



OVERBOOKED

Daryl Chow játéka

Felhasználói utasítás

Egy utas-tervező, helyváltoztató interaktív stratégiai kirakós játék, 2-4 légitársasági tervező részére.

A légitársaságok jegyfoglalásának a világába kerültél, ahol az a feladatod, hogy irányítsd az egymással versengő légitársaságokat. Az utasok különböző igényeinek kell megfelelned, hogy a légitársaságod presztízspontjai növekedjenek. Ha túl kevés utast jegyzel elő, nem biztos, hogy teljesen feltöltöd a járatot. Azonban, ha túl sokat, akkor ennek nyilvánvalóan néhány utas nem fog örülni.

Képes vagy megfelelni az utasok igényeinek?



1-4



8+



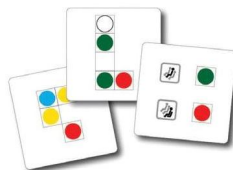
30 min.



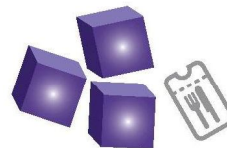
Randomskill Games

© 2017 Random Skill Pte. Ltd.

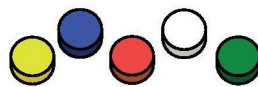
Játéktartozékok



72 utaskártya



24 kuponkocka



150 utaskorong
(30 darab 5 színben)



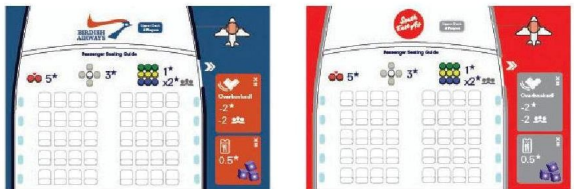
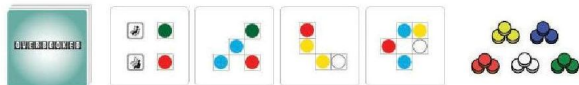
1 pontozótábla

4 játékos tábla
(2-3 játékos és
4 játékos oldallal)



Előkészítés

1. Tedd az összes utaskorongot a játéktér közepére. Két játékos esetében vedd ki minden színből 10-10 korongot.
2. Keverd meg az utaskártyákat és balról jobbra haladva, fordíts fel 4 kártyát képpel felfelé. Ezután az utaskártya pakliját tedd a kártyasor bal oldalára képpel lefelé.
3. Most keverd össze a játékosláblákat (amely tartalmazza a kezdőjátékos táblát is) és ossz minden játékosnak egyet. 2-3 játékos esetében használjátok a 2-3 játékosnak szóló oldalt.
4. Adj minden játékosnak 6 kuponkockát, amit mindenki tegyen a játékosláblája kuponartó mezőjére.



A játék célja

Hozz létre egy ügyes és precíz ülésrendet a légitársaságod számára, hogy tiéd legyen a legtöbb presztízs-pont.



A játék áttekintése



Vedd fel!

A fordulód során vedd fel egy kártyát és tegyél egy kupont az átugrott kártyákra.



Tedd le!

Ültesd le a választott utasokat a repülőgépedre.



Pontozz!

Amikor az összes utaskorong elfogy, a pontozás következik.

Játékmenet

A játékot több fordulón keresztül játsszátok, amelyben minden játékos felvesz és lehelyez egy utaskártyát a játékosáblájára. A játék végén, amikor az utaskorongok egy típusa vagy színe kifogyott, mindenkinek pontoznia kell az utasait, hogy eldöntsétek ki a játék győztese.

A játék fordulója – Felvétel és lehelyezés:

A Singa Airlines játékosáblájával kezdesz (vagy választhatsz bármilyen módszerrel táblát). A fordulóid során egy utaskártyát KELL felvenned és lehelyezned. A jobbszélső kártyát ingyen felveheted, vagy fizetsz érte és leteszel 1 kuponkockát minden kártyára, amit átugrottál.

(Például, ha elveszed a balszélső kártyát, akkor a többi 3 kártyára 1-1 kupont teszel.)

Ha azon a kártyán, amit elveszel, kuponkocka van, akkor azt a kockát tedd a készletedbe. Ezután az utaskártya színével egyező utaskorongokat helyezd el a játékosábládra.

(Például, ha 2 piros, 1 fehér és 1 kék pont van a kártyán, akkor ezeket vedd el a készletből.)

Miután felhúztál egy kártyát a játéktérről, a három megmaradt kártyát csúsztasd jobbra, hogy feltöltsd ezzel az üres helyeket. Majd húzz fel a pakliból a szélső üres helyre egy utaskártyát, és tedd le képpel felfelé. A fordulóid végén, de még a következő játékos fordulója előtt, helyezd el az utasaidat a játékosábládon.

Az utaskorongok lehelyezésének szabályai:

- A korongok mindegyikének illeszkednie KELL a repülőgép EGY szekciójába (azaz a folyósón nem lehetnek utasok).
- A mintákat és kártyákat bármelyik irányba elforgathatod, de tükrökép formájában nem használhatod és helyezheted le a korongokat.
- A folyosó, a középső és az ablakkártyák esetében, a megadott oszlop BÁRMELYIK mezőjébe elhelyezheted az utasokat.
- A kártyákon lévő üres mezők csak iránymutatásként szerepelnek, és úgy kell őket kezelni, mintha nem lennének.
- Minden utast el KELL helyezni. Ha ez ütközik egy korábban elhelyezett utassal, akkor ezt a korábban letett utast tedd át a túlfoglalás szekcióba.

A játék vége

A játék abban a fordulóban ér véget, amikor a készletből elfogy egy vagy több utaskorong. Innentől kezdve addig játszatok még, amíg mindenkinek egyenlő számú fordulója nem lesz. Ebben a helyzetben, ha valaki olyan kártyát húz fel, amelynek az adott színe elfogyott, akkor hagyja figyelmen kívül azt a színt. Ha az utasok az elhelyezés közepén fogytak el, akkor dönts el, hogy melyik utast teszed le, vagy hagyod figyelmen kívül. (Például, 2 zöld utaskorongot kell lehelyezned, de csak 1 maradt.)

Pontozás

- Ebben a játékban, CSAK az egymással szomszédosan kapcsolódó (fent/lent, bal/jobb) utasok kerülnek pontozásra.
- Minden utas 1 pontot (★) ér. Minden egymással megfelelően kapcsolódó párért 5 ★ jár.
- 0 pontot kapsz kettőnél több, egymással összekapcsolódó piros utas esetén pl. (3, vagy 4 piros utas).
- Minden körülvelt gyermek esetében 3 ★ jár. A „körülvelt” azt jelenti, hogy az adott utasnak minden oldalról érintkeznie kell a tábla szélével, vagy nem-gyermek utasokkal.
- A játékos 1 ★ szerez minden utasért, amelyik az utazóinak a legnagyobb zöld/sárga/kék csoportjához kapcsolódik.
- Minden azonos színű utascsoportnál, ha tiéd a legnagyobb méretű, vagy döntetlen állna fenn, 2 ★ jár utasonként egy helyett.
- Minden nálad maradt kuponkocka esetében 0,5 ★ kapsz (felfelé kerekítve).
- Minden teljesen feltöltött szekcióért (azaz, egy 3x5-ös, vagy 4x5-ös, amelyben nincs üres mező) 8 ★ szerezhető.
- Minden túlfoglalt utas esetében, egy játékos elveszít 2 ★. Az a játékos, akinek a legtöbb túlfoglalása van, extra 2 ★ veszít.

A legtöbb ★ rendelkező játékos megszerzi a legrangosabb légitársaság címet!



Szóló játékváltozat

A következő három forgatókönyvet a szólóban történő repülés örömeire terveztük. A forgatókönyvek használatához a játék 2 játékosra van előkészítve, de csak egy játékos táblával.

A szóló játékváltozatban bármelyik előkészített 4 utaskártyát elveheted kuponfizetés nélkül, hogy átugord azokat. Azonban, ha egy utaskártyát eldobnál a játékos térről, akkor egy kuponkockát kell érte fizetned. Minden túlfoglalás esetében elveszítesz 1 kupont. Minden feltöltött szekcióért 2 kuponkockát szerzel.

Megnyered a játékot, ha a forgatókönyv szerint megadott feltételek teljesülnek. Elveszíted a játékot, ha elfogynak a kuponkockáid.

1. Örökké a legjobb barátok (könnyű/közepes/nehéz: 6/4/2 kupon):

- Legyen minden színből legalább egy 6-os méretű utascsoport.
- Ezen kívül legyen legalább 3 pár, VAGY 3 körülvelt gyermek.

2. Féltrevonult párok (könnyű/közepes/nehéz: 6/4/2 kupon):

- Legalább 5 körülvelt pár.
- Ezen kívül legyen legalább egy 5-ös méretű, azonos színű utascsoport, VAGY 3 körülvelt gyermek.

3. Nincs iskola (könnyű/közepes/nehéz: 6/4/2 kupon):

- Legalább 8 körülvelt gyermek.
- Ezen kívül legalább legyen egy 5-ös méretű, azonos színű utascsoport, vagy 3 pár.