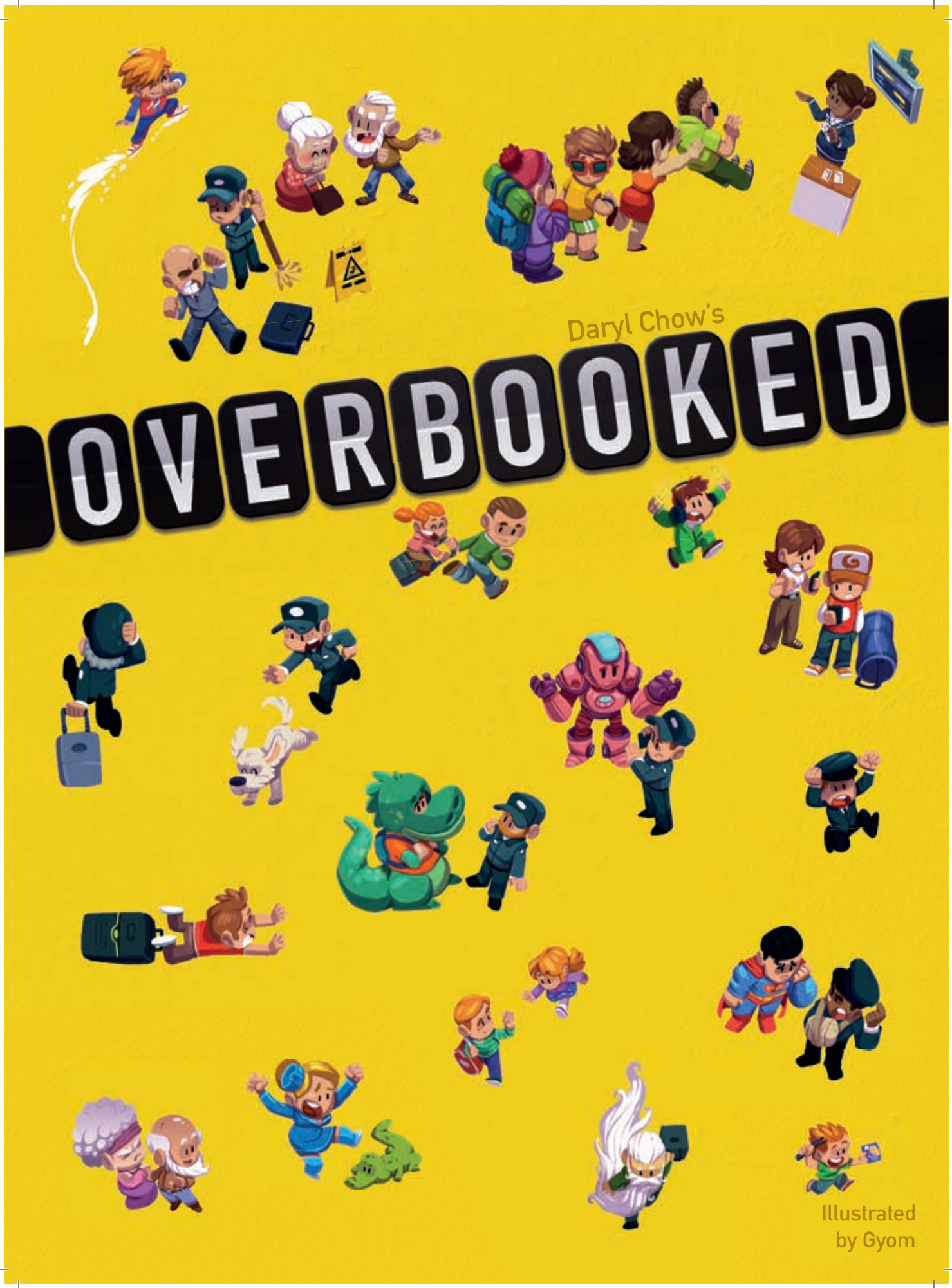

Daryl Chow's
OVERBOOKED
Illustrated by Gyom

Overbooked

Prêt au décollage ? Oh oh, pas si vite Commandant ! Les passagers ne sont pas encore montés dans l'avion ! Bienvenue dans l'aéroport le plus fréquenté du pays. Tu travailles au comptoir d'accueil et tu dois t'assurer que chaque passager a un siège.

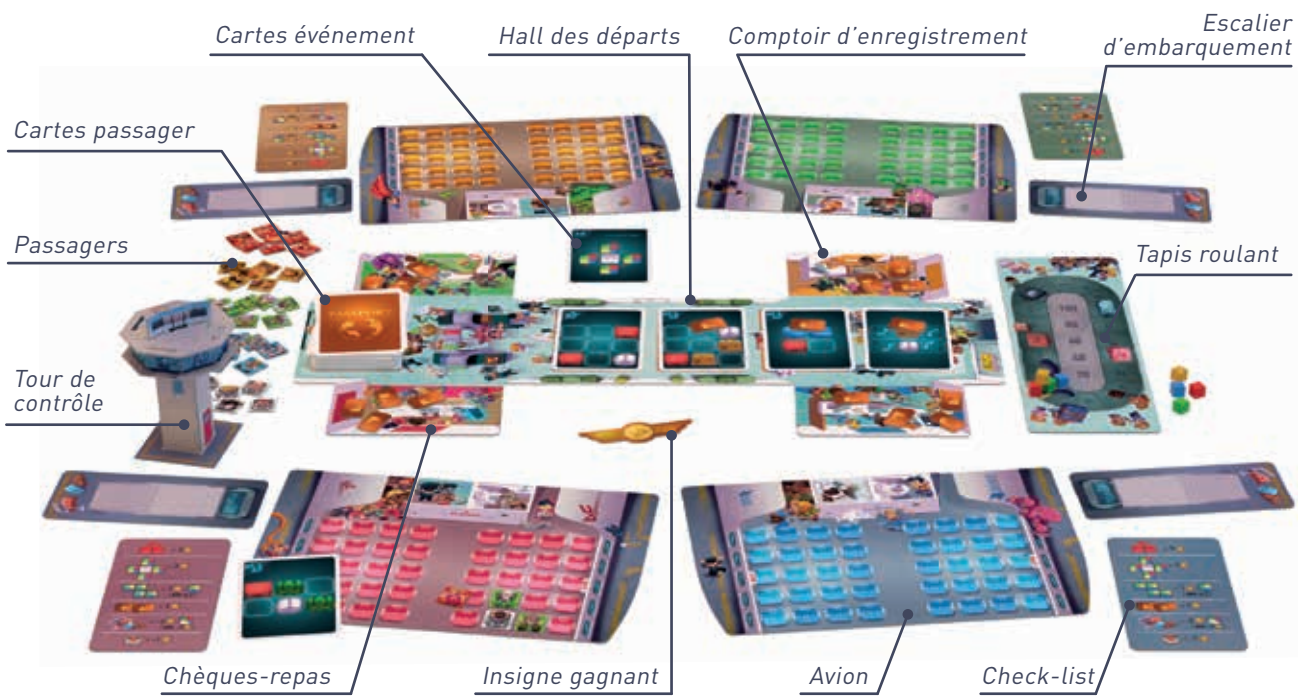
C'est un vrai casse-tête, car certains passagers veulent s'asseoir près du hublot et d'autres veulent voyager à côté. En plus, l'avion est en surréservation : il y a plus de passagers que de sièges...

Contenu

- Hall des départs (plateau de jeu)
- 4 comptoirs d'enregistrement
- 4 avions recto verso (recto pour 1 à 3 joueurs, verso pour 4 joueurs)
- 4 escaliers d'embarquement
- 81 cartes passager (dont 9 complexes)
- 15 cartes événement
- 24 chèques-repas
- 150 passagers (30 x 5 couleurs)
- 1 tour de contrôle
- 1 tapis roulant pour les bagages (carte de score)
- 1 insigne gagnant
- 8 cubes en bois dans 4 couleurs
- Règles du jeu
- 4 check-lists

AVANT DE COMMENCER

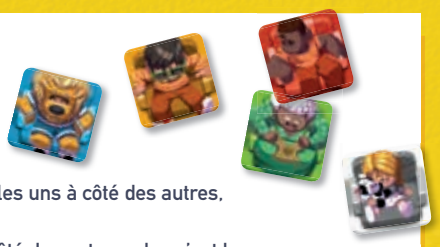
1. Pose le hall des départs (le plateau de jeu) au milieu de la table. Assemble les 4 **comptoirs d'enregistrement** le long du hall des départs. Si vous jouez à moins de 4 joueurs, assemble les comptoirs d'enregistrement inutilisés mais pose-les à l'envers le long du hall des départs de façon à ce que les joueurs voient bien qu'ils sont fermés. Ces couleurs ne seront donc pas utilisées dans le jeu.
2. Place tous les **passagers** et l'**insigne** gagnant à côté du hall des départs. Vous jouez à deux joueurs ou tu joues tout seul ? Dans ce cas, retire 10 passagers de chaque couleur.
3. Donne à chaque joueur un **avion** (son plateau de jeu) de la même couleur que le comptoir d'enregistrement le plus proche. Chaque plateau de jeu comporte 2 côtés : un côté avec trois zones de places assises quand on joue à 1, 2 ou 3 joueurs, et un côté avec deux zones de places assises quand on joue à 4 joueurs.
4. Chaque joueur place un **escalier d'embarquement** à côté de l'avion. C'est là que doivent attendre les passagers qui sont en surréservation.
5. Chaque joueur prend également une **check-list**. Cette check-list indique les combinaisons qui permettent de marquer des points à la fin du jeu, garde-la donc bien à portée de main.
6. Pose le **tapis roulant pour les bagages** (carte de score) à côté du hall des départs.
7. Assemble les **tours de contrôle**. Elles te permettront d'indiquer qui commence.
8. Chaque joueur reçoit 6 **chèques-repas** et les pose sur son propre comptoir d'enregistrement.
9. Mélange bien les **cartes passager** et pose la pile face cachée sur le hall des départs, dans la zone située juste avant le contrôle des bagages. Retourne ensuite les 4 premières cartes passager de la pile et pose-les face visible sur les quatre salles d'attente dans le hall des départs. Nous conseillons aux joueurs débutants de jouer sans les cartes complexes (les cartes qui ont un dos noir).
10. Option pour les voyageurs fréquents : mélange les **cartes événement** et pose une des deux cartes face visible sur la table de manière à ce que tous les joueurs puissent voir cette carte. Les règles destinées aux joueurs expérimentés sont expliquées à la fin de ces règles du jeu.



BUT DU JEU

Marquer le plus grand nombre de points pour le compte de sa compagnie aérienne, en plaçant de la manière la plus judicieuse possible les passagers dans l'avion.

PASSAGERS



Chaque passager a des souhaits spécifiques. En tant qu'agent de service, tu dois en tenir compte lors de l'attribution des sièges ! Voici la liste des passagers :

Rouge : Des passagers amoureux qui désirent être assis l'un à côté de l'autre.

Blanc : Des enfants qui ne peuvent pas voyager seuls.

Bleu : Des joueurs de rugby qui voyagent en équipe. Plus il y a de joueurs de rugby bleus assis les uns à côté des autres, plus cela renforce leur esprit d'équipe.

Jaune : Des amis qui voyagent ensemble. Plus il y a d'amis jaunes qui voyagent assis les uns à côté des autres, plus c'est bon pour l'esprit de groupe.

Vert : Des personnes âgées qui voyagent en groupe. Plus il y a de personnes âgées vertes assises les unes à côté des autres, plus leur voyage est agréable.

DEROULEMENT DU JEU

À tour de rôle, les joueurs sélectionnent une carte passager et placent les passagers dans l'avion de la manière indiquée par la carte. Le jeu est terminé quand tous les passagers d'une couleur ont été placés. Les joueurs jouent la manche jusqu'au bout de manière à ce qu'ils aient tous joué le même nombre de tours. Les joueurs comptent ensuite leurs points pour déterminer le vainqueur.

La partie commence

Le joueur qui est monté le plus récemment dans un avion commence et reçoit la tour de contrôle. La tour indique à tous les joueurs qui a commencé.

1. Le joueur dont c'est le tour doit choisir une carte passager. Le joueur choisit la carte passager la plus proche de la porte ou il peut sauter des cartes. Un chèque-repas doit être placé sur chaque carte qui a été sautée. Si des chèques-repas sont déjà posés sur la carte choisie, ils seront attribués au joueur qui choisira cette carte. Les chèques-repas ne peuvent pas être réutilisés pendant le même tour pour sauter les cartes suivantes. Un joueur peut uniquement sauter des cartes avec des chèques-repas qu'il possède déjà.

Par exemple : si un joueur décide de prendre la quatrième carte, il doit placer un chèque-repas sur chacune des 3 cartes qui ont été sautées.

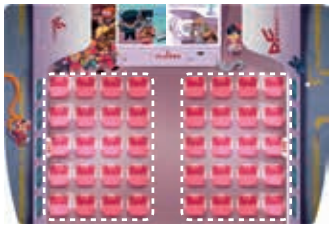
2. Le joueur prend ensuite les passagers dans le stock situé à côté du hall des départs, dans les couleurs correspondant aux couleurs des bagages illustrés sur la carte passager qu'il vient de choisir, par exemple 1 passager blanc, 1 passager rouge et 2 passagers bleus. Il place ensuite ces passagers sur les sièges de son avion.
3. Puis le joueur pose la carte passager qui vient d'être jouée face visible sur la table, à côté de son avion. C'est maintenant au tour du joueur suivant de jouer.

Placement des passagers :

- Les bagages illustrés sur la carte passager indiquent comment les passagers doivent être placés dans l'avion.
- Les cartes passager peuvent être orientées dans tous les sens mais deux cartes ne peuvent pas être placées en miroir l'une par rapport à l'autre.
- Tous les passagers figurant sur une carte passager doivent être placés dans une zone de places assises de l'avion. Cela signifie que les passagers ne sont pas autorisés à s'asseoir dans les couloirs et que les passagers ne peuvent pas traverser les couloirs pour s'asseoir dans une autre partie de l'avion. Quand le jeu se joue à 1, 2 ou 3 joueurs, il comporte 3 zones de places assises avec un couloir au milieu et quand il se joue à 4 joueurs, il comporte 2 zones de places assises avec un couloir entre les deux.

1-3 joueurs : l'avion a 3 zones de places assises

4 joueurs : l'avion a 2 zones de places assises



- Tous les passagers doivent se voir attribuer un siège de la manière indiquée sur la carte passager. Si les sièges sont déjà occupés par des passagers précédemment placés, les passagers déjà placés doivent céder leur place. Dans ce cas, le joueur place ces passagers en surréservation sur l'escalier d'embarquement à côté de son avion.
- Le jeu comporte également des cartes passager sur lesquelles sont indiquées une préférence de siège. Les joueurs peuvent alors choisir eux-mêmes un siège de leur choix côté hublot, couloir ou au milieu. Avec ces cartes passager, il n'est pas nécessaire de placer tous les passagers dans la même zone de places assises.
- Les cases vides figurant entre les bagages sur les cartes passager servent uniquement d'aide pour placer les passagers et indiquent comment les passagers doivent être assis les uns par rapport aux autres. Ces sièges peuvent être vides ou occupés.

Les joueurs déplacent les 3 cartes passager qui restent sur le hall des départs, ainsi que les éventuels chèques-repas, d'une case (là où c'est possible) en direction de la porte d'embarquement. Une nouvelle carte est tirée de la pile et posée, face visible, sur l'emplacement vide situé juste après le contrôle des bagages. C'est maintenant au prochain joueur de jouer.

FIN DU JEU

Le jeu est terminé lorsqu'une ou plusieurs couleurs de passager sont épuisées. Les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leur tour. Si pendant ce dernier tour de jeu un joueur pioche une carte avec une couleur de passager épuisée, il a le droit d'ignorer ce passager. Il se peut aussi que la carte passager indique que le joueur doit placer 2 passagers verts, tandis qu'il n'en reste qu'un seul. Dans ce cas, le joueur peut choisir lui-même quel passager il veut placer ou ignorer.

Calcul des points

L'avion étant arrivé sans encombre à destination, le moment est venu de faire le décompte des scores et de déterminer le gagnant ! Utilise le tapis roulant pour bagages et deux cubes en bois de la couleur de ton comptoir d'enregistrement pour déterminer ton score. Avec un bloc, tu comptes les unités, avec l'autre, les vingtaines. Pose le premier cube sur le chiffre 0 et pose le deuxième cube à côté du tapis roulant – tu poses ce deuxième cube sur la case qui porte le chiffre 20 dès que tu as gagné plus de 19 points.

Dans ce jeu, tu marques seulement des points lorsque plusieurs passagers sont correctement placés sur des sièges adjacents. Les sièges adjacents sont les sièges situés immédiatement **devant, derrière ou à côté l'un de l'autre** dans une zone de places assises (diagonale ne s'applique pas). Les sièges qui sont séparés par un couloir ne sont **pas** adjacents

✓ *Sièges adjacent*

✗ *Sièges qui n'est pas adjacent*

Des règles très strictes s'appliquent pour **les enfants**. Les enfants marquent des points quand ils sont **entourés** de passagers sur tous les sièges adjacents dans une zone de places assises.

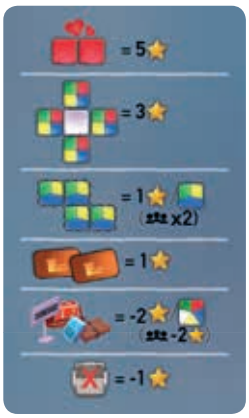
Enfant pas complétement entouré

Enfant complétement entouré

Enfant complétement entouré

Enfant complétement entouré

Calcul des points :



+5 points pour chaque couple de 2 passagers amoureux assis sur des sièges adjacents (2 passagers rouges assis l'un devant l'autre, l'un derrière l'autre ou l'un à côté de l'autre). Trois c'est trop : 0 points pour trois passagers amoureux ou plus assis sur des sièges adjacents !

+3 points pour chaque enfant complètement entouré.

+1 point pour chaque passager appartenant à la plus grande équipe de rugby bleue du joueur (passagers bleus assis l'un devant l'autre, l'un derrière l'autre ou l'un à côté de l'autre). **Double** le nombre de points si ton équipe de rugby est aussi grande ou plus grande que la plus grande équipe de rugby bleue des autres joueurs.

+1 point pour chaque passager appartenant au plus grand groupe d'amis jaune du joueur (passagers jaunes assis l'un devant l'autre, l'un derrière l'autre ou l'un à côté de l'autre). **Double** le nombre de points si ton groupe est aussi grand ou plus grand que le plus grand groupe d'amis jaune des autres joueurs.

+1 point pour chaque passager appartenant au plus grand groupe de seniors vert du joueur (passagers verts assis l'un devant l'autre, l'un derrière l'autre ou l'un à côté de l'autre). **Double** le nombre de points si ton groupe est aussi grand ou plus grand que le plus grand groupe de seniors vert des autres joueurs.

+1 point par paire de chèques-repas restants. 2 chèques rapportent 1 point, 3 chèques rapportent 1 point, 4 chèques rapportent 2 points et ainsi de suite.

-2 points pour chaque passager en surréservation (placé sur l'escalier d'embarquement).

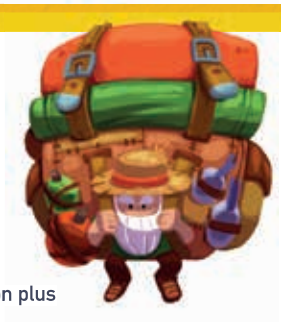
-2 points pour le joueur (ou les joueurs) ayant le plus grand nombre de passagers en surréservation.

-1 point pour chaque siège vide.

LE GAGNANT DU JEU

Le joueur qui a gagné le plus de points est déclaré le meilleur agent de service et remporte l'insigne gagnant que tous les agents rêvent de porter !

VARIANTES DE JEU POUR LES VOYAGEURS FREQUENTS



Pour les voyageurs fréquents qui sont expérimentés, il est possible de rendre le jeu plus difficile en jouant avec les symboles illustrés dans les coins des cartes passager, les cartes complexes et / ou les cartes-événements. Les joueurs peuvent choisir de jouer avec une ou plusieurs de ces variantes de jeu. Il est déconseillé d'appliquer ces variantes de jeu quand on joue pour la première fois.

Symboles

Les joueurs peuvent convenir à l'avance d'appliquer les symboles illustrés dans le coin supérieur gauche de la plupart des cartes passager. Ces symboles permettent aux joueurs expérimentés de donner au jeu une dimension plus stratégique. Il y a 4 symboles :

Un ou plusieurs passagers déjà placés peuvent être **remplacés sans surréservation**. Les passagers déjà placés retournent dans le stock à côté du hall des départs et n'ont donc pas besoin de d'attendre sur l'escalier d'embarquement.

Le joueur de rugby bleu remplace le passager jaune. Ce dernier est replacé dans le stock.

Le joueur peut **traverser les couloirs** et placer les passagers dans une autre zone de places assises de l'avion (mais uniquement de la manière indiquée sur la carte passager).

Un joueur de rugby vient s'asseoir dans l'autre zone de places assises.

Le joueur peut ignorer un des passagers figurant sur la carte passager. Ce passager ne se présente pas à la porte d'embarquement et attend tout simplement à côté du hall des départs.

Ignore un des passagers verts de manière à ce que le passager rouge puisse rester assis.

Ce symbole est uniquement appliqué à la fin de la partie. Lors du calcul des points, le joueur reçoit **1 point supplémentaire** pour cette carte passager.

Cette carte rapporte 1 point supplémentaire à la fin du jeu.

Cartes complexes

Les joueurs peuvent choisir d'utiliser les cartes complexes en plus des cartes passager normales. Les passagers figurant sur ces cartes (avec un dos noir) sont difficiles à satisfaire, même pour des joueurs expérimentés. Et ils sont encore plus difficiles à placer ! Mais tu aimes relever les défis ? Mélange alors ces 9 cartes au début du jeu avec les cartes passager normales.

Cartes evenement

Les cartes événement sont également destinées aux joueurs qui aiment relever de nouveaux défis. Mélange toutes les cartes événement et poses-en 1 ou 2 face visible sur la table (en fonction de ce que les joueurs ont convenu par avance). Ces cartes indiquent différentes façons de gagner des points supplémentaires en plus des règles standard.

- **Adorable Kids: +4 points** pour chaque enfant complétement entouré qui n'est pas assis à côté du hublot, du couloir ou sur la toute première ou toute dernière rangée de la zone de places assises.
- **Buddy Time: +5 points** pour chaque zone de places assises dans laquelle sont assis 1 groupe bleu, 1 groupe vert et 1 groupe jaune de 3 passagers minimum.
- **Corner Seats: +6 points** si sur chaque siège **d'angle** de l'avion est assis un passager d'une autre couleur.
- **Couples Retreat: +4 points** pour chaque zone de places assises dans lesquelles sont assises au minimum 3 couples rouges.
- **School Holidays: +4 points** pour chaque zone de places assises dans laquelle sont assis au minimum 3 enfants correctement entourés de passagers à bord.
- **Emergency Exit Assistance: +10 points** si la rangée horizontale du milieu est entièrement occupée sur toute la largeur de l'avion.
- **Family Vacation: +3 points** pour chaque couple rouge dont 1 passager est adjacent à un enfant complétement entouré.
- **Full Flight: +4 points** pour chaque rangée verticale entièrement réservée (donc sans sièges vides) sur toute la longueur de l'avion.
- **Kids Gone Wild: -2 points** pour chaque enfant qui n'est pas complétement entouré.
- **Lonely Christmas: -3 points** pour chaque passager rouge qui voyage seul, autrement dit sans un passager rouge adjacent.
- **Low Season Blues: +5 points** pour le (s) joueur(s) qui a (ont) le plus de sièges vides **les uns à la suite des autres.**
- **Beautiful Sunset: +1 point** pour chaque paire de 2 sièges côté hublot occupés (compte tous les sièges côté hublot occupés et divise ce nombre par 2.)
- **Missing Friends: +5 points** pour chaque groupe bleu, vert ou jaune se composant de 1, 2 ou 3 membres de la même couleur.
- **Three's Company: +3 points** pour chaque groupe (bleu, vert ou jaune) qui se compose exactement de 3 passagers de même couleur.
- **Like Sardines: +3 points** points pour cha que série de 9 sièges occupés sur une surface de 3 x 3.

Quand une zone de places assises de 3 x 5 sièges est entièrement occupée, tous les segments de 3 x 3 sièges, y compris les doublons, peuvent être comptés dans le calcul. Une zone de places assises pleine rapporte dans ce cas +9 points.

POUR LES PILOTES QUI SONT SEULS AUX COMMANDES

Les trois scénarios suivants ont été conçus pour les agents de service qui souhaitent jouer seuls. Installe le jeu tel que précédemment décrit. Choisis un avion et pose-le sur la table sur le côté du plateau de jeu prévu pour 1 à 3 joueurs (avec 3 zones de places assises). Le nombre de chèques-repas détermine la difficulté de chaque scénario. Le joueur peut choisir une des 4 cartes passager posées face visible sur le hall des départs, sans avoir à remettre de chèques-repas pour la ou les cartes passager sautées. Tu souhaites retirer une carte passager du hall des départs ? Cette opération te coûte un chèque-repas. Replace ensuite la carte passager éliminée dans la boîte.

- Chaque passager en surréservation coûte 1 chèque-repas au joueur.
- Le joueur reçoit 2 chèques-repas pour chaque zone de places assises entièrement occupée.
- Le joueur remporte le jeu lorsque les conditions du scénario ont été remplies.
- Le joueur a perdu quand il ne lui reste plus de chèques-repas.

Scénario 1: Week-end entre amis
(Débutant : 6 chèques-repas | Expérimenté : 4 chèques-repas | Expert : 2 chèques-repas)

- Assure-toi qu'il y ait au minimum 1 groupe vert, 1 groupe bleu et 1 groupe jaune de 6 passagers à bord.
- Assure-toi qu'il y ait également au minimum 3 couples rouges à bord, qui ne sont pas adjacents les uns aux autres, ou bien 3 enfants correctement entourés de passagers à bord.

Scénario 2. City trip romantique
(Débutant : 6 chèques-repas | Expérimenté : 4 chèques-repas | Expert : 2 chèques-repas)

- Assure-toi qu'il y ait au minimum 5 couples à bord qui ne sont pas adjacents les uns aux autres.
- Assure-toi qu'il y ait également au minimum 1 groupe de 5 passagers verts, 5 passagers bleus et 5 passagers jaunes au minimum à bord, ou bien 3 enfants correctement entourés de passagers à bord.

Scénario 3. Voyage scolaire
(Débutant : 6 chèques-repas | Expérimenté : 4 chèques-repas | Expert : 2 chèques-dîners)

- Assure-toi qu'il y ait au minimum 8 enfants correctement entourés de passagers à bord.
- Assure-toi qu'il y ait également au minimum 1 groupe de 5 passagers verts, 5 passagers bleus et 5 passagers jaunes au minimum à bord ou bien 3 couples rouges à bord qui ne sont pas adjacents les uns aux autres.

Overbooked

Ready for take-off? Hoho, niet zo snel, brokkenpiloot.
De passagiers zitten nog niet in het vliegtuig!

Welkom op de drukste luchthaven van ons land. Jij werkt bij de servicedesk en zorgt ervoor dat iedere passagier een stoel krijgt. Dat is nog een heel gepuzzel, want sommige passagiers willen bij het raam zitten en anderen reizen in een groep. Bovendien is het vliegtuig overboekt: er zijn meer passagiers dan stoelen... Ben jij degene die de meeste passagiers tevreden stelt?

Inhoud

- Vertrekhal (speelbord)
- 4 servicedesks
- 4 dubbelzijdige vliegtuigen (voorkant voor 1-3 spelers, achterkant voor 4 spelers)
- 4 vliegtuigtrappen
- 81 passagiers speelkaarten (waarvan 9 extra moeilijke)
- 15 event-kaarten
- 24 dinervouchers
- 150 passagiers (30 x 5 kleuren)
- 1 verkeerstoren
- 1 bagageband (scorekaart)
- 1 winnaarsbadge
- 8 houten blokjes in 4 kleuren
- Spelregels
- 4 checklists

SPELVOORBEREIDING

1. Plaats de **vertrekhal** (het speelbord) midden op tafel. Puzzel de 4 servicedesks aan de vertrekhal. Als je met minder dan 4 spelers speelt, puzzel je de ongebruikte servicedesk omgekeerd aan de vertrekhal zodat deze gesloten is. Die kleur speelt dan niet mee.
2. Leg alle **passagiers** en de **winnaarsbadge** naast de vertrekhal. Doen er maar 2 spelers mee of speel je solo? Verwijder dan van elke kleur 10 passagiers.
3. Geef iedere speler een **vliegtuig** (spelersbord) in dezelfde kleur als de dichtstbijzijnde servicedesk. Het spelersbord heeft 2 zijden: één met drie zitgedeeltes, voor 1-3 spelers en één met twee zitgedeeltes, voor 4 spelers.
4. Iedere speler plaatst een **vliegtuigtrap** naast het vliegtuig. Hier komen de passagiers te staan die zijn overboekt.
5. Ook pakt iedere speler een **checklist**.
6. Plaats de **bagageband** (scorekaart) naast de vertrekhal.
7. Zet de **verkeerstoren** in elkaar. Hiermee geef je straks aan wie het spel gaat beginnen.
8. Iedere speler ontvangt 6 **dinervouchers** en legt deze op de eigen servicedesk.
9. Schud de **passagiers speelkaarten** en leg de stapel ondersteboven in de vertrekhal, in het gedeelte vóór de bagagecontrole. Draai de bovenste 4 passagiers speelkaarten vervolgens om en leg deze open op de vier wachtruimtes in de vertrekhal. Voor beginnende spelers is het verstandig om het spel eerst zonder **extra moeilijke kaarten** met de zwarte achterzijde te spelen.
10. Optie voor frequent flyers: schud de **event-kaarten** en leg één of twee kaarten open op tafel, zichtbaar voor alle spelers. Je vindt deze regels voor gevorderden aan het einde van deze spelregels.

DOEL VAN HET SPEL

Scoor de meeste punten voor jouw luchtvaartmaatschappij door de passagiers zo slim mogelijk in het vliegtuig te plaatsen.

PASSAGIERS

Iedere passagier heeft zo zijn eigen wensen. Als medewerker van de servicedesk is het jouw taak om hiermee rekening te houden bij de stoelindeling! Dit zijn de passagiers:

Blauw: Rugbyspelers die in teamverband reizen. Hoe meer blauwe rugbyspelers er bij elkaar zitten, hoe beter voor de teamspirit.
Geel: Vrienden die samen reizen. Hoe meer gele vrienden er bij elkaar zitten, hoe fijner voor het groepsgevoel.
Groen: Senioren die in groepsverband reizen. Hoe meer groene senioren er bij elkaar zitten, hoe gezelliger hun seniorentrip wordt.
Rood: Verliefde passagiers die met z'n tweeën willen zitten.
Wit: Kinderen die niet alleen mogen reizen.

SPELVERLOOP

De spelers zijn om beurten aan zet, waarbij de speler die aan de beurt is een passagiers speelkaart selecteert en de passagiers op de aangegeven manier in het vliegtuig plaatst. Het spel eindigt zodra alle passagiers van één kleur op zijn. Dan wordt de ronde uitgespeeld zodat iedereen even vaak aan de beurt is geweest en tellen de spelers vervolgens hun scores op om de winnaar te bepalen.

Start van het spel

De speler die het laatst in een vliegtuig zat, mag beginnen en ontvangt de verkeerstoren. Hieraan ziet iedereen wie er begonnen is.

1. De speler die aan de beurt is, moet een **passagiers speelkaart kiezen**. De speler mag gratis de passagiers speelkaart kiezen die het dichtst bij de gate ligt, of kaarten overslaan. Op elke kaart die wordt overgeslagen moet een dinervoucher worden gelegd. Als er al dinervouchers op de gekozen kaart liggen, zijn die voor de speler die de kaart kiest. Deze dinervouchers mogen niet in dezelfde beurt worden ingezet om de andere kaarten te kunnen overslaan. Kaarten overslaan kan alleen met dinervouchers die de speler al in zijn bezit heeft.

Bijvoorbeeld: als een speler besluit om de vierde kaart te pakken, moet deze op de overgeslagen 3 kaarten een dinervoucher leggen.

2. Daarna pakt de speler de passagiers uit de voorraad naast de vertrekhal, in de kleuren die overeenkomen met de kleuren van de koffers op de passagiers speelkaart, bijvoorbeeld 1 witte, 1 rode en 2 blauwe passagiers. Deze passagiers plaatst de speler vervolgens op de stoelen in het eigen vliegtuig.

3. Daarna wordt de gespeelde passagiers speelkaart open op tafel gelegd, naast het eigen vliegtuig. Ondertussen is de volgende speler aan de beurt.

Het plaatsen van passagiers:

- De koffers op de passagiers speelkaart geven aan hoe de passagiers in het vliegtuig moeten worden geplaatst.
- Passagiers speelkaarten mogen op alle manieren worden gedraaid, maar niet gespiegeld.
- Alle passagiers moeten een zitplaats krijgen zoals op de passagiers speelkaart staat aangegeven. Als dit zou leiden tot overlapping met eerder geplaatste passagiers, moeten de eerder geplaatste passagiers worden verwijderd. Plaats deze overboekte passagiers op de vliegtuigtrap naast je eigen vliegtuig.

1-3 spelers, vliegtuig met 3 zitgedeeltes

4 spelers, vliegtuig met 2 zitgedeeltes

- Per passagiers speelkaart moeten de passagiers allemaal in één zitgedeelte van het vliegtuig passen. Dat betekent dat er geen passagiers in de gangpaden mogen zitten en dat de passagiers de gangpaden niet mogen overbruggen om in een ander deel van het vliegtuig te gaan zitten. Voor 1-3 spelers zijn er 3 zitgedeeltes met ertussen een gangpad en voor 4 spelers zijn er 2 zitgedeeltes met ertussen een gangpad.
- Er zijn ook passagiers speelkaarten waarop een raamstoel staat aangegeven. De spelers mogen dan zelf een willekeurige stoel aan het raam selecteren. Hetzelfde geldt voor een gangpadstoel of een stoel in het midden. Bij deze passagiers speelkaarten hoeven de passagiers niet allemaal in hetzelfde zitgedeelte te worden geplaatst.
- De lege vakjes tussen de koffers op de passagiers speelkaarten zijn er alleen als hulpmiddel voor het plaatsen van de passagiers en geven aan hoe de passagiers ten opzichte van elkaar moeten zitten. Deze stoelen mogen leeg of bezet zijn.

De 3 overgebleven passagiers speelkaarten in de vertrekhal schuiven, samen met de eventuele dinervouchers, waar mogelijk één plek op, richting de gate. Er wordt een nieuwe kaart van de stapel getrokken en open neergelegd op de lege plek direct na de bagagecontrole. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt in de ronde wanneer 1 of meer passagierskleuren op zijn. Speel door totdat alle spelers even vaak aan de beurt zijn geweest. Als een speler in deze slotronde een speelkaart trekt met een passagierskleur die op is, mag de speler deze passagier negeren. Het kan ook zijn dat op de passagiers speelkaart staat aangegeven dat je 2 groene passagiers moet plaatsen, maar dat er nog maar één over is. In dat geval mag de speler zelf bepalen welke passagier hij wil plaatsen of negeren.

Punten scoren

Het vliegtuig is veilig op de bestemming aangekomen. Hoog tijd om vliegensvlug de winnaar te bepalen! Gebruik de bagageband en twee houten blokjes in de kleur van jouw servicedesk om je eigen score te bepalen. Met het ene blokje tel je de eenheden, met het andere de twintigtallen. Plaats het eerste blokje op het cijfer 0 en leg het tweede blokje naast de bagageband. Dat blokje leg je op het vakje met het getal 20 zodra je meer dan 19 punten hebt. Bij dit spel scoor je alleen punten op het moment dat bepaalde passagiers op de juiste manier op **aangrenzende** stoelen worden geplaatst. Aangrenzende stoelen zijn stoelen die direct **voor, achter of naast elkaar** in een zitgedeelte staan (diagonaal telt dus niet). Stoelen die worden gescheiden door een gangpad zijn **niet** aangrenzend.

✓ *Aangrenzende stoelen*

✗ *Niet-aangrenzende stoelen*

Voor kinderen gelden strenge regels. Kinderen scoren punten wanneer deze ingesloten zijn door volwassen passagiers op alle aangrenzende stoelen binnen een zitgedeelte.

Niet-ingesloten kind

Ingesloten kind

Ingesloten kind

Ingesloten kind

Zo werkt de puntentelling:

+5 punten voor ieder paar van 2 verliefde passagiers op aangrenzende stoelen (2 rode passagiers voor, achter of naast elkaar). Three is a crowd: 0 punten voor 3 of meer verliefde passagiers op aangrenzende stoelen!

+3 punten voor ieder ingesloten kind.

+1 punt voor iedere passagier in het grootste blauwe rugbyteam van de speler (voor, achter of naast elkaar zittende blauwe passagiers). **Verdubbel** de punten als jouw rugbyteam groter is dan, of even groot is als het grootste blauwe rugbyteam van de andere spelers.

+1 punt voor iedere passagier in de grootste gele vriendengroep van de speler (voor, achter of naast elkaar zittende gele passagiers). **Verdubbel** de punten als jouw groep groter is dan, of even groot is als de grootste gele vriendengroep van de andere spelers.

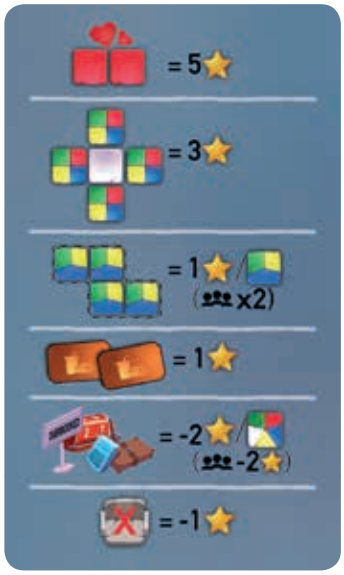
+1 punt voor iedere passagier in de grootste groene seniorengroep van de speler (voor, achter of naast elkaar zittende groene passagiers). **Verdubbel** de punten als jouw groep groter is dan, of even groot is als de grootste groene seniorengroep van de andere spelers.

+1 punt per set van 2 overgebleven dinervouchers. 2 vouchers scoren 1 punt, 3 vouchers scoren 1 punt, 4 vouchers scoren 2 punten en zo verder.

-2 punten voor iedere overboekte passagier (op de vliegtuigtrap).

-2 punten voor de speler (of spelers) met de meeste overboekte passagiers.

-1 punt voor elke lege stoel.



DE WINNAAR VAN HET SPEL

De speler met de meeste punten mag zichzelf de beste servicemedewerker noemen en wint de felbegeerde winnaarsbadge!

SPELVARIANTEN VOOR FREQUENT FLYERS

Voor frequent flyers die het spel al vaker hebben gespeeld is het mogelijk om het spel wat uitdagender te maken door te spelen met de symbolen in de hoeken van de passagiers speelkaarten, de extra moeilijke kaarten en/of de event-kaarten. Spelers kunnen ervoor kiezen om met één of meer van deze spelvarianten te spelen. Het is niet aan te raden om deze spelvarianten toe te passen wanneer je het spel voor het eerst speelt.

Symbolen

Spelers kunnen van tevoren afspreken om tijdens het spel de symbolen toe te passen die op de linkerbovenhoek van de meeste passagiers speelkaarten staan afgebeeld. Deze symbolen bieden ervaren spelers de mogelijkheid om het spel strategischer te spelen. Er zijn 4 symbolen:

Eén of meerdere eerder geplaatste passagiers kunnen worden vervangen zonder overboeking. De eerder geplaatste passagiers gaan terug naar de voorraad naast de vertrekhal en hoeven dus niet op de vliegtuigtrap te gaan staan.

De blauwe rugbyspeler vervangt de gele passagier. Die laatste gaat terug naar de voorraad.

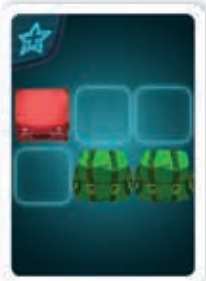
De speler mag de gangpaden overbruggen en passagiers ook in een ander zitgedeelte van het vliegtuig plaatsen (maar wel zoals op de passagiers speelkaart staat aangegeven).

Een rugbyspeler komt in het andere zitgedeelte te zitten.

De speler mag één van de passagiers op de passagiers speelkaart negeren. Deze passagier komt niet opdagen bij de gate en blijft gewoon naast de vertrekhal staan.

Negeer een groene passagier, zodat de rode mag blijven zitten.

Dit symbool wordt pas aan het einde van het spel toegepast. De speler ontvangt bij de puntentelling 1 extra punt voor deze passagiers speelkaart.



Deze kaart levert 1 extra punt op aan het einde van het spel.

Extra moeilijke speelkaarten

Spelers kunnen ervoor kiezen om, naast de gewone passagiers speelkaarten, de extra moeilijke speelkaarten te gebruiken. De passagiers op deze kaarten met de zwarte achterkant zijn moeilijk tevreden te stellen, zelfs voor ervaren spelers. Het wordt nog lastig om deze passagiers te plaatsen! Houden jullie wel van een uitdaging? Schud deze 9 kaarten dan aan het begin van het spel mee met de normale passagiers speelkaarten.

Event-kaarten

Ook de event-kaarten zijn bedoeld voor spelers die wat meer uitdaging willen. Schud alle event-kaarten en leg er 1 of 2 open op tafel (afhankelijk van wat er van tevoren door de spelers is afgesproken). Deze kaarten tonen verschillende manieren om extra punten te scoren, boven op de bestaande regels.

- **Adorable Kids: +4 punten** voor ieder ingesloten kind dat niet aan het raam, gangpad, of op de voorste of achterste rij van het zitgedeelte zit.
- **Buddy Time: +5 punten** voor elk zitgedeelte waarin 1 blauwe, 1 groene en 1 gele groep van minstens 3 passagiers zitten.
- **Corner Seats: +6 punten** als er op elke uiterste hoek van het vliegtuig een passagier van een andere kleur zit.
- **Couples Retreat: +4 punten** voor elk zitgedeelte waarin minstens 3 rode paren zitten.
- **School Holidays: +4 punten** voor elk zitgedeelte waarin minstens 3 ingesloten kinderen zitten.
- **Emergency Exit Assistance: +10 punten** als de middelste horizontale rij volledig bezet is over de hele breedte van het vliegtuig.
- **Family Vacation: +3 punten** voor ieder rood paar van wie er 1 aan een kind grenst dat is ingesloten.
- **Full Flight: +4 punten** voor elke volgeboekte verticale rij (dus zonder lege stoelen) over de hele lengte van het vliegtuig.
- **Kids Gone Wild: -2 punten** voor ieder kind dat niet ingesloten is.
- **Lonely Christmas: -3 punten** voor iedere rode passagier die alleen reist, dus zonder aangrenzende rode passagier.
- **Low Season Blues: +5 punten** voor de speler(s) met de meeste aaneengesloten lege stoelen.
- **Beautiful Sunset: +1 punt** per 2 volgeboekte raamstoelen. (Tel alle volgeboekte raamstoelen en deel door 2.)
- **Missing Friends: +5 punten** voor iedere blauwe, groene of gele groep, bestaande uit 1, 2 of 3 groepsleden van dezelfde kleur.
- **Three's Company: +3 punten** voor iedere groep (blauw, groen of geel) die precies uit 3 passagiers van dezelfde kleur bestaat.

- **Like Sardines: +3 punten** per 9 volle stoelen op een oppervlakte van 3 x 3.

Bij een vol zitgedeelte van 3 x 5 stoelen mogen alle segmenten van 3 x 3 stoelen inclusief overlap worden geteld. Een vol zitgedeelte levert in dat geval +9 punten op.

SOLOVLIEGERS

De volgende drie scenario's zijn ontworpen voor servicemedewerkers die het spel in hun eentje willen spelen. Volg de spelvoorbereiding zoals eerder is beschreven. Kies een vliegtuig en leg dit met de 1-3 speler-variant (3 zitgedeeltes) naar boven op tafel. Het aantal dinervouchers bepaalt de moeilijkheid van elk scenario. De speler mag één van de 4 open passagiers speelkaarten uit de vertrekhal kiezen zonder dinervouchers in te leveren voor de overgeslagen passagiers speelkaart(en). Wil je een passagiers speelkaart uit de vertrekhal verwijderen? Dan kost het je wel een dinervoucher. Leg de verwijderde passagiers speelkaart vervolgens in de doos.

- Elke overboekte passagier kost de speler 1 dinervoucher.
- Voor elk volledig gevuld zitgedeelte ontvangt de speler 2 dinervouchers.
- De speler wint het spel als aan de voorwaarden van het scenario is voldaan.
- De speler verliest het spel op het moment dat hij geen dinervouchers meer heeft.

Scenario 1: Vriendenweekend
(Beginner: 6 vouchers | Ervaren: 4 vouchers | Expert: 2 vouchers)

- Zorg ervoor dat er 1 groene, 1 blauwe en 1 gele groep van minimaal 6 passagiers aan boord zijn.
- Zorg ervoor dat er ook minstens 3 rode koppels aan boord zijn waarbij de koppels niet aan elkaar mogen grenzen, of 3 ingesloten kinderen aan boord zijn.

Scenario 2. Romantische stedentrip
(Beginner: 6 vouchers | Ervaren: 4 vouchers | Expert: 2 vouchers)

- Zorg ervoor dat er minstens 5 ingesloten rode koppels aan boord zijn waarbij de koppels niet aan elkaar mogen grenzen.
- Zorg ervoor dat er ook minstens 1 groep van minimaal 5 groene, 5 blauwe of 5 gele passagiers aan boord is, of 3 ingesloten kinderen aan boord zijn.

Scenario 3. Schoolreisje
(Beginner: 6 vouchers | Ervaren: 4 vouchers | Expert: 2 vouchers)

- Zorg ervoor dat er minstens 8 ingesloten kinderen aan boord zijn.
- Zorg ervoor dat er ook minstens 1 groep van minimaal 5 groene, 5 blauwe of 5 gele passagiers aan boord is, of 3 rode koppels aan boord zijn waarbij de koppels niet aan elkaar mogen grenzen.

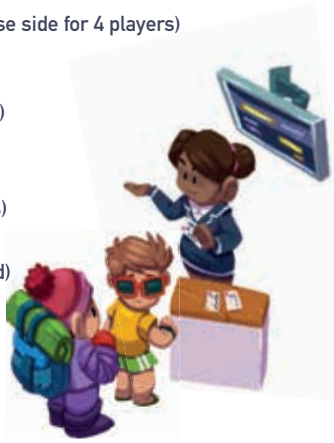
Overbooked

Ready for take-off? Take it easy, not so fast, captain! The passengers haven't boarded the plane yet! Welcome to the country's busiest airport. You work at the airline's check-in desk and your job is to make sure that every passenger gets a seat. This is quite a challenge, because some passengers want to sit by the window and others prefer travelling in a group.

What's more, the plane is overbooked: there are more passengers than there are seats... Will you be the one who can make the most passengers happy?

Contents

- Departure hall (game board)
- 4 service desks
- 4 double-sided aeroplanes (top side for 1-3 players, reverse side for 4 players)
- 4 aircraft steps
- 81 passenger cards (including 9 extra difficult ones)
- 15 event cards
- 24 dinner vouchers
- 150 passengers (30 x 5 colours)
- 1 control tower
- 1 baggage carousel (score card)
- 1 winner's badge
- 8 wooden cubes in 4 colours
- Rules of the game
- 4 checklists



GET READY FOR TAKEOFF

1. Put the **departure hall** (the game board) in the middle of the table. Fit the **4 service desks** onto the edges of the departure hall. If you're playing with fewer than 4 players, turn over any unused service desks and fit them onto the departure hall to indicate that they are closed. Those colours will not be playing.
2. Put all **passengers** and the **winner's badge** next to the departure hall. Only two players in the game or you prefer to play solo? Remove 10 passengers of each colour.
3. Give each player an aircraft cabin (player's board showing the cabin layout), one that matches the colour of their nearest service desk. The player's board has two sides: one side with three seating areas for games with 1-3 players, one side with two seating areas for 4-player games.
4. Each player puts their **aircraft steps** next to their own plane. This is where the passengers who are overbooked will wait.
5. Each player also has a **checklist**. This explains which combinations score points at the end of the game, so keep it handy.
6. Put the **baggage carousel** (score card) next to the departure hall.
7. Piece the **control tower** together. Use it to indicate which player is going to start the game.
8. Each player gets 6 **dinner vouchers** and puts them on their own service desk.
9. Shuffle the deck of **passenger cards** and place the deck face-down on the departure hall, at the designated spot in front of the baggage x-ray area. Then turn the top 4 passenger cards over and lay them face-up on the four waiting areas in the departure hall. We recommend that beginners leave the extra difficult cards aside (the ones that are black on the reverse side) until they have played a few times.
10. Option for frequent flyers: shuffle the **event cards** and put one or two cards on the table face-up, so all players can see them. The rules for advanced players appear at the end.

AIM OF THE GAME

To score the most points for your airline by seating as many of the passengers in the smartest ways possible.

PASSENGERS

Travellers all have their own preferences. As a service desk operator, keep this in mind when arranging the seating plan! Meet your passengers:

Red: Passengers who are in love and want to be seated as a couple.
White: Children who are not allowed to travel alone.
Blue: Rugby players travelling as a team. The larger the number of blue rugby players seated together, the better it is for team spirit.
Yellow: Friends travelling together. The larger the number of yellow friends seated together, the happier the group will be.
Green: Senior citizens travelling as a group. The larger the number of green seniors seated together, the more enjoyable their trip.

OVERVIEW

Players take it in turns to select a passenger card and seat their passengers as shown on the card. The game ends when all passengers of one colour have been seated. The final round is completed so that every player has had an equal number of turns. Scores are counted to determine the winner.

Starting The Game

The player who was the last to step off a plane gets to go first. Place the control tower next to that player so that everyone knows who started the round.

1. On your turn, choose a passenger card. You can choose the one nearest the gate for free, or you can skip cards. Place a dinner voucher on every skipped card. If there are already dinner vouchers lying on your chosen card, you get to keep the vouchers. These dinner vouchers cannot be used to skip other cards during the same turn. You can only use dinner vouchers already in your possession to skip cards.

For example: if you decide to take the fourth card, put a dinner voucher on the first three cards, as shown below.

2. Next, take passenger tokens from the pile next to the departure hall. These must be of the same colour as the colours of the suitcases displayed on your chosen passenger card, for example 1 white, 1 red and 2 blue passengers. Arrange these passengers in the seats in your plane (see 'Seating Passengers' below).

3. Place the used passenger card face-up on the table next to your plane. It's now the turn of the next player (to your left).

Seating passengers:

- The suitcases on the passenger card indicate how the passengers must be seated in the plane.
- Passenger cards can be rotated in any direction, but they must not be mirrored.
- All passengers must get a seat as shown on the passenger card. If this results in an overlap with previously placed passengers, remove the previously placed passengers. Place these overbooked passengers on the aircraft steps next to your own plane.

1-3 players: plane with 3 seating areas

4 players: plane with 2 seating areas

- The passengers shown on the card must all fit into ONE seating area of the plane. This means that passengers are not allowed to sit in the aisles and that passengers must not cross the aisles to sit in a different section of the plane. (Remember: for 1-3 players there are 3 seating areas with an aisle in between, and for 4 players there are 2 seating areas with an aisle in between.)
- There are also some passenger cards that show a seating preference. Players can use these to decide whether they want their passengers to sit by the window, by the aisle or in the middle of a row. For these cards, it is not necessary for all passengers to be seated in the same seating area.
- The empty boxes between the suitcases on the passenger cards are only there as an aid for seating the passengers and show how passengers have to sit relative to each other. These seats may be empty or occupied.

The 3 remaining passenger cards in the departure hall will shift one place towards the gate, where possible, together with any dinner vouchers. Pick a new card from the deck and place it face-up on the empty spot immediately behind the baggage x-ray area. It is now the next player's turn.

END OF THE GAME

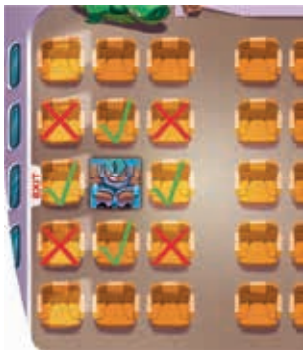
The game ends during the round when one or more passenger types runs out. Keep playing until all players have had an equal number of turns. If you pick up a card in this last round with a passenger type that has run out, ignore this passenger. It's also possible, for example, that the passenger card indicates that two green passengers should be seated, but there is only one left. In this case you can decide which passenger to seat and which to ignore.

Scoring points

The plane has reached its destination. High time to decide who the winner is!

Use the baggage carousel and two wooden cubes (of the same colour as your service desk) to tot up your score. Put the first cube on the number 0 and the second cube next to the baggage carousel. Count the units up to 19 with the first cube, then use the second cube to tally scores in the 20s, 40s and so on.

In this game you only score points when the required passengers are seated **side by side** in the right way. Side by side seats can be seats that are directly **adjacent in front of, behind or next to each other** in a seating area (diagonal does not count). Seats that are separated by an aisle are **not** side by side.



✓ *Side-by-side seats*

✗ *Not side-by-side seats*

There are strict rules regarding children. **Children** score points when they are **surrounded** by adult passengers seated next to them within a seating area. Study these examples:

Child is not surrounded

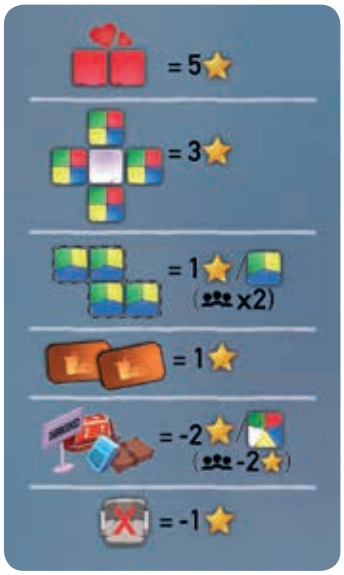
Child is surrounded

Child is surrounded

Child is surrounded

Here's how to score – use the checklist to help you:

+5 points for every couple of 2 passengers in love in adjacent seats (2 red passengers in front of, behind or next to each other). Three's a crowd: 0 points for 3 or more passengers in love seated in adjacent seats!
+3 points or every surrounded child.
+1 point ffor every passenger in the player's largest blue rugby team (blue passengers sitting in front of, behind or next to each other). **Double** the points if your rugby team is larger than, or just as large as the largest blue rugby team of the other players.
+1 point for every passenger in the player's largest yellow group of friends (yellow passengers sitting in front of, behind or next to each other). **Double** the points if your group is larger than, or just as large as the largest yellow group of friends of the other players.
+1 point for every passenger in the player's largest group of senior citizens (green passengers sitting in front of, behind or next to each other). **Double** the points if your group is larger than, or just as large as the largest green group of senior citizens of the other players.
+1 point per set of 2 remaining dinner vouchers. 2 vouchers score 1 point, 3 vouchers score 1 point, 4 vouchers score 2 points and so on.
-2 points for every overbooked passenger (on the aircraft steps).
-2 points for the player (or players) with the most overbooked passengers.
-1 point for every empty seat.



THE WINNER OF THE GAME

The player with the highest number of points is the best service desk operator and wins the coveted winner's badge!

GAME VARIANTS FOR FREQUENT FLYERS

If you're a frequent flyer who has played the game a number of times, play a slightly more challenging game using the symbols in the corner of the passenger cards, or using the extra difficult cards and/or the event cards. Players can choose to play with one or more of these game variants. We recommend you don't try applying these game variants when you play the game for the first time.

Symbols

Players can agree in advance to apply the symbols that are depicted in the top left corner of most passenger cards. These symbols give experienced players the opportunity to play the game in a more strategic manner. There are 4 symbols:

One or more passengers that had been seated previously can be **replaced without having to join the overbooked passengers** on the aircraft steps. They join those next to the departure hall instead.

The blue rugby player replaces the yellow passenger. The latter goes back to the passenger pile.

The player is allowed to ***bridge the aisles*** *and also place passengers in another seating area of the plane (providing it is as indicated on the passenger card).*

A rugby player ends up sitting in the other seating area across the aisle.

The player is allowed to **ignore one** of the passengers on the card. This passenger does not show up at the gate and simply remains next to the departure hall.

Ignore a green passenger, so that the red one can remain seated.

This symbol only applies at the end of the game. When the scoring is finished, the player receives **1 extra point** for this passenger card.

This card gets you 1 bonus point when the game is over.

Extra difficult cards

Players can choose to use the extra difficult cards, in addition to the normal passenger cards. The passengers on these cards that are black on the reverse side are difficult to please, even for experienced players. It may prove quite difficult to seat these passengers! Fancy a challenge? Then shuffle these 9 cards along with the normal passenger cards before the game begins.

Event cards

The event cards are also designed for players who want something more challenging. Shuffle all event cards and put 1 or 2 face-up on the table (depending on what the players have agreed in advance). These cards give you several ways to score bonus points, on top of the existing rules.

- **Adorable Kids: +4 points** for every surrounded child that is not sitting by the window, the aisle, or in the first or last row of the seating area.
- **Buddy Time: +5 points** for every seating area in which 1 blue, 1 green and 1 yellow group of at least 3 passengers are sitting.
- **Corner Seats: +6 points** if there is one passenger of a different colour sitting in each far corner of the aeroplane.
- **Couples Retreat: +4 points** for each seating area in which at least 3 red couples are sitting.
- **Emergency Exit Assistance: +10 points** if the middle horizontal row is completely occupied across the full breadth of the aeroplane.
- **Family Vacation: +3 points** for every red couple of which 1 person is seated adjacent to a child that is surrounded.
- **Full Flight: +4 points** for each fully booked vertical row (so without empty seats) across the whole length of the aeroplane.
- **Kids Gone Wild: -2 points** for each child that is not surrounded.
- **Lonely Christmas: -3 points** for each red passenger that travels alone, that's a red passenger who is not seated adjacent to another red passenger.
- **Low Season Blues: +5 points** for the player or players with the most adjacent empty seats.
- **Beautiful Sunset: +1 point** per 2 fully booked window seats. (Count all fully booked window seats and divide by 2.)
- **Missing Friends: +5 points** for every blue, green or yellow group, consisting of 1, 2 or 3 group members of the same colour.
- **School Holidays: +4 points** for each seating area in which at least 3 surrounded children are sitting.
- **Three's Company: +3 points** for each group (blue, green or yellow) that consists of exactly 3 passengers of the same colour.

- **Like Sardines: +3 points** per 9 occupied seats in a block of 3 x 3.

In case of a fully occupied seating area of 3 x 5 seats all segments of 3 x 3 seats including overlap may be counted. In this case, a fully occupied seating area gives you +9 points.

SOLO TRAVELLERS

The following three scenarios have been designed for service desk operators who want to play the game by themselves. Follow the game set up as described before. Choose an aircraft cabin and put it on the table with the 1-3 player variant (3 seating areas) facing up. The number of dinner vouchers determines the difficulty of each scenario.

The player can choose one of the 4 open passenger cards from the departure hall without handing in dinner vouchers for the passenger card or cards that have been skipped. If you want to remove a passenger card from the departure hall, that will cost you a dinner voucher: put the passenger card back in the box.

- Every overbooked passenger costs the player 1 dinner voucher.
- For every fully occupied seating area the player receives 2 dinner vouchers.
- The player wins the game if the conditions of the scenario have been met.
- The player loses the game the moment there are no dinner vouchers left.

Scenario 1: Friends weekend
(Beginner: 6 vouchers | Experienced: 4 vouchers | Expert: 2 vouchers)

- Make sure that there is 1 green, 1 blue and 1 yellow group of at least 6 passengers on board.
- Make sure that there are also at least 3 red couples on board that must not be seated **adjacent to each other**, or 3 surrounded children.

Scenario 2: Romantic city trip
(Beginner: 6 vouchers | Experienced: 4 vouchers | Expert: 2 vouchers)

- Make sure that there are at least 5 red couples on board that must not be seated **adjacent to each other**.
- Make sure that there is also at least 1 group of at least 5 green, 5 blue or 5 yellow passengers on board, or 3 surrounded children.

Scenario 3: School trip
(Beginner: 6 vouchers | Experienced: 4 vouchers | Expert: 2 vouchers)

- Make sure that there are at least 8 surrounded children on board.
- Make sure that there is also at least 1 group of at least 5 green, 5 blue or 5 yellow passengers on board, or 3 red couples that must not be seated **adjacent to each other**.

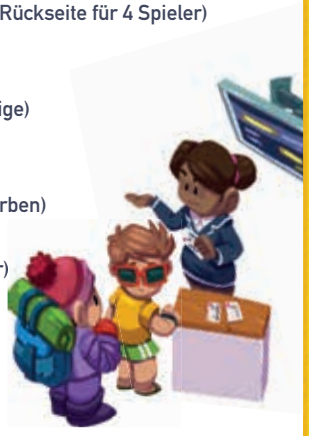
Overbooked

Fertig zum Abflug? Hallo Bruchpilot, nicht so schnell. Die Passagiere sitzen noch nicht im Flieger! Herzlich willkommen am größten Flughafen unseres Landes.

Als Mitarbeiter am Serviceschalter müssen die Spieler dafür sorgen, dass jeder Passagier einen Platz im Flugzeug erhält. Das ist gar nicht so einfach, denn einige Fluggäste möchten gerne einen Fensterplatz, andere reisen als Gruppe und möchten nebeneinander sitzen. Außerdem ist der Flug überbucht: Es gibt also mehr Passagiere als Sitzplätze …
Wem gelingt es, die meisten Passagiere zufriedenzustellen?

Inhalt

- Abfertigungshalle (Spielplan)
- 4 Serviceschalter
- 4 doppelseitig bedruckte Flugzeuge (Vorderseite für 1–3 Spieler, Rückseite für 4 Spieler)
- 4 Flugzeugtreppen
- 81 Passagierkarten (davon 9 besonders schwierige)
- 15 Event-Karten
- 24 Mahlzeitengutscheine
- 150 Passagiere (je 30 in 5 Farben)
- 1 Tower
- 1 Gepäckband (Punktezähler)
- 1 Medaille für den Sieger
- 8 Holzwürfel in 4 Farben
- Spielanleitung
- 4 Checklisten



SPIELVORBEREITUNG

1. Die **Abfertigungshalle** (der Spielplan) wird in die Tischmitte gelegt. Die Puzzleteile mit den 4 Serviceschaltern werden neben die Abfertigungshalle gelegt. Wenn weniger als 4 Spieler mitspielen, wird der nicht benutzte Serviceschalter umgedreht an die Abfertigungshalle gelegt, um anzuzeigen, dass er geschlossen ist. Diese Farbe spielt dann nicht mit.
2. Alle **Passagiere** und die **Medaille für den Sieger** werden neben die Abfertigungshalle gelegt. Wird das Spiel zu zweit oder solo gespielt, werden jeweils 10 Passagiere in jeder Farbe aus dem Spiel genommen.
3. Jeder Spieler erhält ein **Flugzeug** (Spielertableau) in der Farbe des nächstgelegenen Serviceschalters. Jedes Spielertableau ist beidseitig bedruckt: Die eine Seite (für 1–3 Spieler) umfasst drei Sitzplatzbereiche, die andere Seite (für 4 Spieler) zwei Sitzplatzbereiche.
4. Jeder Spieler legt eine **Flugzeugtreppe** neben sein Flugzeug. Hier werden die Passagiere aufgestellt, die aufgrund der Überbuchung keinen Sitzplatz haben.
5. Außerdem nimmt sich jeder Spieler eine **Checkliste**, die auflistet, mit welchen Kombinationen am Ende des Spiels Punkte erzielt werden. Daher ist es sinnvoll, diese Checkliste immer im Blick zu haben.
6. Das **Gepäckband** (Punktezähler) wird neben die Abfertigungshalle gelegt.
7. Der **Tower** wird zusammengesetzt. Mit dem Tower (Kontrollturm) wird festgehalten, welcher Spieler zuerst am Zug war.
8. Jeder Spieler erhält 6 **Mahlzeitengutscheine** und legt sie auf den eigenen Serviceschalter.
9. Die **Passagierkarten** werden gemischt, und als verdeckter Stapel in die Abfertigungshalle gelegt, und zwar vor die Gepäckkontrolle. Dann werden die obersten vier Passagierkarten aufgedeckt und offen auf die vier Warteräume in der Abfertigungshalle gelegt. Zum Kennenlernen sollte man das Spiel zuerst ohne die besonders schwierigen Karten (mit der schwarzen Rückseite) spielen.
10. Option für Vielflieger: Nach dem Mischen der **Event-Karten** werden eine oder zwei dieser Karten offen auf den Tisch gelegt, sodass jeder sie gut sehen kann. Die Regeln für fortgeschrittene Spieler stehen am Ende dieser Spielanleitung.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, die Passagiere so clever wie möglich auf die Plätze im Flugzeug zu verteilen und dadurch die meisten Punkte für die eigene Fluggesellschaft zu erzielen.

PASSAGIERS

Alle Passagiere haben besondere Wünsche. Als Mitarbeiter des Serviceschalters haben die Spieler die Aufgabe, diese Wünsche bei der Sitzplatzverteilung zu berücksichtigen! Das sind die Passagiere:

Rot: Verliebte Fluggäste, die zu zweit (neben-, vor- oder hintereinander) sitzen möchten.
Weiß: Kinder, die nicht alleine reisen dürfen.
Blau: Rugbyspieler, die als Team reisen. Je mehr blaue Rugbyspieler beieinander sitzen, desto besser ist das für den Teamgeist.
Gelb: Freunde, die zusammen reisen. Je mehr gelbe Freunde beieinander sitzen, desto besser ist das für das Gruppengefühl.
Grün: Senioren, die eine Gruppenreise machen. Je mehr grüne Senioren beieinander sitzen, desto mehr Spaß macht ihnen ihre Seniorenreise.

SPIELVERLAUF

Die Spieler sind der Reihe nach am Zug. Wer am Zug ist, wählt eine Passagierkarte und platziert die Passagiere nach ihren Wünschen im Flugzeug. Das Spiel endet, sobald alle Passagiere einer bestimmten Farbe einen Platz erhalten haben. Die laufende Runde wird dann noch zu Ende gespielt, damit alle Spieler eine gleiche Anzahl an Spielzügen haben. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielbeginn

Wer als Letzter eine Flugreise gemacht hat, darf anfangen und erhält den Tower. Dieser zeigt an, welcher Spieler den ersten Spielzug gemacht hat.

1. Wer am Zug ist, muss eine Passagierkarte wählen. Er kann entweder gratis die Passagierkarte nehmen, die dem Flugsteig am nächsten liegt, oder Karten überspringen. Auf jede Karte, die er überspringt, muss er einen Mahlzeitengutschein legen. Wählt ein Spieler eine Karte, auf der bereits Mahlzeitengutscheine liegen, darf er sich diese Gutscheine nehmen. Diese Gutscheine dürfen nicht im gleichen Spielzug genutzt werden, um andere Karten überspringen zu können. Nur mit Hilfe von Mahlzeitengutscheinen, die ein Spieler schon vor seinem Spielzug besitzt, darf er Karten überspringen.

Beispiel: Wenn ein Spieler beschließt, die vierte Karte zu nehmen, muss er auf die drei übersprungenen Karten Mahlzeitengutscheine legen.

2. Danach holt der Spieler aus dem „Vorrat" neben der Abfertigungshalle die Passagiere, deren Farben den Koffern auf der Passagierkarte entsprechen – zum Beispiel 1 weißen Passagier, 1 roten Passagier und 2 blaue Passagiere. Der Spieler weist diesen Passagieren Plätze in seinem eigenen Flugzeug zu.

3. Danach legt er die gespielte Passagierkarte offen neben das eigene Flugzeug. Dann ist der nächste Spieler am Zug.

Die verteilung von passagieren:

- Die Koffer auf der Passagierkarte zeigen, wie die Passagiere im Flugzeug platziert werden müssen.
- Passagierkarten dürfen in jede Richtung gedreht, aber nicht gespiegelt werden.
- Alle Passagiere müssen einen Sitzplatz gemäß den Angaben auf der Passagierkarte erhalten. Wenn dies zu einer Überschneidung mit zuvor bereits platzierten Passagieren führt, müssen die zuvor platzierten Passagiere wieder aus dem Flugzeug herausgeholt werden. Der Spieler stellt diese überbuchten Passagiere dann auf die Flugzeugtreppe neben seinem Flugzeug.

1–3 Spieler, Flugzeug mit 3 Sitzplatzbereichen

4 Spieler, Flugzeug mit 2 Sitzplatzbereichen

- Alle Passagiere auf einer Passagierkarte müssen in einen einzigen Sitzplatzbereich im Flugzeug passen. Das bedeutet, dass Passagiere nicht im Gang sitzen dürfen und dass keine Passagiere auf einem Platz an der anderen Seite des Ganges sitzen dürfen. Das Spielfeld für 1 bis 3 Spieler besteht aus drei Sitzplatzbereichen mit einem Gang dazwischen und das Spielfeld für vier Spieler aus zwei durch einen Gang getrennten Sitzplatzbereichen.
- Auf einigen Passagierkarten ist vorgegeben, dass ein Passagier einen Fensterplatz erhalten soll. Der Spieler darf dann selbst einen beliebigen Platz am Fenster auswählen. Das Gleiche gilt für einen Gangplatz und einen Mittelplatz. Die Regel, dass alle Passagiere Plätze im gleichen Sitzplatzbereich erhalten müssen, gilt bei diesen Passagierkarten nicht.

- Die leeren Felder zwischen den Koffern auf den Passagierkarten dienen lediglich der Veranschaulichung für die Platzierung der Passagiere; sie zeigen, mit welcher Platzanordnung die Passagiere sitzen müssen. Diese Plätze dürfen im Flugzeug des Spielers leer oder besetzt sein.

Die drei übriggebliebenen Passagierkarten in der Abfertigungshalle werden, zusammen mit etwaigen Mahlzeitengutscheinen, nach Möglichkeit um ein Feld in Richtung Flugsteig (Gate) geschoben. Eine neue Karte wird vom Stapel genommen und offen auf das leere Feld direkt neben der Gepäckkontrolle gelegt. Jetzt ist der nächste Spieler am Zug.

ENDE DER PARTIE

Die Partie endet in der Runde, in der alle Passagiere einer Farbe (oder mehrerer Farben) im Flugzeug platziert wurden. Diese Schlussrunde wird noch zu Ende gespielt, sodass alle Spieler eine gleiche Anzahl an Spielzügen hatten. Erhält ein Spieler in der Schlussrunde eine Karte mit einer Passagierfarbe, die nicht mehr zur Verfügung steht, darf er diesen Passagier außer Acht lassen. Falls eine Passagierkarte beispielsweise vorgibt, dass 2 grüne Passagiere platziert werden sollen, doch es ist nur noch 1 einziger grüner Passagier übrig, darf der Spieler selber entscheiden, welchen Passagier er platzieren und welchen er außer Acht lassen will.

Punkte erzielen

Das Flugzeug ist sicher am Zielort gelandet. Nach der Landung wird der Gewinner ermittelt! Die Spieler benutzen das Gepäckband und zwei Holzwürfel in der Farbe ihres Serviceschalters, um ihre Punkte zu zählen. Mit dem einen Würfel werden die einzelnen Punkte bis 19 gezählt, mit dem anderen jeweils 20-Punkte-Schritte markiert. Der erste Würfel wird zu Beginn auf die Null gelegt und der zweite Würfel neben das Gepäckband. Sobald der Spieler mehr als 19 Punkte erreicht, wird der zweite Würfel auf das Feld mit der Zahl 20 gelegt. Ein Spieler erhält nur dann Punkte, wenn bestimmte Passagiere in der richtigen Art und Weise auf **angrenzenden** Plätzen platziert worden sind. Angrenzende Sitzplätze sind Plätze, die direkt **voreinander**, **hintereinander oder nebeneinander** in einem Sitzplatzbereich liegen (Diagonale gilt nicht). Plätze, die durch einen Gang voneinander getrennt sind, gelten **nicht** als angrenzende Plätze.

✓ *Angrenzender Plätze*

✗ *Nicht angrenzender Plätze*

Bei Kinder-Passagieren gelten strenge Regeln: Für **Kinder** gibt es Punkte, wenn sie vollständig von Erwachsenen eingekreist sind, also wenn auf allen angrenzenden Plätzen innerhalb des Sitzplatzbereichs erwachsene Passagiere sitzen

Nicht eingekreistes Kind

Eingekreistes Kind

Eingekreistes Kind

Eingekreistes Kind

So werden Punkte vergeben:

+5 Punkte für jedes aus zwei verliebten Passagieren bestehende Paar auf angrenzenden Plätzen (2 rote Passagiere vor-, hinter- oder nebeneinander). „Drei sind einer zu viel“: 0 Punkte für drei oder mehr verliebte Passagiere auf angrenzenden Plätzen!

+3 Punkte für jedes vollständig von Erwachsenen eingekreiste Kind.

+1 Punkt für jeden Passagier im größten blauen Rugbyteam des Spielers (vor-, hinter- oder nebeneinander sitzende blaue Passagiere). Ein Spieler darf diese Punktzahl **verdoppeln**, wenn sein Rugbyteam größer als oder genauso groß wie das größte blaue Rugbyteam der anderen Spieler ist.

+1 Punkt für jeden Passagier in der größten gelben Freundesgruppe des Spielers (vor-, hinter- oder nebeneinander sitzende gelbe Passagiere). Ein Spieler darf diese Punktzahl **verdoppeln**, wenn seine Freundesgruppe größer als oder genauso groß wie die größte gelbe Freundesgruppe der anderen Spieler ist.

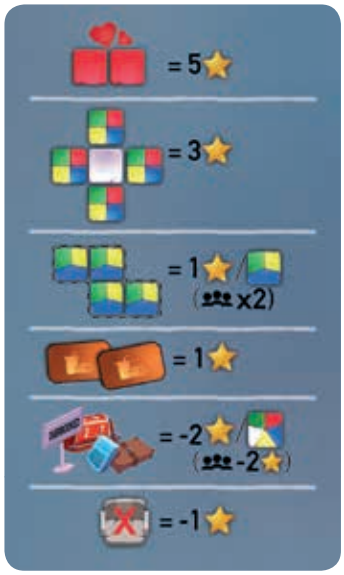
+1 Punkt für jeden Passagier in der größten grünen Seniorengruppe des Spielers (vor-, hinter- oder nebeneinander sitzende grüne Passagiere). Ein Spieler darf diese Punktzahl **verdoppeln**, wenn seine Seniorengruppe größer als oder genauso groß wie die größte grüne Seniorengruppe der anderen Spieler ist.

+1 Punkt für jeweils 2 Mahlzeitengutscheine: 2 Gutscheine bringen 1 Punkt, 3 Gutscheine bringen ebenfalls 1 Punkt, 4 Gutscheine bringen 2 Punkte usw.

-2 Punkte für jeden überbuchten Passagier (auf der Flugzeugtreppe).

-2 Punkte für den (oder die) Spieler mit den meisten überbuchten Passagieren.

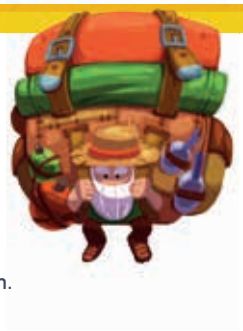
-1 Punkt für jeden unbesetzten Platz im Flugzeug.



GEWINNER DER PARTIE

Der Spieler mit den meisten Punkten erhält den Ehrentitel „Bester Servicemitarbeiter“ und gewinnt die begehrte Sieger-Medaille!

SPIELVARIANTEN FÜR VIELFLIEGER



Vielflieger, die das Spiel schon öfter gespielt haben, können eine anspruchsvollere Variante spielen. Dabei werden auch die Symbole in den Ecken der Passagierkarten, die besonders schwierigen Karten und/oder die Event-Karten verwendet. Die Spieler können sich entscheiden, eine oder mehrere dieser zusätzlichen Optionen mit einzubeziehen. Bei der ersten Partie ist es nicht sinnvoll, mit diesen Zusatzoptionen zu spielen.

Symbole

Die Spieler können vor Spielbeginn vereinbaren, mit den Symbolen zu spielen, die in der linken oberen Ecke der meisten Passagierkarten abgebildet sind. Diese Symbole bieten erfahrenen Spielern neue strategische Möglichkeiten. Es gibt vier verschiedene Symbole:

Ein oder mehrere bereits platzierte Passagiere können ohne Überbuchung ersetzt werden. Die zuvor schon platzieren Passagiere kommen wieder in den Vorrat neben der Abfertigungshalle zurück; sie müssen also nicht auf die Flugzeugtreppe gestellt werden.

Der blaue Rugbyspieler ersetzt den gelben Passagier. Der gelbe Passagier kehrt zum Vorrat zurück.

Der Spieler darf die Gänge überbrücken und Passagiere auch in einem anderen Sitzplatzbereich des Flugzeugs platzieren (aber trotzdem entsprechend den Vorgaben auf der Passagierkarte).

Ein Rugbyspieler wird in einem anderen Sitzplatzbereich platziert.

Der Spieler darf einen der Passagiere auf der Passagierkarte außer Acht lassen. Dieser Passagier meldet sich nicht am Flugsteig und bleibt einfach neben der Abfertigungshalle stehen.

Ein grüner Passagier wird außer Acht gelassen, sodass der rote Passagier sitzen bleiben kann.

Dieses Symbol spielt erst am Ende der Partie eine Rolle: Wenn die Punkte gezählt werden, erhält der Spieler für diese Passagierkarte 1 Zusatzpunkt.

Dank dieser Karte erhält der Spieler am Ende der Partie 1 Zusatzpunkt.

Besonders schwierige karten

Die Spieler können sich dafür entscheiden, zusätzlich zu den normalen Passagierkarten auch die besonders schwierigen Karten zu verwenden. Sogar für erfahrene Spieler ist es nicht einfach, die Passagiere auf diesen Karten mit der schwarzen Rückseite zufriedenzustellen. Es ist eine schwierige Aufgabe, gute Plätze für diese Passagiere zu finden! Wenn die Spieler Lust auf eine besondere Herausforderung haben, werden diese neun Karten vor der Partie unter die normalen Passagierkarten gemischt.

Event-karten

Auch die Event-Karten sind für Spieler gedacht, die eine Variante mit höherer Schwierigkeit spielen möchten. Je nach Vereinbarung der Mitspieler werden ein oder zwei Event-Karten vom gemischten Stapel offen auf den Tisch gelegt. Diese Karten bieten verschiedene Möglichkeiten, zusätzlich zu den Standardregeln Sonderpunkte zu erzielen.

- **Adorable Kids: +4 Punkte** für jedes von erwachsenen Passagieren eingekreiste Kind, das nicht auf einem Fenster- oder Gangplatz und nicht in der ersten oder letzten Reihe des Sitzplatzbereichs sitzt.
- **Buddy Time: +5 Punkte** für jeden Sitzplatzbereich, in dem je 1 blaue, 1 grüne und 1 gelbe Gruppe sitzt, wobei jede Gruppe aus mindestens 3 Passagieren besteht.
- **Corner Seats: +6 Punkte**, wenn in jeder äußeren Ecke des Flugzeugs ein Passagier einer anderen Farbe sitzt.
- **Couples Retreat: +4 Punkte** für jeden Sitzplatzbereich, in dem mindestens 3 rote verliebte Paare sitzen.
- **Kids Gone Wild: -2 Punkte** für jedes nicht von Erwachsenen eingekreiste Kind.
- **Emergency Exit Assistance: +10 Punkte**, wenn die mittlere waagerechte Reihe über die gesamte Breite des Flugzeugs komplett besetzt ist.
- **Family Vacation: +3 Punkte** für ein rotes Paar, wenn einer der beiden Passagiere, die das Paar bilden, neben einem eingekreisten Kind sitzt.
- **Full Flight: +4 Punkte** für jede voll besetzte senkrechte Reihe (also ohne leere Plätze) über die gesamte Länge des Flugzeugs.
- **Lonely Christmas: -3 Punkte** für jeden roten Passagier, der alleine sitzt, also keinen anderen roten Passagier neben, vor oder hinter sich hat.
- **Low Season Blues: +5 Punkte** für den bzw. die Spieler mit den meisten neben-, vor- oder hintereinander liegenden freien Plätzen.
- **Beautiful Sunset: +1 Punkt** für jeweils 2 besetzte Fensterplätze (alle besetzten Fensterplätze zählen, dann das Ergebnis durch 2 teilen).
- **Missing Friends: +5 Punkte** für jede blaue, grüne oder gelbe Gruppe, die aus 1, 2 oder 3 Gruppenmitgliedern derselben Farbe besteht.
- **School Holidays: +4 Punkte** für jeden Sitzplatzbereich, in dem mindestens 3 von Erwachsenen eingekreiste Kinder sitzen.
- **Three's Company: +3 Punkte** für jede Gruppe (blau, grün oder gelb), die aus exakt 3 Passagieren mit derselben Farbe besteht.

- **Like Sardines: +3 Punkte** für jeweils 9 besetzte Plätze auf einer Fläche von 3 x 3 Sitzen.

Bei einem voll besetzten Sitzplatzbereich mit 3 x 5 Sitzen dürfen alle 3 x 3-Gruppen einschließlich Überschneidung gezählt werden. Ein voll besetzter Sitzplatzbereich ergibt in diesem Fall +9 Punkte.

SOLOPARTIE

Die folgenden drei Szenarien wurden für Servicemitarbeiter entwickelt, die das Spiel alleine spielen wollen. Die frühere beschriebene Spielvorbereitung gilt auch für eine Solopartie. Der Spieler wählt ein Flugzeug und legt es mit der Seite für 1 bis 3 Spieler (3 Sitzplatzbereiche) nach oben auf den Tisch. Bei jedem Szenario bestimmt die Anzahl an Mahlzeitengutscheinen den Schwierigkeitsgrad. Der Spieler darf eine der 4 offenen Passagierkarten aus der Abfertigungshalle auswählen, ohne Mahlzeitengutscheine für die übersprungene(n) Passagierkarte(n) abgeben zu müssen. Will der Spieler jedoch eine Passagierkarte aus der Abfertigungshalle entfernen, muss er dafür einen Mahlzeitengutschein abgeben. Die entfernte Passagierkarte wird wieder in die Schachtel gelegt.

- Jeder überbuchte Passagier kostet den Spieler 1 Mahlzeitengutschein.
- Für jeden komplett besetzten Sitzplatzbereich erhält der Spieler 2 Mahlzeitengutscheine.
- Der Spieler gewinnt die Partie, wenn die Bedingungen des Szenarios erfüllt sind.
- Der Spieler verliert die Partie, sobald er keine Mahlzeitengutscheine mehr hat.

Szenario 1: Wochenende mit Freunden
(Anfänger: 6 Gutscheine | Erfahrener Spieler: 4 Gutscheine | Spielexperte: 2 Gutscheine)

- Bei diesem Szenario müssen je 1 grüne, 1 blaue und 1 gelbe Gruppe an Bord sein, wobei jede Gruppe aus mindestens 6 Passagieren besteht.
- Außerdem müssen entweder mindestens 3 rote Paare an Bord sein, wobei die einzelnen Pärchen nicht vor-, hinter- oder nebeneinander sitzen dürfen, oder es müssen 3 von Erwachsenen eingekreiste Kinder an Bord sein.

Szenario 1: Wochenende mit Freunden
(Anfänger: 6 Gutscheine | Erfahrener Spieler: 4 Gutscheine | Spielexperte: 2 Gutscheine)

- Bei diesem Szenario müssen mindestens 5 rote Paare an Bord sein, wobei die einzelnen Paare nicht vor-, hinter- oder nebeneinander sitzen dürfen.
- Außerdem muss entweder mindestens 1 Gruppe, die aus mindestens 5 grünen, 5 blauen oder 5 gelben Passagieren besteht, an Bord sein oder es müssen 3 von Erwachsenen eingekreiste Kinder an Bord sein.

Szenario 3: Klassenfahrt
(Anfänger: 6 Gutscheine | Erfahrener Spieler: 4 Gutscheine | Spielexperte: 2 Gutscheine)

- Bei diesem Szenario müssen mindestens 8 von Erwachsenen eingekreiste Kinder an Bord sein.
- Außerdem muss entweder mindestens 1 Gruppe, die aus mindestens 5 grünen, 5 blauen oder 5 gelben Passagieren besteht, an Bord sein oder es müssen 3 rote Paare an Bord sein, wobei die Plätze der einzelnen Paare nicht vor-, hinter- oder nebeneinander liegen dürfen.

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.

19738