of weeks they will stay in your hotel as indicated on the tourist card. For two tourists staying in a dorm room, you place this marker on the highest number of weeks on the two tourists staying there.

If you have a tourist on the plane but can not placethem into a clean room, discard this tourist and take a 3 VP penalty.

When all tourists are settled, proceed to the last phase.

Phase 6 - Activities and waiting tourists get impatient

First of all, the tourists you just placed will be participating in an activity. Each city shows 1 or 2 symbols at the bottom of the card. This represents an activity that can be done at that location. There are 5 activities: beach, scuba diving, hiking, winter sports and fine dining. You can place a marker on one of the activities on the scoring/activities boardmatching those on the city you just landed on. If you are the first player to finish a row, you will receive the bonus listed on the end of the row. When you do, other players cannot score this row anymore. Some rows are only available when playing with 3 or 4 players, as shown by the 3+ and 4 symbols. You don't need to fill a row left to right, you can fill it in any order. You can put a marker on the same square as someone else, but only the first player to complete the row gains the bonus points.

After you organized an activity, close the city you landed on this turn. Place it facedown. Each city can only be scored once for the entire course of the game. You can still pay a fuel to fly over it. If needed, you can land or stay on a city that is closed, but this would yield 0 VP for any travelling passengers.



You scored Kyoto this turn. You can now place one of your markers on a snow or hiker symbol, in order to hopefully fill up a row. Some rows are only available when playing with 3 or 4 players.



Finally, any tourists still in your office get impatient. Give each one a coupon, use a relevant employee if you can, or lower the patience of each tourist by one. If a tourist becomes angry, he/she will immediately leave your office, yielding you a 3 VP penalty.

Congratulations, you just finished managing a wild week at your travel agency! Now have a look at the VP of all the players, and give the start player marker to the travel agency with the fewest VP. (When tied, the player with the fewest resources will start the next round. When still tied, the player closest to the current start player in clockwise order will start the next round.)

You will continue again from phase 1 until the end of the game. The game ends after a set number of rounds. When playing with the recommended settings:

2 players: 16 cards in a 4 * 4 grid - game lasts 7 rounds (2 cities are left open)

3 players: 20 cards in a 5 * 4 grid - game lasts 6 rounds (2 cities are left open)

4 players: 25 cards in a 5 * 5 grid - game lasts 5 rounds (5 cities are left open)

After the last phase of the final round, players will simply compare VP scores. The travel agency with the most VP wins! Ties go to the player with the fewest waiting tourists left. If still tied, the player with the most resources left wins. When still tied, play another game to determine the winner!

Scoring summary:

-1 VP for a tourist with a business class symbol seated on an economy seat.

-1 VP for a tourist seated on a dirty airplane seat.

-1 VP for a tourist with the VIP symbol staying in a single room or alone in a dorm.

-3 VP for a waiting tourist becoming angry and leaving.

-3 VP for a tourist that was put in the plane but can't stay in a clean, empty room.

Not possible:

- Tourist in a dirty room.
- Two tourists without both having the dorm symbol in a dorm room.

COMPONENTEN

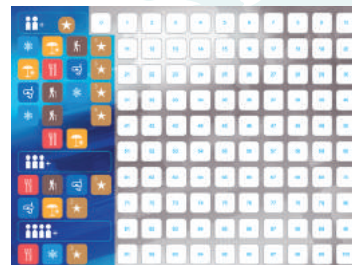
4 vliegtuig / kantoor
spelersborden



4 hotelborden



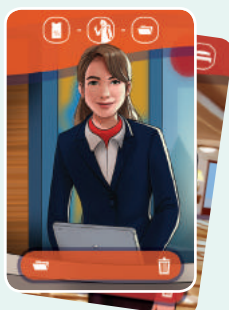
Score / activiteitenbord



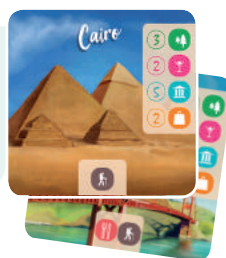
36 Toeristenkaarten



30 Werknemerskaarten



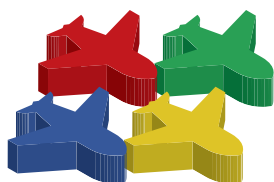
25 Stadskaarten



8 Overzichtskaarten



4 Vliegtuigen



25 Brandstof
tokens



25 Coupon
tokens



25 Schone
stoel tokens



25 Schone
kamer tokens



80 Spelers tokens in 4
kleuren



5 Dobbelstenen



Startspeler marker





Introductie:

Je beheert een goedlopend reisbureau en het staat vol met toeristen die allemaal verschillende wensen en eisen hebben. Sommige toeristen houden van cultuur of natuur, en anderen willen winkelen of feesten. Sommigen hebben meer geduld dan anderen. Sommige toeristen willen business class vliegen, en andere vereisen een VIP kamer. En weer anderen willen best een stapelbed delen met een andere reiziger. Ook verblijven ze allemaal een ander aantal weken. En ik zou dit niet hoeven te zeggen, maar ze willen ook allemaal in schone kamers slapen en in een schoon vliegtuig vliegen. En dat vliegtuig vliegt niet zonder brandstof... Gelukkig kan je ongeduldige toeristen kalmeren en personeel aannemen om je bedrijf te helpen. Wie er uiteindelijk voor zorgt dat zijn of haar toeristen het gelukkigst zijn wint Tour Operator!



Voorbeeld set-up voor twee spelers.
De kleine gekleurde stippen geven
aan waar spelers in de eerste ronde
heen kunnen vliegen met hun eerste
brandstof token.

Set up:

Geef iedere speler een vliegtuig / kantoor bord en een hotelbord. Plaats het vliegtuig / kantoor bord voor je op tafel en leg het hotelbord hier rechts van.

Schud de stadskarten en leg deze willekeurig met de steden naar boven op tafel in een vierkant. Je kunt variëren met hoeveel steden je neerlegt en ook met de vorm waarin je dit doet en hoeveel ronden het spel duurt, maar dit is wat wij aanraden:

2 spelers: 16 kaarten in een 4*4 vierkant.
Het spel duurt 7 ronden

3 spelers: 20 kaarten in een 5*4 vierkant.
Het spel duurt 6 ronden

4 spelers: 25 kaarten in een 5*5 vierkant.
Het spel duurt 5 ronden

Voor een langer 4 speler spel kun je ook 6 ronden spelen, maar dat maakt de brandstofplanning voor de laatste ronde erg uitdagend.

Plaats eventuele ongebruikte steden terug in de doos.

Elke speler legt een schone stoel token op zijn/haar 3 stoelen in het vliegtuig en een schone kamer token op zijn/haar 4 hotelkamers. Leg 2 brandstof tokens en 2 coupon tokens in je opslagkamer in je hotel.

Deze 4 soorten tokens worden middelen genoemd. Plaats alle overgebleven middelen op tafel zodat spelers er makkelijk bij kunnen.

Schud het deck met toeristenkaarten en plaats deze met de afbeeldingen naar beneden op tafel. Doe hetzelfde met de werknemerskaarten. Hou naast deze stapels ruimte vrij voor twee aflegstapels. Als de trekstapel van een van deze decks op is, schud dan de aflegstapel en maak hier weer een trekstapel van.

Alle spelers kiezen een kleur en plaatsen het vliegtuig in die kleur aan een van de vier zijden van het speelbord. Zij beginnen in de eerste ronde met vliegen naar een van de steden die aan die zijde van het speelbord liggen.

Spelers nemen ook alle tokens in hun kleur. Hiermee markeer je het geduld van je toeristen, het aantal weken dat zij in je hotel verblijven en de activiteiten die je organiseert. Plaats ook een token in je kleur op de '0' op het scorebord.

Je reisbureau is nu klaar om zijn deuren te openen!

Tour Operator wordt gespeeld over een aantal ronden, afhankelijk van het spelersaantal. Elke ronde is verdeeld over een aantal fases. Als elke speler in beurtvolgorde een fase heeft voltooid wordt de volgende fase gespeeld. Aan het eind van elke ronde wordt de startspeler voor de volgende ronde bepaald. Voor de eerste ronde is de startspeler degene die het meest recentelijk heeft gereisd. Na de eerste ronde is dit de speler met de minste overwinningpunten. Bij een gelijke stand is dit degene met de minste middelen. Als het dan nog gelijk is wordt de speler die met de klok mee het dichtst bij de huidige startspeler zit de startspeler. Geef

de startspeler marker aan de startspeler.

Beurtvolgorde is alleen belangrijk in fases 4 en 6. In fase 1, 2 en 5 mogen spelers ook tegelijk de fase spelen als ze het spel sneller willen laten gaan. In fase 3 kan de volgende speler de dobbelstenen gooien zodra de vorige speler zijn/haar middelen heeft gepakt terwijl hij/zij beslist over hoe ze in te zetten.

Overzicht van de fases:

- 1. Toeristen die al in het hotel zitten checken uit**
- 2. Nieuwe toeristen komen aan**
- 3. Krijg en gebruik middelen**
- 4. Nieuwe toeristen vliegen en scoren punten**
- 5. Toeristen checken in in het hotel**
- 6. Organiseer activiteiten en wachtende toeristen**

worden ongeduldig

Fase 1 - Toeristen die al in het hotel zitten checken uit

Voordat je nieuwe toeristen naar hun bestemming brengt is het eerst tijd voor de toeristen die nog op vakantie zijn om hun vakantie te beëindigen en uit te checken.

Je kunt deze fase overslaan in de eerste ronde. In de andere rondes verlaag je het aantal weken dat je toeristen nog in je hotel verblijven met één. Als een toerist op 1 week stond checkt deze nu uit. Leg de toerist dan op de aflegstapel. Deze kamer is weer beschikbaar voor nieuwe toeristen zodra deze is schoongemaakt.

Zodra iedereen dit heeft gedaan ga je verder met fase 2.

Fase 2 - Nieuwe toeristen komen aan

Je begint het spel met een leeg kantoor. Aan het eind van fase 2 hebben alle spelers altijd 4 toeristen in hun kantoor. In deze fase worden toeristen gedraft totdat elke speler 4 toeristen in hun kantoor heeft.

Allereerst trekt iedereen net zoveel toeristenkaarten van de stapel als het aantal toeristen dat zij nog in hun kantoor nodig hebben, plus 1. Als je kantoor al vol zit trek je twee kaarten. Dus in de eerste ronde trekt iedereen 5 kaarten. Daarna kiest iedereen hieruit net zoveel kaarten als zij nodig hebben, min 1. Dus als je maar 1 kaart nodig hebt kies je er nu geen. In de eerste ronde kies je 3 kaarten uit de 5 die je hebt getrokken. Plaats deze toeristen in je kantoor en



markeer hoe geduldig de toeristen zijn. Daarna geef je de 2 kaarten die je over hebt met de klok mee aan de volgende speler. Je krijgt zelf dus ook 2 kaarten van je andere buurman/vrouw. Hieruit kies je je laatste toerist voor deze ronde. Leg de overgebleven kaart op de aflegstapel.

Als iedereen 4 toeristen in zijn / haar kantoor heeft gaat het spel verder met fase 3.

Toeristen

Elke toerist heeft zijn / haar eigen wensen en eisen. Deze symbolen kun je tegenkomen op een toeristenkaart:

Linksboven:

Een of twee interesses. Cultuur, natuur, winkelen en feesten zijn de vier interesses die toeristen kunnen hebben. Sommige toeristen geven een +1 bonus op een interesse. Je kunt maar één interesse per toerist scoren.

Rechtsboven:

Het geduld van een toerist. Een toerist die je kantoor binnenkomt is ofwel geduldig, of al ongeduldig. Aan het einde van fase 6 wordt het geduld van toeristen die nog in je kantoor wachten met één niveau verminderd. Als een toerist boos wordt verlaat hij / zij je kantoor, dit kost 3 overwinningpunten.

Linksonder:

De vliegtuigwensen van een toerist. Sommige toeristen willen business class vliegen. Als je iemand die business class wil vliegen in een economy stoel zet kost dit 1 overwinningpunt. Als je iemand zonder business class symbool upgradet naar de business class levert dit niks extra's op.

Rechtsonder:

De hotelwensen van een toerist. Allereerst wordt hier aangegeven hoeveel weken een toerist in je hotel verblijft. Je scoort een toerist één keer, maar hij/zij houdt een hotelkamer bezet voor de gehele duur van zijn/haar verblijf. Een week betekent een ronde.

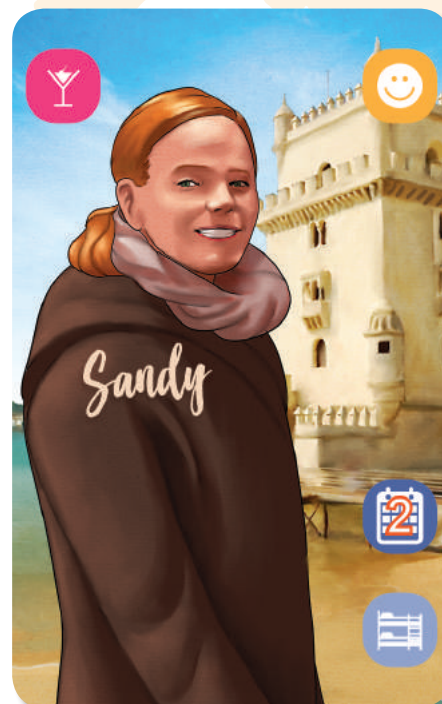
Sommige toeristen willen in de VIP kamer verblijven. Gelijk aan de business class van het vliegtuig kost het je 1 overwinningpunt als je een toerist met VIP symbool in een gewone kamer zet. Er is geen beloning voor het upgraden van iemand zonder VIP symbool naar de VIP kamer.

Er is ook een kamer met een stapelbed (dorm room). Hierin kun je twee toeristen kwijt die beide het stapelbed symbool hebben. In fase 5 wordt hier verder op ingegaan.



Yavanna scoort de natuur- of cultuurattribuut van een stad, is geduldig, wil business class vliegen en in een VIP kamer verblijven. Ze blijft één week.

Sandy scoort het feestenattribuut van een stad, is ongeduldig, wil best in een stapelbed verblijven en blijft twee weken.



Fase 3 - Krijg en gebruik middelen

Nu dat je weet wie er met je reisbureau op reis gaat is het tijd om je hier op voor te bereiden.

In beurtvolgorde gooien spelers met de vijf dobbelstenen. Ze hebben allemaal deze 6 zijdes:

- **Brandstof** – Neem 1 brandstof token
- **Coupon** – Neem 1 coupon token
- **Schone stoel** – Neem 1 schone stoel token
- **Schone kamer** – Neem 1 schone kamer token
- **Werknemer** – Trek 3 werknemerkaarten en neem er 0 of 1 aan
- **Vraagteken** – Kies uit een van de andere zijdes

Als je tevreden bent met de uitkomst van je worp neem je de middelen en werknemers die je hebt gegoooid. Je kunt ook één dobbelsteen aan de kant leggen en een andere draaien naar een zijde naar keuze. Bijvoorbeeld: je gooit 4 brandstof en een schone kamer. Je hebt niet zoveel brandstof nodig maar wel een schone stoel. Dan leg je één dobbelsteen met brandstof weg en verander je een andere brandstof naar een schone stoel. Je neemt dan 2 brandstof tokens, één schone kamer token en één schone stoel token. Je kunt indien gewenst meerdere dobbelstenen afleggen en vervangen op deze manier.

Werknemers

Als je het werknemersymbool hebt gegoooid, neem je drie kaarten van het werknemersdeck. Bekijk deze en neem er indien gewenst één aan. Een werknemer werkt in je kantoor, vliegtuig of hotel. Je kunt maximaal één werknemer in elke positie hebben. Werknemers zijn ofwel eenmaal per ronde inzetbaar (recycle symbool), ofwel voor éénmalig gebruik (vuilnisbak symbool). Als je een werknemer aanneemt plaats je deze in het matchende veld op je spelersborden. Je kunt een werknemer inzetten op elk relevant moment. Je kunt bijvoorbeeld een werknemer een kamer schoon laten maken in een fase naar keuze, maar je kunt een werknemer alleen een dobbelsteen laten veranderen in fase 3 wanneer je met de dobbelstenen gooit. Als je een éénmalige werknemer gebruikt dan leg je deze na gebruik af op de aflegstapel. Je kunt een werknemer die eenmaal per ronde inzetbaar is of een éénmalige werknemer die je nog niet hebt ingezet vervangen door een andere als je een nieuwe werknemer trekt die op die locatie werkt. Je kunt de werknemer die je al had ook inzetten nadat je al 3 werknemers hebt getrokken, en deze daarna direct vervangen voor een nieuwe werknemer.



De bovenste werknemer werkt in je kantoor en geeft je elke ronde een bonus.

De onderste werknemer werkt in je vliegtuig. Hij heeft een sterkere bonus maar moet worden afgelegd wanneer je hem inzet.





Middelen

Terwijl de volgende speler de dobbelstenen gooit kan je je middelen inzetten. Je kan toeristen kalmeren met een coupon. Spendeer een coupon token om het geduld van een toerist met één level te verhogen. Je kunt dit ook in fase 6 doen om te zorgen dat een ongeduldige toerist niet boos wordt en wegloopt. Als een toerist boos wordt en wegloopt kost dit je 3 overwinningspunten.

Als je in fase 4 wil vliegen heb je brandstof nodig. Elke stad waar je heen of overheen wilt vliegen kost je één brandstof.

Je beheert een respectabel reisbureau, dus je gebruikt geen budget vliegmaatschappijen. Daarom zorg je ervoor dat je je vliegtuig tussen de vluchten door schoonmaakt.

Je begint het spel met schone vliegtuigstoelen. Zodra een toerist erop plaatsneemt haal je de schone stoel token weg. Voordat er in de volgende ronde weer iemand op die stoel plaatsneemt moet je de stoel schoonmaken door middel van een schone stoel token. Als je iemand laat vliegen op een stoel zonder schone stoel token kost dit je 1 overwinningspunt.

Op een vergelijkbare manier moet je ook de hotelkamers schoonmaken. Je begint met schone hotelkamers. Zodra een toerist in een kamer in checkt haal je de schone kamer token weg. Als een toerist meerdere weken in je hotel verblijft hoeft je die kamer tussentijds niet schoon te maken. Maar voordat er weer een nieuwe toerist in die kamer kan inchecken moet je de kamer schoonmaken door middel van een schone kamer token. Een toerist kan niet in een kamer inchecken zonder dat die een schone kamer token heeft.

Je kunt kamers en stoelen schoonmaken in een fase naar keuze. Als iedereen middelen heeft verzameld en eventueel heeft ingezet gaat het spel door naar fase 4.

Fase 4 - Nieuwe toeristen vliegen en scoren punten

Nu is je reisbureau klaar om de toeristen naar hun bestemming te brengen! Beginnend met de startspeler kiest iedereen welke toeristen hij/zij meeneemt en plaatst deze in het vliegtuig. Er zijn altijd 4 toeristen in het reisbureau en 3 stoelen in het vliegtuig, dus je kunt maximaal 3 toeristen meenemen. Hou in gedachten dat je 1 minpunt krijgt voor het plaatsen van een toerist met een business class symbool op een economy stoel. Je krijgt ook 1 minpunt als een toerist op een stoel gaat zitten zonder schone stoel token.

Let er ook op dat je alleen toeristen naar een schone en

lege kamer kunt laten inchecken in fase 5! Als je niet genoeg schone lege kamers hebt kun je deze toeristen ook niet op het vliegtuig zetten. Als je iemand op het vliegtuig zet waarvoor je in fase 5 geen schone lege kamer hebt krijg je geen punten voor deze toerist en loopt deze boos weg, wat je 3 overwinningspunten kost.

Zodra je de toeristen in het vliegtuig hebt gezet vlieg je met je vliegtuig naar een stad naar keuze. Betaal 1 brandstof voor elk vakje dat je vliegt. Je kunt niet diagonaal vliegen. In de eerste ronde begin je vanaf een zijde van het bord. Dit betekent dat je naar alle steden in de rij voor je vliegtuig kunt vliegen voor 1 brandstof. Als je naar een stad in de 2e rij wil vliegen kost dit dus 2 brandstof. Vanaf de tweede ronde vlieg je vanaf de stad waarin je de ronde ervoor bent geëindigd.

Dan arriveert het vliegtuig met de toeristen op de bestemming en voordat de toeristen in hun hotel inchecken krijg je je beloning! Elke stad toont de vier interesses die toeristen kunnen hebben met daarnaast een getal. Dat is het aantal overwinningspunten dat je krijgt voor het daar brengen van een toerist met die interesse. Als een toerist twee interesses heeft kies je er een van, je scoort ze niet allebei. Sommige toeristen geven een +1 bonus als je die interesse scoort.

Hou je score bij op het score/activiteitenbord.

Er kan maar één vliegtuig landen per stad. Je kunt wel andere vliegtuigen passeren als je over een stad heen vliegt waar al een vliegtuig staat. In fase 6 worden alle steden waar een vliegtuig is geland gesloten en omgedraaid. Een stad kan maar één keer worden gescoord gedurende het gehele spel. Je kan wel een brandstof betalen om over een gesloten stad heen te vliegen. Indien nodig kun je wel landen op een stad die is omgedraaid maar dit levert je geen overwinningspunten op. In dat geval kun je de toeristen zoals gebruikelijk in je hotel laten inchecken (levert geen overwinningspunten op), je kunt ze boos laten vertrekken (3 minpunten per toerist) of je kunt ze in je vliegtuig laten zitten. Dit kost 1 minpunt per toerist en zorgt ervoor dat je de beurt daarna 4 toeristen in je kantoor hebt die moeten wachten. Een laatste alternatief is om geen toeristen te vliegen en alle toeristen een ronde te laten wachten, je draft dan volgende ronde geen nieuwe toeristen. Als alle spelers deze stappen hebben doorlopen gaat het spel verder met fase 5.



Als je Yavanna naar Cairo vliegt kun je kiezen om 3 punten te scoren voor natuur of 5 punten voor cultuur, dus scoor je 5 overwinningpunten voor Yavanna.

Fase 5 - Toeristen checken in in het hotel

De toeristen zijn aangekomen op hun bestemming, en nu checken ze in in het hotel.

Sommige toeristen verlangen een VIP room. Als je iemand met het VIP symbool in een gewone kamer zet kost dit 1 overwinningpunt. Er is geen beloning voor het upgraden van iemand anders naar een VIP kamer.

Er is ook een kamer met een stapelbed (dorm room). Je kunt hier twee toeristen in plaatsen die beide het stapelbed symbool hebben. Je kunt ook een toerist zonder het stapelbed symbool alleen in de dorm room plaatsen. Het levert ook een minpunt op om iemand met het VIP symbool alleen in de dorm room te plaatsen. Je kunt nooit twee mensen in de dorm room plaatsen tenzij ze beide het stapelbed symbool hebben. Twee toeristen met het stapelbed symbool en een verschillend aantal weken verblijfsduur kunnen samen in de dorm room geplaatst worden, maar je kunt er pas weer nieuwe gasten in kwijt als de kamer leeg is en is schoongemaakt.

Als je een gast in een hotelkamer incheckt haal je de schone kamer token weg en geef je hun verblijfsduur aan met een speler token. Als er twee mensen in de dorm room inchecken geef je hier het hoogste aantal weken aan dat de toeristen op hun kaarten hebben staan.

Als je iemand in je vliegtuig hebt meegenomen die je niet kwijt kan in een lege en schone kamer leg je deze kaart af en

krijg je 3 minpunten.

Als alle toeristen zijn ingechecked is het tijd voor de laatste fase.

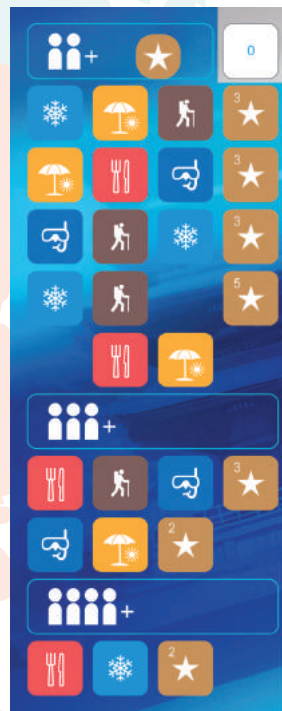
Fase 6 - Organiseer activiteiten en wachtende toeristen worden ongeduldig

Allereerst ga je voor de toeristen een activiteit organiseren. Elke stad heeft één of twee symbolen onderaan de kaart staan. Dit zijn de activiteiten die je in die stad kunt ondernemen. Er zijn in totaal 5 activiteiten: strand, duiken, wandelen, wintersport en dineren. Je kan een speler token plaatsen op een van deze matchende symbolen van de stad waarin je net bent geland op het score/activiteiten bord. Als je de eerste speler bent om een rij te voltooien krijg je de bonus die rechts van de rij staat. Als je een rij hebt gescoord kunnen andere spelers deze rij niet meer scoren. Sommige rijen zijn alleen beschikbaar als je met 3 of 4 spelers speelt. Dit is aangegeven met de 3+ en 4+ symbolen. Je hoeft een rij niet van links naar rechts te vullen, dit mag in elke volgorde. Je kunt een marker plaatsen op een vakje waar al een marker ligt van een andere speler, maar alleen de eerste speler die een rij volmaakt krijgt deze bonuspunten.

Als je een activiteit hebt georganiseerd sluit je de stad waarin je bent geland. Draai de stad om. Deze stad kan de rest van het spel niet meer worden gescoord. Spelers kunnen wel een brandstof betalen om over deze stad heen te vliegen. Je kunt er wel landen, maar dit levert



Je hebt deze beurt Kyoto gescoord. Je kunt nu je markers op een wintersport of wandelen symbool plaatsen om zo hopelijk een rij te gaan volmaken. Sommige rijen zijn alleen beschikbaar als je met 3 of 4 spelers speelt.



geen overwinningpunten op voor de toeristen die je daar heenbrengt.

Tenslotte raken toeristen die nog in je reisbureau zijn ongeduldig. Geef ze een coupon, gebruik een werknemer indien mogelijk, of verlaag hun geduld met één niveau. Als een toerist boos wordt verlaat deze je kantoor en krijg je hiervoor 3 minpunten.

Gefeliciteerd, je hebt net een week je reisbureau beheerd! Kijk nu naar het aantal overwinningpunten van de spelers en geef de startspeler marker aan de speler met het minste aantal overwinningpunten. Bij een gelijke stand is dit degene met de minste middelen. Als het dan nog gelijk is wordt de speler die met de klok mee het dichtst bij de huidige startspeler zit de startspeler.

Daarna begin je weer bij fase 1. Speel zo door tot het einde van het spel. Als je speelt met de aanbevolen instellingen eindigt het spel:

met 2 spelers en 16 steden: na 7 rondes. 2 steden blijven open.

met 3 spelers en 20 steden: na 6 rondes. 2 steden blijven open.

met 4 spelers en 25 steden: na 5 rondes. 5 steden blijven open.

Na de zesde fase van de laatste ronde vergelijken spelers hun overwinningpunten. Het reisbureau met de meeste overwinningpunten wint het spel! Bij een gelijkspel wint de speler met de minste wachtende toeristen in hun reisbureau. Is het dan nog gelijk wint de speler met de meeste middelen over. Is het dan nog gelijk, speel dan nog een keer om de winnaar te bepalen!

Samenvatting van punten:

-1 punt voor een toerist met het business class symbool op een economy stoel.

-1 punt voor een toerist op een vieze stoel in het vliegtuig.

-1 punt voor een toerist met het VIP symbool in een gewone kamer of alleen in een dorm room.

-3 punten voor een toerist die in het kantoor boos wordt en weggaat.

-3 punten voor een toerist die in het vliegtuig is gestapt maar niet in een schone en lege kamer kan.

Niet mogelijk:

Een toerist in een vieze kamer

Twee toeristen die niet beide het stapelbed symbool hebben in een dorm room laten inchecken.

COMPONENTES

4 tableros de avión /oficina



4 tableros de hotel



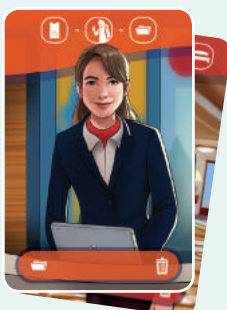
Tablero de puntuaciones / actividades



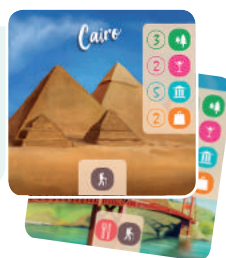
36 cartas de turista



30 cartas de empleado



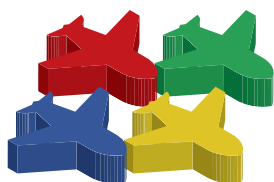
25 cartas de ciudad



Cartas de referencia de turno



4 aviones



25 fichas de combustible



25 fichas de cupón



25 fichas de asiento limpio



25 fichas de habitación limpia



80 fichas de jugador en 4 colores



5 dados



Marcador de jugador inicial





Introducción:

Los jugadores gestionan una conocida agencia de viajes, repleta de turistas con diferentes necesidades y exigencias. A algunos turistas le gusta la cultura o la naturaleza, mientras que otros prefieren ir de compras y salir de fiesta. Algunos están contentos, otros impacientes. Quizás quieran viajar en clase *business* o dormir en una *suite*. Otros se contentarán con dormir en una habitación compartida. Para complicarlo todo aún más, cada turista viaja un número de semanas diferente... y no es por nada, pero van a necesitar dormir en camas limpias y viajar en un avión limpio (y con combustible). Afortunadamente, puedes encontrar la forma de calmarlos y contratar personal para que te ayude. El jugador que consiga que sus clientes sean los viajeros más felices ganará *Tour Operator*.



Ejemplo de preparación para dos jugadores. Los pequeños círculos de color son los lugares a los que los aviones pueden volar con su primera ficha de combustible.

Preparación:

Cada jugador recibe un tablero de avión/oficina que colocará frente a sí, y un tablero de hotel para colocar a la derecha del primero.

Baraja las cartas de ciudad y coloca aleatoriamente el número de cartas necesarias en una cuadrícula como se explica más abajo. Puedes variar el número de cartas que colocas sobre la mesa, de qué forma las dispones y cuántas rondas durará la partida, pero te recomendamos lo siguiente:

Para 2 jugadores: 16 cartas en una cuadrícula de 4 x 4 - la partida durará 7 rondas

Para 3 jugadores: 20 cartas en una cuadrícula de 5 x 4 - la partida durará 6 rondas

Para 4 jugadores: 25 cartas en una cuadrícula de 5 x 5 - la partida durará 5 rondas

Puedes alargar una partida de cuatro jugadores hasta las 6 rondas, pero dificultará la duración del combustible hasta la última ronda.

Devuelve las cartas de ciudad que no hayas usado a la caja.

Los jugadores colocan una ficha de asiento limpio en cada uno de sus 3 asientos de avión y una ficha de habitación limpia en cada una de sus 4 habitaciones de hotel. Además, colocan 2 fichas de combustible y 2 fichas de cupón en el espacio destinado a sus recursos.

Estas fichas de asiento limpio, habitación limpia, combustible y cupón se denominan recursos. Deja los recursos sin usar en un lugar de fácil acceso.

Baraja el mazo de turistas y colócalo boca abajo cerca de las cartas de ciudad. Haz lo mismo con las cartas de empleados.

Los turistas y empleados que descartes formarán dos pilas de descarte. Si uno de los dos mazos se agotara, baraja la pila de descartes correspondiente y crea un nuevo mazo.

Cada jugador elige un color y coloca el avión de su color junto a uno de los cuatro lados de la cuadrícula. Empezarán su periplo desde esta línea base, algo que se explicará más detalladamente en la cuarta fase.

Cada jugador toma también todas las fichas de su color. Una de ellas se coloca en el «0» del tablero de puntuación. Las demás fichas se usan a lo largo de la partida para marcar la paciencia de los turistas, el número de semanas que permanecerán en el hotel, y las actividades en el medidor de actividades.

¡Y ya está! Vuestras agencias de viajes están listas para abrir sus puertas.

Tour Operator se juega a lo largo de una serie de rondas que dependerá del número de jugadores. Cada ronda se divide en varias fases. Una vez que todos los jugadores hayan completado una fase siguiendo el orden de turnos, se pasa a la siguiente. Al final de cada ronda, se determina el jugador inicial para la siguiente ronda. Para la primera empieza el jugador que haya viajado más recientemente. A partir de la segunda, el jugador inicial será quien tenga menos puntos de victoria. Si hay un empate, el jugador con menos recursos empieza la nueva ronda, y si todavía existe empate, el jugador más cercano al jugador inicial de la ronda

previa será el nuevo jugador inicial y recibe el marcador de jugador inicial.

El orden de jugadores solo importa en las fases 4 y 6. En las fases 1, 2 y 5, los jugadores pueden decidir si quieren actuar simultáneamente para acelerar el ritmo de la partida. Con respecto a la fase 3, una vez que un jugador ha obtenido sus recursos y mientras piensa cómo gastarlos, el siguiente jugador puede lanzar el dado.

Resumen de las fases:

1. Salida de turistas previos
2. Llegada de nuevos turistas
3. Obtener y usar recursos
4. Vuelo de los nuevos turistas y puntuación
5. Llegada de los turistas al hotel
6. Actividades e impaciencia

Fase 1 - Salida de turistas previos

Antes de que lleguen nuevos turistas es el momento de que los turistas previos se marchen y acaben sus vacaciones.

Este paso se obvia durante la primera ronda. En las demás, el número de semanas que los turistas estarán en su habitación de hotel baja en 1. Los turistas que solo han permanecido una semana se descartan y sus habitaciones volverán a estar disponibles una vez limpiadas.

Después, se pasa a la fase 2.

Fase 2 - Llegada de nuevos turistas

Cada jugador empieza la partida con una oficina vacía. En esta fase, se roban cartas de turista hasta que al final de la fase todos los jugadores tengan 4 turistas en su oficina.

Primero, cada jugador roba un número de cartas de turista igual al número de turistas que necesitan para llenar su oficinamás uno. Si ya tienen 4 turistas en su oficina, roban 2 cartas. Después, eligen tantos turistas como espacios libres tengan, menos uno. Si solo necesitan un turista, no eligen ninguno todavía. Los jugadores colocan los nuevos turistas en la oficina y marcan el nivel de paciencia de cada uno con una ficha de su color. Después, pasan las cartas restantes en sentido de las agujas del reloj y de entre ellas eligen el último turista que van a colocar en su oficina esta ronda, descartando los demás. Así, en la primera ronda, todos los



jugadores roban 5 cartas y eligen 3 antes de pasar las otras 2 al jugador de su izquierda.

Cuando todos los jugadores tengan 4 turistas, la fase acaba y se pasa a la siguiente.

Turistas

Cada turista tiene sus propias necesidades y exigencias. Estos son los símbolos que puedes encontrar en las cartas de turista:

Esquina superior izquierda:

Uno o dos intereses (cultura, fiesta, compras o naturaleza). Algunos turistas otorgan +1 punto de victoria (PV) por uno de estos intereses. Solo se podrá puntuar un interés por turista.

Esquina superior derecha:

Nivel de paciencia. Un turista que entre en la oficina de un jugador puede, o bien estar contento, o bien mostrarse impaciente. Al final de la fase 6, los turistas que sigan esperando en la oficina reducirán su nivel de paciencia en 1. Si un turista se enfada, abandonará la oficina y el jugador perderá 3 PV.

Esquina inferior izquierda:

Necesidades en el avión. A algunos turistas les gusta volar en clase **business**. Si un jugador coloca a alguien que quiere volar en clase **business** en un asiento de clase económica, se resta 1 punto de victoria. Si por el contrario coloca a alguien que no tenga el símbolo de clase **business** en esta clase, no recibirá ni penalización ni beneficio.

Esquina inferior derecha:

Necesidades en el hotel. En primer lugar, muestra el número de semanas (de 1 a 3) que el turista estará de vacaciones. Se recibirán los puntos de victoria por este turista una sola vez, pero la habitación quedará ocupada durante todo este tiempo. Una ronda representa una semana.

Algunos turistas exigen una **suite**. De forma similar a lo que ocurría con la clase **business** en el avión, si un jugador coloca a un turista con el símbolo de **suite** en una habitación normal, pierde 1 PV. No hay recompensa por asignar una suite a alguien que no la exige.

También hay habitaciones compartidas, donde pueden caber dos personas con el símbolo de habitación compartida. Consulta la fase 5 para más información.



Yavanna puntuará la característica de naturaleza o cultura en una ciudad, está contenta, quiere irse de vacaciones durante una semana, volar en clase business y dormir en una suite.

Sandy puntuará la característica de ir de fiesta, está impaciente, se va de vacaciones dos semanas y no le importa ocupar una habitación compartida.



Fase 3 - Obtener y usar recursos

Ahora que ya sabéis quién va a viajar con cada uno, es el momento de preparar vuestras agencias.

Siguiendo el orden de turnos, cada jugador lanza cinco dados. Todos los dados tienen las mismas seis caras:

- **Combustible** Gana 1 ficha de combustible
- **Cupón** – Gana 1 ficha de cupón
- **Asiento limpio** – Gana 1 ficha de asiento limpio
- **Habitación limpia** – Gana 1 ficha de habitación limpia
- **Empleado** – Roba 3 empleados de los que puedes contratar a uno
- **Comodín** – Gana uno de los cinco bonus a tu elección

Si el jugador está contento con el resultado, reúne los recursos en su espacio para recursos. Si no le gusta, puede renunciar a un dado para cambiar otro dado y que muestre la cara que prefiera. Por ejemplo: ha obtenido 4 combustibles y una habitación limpia. No necesita tanto combustible, pero sí quiere conservar la habitación limpia, así que descarta un combustible y cambia otro por un asiento limpio; de esta forma, tendrá 2 combustibles, 1 habitación limpia y 1 asiento limpio. Se puede renunciar a varios dados para cambiar los resultados de otros dados.

Empleados

Cuando un jugador gana un empleado, roba las tres primeras cartas del mazo de empleados y elige una. Algunos empleados trabajan en la oficina, otros en el avión, y otros en el hotel. Solo se puede tener un empleado en cada lugar. Algunos son de un solo uso (símbolo de cubo de basura) mientras que otros se pueden usar una vez por ronda (símbolo de reciclaje). Al contratar a un empleado, se coloca en el espacio correspondiente de los tableros de jugador. Se puede usar un empleado en cualquier momento. Por ejemplo, es posible hacer que un empleado limpie una habitación durante cualquier fase, pero solo podrá cambiar el resultado de un dado durante la fase 3. Si el jugador utiliza un empleado de un solo uso, debe descartarlo después. Es posible reemplazar un empleado que se usa una vez por ronda o un empleado de un solo uso que todavía no se haya utilizado por uno nuevo si se roba otro empleado para la misma localización. El jugador puede usar el empleado que ya tenía después de robar los tres empleados, descartarlo y reemplazarlo por el nuevo, si quiere.

Recursos

Mientras el siguiente jugador lanza los dados para obtener sus recursos, el jugador anterior puede usar los suyos. Los clientes impacientes se calmarán con un cupón. Descarta una ficha de cupón para aumentar la paciencia de un turista en 1 nivel. También se puede hacer esto en la fase 6. Si dejas que un



La empleada de arriba trabaja en la oficina y da un beneficio una vez por ronda.

La empleada de abajo, por su parte, trabaja en el avión y da un mejor beneficio, pero se descarta después de su uso.





turista pierda la paciencia al final de la fase 6, perderás 3 PV.

Para que el avión vuele durante la fase 4, necesita combustible. Por cada carta que atraveses en la cuadrícula, el avión gastará 1 de combustible.

Diriges una conocida agencia de viajes, por lo que no trabajas con aerolíneas económicas. Es por eso que tienes que asegurarte de que el avión esté bien limpio antes de cada vuelo.

Empiezas la partida con todos los asientos del avión limpios. Sin embargo, cuando un turista vuele, tendrás que quitar una ficha de asiento limpio de tu avión. Antes de la siguiente fase de avión (fase 4), necesitas volver a colocar una ficha de asiento limpio. Si un turista vuela en un asiento sucio, perderás 1 PV.

De la misma manera, necesitas limpiar las habitaciones de hotel tras cada estancia. Cuando un turista ocupa una habitación, quita una ficha de habitación limpia. Si un turista se queda durante varias semanas, no necesitas limpiar la habitación durante su estancia, pero antes de que otro turista ocupe esa habitación tendrás que volver a colocar una ficha de habitación limpia en ella. Está prohibido colocar un turista en una habitación que no tenga la ficha de habitación limpia.

Se pueden limpiar habitaciones y asientos de avión en cualquier fase.

Cuando todos los jugadores hayan recogido sus recursos y tenido la oportunidad de usarlos, se pasa a la fase 4.

Fase 4 - Vuelo de los nuevos turistas y puntuación

Ahora que os habéis preparado para que vuestros turistas vuelen a su destino, empezando por el jugador inicial, cada jugador elige los turistas que van a viajar. Siempre hay 4 turistas en la oficina y 3 asientos en el avión, así que no se podrá llevar a más de tres por ronda. Recuerda que hay una penalización de 1 PV si un turista que quiere viajar en clase **business** acaba sentado en clase económica. También habrá una penalización de 1 PV si un turista ocupa un asiento sin la ficha de asiento limpio.

Solo se puede mover a los turistas a una habitación limpia en la fase 5. Si un jugador no tiene suficientes habitaciones limpias, tendrá que dejarlos en la oficina. En el caso de que lleve a un turista de viaje y descubra en la siguiente fase que no tenía una habitación limpia que ofrecerle, no solo no le dará puntos sino que se enfadará y se marchará, costándole 3 PV.

Una vez que los turistas estén sentados, el jugador mueve su avión a la ciudad de su elección. Paga 1 ficha de combustible por cada ciudad por la que pase. No puede moverse en diagonal. En el primer turno empieza en su línea base, en cualquiera de los cuatro lados, lo que quiere decir que para moverse a las ciudades de la primera fila (desde su perspectiva) pagará 1 de combustible. Si se quiere desplazar hasta la segunda fila, esto le costará una ficha de combustible adicional. A partir de la segunda ronda, empezará el viaje en la ciudad en la que acabó el turno anterior.

Cuando el avión llegue a la ciudad que haya elegido, y antes de que los turistas ocupen sus habitaciones, gana las recompensas basadas en sus intereses. Cada ciudad tiene cuatro intereses: naturaleza, fiesta, compras y cultura. Al lado de cada uno, aparece el número de puntos de victoria que da llevar a un turista con ese interés a la ciudad. Si un turista tiene dos intereses, el jugador elige cuál de ellos puntuar, ya que no puede puntuar ambos. Si un turista tiene un +1 en un interés, si y jugador elige puntuar ese interés, se llevará 1 punto de victoria **extra**.

La puntuación se puede consultar en el medidor común de puntuaciones/actividades.

Solo puede haber un avión estacionado en una ciudad. Sin embargo, otro avión puede cruzar la carta en todo momento. En la fase 6, todas las ciudades a las que se ha viajado este turno quedarán inhabilitadas y se darán la vuelta, ya que cada ciudad solo puede puntuarse una vez por partida. Aunque una ciudad esté inhabilitada, los jugadores pueden volar sobre ella y tendrán que seguir pagando 1 combustible por hacerlo. También pueden aterrizar en ella, pero el jugador que lo haga obtendrá 0 PV. Además, puede colocar a sus turistas en el hotel sin ganar puntos de victoria y dejar que se marchen enfadados (y perderá 3 PV por cada uno), o puede mantenerlos en el avión durante ese turno. Esto cuesta 1 PV por turista e implica que el jugador tendrá 4 turistas que no pueden volar esperando en la oficina durante la siguiente ronda. Otra posibilidad es planificar por adelantado y que no vuele ningún turista esta ronda si su avión no llega a ninguna ciudad con el combustible que ha acumulado, y encargarse del nivel de paciencia de los cuatro turistas en la oficina sin robar más cartas de turista la siguiente ronda.

Cuando todos los jugadores hayan llevado a sus turistas a una ciudad y la hayan puntuado, se pasa a la fase 5.



Cuando Yavanna vuela a El Cairo, el jugador puede elegir ganar 3 PV por naturaleza o 5 PV por cultura, así que decide quedarse con los 5 PV por Yavanna.

Fase 5 - Llegada de los turistas al hotel

Los turistas han llegado a su destino, y ahora cada uno irá a su habitación.

Algunos turistas piden una *suite*. Esta mecánica funciona de forma parecida a la de la clase *business*; si un jugador coloca un turista con el símbolo de *suite* en una habitación simple perderá 1 PV. No hay recompensa por mejorar la habitación de alguien que no necesita una *suite*.

También existe la habitación compartida. Un jugador puede colocar a dos turistas en una habitación compartida si ambos tienen el símbolo correspondiente. También puede poner un turista sin el símbolo de habitación compartida siempre que esté solo (sigue recibiendo una penalización de 1 PV cuando un turista que exige una *suite* duerma aquí solo). No puede poner dos turistas juntos en una habitación compartida a menos que tengan el símbolo correspondiente. Si cada uno se queda un número de semanas diferente, el jugador tendrá que esperar a que el último se marche y a limpiar la habitación antes de poder volverla a ocupar.

Cuando un turista ocupa una habitación, quita la ficha de habitación limpia y coloca una ficha para marcar el número de semanas que se quedará en el hotel, como indica su carta. Si dos turistas comparten habitación, la ficha se coloca en el número más alto de semanas.

Si un jugador tiene un turista en su avión para el que no ha

preparado una habitación limpia, lo descarta y recibe una penalización de 3 PV.

Cuando todos los turistas estén alojados o descartados, pasad a la última fase.

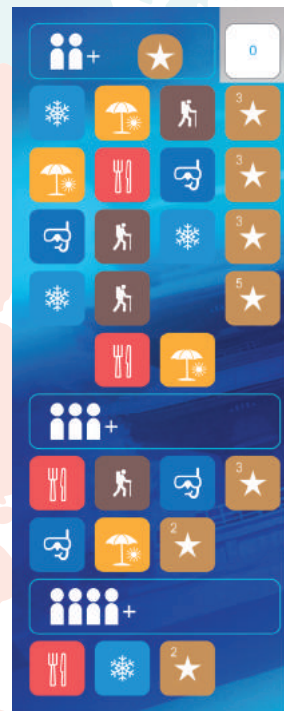
Fase 6 - Actividades e impaciencia

Primero, todos los turistas que se acaban de colocar participarán en una actividad. Cada carta de ciudad muestra uno o dos símbolos en la parte inferior que representan las actividades que se pueden realizar en esta localización. Hay cinco actividades: playa, submarinismo, excursión, deportes de invierno y cena *gourmet*. Cada jugador puede marcar con una ficha en el tablero de puntuaciones/actividades una de las actividades que se corresponda con la de la ciudad en la que acaba de aterrizar. El primer jugador que complete una fila recibe los puntos adicionales marcados al final de dicha fila. Los demás jugadores ya no podrán ganarlos. Los puntos adicionales de algunas filas solo están disponibles con 3 o 4 jugadores, como muestran los símbolos 3+ y 4+. Las filas no necesitan ser rellenadas de izquierda a derecha, se pueden rellenar en cualquier orden. Además, los espacios en el medidor pueden compartirse, pero solo el primero en completar una fila recibirá los puntos adicionales.

Tras organizar la actividad, se da la vuelta a la ciudad para indicar que queda inactiva. Solo se puede puntuar una misma ciudad una vez por partida, pero los jugadores



El jugador puntúa Kyoto este turno. Puede colocar una de sus fichas en el símbolo de nieve o del excursionista para intentar rellenar una fila. Algunas filas solo están disponibles en partidas de 3 o 4 jugadores.



deberán pagar 1 de combustible si quieren volar sobre ella. Si es necesario, pueden aterrizar en una ciudad inactiva, pero les proporcionará 0 PV por sus turistas.

Por último, los turistas que sigan en la oficina se volverán impacientes. Se les puede dar un cupón, usar un empleado relevante o reducir su impaciencia en uno. Si un turista pierde la paciencia, se enfadará y abandonará la oficina, penalizando al jugador con -3 PV.

¡Enhorabuena! Acabáis de gestionar una ajetreada semana en vuestras agencias de viajes. Comprobad los puntos de victoria de cada jugador y pasad el marcador de jugador inicial a quien menos puntos tenga. (Si hay empate, el jugador más cercano al jugador inicial actual en el sentido de las agujas del reloj empezará la próxima ronda).

Volved a empezar desde la fase 1 hasta el final de la partida, que acabará tras una serie predeterminada de rondas. Recomendación:

Para 2 jugadores: 16 cartas en una cuadrícula de 4 x 4 - la partida dura 7 rondas (2 ciudades permanecen activas)

Para 3 jugadores: 20 cartas en una cuadrícula de 5 x 4 - la partida dura 6 rondas (2 ciudades permanecen activas)

Para 4 jugadores: 25 cartas en una cuadrícula de 5 x 5 - la partida dura 5 rondas (5 ciudades permanecen activas)

Después de la última fase de la última ronda, los jugadores comparan sus puntos de victoria y el que más tenga será el ganador. En caso de empate, ganará el jugador con menos turistas esperando en su oficina. Si sigue habiendo empate, el jugador con más recursos gana. Y si aun así sigue habiendo empate... ¿por qué no jugar otra partida para desempatar?

Resumen de la puntuación:

-1 PV por turista con símbolo de clase *business* sentado en un asiento económico.

-1 PV por turista sentado en un asiento sucio.

-1 PV por turista con el símbolo de *suite* que se aloje en una habitación simple, o solo en una habitación compartida.

-3 PV por turista que se haya marchado enfadado tras esperar demasiado en la oficina.

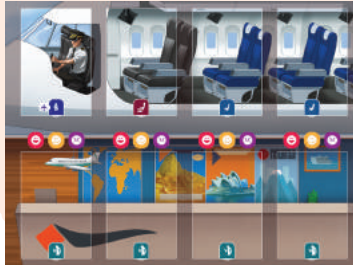
-3 PV por turista que haya subido al avión pero que no pueda alojarse en una habitación limpia y vacía.

No es posible tener:

- Un turista en una habitación sucia.
- Dos turistas en una habitación compartida sin que ambos tengan el símbolo de habitación compartida.

MATÉRIEL

4 plateaux Avion / Agence



4 plateaux Hôtel



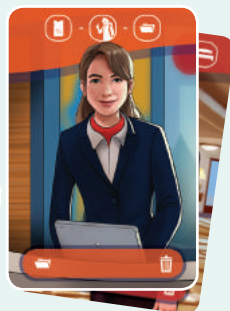
Piste de score



36 cartes Touriste



30 cartes Employé



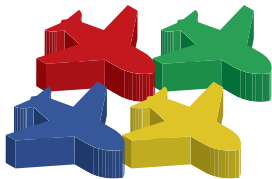
25 cartes Ville



8 Cartes Horizon



4 pions Avion



Jetons Carburant



Jetons Coupons de réduction



Jetons Siège propre



Jetons Chambre propre



Jetons Joueur dans 4 coloris différents



5 dés spéciaux



Un marqueur premier joueur





Aperçu du jeu:

Vous êtes propriétaire d'une agence de voyage reconnue, pleine à craquer de touristes ayant des besoins et des envies totalement différents. Certains aiment la culture ou la nature, tandis que d'autres cherchent un lieu festif ou encore, faire du shopping. Certains sont patients, d'autres beaucoup moins. Certains souhaitent voyager en classe affaire, pendant que d'autres veulent dormir dans une chambre VIP. Enfin, d'autres pourront dormir dans des dortoirs. Pour compliquer la chose, tout le monde veut des durées de séjour différentes... Il va sans dire qu'ils veulent tous dormir dans un lit propre, voyager dans un avion propre et plein de carburant. Heureusement, vous pouvez calmer les clients impatientes et embaucher des employés pour faire prospérer votre entreprise. Celui qui aura les clients les plus satisfaits gagne la partie !



Exemple de mise en place pour quatre joueurs. Les petits points colorés sur le plateau de jeu indiquent où les avions peuvent se rendre avec leur premier jeton de carburant.

Mise en place:

Chaque joueur reçoit un plateau Avion/Agence et un plateau Hôtel. Placez le plateau Avion/Agence devant vous et le plateau Hôtel à droite de ce dernier.

Mélangez les cartes Ville et placez-les de façon aléatoire, face visible, sur une grille comme expliqué ci-dessus.

Vous pouvez varier le nombre de cartes placées sur la table, varier la forme de la grille et le nombre de tours de

jeu. Cependant, voici ce que nous vous recommandons :

2 joueurs: 16 cartes placées sur une grille 4 x 4 (4 lignes de 4 cartes) - Avec 7 tours de jeu

3 joueurs: 20 cartes placées sur une grille 5 x 4 - Avec 6 tours de jeu

4 joueurs: 25 cartes placées sur une grille 5 x 5 - Avec 5 tours de jeu

Pour une partie plus longue à 4 joueurs, vous pouvez également jouer 6 tours, mais cela rendra la gestion du carburant plus compliquée lors du dernier tour.

Remettez les cartes Villes non utilisées dans la boîte de jeu.

Chaque joueur place un jeton siège propre sur les 3 sièges de son plateau Avion et un jeton chambre propre sur les 4 emplacements chambres de son plateau Hôtel. Placez également 2 jetons carburant et 2 bons de réduction sur leurs emplacements ressources respectifs.

Les jetons siège propre, chambre propre, carburant et réduction sont appelés ressources. Placez l'ensemble des ressources restantes à portée de main.

Mélangez la pile de cartes Touriste et placez la face cachée à côté des cartes Ville. Faites la même chose avec les cartes Employé.

Les cartes Touriste et Employé défaussées forment 2 piles distinctes.

Lorsque la dernière carte Touriste ou Employé est tirée, mélangez-ladéfausse correspondante pour refaire une pioche.

Chaque joueur choisit une couleur et place son pion avion devant un des 4 côtés de la grille formée par les cartes Ville. Le voyage débutera à partir de cette rangée (Voir la 4ème phase de jeu pour plus d'informations).

Tour operator se joue en un nombre dde tours différents selon le nombre de joueurs.

Chaque tour est divisé en plusieurs phases. Une fois que chaque joueur a terminé une phase de jeu dans l'ordre du tour, on passe à la phase suivante. A la fin de chaque tour, on détermine le joueur qui commence le prochain tour. Pour le premier tour, c'est le joueur ayant voyagé le plus récemment qui débute, ensuite, pour le second tour, le premier joueur sera celui qui aura le moins de ressources. Pour les tours suivants, le premier joueur sera le suivant dans sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur débutant la partie prend le marqueur premier joueur.

L'ordre des joueurs est seulement utile lors des phases 4 et 6. Lors des phases de jeu 1, 2 et 5, vous pouvez décider de jouer simultanément si vous souhaitez réduire la durée de la partie. Lors de la phase 3, pendant qu'un joueur décide

comment dépenser ses ressources, le joueur suivant peut lancer les dés.

Résumé des phases

1. Départ des touristes précédents
2. Arrivée des nouveaux touristes
3. Gain et utilisation des ressources
4. Embarquement des nouveaux touristes et scoring
5. Enregistrement des touristes à l'hôtel
6. Activités et gestion de la patience des touristes

Phase 1 - Départ des touristes précédents

Avant l'embarquement des nouveaux touristes, la première chose à faire est d'enregistrer le retour des précédents touristes et de mettre fin à leurs vacances.

Vous pouvez passer cette étape pour le premier tour. Réduisez de 1 le nombre de semaines que les touristes restent dans l'hôtel. Les touristes à qui il restait 1 semaine sont défaussés et leurs chambres seront à nouveau disponibles, une fois nettoyées.

Phase 2 - Arrivée des nouveaux touristes

Vous commencez le jeu avec votre agence de voyage vide. A la fin de la phase 2, chaque joueur doit toujours avoir 4 touristes dans son agence. Durant cette phase, les cartes Touriste doivent être piochées jusqu'à ce que chaque joueur ait 4 touristes dans son agence. Le tirage commence. Si l'ordre pour le premier tirage était Jonathan - Anne- Patrick, alors, cette fois-ci, cela sera Patrick- Anne - Jonathan. Lors du premier tour, ce processus sera répété deux fois de plus jusqu'à ce que tout le monde ait 4 touristes dans son agence. Pendant les tours suivants, ça sera peut-être Jonathan et Patrick qui auront encore besoin d'autres touristes pour arriver à 4, alors que Anne aura déjà ses 4 touristes. Dans ce cas, les mêmes règles s'appliquent. Dans cet exemple, 3 cartes seront tirées, Patrick et Jonathan en choisiront une chacun dans l'ordre du tour (sens différent de celui du tirage) ou dans le sens inverse (identique à celui du tirage).

Lorsque tout le monde a 4 touristes, cette phase prend fin et on passe à la phase 3.



Touristes

Chaque touriste possède ses propres besoins et envies. Voici les symboles que vous pouvez rencontrer sur une carte Touriste:

En haut à gauche:

Un ou deux intérêts parmi la culture, la fête, le shopping ou la nature. Certains touristes ont un bonus +1PV pour l'un de ces centres d'intérêt. Vous ne pouvez marquer de points qu'avec 1 centre d'intérêt par touriste.

En haut à droite:

Niveau de patience. Un touriste qui arrive dans votre agence est soit heureux, soit déjà impatient. A la fin de la phase 6, tout touriste qui patiente encore dans l'agence perd un point de patience. Si un touriste devient énervé, il quitte l'agence et vous en payez le coût: 3PV.

En bas à gauche:

Habitudes de vol: Certains touristes souhaitent voyager en classe affaire. Si vous placez quelqu'un qui souhaite être en classe affaire sur un siège classe éco, déduisez 1PV à votre score. Si vous surclassez un touriste sans qu'il ait le symbole classe affaire, vous ne bénéficiez ni de l'avantage ni du malus.

En bas à droite:

Habitudes de séjour: Cela indique le nombre de semaines (entre 1 et 3) pendant lesquelles le client séjournera à l'hôtel. Vous récupérez qu'une seule fois des PV par touriste, mais il gardera sa chambre occupée durant tout son séjour. Un tour de jeu correspond à une semaine.

Certains touristes réclameront une chambre VIP. Comme pour la classe affaire dans l'avion, si vous placez quelqu'un qui possède un symbole VIP dans une chambre simple, vous perdez 1 PV. Il n'y a ni avantage ni malus à surclasser un client dans une chambre VIP.

Il existe également des dortoirs, dans lesquels vous pouvez placer 2 personnes qui possèdent tous deux le symbole dortoir.

Rendez-vous à la phase 5 pour plus d'informations à ce sujet.



En haut: Yavanna donnera des points soit pour l'attribut "nature" soit pour l'attribut "culture" de la ville, elle est patiente, elle souhaite voler en classe affaire et dormir dans une chambre VIP, elle y restera pendant une semaine.

En bas: Sandy donnera des points pour l'attribut "fête" de la ville, elle est impatiente, peut dormir dans un dortoir en le partageant et y restera pendant 2 semaines.



Phase 3 - Gain et utilisation des ressources

Maintenant que vous savez ce que veulent les personnes qui vont voyager avec vous, il est temps de vous préparer à répondre à leurs demandes!

Dans l'ordre du tour, chaque joueur lance les 5 dés, tous possèdent 6 faces identiques:

Carburant - Gagnez un jeton Carburant

Réduction - Gagnez un jeton coupon de réduction

Siège propre - Gagnez un jeton Siège propre

Chambre propre - Gagnez un jeton Chambre propre

Employé - Piochez 3 cartes Employé et embauchez-en un

Joker - Choisissez la récompense de votre choix

Si vous êtes satisfait du résultat, prenez les récompenses indiquées et placez-les dans votre espace ressources. Vous pouvez également retirer un dé, permettant ainsi de changer la face d'un des dés restants. Par exemple, vous obtenez 4 carburants et une chambre propre, vous n'avez pas besoin d'autant de carburant mais avez besoin d'un siège propre, vous supprimez un dé carburant et en transformez un autre en siège propre. Vous obtenez donc 2 jetons carburant, un jeton chambre propre et un jeton siège propre. Vous pouvez supprimer et remplacer plusieurs faces de dés de cette manière.

Employé

Quand vous gagnez un employé, piochez les 3 premières cartes de la pile de cartes Employé et gardez-en une. Chaque employé travaille dans l'agence, à bord de l'avion ou dans l'hôtel. Vous ne pouvez avoir qu'un seul employé par emplacement. Certains employés sont "à usage unique" (symbole poubelle), d'autres peuvent être activés une fois par tour (symbole recyclage).

Quand vous embauchez un employé, placez-le sur l'espace correspondant de votre plateau de joueur.

Vous pouvez utiliser un employé à tout moment. Par exemple, vous pouvez choisir un employé pour nettoyer une chambre à n'importe quelle phase, mais vous pouvez demander à un employé de changer un dé seulement au cours de la troisième phase lorsque vous lancez les dés. Si vous utilisez un employé à usage unique, défaussez sa carte après utilisation. Vous pouvez remplacer un employé "à usage unique" ou inutilisé par un nouveau si vous piochez un nouvel employé pour cet emplacement.

Vous pouvez utiliser un employé que vous possédez déjà après avoir pioché 3 cartes employé, dans ce cas, défaussez-la et placez le nouvel employé pioché, en remplacement, si vous le souhaitez.



L'employé de gauche travaille dans votre agence et donne des bonus une fois par tour.

L'employé de droite possède des bonus plus puissants mais doit être défaussé après utilisation.





Ressources

Lorsque que le prochain joueur commence à utiliser ses ressources, vous pouvez utiliser les vôtres. Vous pouvez calmer les clients impatients en offrant un coupon de réduction. Défaussez un coupon de réduction pour augmenter la patience d'un touriste d'un niveau. Vous pouvez aussi le faire en phase 6. Si un touriste se fâche à la fin de la phase 6, il quitte votre bureau et cela vous coûtera 3 PV.

Pour que l'avion vole pendant la phase 4, il a besoin de carburant. Il a besoin d'un jeton carburant pour chaque carte Ville sur le plateau de jeu que vous auriez à survoler ou à atteindre.

Vous dirigez une agence de voyages de renom, donc vous n'utilisez pas les compagnies aériennes low-cost. Par conséquent, vous devez vous assurer de bien nettoyer l'avion avant chaque vol.

Vous commencez le jeu avec tous les sièges d'avion nettoyés. Mais quand un touriste embarque, vous retirez le jeton de siège propre. Vous devez donc mettre un jeton siège propre sur ce dernier avant la phase d'embarquement suivante (phase 4). Si vous laissez un touriste voler sur un siège qui n'a pas de jeton siège propre, vous perdez 1 PV.

De même, vous devez également nettoyer les chambres d'hôtel après chaque séjour. Lorsqu'un touriste accède à une chambre, vous retirez le jeton chambre propre. Si un touriste séjourne plusieurs semaines, vous n'avez pas à nettoyer sa chambre pendant son séjour. Mais avant qu'un nouveau touriste n'entre dans la chambre, vous devez y avoir mis un jeton de chambre propre. Les touristes ne peuvent pas être placés dans une pièce sans jeton chambre propre.

Vous pouvez à tout moment nettoyer les sièges et les chambres durant n'importe quelle phase de jeu.

Lorsque tout le monde a collecté des ressources et a eu l'opportunité de les utiliser, passez à la phase 4.

Phase 4 - Embarquement des nouveaux touristes et scoring

Vous devez maintenant être capable de faire voyager les touristes vers leur destination !

En débutant par le premier joueur, chaque joueur commence par choisir de quels touristes il va s'occuper. Il y a toujours 4 touristes dans l'agence et 3 sièges dans l'avion, vous ne pouvez donc pas sélectionner plus de 3 touristes par tour. Rappelez-vous que vous prenez 1 PV de pénalité pour chaque touriste possédant le symbole classe affaire, placé en classe éco, vous perdez également 1 PV pour chaque touriste installé sur un siège sans jeton siège propre.

N'oubliez pas que vous ne pouvez placer vos touristes que dans des chambres propres en phase 5 ! Si vous n'avez pas assez de chambres nettoyées, ne placez pas trop de touristes dans l'avion. Si vous placez un touriste et que vous vous rendez compte, à la phase suivante, qu'il ne peut accéder à une

chambre propre, vous ne marquerez pas de point et le touriste sera énervé et partira, vous faisant perdre 3 PV.

Lorsque vos touristes ont pris place dans l'avion, déplacez le pion Avion sur la ville de votre choix, payez 1 jeton carburant pour chaque ville que vous survolez. Vous ne pouvez pas le déplacer en diagonale mais uniquement de façon orthogonale.

Au premier tour, votre avion démarre sur un côté du plateau formé par les cartes ville. Cela veut dire que si vous souhaitez déplacer l'avion sur une ville se situant sur la première rangée face à vous, vous devrez payer 1 jeton carburant. Si vous le faites voler sur une ville de la deuxième rangée, vous devrez utiliser un second jeton carburant. A partir du second tour, vous débutez le vol depuis la ville sur laquelle s'est arrêté l'avion le tour précédent.

Lorsque l'avion arrive sur la ville de votre choix et avant que les touristes ne s'écroulent dans leur lit d'hôtel, vous récupérez vos récompenses ! Chaque ville propose les 4 intérêts qu'un touriste peut avoir : Nature, Fête, Shopping et Culture. Juste à côté, est indiqué un chiffre pour chacun d'entre eux. Ce chiffre correspond au nombre de PV que vous gagnerez en amenant un touriste ayant ce centre d'intérêt à cette destination.

Lorsqu'un touriste possède 2 centres d'intérêts communs à la ville d'arrivée, choisissez pour quel centre d'intérêt vous gagnez les points, vous ne pouvez pas récupérer les points pour les 2 symboles. Si un touriste possède un bonus +1 pour un intérêt, vous gagnez +1 PV si vous marquez des points avec ce centre d'intérêt. Il ne peut y avoir qu'un seul avion stationné sur une ville. Par contre il est possible de survoler une ville où un avion stationne. Lors de la phase 6, toutes les villes visitées ce tour deviennent inaccessibles, on retourne leurs cartes pour l'indiquer. Chaque ville ne peut être visitée qu'une seule et unique fois durant la partie. Vous payez quand même un jeton carburant pour survoler une ville inaccessible. Si besoin, vous pouvez atterrir ou rester sur une ville inaccessible, mais vous gagnerez aucun PV. Dans ce cas, vous pouvez, au choix, placer les touristes dans votre hôtel comme en temps normal (mais sans gagner de PV), les laisser partir énervés (- 3 PV chacun), ou les laisser dans l'avion pour ce tour. Ce dernier choix vous coûtera - 1 PV par touriste, et cela veut dire que vous avez 4 touristes en attente dans votre agence qui ne peuvent pas prendre l'avion le tour prochain. Vous pouvez également anticiper et n'embarquer aucun touriste dans l'avion ce tour si vous ne pouvez pas atteindre de ville disponible avec le carburant que vous possédez. Dans ce cas, vous diminuez le niveau de patience des 4 touristes présents dans votre agence pendant le tour en cours et ne piochez pas de cartes Touriste au prochain tour.

Quand tous les joueurs ont amené leurs passagers dans une ville et marqué les points associés, passez à la phase 5.

Phase 5 - Enregistrement des touristes à l'Hôtel

Les touristes sont arrivés à leur destination, vous pouvez maintenant leur attribuer une chambre.

Certains touristes demandent une chambre VIP. Comme pour la classe affaire dans l'avion, si vous placez quelqu'un avec un symbole VIP dans une chambre simple, vous perdez 1 PV. On ne reçoit pas de récompense en plaçant un touriste dans une chambre VIP.

Il existe également un dortoir. Vous pouvez placer 2 touristes dans le dortoir lorsque chacun d'eux possède un symbole dortoir. Vous pouvez également placer un touriste sans ce symbole, seul dans le dortoir sans pénalité. (Vous perdez 1 PV de pénalité si ce touriste possédait le symbole VIP). Vous ne pouvez pas mettre 2 personnes dans le dortoir s'ils n'ont pas tous les deux le symbole dortoir. Deux personnes avec le symbole dortoir peuvent rester un nombre différent de semaines, mais vous ne pouvez placer de nouveaux touristes dans le dortoir que lorsque ce dernier est vide et nettoyé.

Lorsque vous placez un touriste dans une chambre, retirez le jeton chambre propre et placez le marqueur sur le nombre de semaines pendant lesquelles il restera à l'hôtel, comme indiqué sur la carte touriste. Pour 2 touristes placés dans le dortoir, placez le marqueur sur le nombre de semaine le plus élevé parmi les 2 cartes.

Si vous avez embarqué un touriste à bord de l'avion et que vous ne pouvez pas le placer dans une chambre propre, défaussez la carte Touriste et retirez 3 PV de pénalité pour cela.

Lorsque tous les touristes sont installés, procédez à la dernière phase du tour.



En haut : Yavanna donnera des points soit pour l'attribut "nature" soit pour l'attribut "culture" de la ville, elle est patiente, elle souhaite voler en classe affaire et dormir dans une chambre VIP, elle y restera pendant 3 semaines.

Phase 6 - Activités et touristes en attente

Les touristes que vous venez de placer peuvent participer à une activité. Chaque ville possède 1 ou 2 symboles en bas de la carte. Cela représente une activité qui peut être pratiquée dans ce lieu.

Il existe 5 (types d'activités : Plage, Plongée sous-marine, Randonnée, Sport d'hiver et Gastronomie). Vous pouvez placer un marqueur sur une seule de ces activités, sur la piste de score / plateau d'activité, correspondant aux activités présentes sur la carte Ville où vous avez atterri.

Le premier joueur qui termine une rangée gagne un bonus, indiqué à la fin de cette rangée.

Lorsque la rangée est complète, les autres joueurs ne peuvent plus marquer de points sur cette rangée.

Certaines rangées ne sont disponibles qu'à 3 ou 4 joueurs, comme indiqué par le symbole 3+ et 4. Vous n'êtes pas obligé de compléter une rangée de gauche à droite, vous pouvez la compléter dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez placer un marqueur sur le même carré que quelqu'un d'autre, mais seul le premier joueur à terminer la ligne gagne les points bonus.

Après avoir organisé une activité dans la ville sur laquelle vous avez atterri, rendez la inaccessible dès à présent en retournant la carte.



N'oubliez pas que chaque ville ne peut rapporter des points qu'une seule fois durant la partie. Vous pouvez cependant toujours la survoler en payant un jeton carburant. Si besoin, vous pouvez atterrir ou rester sur une ville inaccessible, mais vous gagnerez aucun PV.

Enfin, chaque touriste restant dans l'agence s'impatiente. Offrez à chacun un coupon de réduction, utilisez si vous le pouvez un employé adéquat ou diminuez d'un point le niveau de patience de chaque touriste. Si un touriste devient énervé, il quitte l'agence vous faisant perdre 3 PV.

Félicitations, vous venez de terminer une semaine de folie dans votre agence de voyage ! Vérifiez maintenant les PV de chaque joueur et donnez le marqueur premier joueur à celui en possédant le moins. (En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le moins de ressources qui récupère le marqueur premier joueur, si il y a encore égalité, c'est le joueur suivant le premier joueur actuel, dans le sens des aiguilles d'une montre, qui récupère le marqueur.)

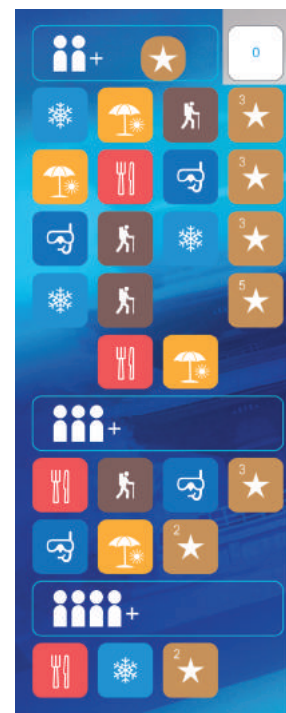
Reprenez un nouveau tour à la phase 1, la partie se termine selon le nombre de tour conseillé :

- **2 joueurs** : 16 cartes placées sur une grille de 4 x 4
- La partie prendra fin au bout de 7 tours. (Il restera 2 villes disponibles)
- **3 joueurs** : 20 cartes placées sur une grille de 4 x 5
- La partie prendra fin au bout de 6 tours (il restera 2 villes disponibles)
- **4 joueurs** : 25 cartes placées sur une grille de 5 x 5
- La partie prendra fin au bout de 5 tours (Il restera 5 villes disponibles)

A la fin de la dernière phase du dernier tour, les joueurs comparent leur nombre de Points de Victoire. L'agence de voyage avec le plus de PV gagne la partie. En cas d'égalité, c'est l'agence ayant le moins de touristes en attente qui remporte la partie. Si il y a encore égalité, c'est celui qui a



Vous marquez avec Kyoto ce tour. Vous pouvez placer un marqueur sur le symbole flocon ou randonneur, afin d'espérer terminer une rangée. Certaines rangées ne sont disponibles qu'en jouant à 3 ou 4 joueurs.



le plus de ressources restantes qui gagne. Si cela n'est pas suffisant pour départager ces joueurs, rejouez une partie pour déterminer le gagnant !

Résumé des malus

- 1 PV pour chaque touriste avec le symbole classe affaire assis en classe éco.
- 1 PV pour chaque touriste assis sur un siège d'avion sale.
- 1 PV pour chaque touriste possédant le symbole VIP séjournant dans une chambre simple ou seul dans un dortoir.
- 3 PV pour un touriste dans la file d'attente de l'agence qui s'énervé et quitte l'agence.
- 3 PV pour chaque touriste placé dans l'avion mais ne pouvant être placé dans une chambre propre.

Il est interdit:

- d'installer un touriste dans une chambre sale
- de placer 2 touristes dans le dortoir n'ayant pas, tous deux, le symbole dortoir.

SPIELMATERIAL

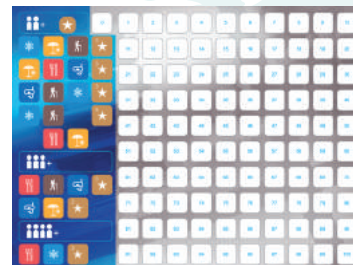
4 Flugzeug- und Bürotableaus



4 Hoteltableaus



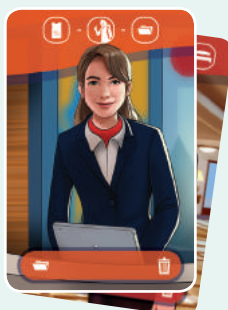
1 Punkte- und Aktivitätentableau



36 Touristenkarten



30 Mitarbeiterkarten



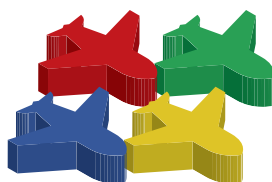
25 Stadtkarten



8 Zugübersichtskarten



4 Flugzeuge



25 Kerosinmarker



25 Gutscheinmarker



25 Marker "Sauberer Sitz"



25 Marker "Sauberes Zimmer"



Spielermarker in 4 Farben



5 Würfel



Startspielermarker





Einführung:

Ihr führt ein bekanntes Reisebüro, in das lauter Touristen mit unterschiedlichen Wünschen und Ansprüchen kommen. Manche wünschen sich Kultur oder Natur, andere wollen Party machen oder shoppen gehen. Es gibt die Ruhe in Person und solche der ungeduldigen Sorte. Einige Touristen wollen Business fliegen, einige ein VIP-Zimmer buchen. Wieder andere sind mit einem Schlafsaal zufrieden. Damit es nicht zu einfach wird, wollen alle unterschiedlich lang verreisen... Und eigentlich muss ich das ja gar nicht erwähnen, aber natürlich wollen sie in sauberen Betten schlafen. Sauber sollen auch die Flugzeuge sein, die vorher noch mit Treibstoff gefüllt werden müssen... Zum Glück könnt ihr die ungeduldigen und auch beschwichtigen und neue Mitarbeiter anstellen. Wer am Ende die glücklichsten Kunden hat, gewinnt Tour Operator!



Beispielhafter Spielaufbau für 2 Spieler.
Die bunten Punkte auf dem Spielfeld zeigen an, wohin die jeweiligen Flugzeuge mit einem Kerosinmarker fliegen können.

Spielaufbau:

Jeder Spieler erhält ein Flugzeug-/ Bürotableau und ein Hoteltableau. Legt das Flugzeug-/ Bürotableau vor euch und das Hoteltableau rechts daneben hin.

Mischt die Stadtkarten und legt sie zufällig, wie im Beispiel beschrieben, offen hin. Ihr könnt die Anzahl der Karten, die Anordnung und die Spieldauer selbst bestimmen, wir empfehlen aber die folgenden Kombinationen:

2 Spieler: 16 Karten in einem 4 x 4 - Raster
- das Spiel dauert 7 Runden

3 Spieler: 20 Karten in einem 5 x 4 - Raster
- das Spiel dauert 6 Runden

4 Spieler: 25 Karten in einem 5 x 5 - Raster
- das Spiel dauert 5 Runden

Ihr könnt zu viert auch über 6 Runden spielen, doch dadurch wird das Kerosin-Management enorm erschwert.

Legt die übrigen Stadtkarten zurück in die Schachtel.

Jeder Spieler legt je einen passenden Sauberkeitsmarker auf seine 3 Flugzeugsitze und seine 4 Hotelzimmer.

Außerdem legt sich jeder 2 Kerosinmarker und 2 Gutscheinmarker in seinen Ressourcenbereich.

Diese 4 Markertypen sind eure Ressourcen. Legt alle übrigen Ressourcen griffbereit neben das Spielfeld.

Mischt jeweils den Touristenstapel und den Mitarbeiterstapel und legt sie getrennt und verdeckt neben das Spielfeld.

Die abgelegten Touristen und Mitarbeiter bilden im Spielverlauf je einen Ablagestapel. Wenn ein Nachziehstapel leer ist, mischt den jeweiligen Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel.

Alle Spieler suchen sich eine Farbe aus und stellen ihr entsprechendes Flugzeug an eine Seite des Stadtkartenfeldes. Von dort aus starten die Spieler das Spiel.

Außerdem nimmt sich jeder Spieler sämtliche Marker seiner Farbe. Einer wird auf die "0" auf dem Punktableau gelegt. Die anderen Marker benötigt ihr, um im Spielverlauf die Geduld der Touristen, deren Reisedauer und Aktivitäten auf der Aktivitätenleiste zu markieren.

Nun kann euer Reisebüro seine Türen öffnen!

Beispielhafter Spielaufbau für vier Spieler. Die bunten Punkte auf dem Spielfeld zeigen an, wohin die jeweiligen Flugzeuge mit einem Kerosinmarker fliegen können.

Tour Operator wird, abhängig von der Spielerzahl, über mehrere Runden gespielt. Jede Runde ist in Phasen unterteilt. Sobald jeder Spieler eine Phase abgeschlossen hat, wird die nächste gestartet. Am Ende jeder Runde wird der Startspieler der nächsten Runde bestimmt. In der ersten Runde ist es derjenige, der zuletzt in Urlaub war. Nach der ersten Runde ist es der Spieler, der die wenigsten Siegpunkte hat. Bei Gleichstand beginnt der Spieler mit den wenigsten Ressourcen. Falls immer noch Gleichstand herrscht, beginnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der dem aktuellen Startspieler im Uhrzeigersinn am nächsten ist. Der neue Startspieler erhält den Startspielermarker.

Die Spielerreihenfolge ist nur in den Phasen 4 und 6

wichtig. Die Phasen 1, 2 und 5 können, wenn ihr möchtet, gleichzeitig gespielt werden. In Phase 3 kann der nächste Spieler schon würfeln, während der vorherige Spieler noch entscheidet, wie er seine Ressourcen einsetzen möchte.

Die Phasen:

1. Check-Out
2. Neue Touristen
3. Ressourcen
4. Flüge und Wertungen
5. Check-In
6. Aktivitäten und ungeduldige Touristen

Phase 1 - Check-Out

Bevor neue Touristen verreisen können, müssen die vorherigen erstmal auschecken und ihren Urlaub beenden.

In der ersten Runde könnt ihr diese Phase überspringen. In den folgenden Runden wird die Reisedauer jedes Touristen um 1 Woche reduziert. Wenn ein Tourist seine letzte Woche verbracht hat, wird er abgelegt und das Zimmer ist nach der Reinigung wieder verfügbar.

Sobald das Auschecken beendet ist, beginnt Phase 2.

Phase 2 - Neue Touristen

Am Anfang des Spiels ist euer Büro leer. Am Ende von Phase 2 muss jeder Spieler 4 Touristen im Büro haben. Die Touristen werden in dieser Phase wie folgt gezogen:

Zuerst zieht jeder eine Karte mehr als freie Plätze in seinem Reisebüro sind, es sei denn, ihr habt schon 4 Touristen, dann zieht ihr dennoch 2 Karten. In der ersten Runde zieht also jeder 5 Karten. Dann wählt jeder eine Karte weniger, als freie Plätze in seinem Büro sind. Wenn ihr nur 1 Touristen benötigt, wählt ihr jetzt also keine Karte. In der ersten Runde wählt jeder 3 Touristen. Legt diese Touristen in euer Reisebüro und markiert ihr Gedultslevel mit euren Spielermarkern. Gebt danach die übrigen zwei Karten im Uhrzeigersinn weiter. Von diesen zwei Karten wählt ihr euren letzten Touristen und legt die andere Karte ab. Wer bereits 4 Touristen hat, wählt keine Karte und legt die beiden zuletzt erhaltenen Karten ab.

Wenn jeder 4 Touristen hat, geht es mit Phase 3 weiter.



Touristen

Jeder Tourist hat andere Wünsche und Ansprüche, die man an den Symbolen auf den Touristenkarten erkennen kann:

Oben links:

Ein bis zwei Interessen aus den Bereichen Kultur, Party, Shopping und Natur. Manche Touristen geben 1 Extra-Siegpunkt für ein Interesse. Pro Tourist kann nur ein Interesse gewertet werden.

Oben rechts:

Das Geduldslevel. Touristen kommen glücklich oder bereits ungeduldig in euer Reisebüro. Am Ende von Phase 6 reduziert ihr das Geduldslevel jedes Touristen um 1. Wenn ein Tourist sauer wird, verlässt er das Büro und ihr verliert 3 Siegpunkte.

Unten links:

Die Flugansprüche. Manche Touristen wollen Business fliegen. Wenn ihr so jemanden auf einen Economy-Sitz setzt, verliert ihr 1 Siegpunkt. Umgekehrt bekommt ihr keinen Bonus, wenn ihr jemanden, der Economy fliegen will, auf einen Business-Sitz setzt.

Unten rechts:

Die Hotelansprüche und die Reisedauer (1-3 Wochen). Ihr bekommt nur einmal pro Tourist Siegpunkte, obwohl ein Tourist entsprechend der Reisedauer das Zimmer blockiert. Eine Runde entspricht einer Woche.

Manche Touristen wollen in einem VIP-Zimmer schlafen. Genau wie bei den Flügen verliert ihr 1 Siegpunkt wenn ihr jemanden mit dem VIP-Symbol in ein normales Einzelzimmer steckt und bekommt andersrum keinen Bonus.

Außerdem könnt ihr maximal zwei Personen mit dem Schlafsaal-Symbol in den Schlafsaal einquartieren. Mehr dazu unter Phase 5.



Oben: Yavanna interessiert sich für Natur und Kultur, ist geduldig, möchte Business-Class fliegen und in einem VIP-Zimmer für eine Woche untergebracht werden.

Unten: Sandy will Party machen, ist ungeduldig, und schläft auch gerne in einem Schlafsaal. Ihre Aufenthalt soll 2 Wochen dauern.



Phase 3 - Ressourcen

Jetzt, da ihr eure Kundschaft kennt, könnt ihr euch auf sie vorbereiten!

Jeder Spieler würfelt im Uhrzeigersinn 5 Würfel, die alle die gleichen 6 Seiten haben:

- **Kerosin** - Erhalte 1 Kerosinmarker
- **Gutschein** - Erhalte 1 Gutscheinmarker
- **Sauberer Sitz** - Erhalte 1 Marker "sauberer Sitz"
- **Sauberes Zimmer** - Erhalte 1 Marker "sauberes Zimmer"
- **Mitarbeiter** - Ziehe 3 Mitarbeiterkarten und stelle maximal 1 an.
- **Joker** - Wählt eine der anderen fünf Seiten

Wenn ihr mit den Ergebnissen zufrieden seid, nehmt euch die Ressourcen. Ansonsten könnt ihr einen Würfel entfernen und einen anderen auf eine beliebige Seite drehen. Würfelt ihr zum Beispiel 4 Kerosin und ein sauberes Zimmer, aber ihr braucht so viel Kerosin nicht, könnt ihr eines entfernen und einen anderen Kerosinwürfel auf die "sauberer Sitz"-Seite drehen. Dadurch hättet ihr 2 Kerosin, 1 Marker sauberes Zimmer und 1 Marker sauberer Sitz. Das könnt ihr auch mehrmals tun.

Mitarbeiter

Wenn ihr einen Mitarbeiter erhaltet, zieht die obersten 3 Mitarbeiterkarten und wählt eine davon aus. Mitarbeiter arbeiten entweder im Reisebüro, im Flugzeug oder im Hotel. Ihr könnt überall nur einen Mitarbeiter haben. Manche Mitarbeiter sind nur einmal einsetzbar (Müllsymbol), andere einmal pro Runde (Recyclingsymbol). Wenn ihr einen Mitarbeiter anstellt, legt ihr die Karte auf das entsprechende Feld auf dem Spielertableau. Mitarbeiter sind zu jedem passenden Zeitpunkt einsetzbar. Zum Beispiel kann ein Mitarbeiter jederzeit ein Zimmer aufräumen, Würfelergebnisse können aber nur in Phase 3 geändert werden. Einmal einsetzbare Mitarbeiter werden nach dem Einsetzen abgelegt. Wenn ihr einen zum Ort passenden Mitarbeiter zieht, könnt ihr den alten Mitarbeiter ersetzen. Vor dem Ersetzen könnt ihr den alten Mitarbeiter sogar noch einmal einsetzen.



Die Mitarbeiterin im Reisebüro kann einmal pro Runde eingesetzt werden.

Der Mitarbeiter im Flugzeug ist zwar mächtiger, muss aber, nachdem er benutzt wurde, abgelegt werden.





Ressourcen

Während der nächste Spieler schon würfelt, könnt ihr eure Ressourcen verwenden. Mit Gutscheinen könnt ihr Kunden beruhigen: Legt 1 Gutscheinmarker ab, um die Geduld eines Touristen um 1 zu erhöhen. Das könnt ihr auch in Phase 6 machen. Wenn ein Tourist am Ende von Phase 6 sauer ist, verlässt er das Büro und ihr verliert 3 Siegpunkte.

Damit das Flugzeug in Phase 4 fliegen kann, braucht es Kerosin. Für jede Karte des Spielfelds, über die es fliegen soll, braucht ihr 1 Kerosin.

Als bekanntes Reisebüro verwendet ihr keine Billigflieger. Euer Flugzeug muss also vor jedem Flugzeug sauber sein.

Am Anfang des Spiels sind alle Sitze sauber. Doch wenn ein Sitz benutzt wurde, entfernt ihr den entsprechenden Marker. Vor jedem Flug (Phase 4) müsst ihr also einen neuen Marker "sauberer Sitz" auf den Sitz legen. Wenn ein Tourist auf einem schmutzigen Sitz reist, verliert ihr 1 Siegpunkt.

Ebenso muss das Zimmer nach jedem Besuch gereinigt werden. Betritt ein Tourist ein Zimmer, wird der Marker entfernt. Während seines Aufenthalts muss das Zimmer nicht erneut aufgeräumt werden, sondern erst, wenn ein neuer Tourist in das Zimmer will. Neue Touristen können nicht in ein Zimmer, in dem kein Marker "sauberes Zimmer" liegt.

Sitze und Zimmer können zu jedem beliebigen Zeitpunkt gereinigt werden.

Sobald jeder seine Ressourcen erwürfelt und bei Bedarf eingesetzt hat, beginnt Phase 4.

Phase 4 - Flüge und Wertungen

Jetzt könnt ihr die Touristen endlich an ihre Reiseziele bringen! Beginnend beim Startspieler entscheiden die Spieler, welche Touristen sie mitnehmen. Ihr habt immer 4 Touristen im Reisebüro aber nur 3 Plätze im Flugzeug. Vergesst nicht, dass ihr einen Siegpunkt verliert, wenn ihr einen Touristen mit Business-Class-Symbol auf einen Economy-Sitz setzt oder einen Touristen auf einen dreckigen Sitz setzt.

Denkt außerdem daran, dass ihr Touristen in Phase 5 nur in saubere Zimmer einquartieren dürft. Wenn ihr nicht genug saubere Zimmer habt, dürft ihr die Touristen auch nicht fliegen. Wenn ihr aus Versehen einen Touristen mitnehmt, für den kein sauberes Zimmer zur Verfügung steht, verschwindet dieser Tourist wutentbrannt und ihr verliert 3 Siegpunkte.

Sobald die Touristen sitzen, bewegt euer Flugzeug zu einer

Stadt eurer Wahl. Beahlt 1 Kerosin für jede Stadt, über die ihr fliegt. Ihr könnt nicht diagonal fliegen. In der ersten Runde fliegt ihr von einer Seite des Spielfelds ab. Um also in eine Stadt der ersten Reihe zu fliegen, müsst ihr 1 Kerosin bezahlen. Wenn ihr in einer Stadt der zweiten Reihe fliegen wollt, bezahlt ihr 2 Kerosin. Ab der zweiten Runde beginnt ihr den Flug in der Stadt, wo ihr den vorherigen Flug beendet habt.

Wenn ihr in eurer ausgewählten Stadt ankommt und die Touristen ins Bett wollen, werdet ihr entlohnt. Jede Stadt zeigt die Interessenssymbole: Natur, Party, Shoppen, Kultur. Daneben steht jeweils eine Zahl. Diese Zahl entspricht den Siegpunkten, die ein Tourist mit diesem Interesse einbringt. Hat ein Tourist 2 Interessen, wählt ihr das zu wertende Interesse aus. Ihr dürft für jeden Touristen nur ein Interesse werten. Wenn ein Tourist einen Extrapunkt für das ausgewählte Interesse einbringt, wird dieser ebenfalls jetzt gewertet.

Markiert eure Punkte auf dem Punkte- und Aktivitätentableau.

In jeder Stadt kann nur ein Flugzeug stehen, doch ihr dürft belegte Städte passieren. In Phase 6 werden alle besuchten Städte bis zum Spielende umgedreht, jede Stadt kann also nur einmal im Spiel gewertet werden. Ihr könnt aber immer noch Kerosin bezahlen, um über diese Städte zu fliegen. Ihr könnt auch auf einer umgedrehten Stadt Rast machen, aber dann würdet ihr in dieser Runde keine Siegpunkte bekommen. Trotzdem könnt ihr in so einem Fall die Touristen wie gewohnt einquartieren (bekommt dafür aber keine Punkte), sie sauer aus dem Flugzeug schmeißen (-3 Siegpunkte pro Tourist) oder sie im Flugzeug lassen. Letzteres kostet euch 1 Siegpunkt pro Tourist und in der nächsten Runde können eure vier wartenden Touristen nicht fliegen. Ihr könnt euch in einer Runde, in der ihr seht, dass ihr nicht weit genug fliegen könnt, auch dazu entscheiden, keine Touristen zu fliegen sie stattdessen warten und ungeduldig werden lassen und in der nächsten Runde keine neuen ziehen.

Nachdem alle Spieler ihre Passagiere zu einer Stadt geflogen und gewertet oder in Phase 4 gepasst haben, beginnt Phase 5.

Fliegt ihr Emma nach Kairo, könnt ihr 3 Punkte für Natur oder 5 Punkte für Kultur erhalten, ihr entscheidet euch natürlich für die 5 Punkte.



Fliegt ihr Yavanna nach Kairo, könnt ihr 3 Punkte für Natur oder 5 Punkte für Kultur erhalten, ihr entscheidet euch natürlich für die 5 Punkte.

Phase 5 - Check-In

Die Touristen sind angekommen und wollen in ihre Zimmer. Manche wollen in ein VIP-Zimmer. Ähnlich wie beim Flug verliert ihr 1 Siegpunkt, wenn ihr jemandem mit VIP-Symbol in ein Einzelzimmer steckt. Es gibt andersrum keinen Bonus.

Ihr habt außerdem einen Schlafsaal. Dort könnt ihr bis zu zwei Touristen mit dem Schlafsaalsymbol unterbringen. Ihr könnt auch einen einzelnen Touristen ohne Schlafsaal-Symbol dort unterbringen. Dafür erhaltet ihr keinen Abzug (außer natürlich, er verlangt nach einem VIP-Zimmer). Zwei Touristen könnt ihr dort nur gleichzeitig unterbringen, wenn beide das Schlafsaal-Symbol haben. Haben diese beiden eine unterschiedliche Reisedauer, können sie zwar zu Beginn ihrer Reise gleichzeitig im Schlafsaal untergebracht werden, doch neue Touristen können nur in ein leeres, sauberes Zimmer.

Wenn ein Tourist in ein Zimmer einzieht, entfernt den Marker "sauberes Zimmer" und legt einen eurer Marker auf die entsprechende Reisedauer der Touristenkarte. Wenn zwei Touristen in einem Schlafsaal übernachten, markiert ihr einfach die höhere Reisedauer.

Falls in eurem Flugzeug jemand sitzt, für den es kein sauberes Zimmer gibt, legt ihr die Touristenkarte ab und verliert 3 Siegpunkte.

Sobald alle Touristen untergebracht sind, beginnt die letzte Phase.

Phase 6 - Aktivitäten und ungeduldige Touristen

Zuallererst wollen die Touristen an Aktivitäten teilnehmen. Jede Stadtkarte zeigt unten 1 oder 2 Symbole, die Zeitvertreibe an diesem Ort darstellen. Es gibt 5 Aktivitäten: Strandbesuch, Tauchen, Wandern, Wintersport und Sternerestaurants. In Spielerreihenfolge kann jeder Spieler einen seiner Marker auf eine Aktivität des Punkte- und Aktivitätentabeaus setzen, die auf der aktuellen Stadtkarte dargestellt ist. Der erste, der eine Reihe voll macht, erhält die Punkte, die neben der Reihe stehen. Danach kann diese Reihe nicht mehr von anderen Spielern gewertet werden. Manche Reihen sind nur im Spiel zu dritt oder zu viert verfügbar, erkennbar an den Symbolen 3+ und 4. Ihr könnt die Aktivitäten in beliebiger Reihenfolge markieren. Es können auch mehrere Spieler ihre Marker auf ein Feld setzen, doch nur derjenige, der die Reihe beendet, bekommt die Siegpunkte.

Sobald die Aktivität abgehandelt ist, schließt die Stadt, indem ihr sie umdreht. Jede Stadt kann nur einmal im Spiel gewertet werden, ihr könnt aber trotzdem über solche Städte fliegen. Wenn nötig, könnt ihr auf einer umgedrehten Stadt landen, ihr bekommt dadurch aber keine Siegpunkte für eure Passagiere (s. S.8).



Du hast diese Runde Kyoto gewertet und kannst jetzt einen deiner Marker auf ein Schnee- oder Wandersymbol setzen, um vielleicht eine Reihe vollzumachen. Manche Reihen sind nur im Spiel zu 3. oder 4. verfügbar.



Zum Schluss werden alle im Büro wartenden Touristen ungeduldig. Entweder gebt ihr ihnen jetzt einen Gutschein, setzt einen passenden Mitarbeiter ein oder senkt die Geduld der Touristen um 1. Wenn ein Tourist sauer wird, verlässt er sofort das Büro und ihr verliert 3 Siegpunkte.

Glückwunsch- ihr habt eine wilde Woche in eurem Reisebüro überlebt! Wer jetzt die wenigsten Siegpunkte hat, erhält für die nächste Runde den Startspielermarker. (Bei Gleichstand beginnt der Spieler mit den wenigsten Ressourcen. Falls immer noch Gleichstand herrscht, beginnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der dem aktuellen Startspieler im Uhrzeigersinn am nächsten ist.)

Danach geht es wieder mit Phase 1 weiter. Das Spiel endet nach einer bestimmten Rundenanzahl. Beim vorgeschlagenen Aufbau gelten die folgenden Rundenanzahlen:

2 Spieler: 16 Karten in einem 4 x 4 Raster - das Spiel dauert 7 Runden (2 Städte bleiben offen)

3 Spieler: 20 Karten in einem 5 x 4 Raster - das Spiel dauert 6 Runden (2 Städte bleiben offen)

4 Spieler: 25 Karten in einem 5 x 5 Raster - das Spiel dauert 5 Runden (5 Städte bleiben offen)

Nach der letzten Runde vergleichen die Spieler ihre Siegpunkte und das Reisebüro mit den meisten Siegpunkten gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten wartenden Touristen. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt derjenige mit den meisten Ressourcen. Falls immer noch kein Gewinner gefunden ist, müsst ihr wohl noch eine Runde spielen!

Wertungszusammenfassung:

-1 Siegpunkt für Touristen, die einen Business-Sitz wollen, aber Economy fliegen müssen

-1 Siegpunkt für Touristen auf einem dreckigen Sitz

-1 Siegpunkt für Touristen, die das VIP-Symbol haben, aber in einem Einzelzimmer oder Schlafsaal schlafen

-3 Siegpunkte für Touristen, die das Reisebüro sauer verlassen

-3 Siegpunkte für Touristen, die zwar fliegen, die aber kein sauberes Zimmer bekommen

Unmöglich sind:

- Touristen in einem schmutzigen Zimmer
- Zwei Touristen in einem Schlafsaal, wenn nicht beide das Schlafsaalsymbol haben



CREDITS

Game design:
Nestor Tyrovouzis

Game publishing:
Martin Looij

Artwork:
ThanosTsilis

Graphic design:
Christos Zabaraz

Manufacturing:
Longpack Games

Spanish translation:
LisDiezBourgoin

French translation:
Guillaume Brioul
Alexis Duquenne

German translation:
Sebastian Klinge

SPECIAL THANKS TO:

Nox' Spellenzolder

Edo's Game Previews

Unfiltered Gamer

Board, Deck and Dice

Ferdinand Capitulo

All Kickstarter and Spieleschmiede backers

All playtesters, including:

Victoria Bogomyakova

Pantelis Mastihidis

Mike Georgiou

Haralampos Tsakiris

Kostas Vomvas

Myrto Siatra

Vangelis Salamandras

George Doukakis

Theofilos Koutroubis

