



ADVENTOURIST

Játékszabály



2

A játék bemutatása.....

2-4

3

Előkészületek.....

5-8

4

A játék menete – fordulók.....

9

5

Bevételek könyvelése.....

9

6

A játékos köre.....

9-14

7

A turisták érkezése.....

15-18

8

A játék vége – értékelés.....

19

9

Speciális szabályok.....

19

Turisták sokasága érkezik idénről idénre Magyarországra, hogy jól megérdemelt pihenését az egyik fejlett, virágzó térségben töltsse el. Látogatásuk során szeretnék megízlelni a magyar ételkülönlegességeket, öntelt szórakozni, miközben a látványosságok és nevezetességek meglátogatásáról sem mondanak le.

Egy utazási iroda vezetőjeként, az általad igazgatott térségeket felvirágoztatva legyél Te, aki a legcsodálatosabb látványosságokkal és kitűnő minőségű szolgáltatásokkal várja az idelátogató vendégeket, hogy minél jobb híreket vigyék a nagyvilágba! Lásd vendégül Te a legtöbb és legigényesebb turistát, ezzel kiemelkedve a többi utazási iroda közül!



TURISZTIKAI TÉRSÉG LAP
20db

adóbevétel

turisztikai térség neve

sorszám

térség ára

helyszínek

aktív helyszín jutalma

szolgáltatás-típusok a térségben

TOKAJ TÉRSÉGE

24p

12

Boldogkő vára
Boldogkőváralja

Világörökségi Bormúzeum
Tokaj

Sárospataki vár
Sárospatak

1	2	3	4	5	6	7	8
			3p	3p	4p	5p	6p
	2p	2p	3p	3p	4p	5p	6p
	2p	2p	3p	3p	4p	5p	6p

HELYSZÍNKÁRTYA
60db

3

3

11

eleje

háta

TURISTAKÁRTYA
70db

1

1

2

szolgáltatások iránti igények

turista minimális igénye

elégedettségi táblázat

elégedettség maximális szintje

1+ 5+ 8+ 11+ 13+

1 2 2 3 4

2

AKCIÓKÁRTYA 38db



EZÜSTPENGŐ



SEGÉDTÁBLA 1db

1 Bevételek könyvelése

2 A játékosok köre

3 A turisták érkezése egyesével

Turisztikai térséghez kötött

Azonnali

Forduló végéig tartó

Aktiválást igénylő

Turisztikai térség megszerzése (opcionális)

Helyszínek aktiválása (opcionális)

Szolgáltatások fejlesztése (opcionális)

Válassz új eseményt (kötelező)

2 db kártyaakció az alábbiak közül (kötelező):

1 db akciókártya kijátszása

1 db akciókártya húzása

UTAZÁSI IRODA LAPJA 5db

adóbevételt jelölő mezők

kiemelt szolgáltatás

JÁTÉKTÁBLA 1db

ESEMÉNYTÁBLA 1db

1 Megtervezett fejlesztések Fejlessz 11 szintet egy régió térségét mindhárom szolgáltatásán. A fejlesztés összege olcsóbb: -4 p	2 Kiemelt szolgáltatás Jelöld ki egy szolgáltatást és minden térségben fejlessz ezen egy szintet. Ennek költsége: -2 p	3 Olcsó térség Azonnal szerezz meg egy térséget. Ennek költsége: -4 p	4 Világhírű térségek Minden olyan térség után, ahol mind a 3 helyszín aktív: +1
5 Hírneves helyszínek Ebben a körben minden helyszín után amit aktiválsz: +1	6 Támogatott helyszín Azonnal aktiváld egy helyszínt. Az aktiválás költsége: -3 p	7 Személyes ajánlat Azonnal húzz fel egy turisztikakártyát, majd próbáld vendéglátónként az egyik kiválasztott térségben. A turista elégedettsége ebben a körben: +3	8 Csábító programok Jelöld ki egy saját térséget. A térség irányába minden turista elégedettsége ebben a körben: +6
9 Akció tervek Azonnal húzz fel 2 akciókártyát.	10 Klárusítás Dobj el egy akciókártyát, azonnal kapsz érte 4 ezüstpengőt.	11 Gyors döntések Forduló végén vedd el a kezdőjátékos-jelölőt. Azonnal kapsz: 2 p	12 Tervek módosítása Dobj el egy akciókártyát és húzz fel helyette egy másikat. Azonnal kapsz: 2 p
Fordulók száma 1 2 3 4 5 6 7 8			
Játékosok / turisták 2x	2+	2+	3+
3x	4+	4+	5+
4x	6+	7+	7+
5x	8+	9+	10+

ELÉGEDETTSÉG-JELÖLŐ ZSETON

JELMAGYARÁZAT

- gasztronómia
- kikapcsolódás
- kultúra
- szállás
- pihenés
- hírnévpont
- ezüstpengő
- adóbevétel
- elégedettség

3

4



Helyezzük az asztal közepére a játéktáblát, majd közvetlenül alá az eseménytáblát. Az eseménytáblán egy jelölőkockát helyezünk a forduló táblázaton az első oszlopra (forduló száma) azon a soron, amely megegyezik a játékosok számával. A táblák mellé – az úgynevezett közös készletbe – mindenki számára jól elérhetően tegyük le a jelölőkockákat és az 1, 5, 10 értékű ezüstpengő-zsetonokat. Az eseménytábla mellé kell helyezni a két elégedettségnövelő zsetont, a +3 és a +6 értékkel.

Minden játékos válasszon egy utazásiroda-lapot és ezt helyezze maga elé. A választás után a játékos vegye magához a kiválasztott lap színével megegyező 2 jelölőkorongot. Ez lesz a játék során a játékos színe. Ezek után ki kell venni a közös készletből 1-1 jelölőkockát minden játékos számára. Ezzel fogják jelölni a játék során az utazásiroda-lapjukon az aktuális bevételüket. Ez kezdetben nullával egyenlő, így most ezt a kockát az utazásiroda-lapjuk mellé kell helyezniük.

Minden játékos helyezze az egyik színes jelölőkorongját a játéktábla szélén körbefutó hírnévpont-számláló start mezőjére. A korongok kezdetben egymás tetejére helyezhetők, és a későbbiek folyamán is állhat több különböző korong ugyanazon a mezőn. Amint egy játékos a játék során bármikor hírnévponthoz jut, a saját korongjával azonnal előre lép ugyanennyi mezőt a hírnévpont-számláló skálán.

A játék végén az a játékos lesz a győztes, akinek a korongja a legnagyobb hírnévpont-értéken áll.

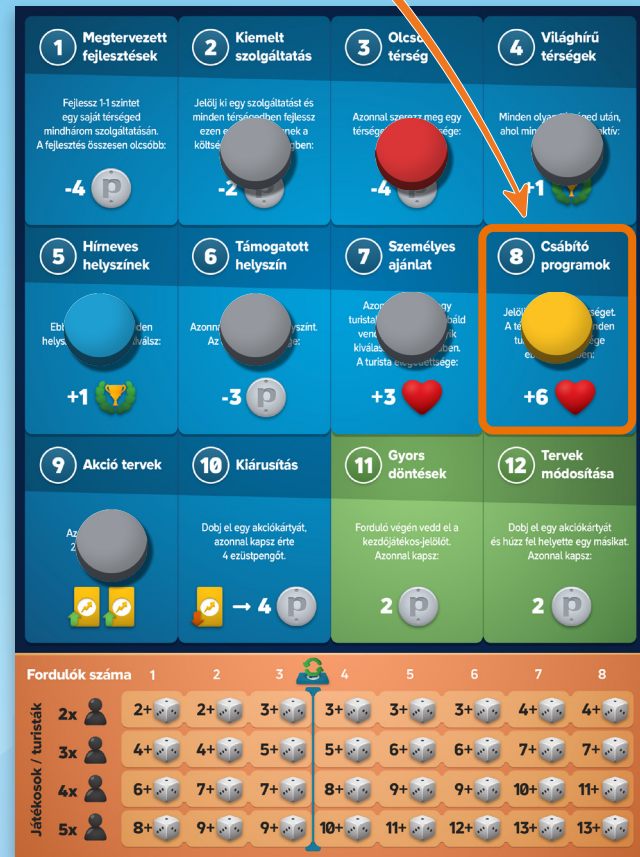
A turistakártyák közül válasszuk ki a kettes számmal jelölteket, és egyelőre tegyük őket félre. A játék első felében ezek nem vesznek részt. A többi turista-kártyát – amelyeken egyes jelölés szerepel – egy pakliba rendezve meg kell keverni és képpel lefelé a játéktábla közelében elhelyezni.

Az egyik játékos vegyen el a helyszín lapkák közül egytől tízig számozva 1-1 darabot. Ezt keverje meg a markában, majd minden játékos (a keverő játékos is)



1. példa

kezdőjátékos



húzzon belőle egyet. Húzás után a játékosok a még náluk lévő másik színes jelölőkorongot helyezték fel az eseménytáblán az általuk kihúzott számmal megegyező értékkel jelölt esemény mezőre.

A megmaradt lapkák közül az egyik játékos húzzon még annyit, hogy végül mindössze kettő maradjon meg húzás nélkül. Minden így kihúzott lapka után az eseménytáblán egy-egy szürke jelölőkorongot kell felhelyezni a megegyező sorszámú esemény mezőre.

A húzások és a korongok felhelyezése után az eseményekből pontosan négy darab nincs letakarva koronggal: a 11-es, a 12-es sorszámú és további két kisebb sorszámú esemény (a két maradék lapka sorszáma szerint).

Ezek után a legnagyobb sorszámú eseményt birtokló játékos vegye magához a kezdőjátékos jelölőkorongot. A játék folyamán minden fordulót majd az a játékos kezd, aki a kezdőjátékos jelölőkorongot birtokolja aktuálisan.

1. példa: 3 játékos esetén a játékosok korongjain kívül 5 szürke korong kerül fel az események táblázatára. A kezdőjátékos jelölőkorongja kezdetben a sárga színnel játszó játékoshoz kerül, mert a sárga korong található a legmagasabb értékű mezőn.

Minden játékos vegyen magához a közös készletből pontosan 70 ezüstpengőt. Az ezüstpengő a játékban a fizetőeszközt jelképezi, ennek segítségével tudnak a játékosok a játék elején, valamint később újabb térségeket üzemeltetni (és ott turistákat vendégül látni), illetve a meglévő térségeikben a szolgáltatásokat fejleszteni és a helyszíneket aktiválni.

Keverjük meg a 20 darab térséglapot, és képpel lefelé minden játékosnak osszunk ki négy darabot. A játékosok mindegyike megnézi a nála lévő négy térséget, majd kiválaszt közülük pontosan két darabot és azokat maga elé helyezi az utazásiroda-lapja mellé! Az így kiválasztott két térség lesz kezdetben



a játékos felügyeletére bízva, ezekben a térségekben láthatja majd vendégül az érkező turistákat. A térségek kiválasztását minden játékos titokban és egyszerre végzi. A ki nem választott térséglapokat a játékosok visszaadják, majd az esetleg megmaradt többi térséglappal összekeverve egy térség-húzópaklit alakítanak ki, amelyet képpel lefelé az asztalra helyeznek. Ezek után húzzuk fel a legfelső négy térséglapot, és képpel felfelé helyezzük őket egymás mellé az asztalra.

A kiválasztott két térség árát minden játékosnak ki kell fizetnie, a nála lévő 70 ezüstpengőből. Így a térségek árának megfelelő pénzmennyiséget mindenki visszateszi az asztal közepén lévő közös készletbe.

Ezután a játékosoknak össze kell adniuk a kiválasztott két térség adóbevételeinek értékét és a náluk lévő jelölőkockát erre az értékre kell helyezniük az utazásiiroda-lapjukon. Minden játékos minden forduló elején annyi ezüstpengőt vehet magához a közös készletből, amennyit a bevételi mezője mutat (lásd: 5. fejezet: Bevételek könyvelése).

2. példa: A játékos kezdetben a Hévíz-Kis-Balaton térséget és a Tokaj térséget választja ki. Ekkor visszatesz a közös készletbe 52 ezüstpengőt, így megmarad neki 18 ezüstpengő. Ezek után a két térség adóbevétele alapján az utazásiiroda-lapján a jelölőkockát a hatos mezőre helyezi.

Most el kell végezni a saját térségeken a szükséges beállításokat. Minden térség három különböző kiemelt szolgáltatással rendelkezik, ezek saját színnel és ikonnal jelölve láthatók a térséglap alján.

A szolgáltatások kezdőszintje térségenként eltérő, és a játék során ezeknek a szolgáltatásokon a minőségét (szintjét) fejleszthetik majd a játékosok, mindegyiket legfeljebb nyolcas szintig.

A magasabb szolgáltatási szint nagyobb előnyt jelent majd a játék során. Minden játékos elvesz 3-3 jelölőkockát mindkét kezdeti térségéhez és azokat felhelyezi

2. példa

HÉVÍZ-KIS-BALATON TÉRSÉG 7

TOKAJ TÉRSÉGE 12

$28 \text{ p} + 24 \text{ p} = 52 \text{ p}$

$3 \text{ p} + 3 \text{ p} = 6 \text{ p}$

Kultúr Katica Tours +1



3. példa

HÉVÍZ-KIS-BALATON TÉRSÉG 7

$3 \text{ p} + 3 \text{ p} = 6 \text{ p}$

Termál Teodóra Utazási Iroda +1

a szolgáltatások sávjain a legutolsó ikonnal megjelölt mezőre. Ezek mutatják meg a térség szolgáltatásainak kezdeti értékét.

Ezek után a játékos minden térségén a jelölőkockát azonnal egy szinttel feljebb tolhatja azoknál a szolgáltatásoknál, amelyek kiemelt szolgáltatásként szerepelnek a saját utazásiiroda-lapján. Mindegyik játékos más-más szolgáltatásra kap extra szintet, ez a színekkel is összhangban van. Így például a kék színű játékos a szintén kék színben domináló gasztronómiai szolgáltatások terén lesz kezdetben fejlettebb a többieknél.

Tipp: a térségek kiválasztásánál előnyös lehet olyan térségeket választani, amelyeken szerepel a játékos kiemelt szolgáltatása.

Minden térség saját sorszámmal rendelkezik, mely egytől húszig terjed. A térségeken belül minden esetben 3 turistalátványosság, úgynevezett helyszín található. A játékosok keressék ki a sorszámkok alapján a saját térségeikhez tartozó helyszínlapkákat és azokat helyezték fel a térségekre. Ezek a helyszínek a játék kezdetén még nem üzemelnek, így turisták által nem látogathatóak, nem lehet belőlük hasznot húzni.

3. példa: A piros színű játékos a hetes sorszámu Hévíz-Kis-Balaton térségnél a 3 darab hetes számú helyszínlapkát felhelyezi a térségre úgy, hogy a helyszínek ára lesz felül. A 3 jelölőkockát felhelyezi a 3 szolgáltatásmező utolsó ikonokkal megjelölt mezőjére. Végül a „pihenés” szolgáltatáson a jelölőkockát azonnal egy szinttel feljebb mozgatja, mert ez a játékos kiemelt szolgáltatása.

Az előkészületek utolsó lépéseként meg kell keverni az akciókártyákat, minden játékosnak ki kell belőle osztani két darabot, majd a maradék paklit arccal lefelé az asztalra kell helyezni. Ez lesz a későbbiekben a húzópakli, ebből húz majd minden játékos, ha további akciókártyához jut.

A játék fordulókból áll, és a játékot végül az a játékos nyeri meg, aki a 8. forduló végén a legtöbb hírnévponttal rendelkezik. Egy fordulón belül a bevételek könyvelése után a játékosok egymás után kerülnek sorra (a játékos köre tart ekkor), kezdve azzal a játékkal, akinél a forduló kezdetén a kezdőjátékos-jelölő található. Utána következik a tőle balra ülő játékos, és így tovább...

Minden forduló úgy kezdődik, hogy a játékosok a közös készletből magukhoz vesznek annyi ezüstpengőt, amennyi az aktuális bevételük. Ezt minden játékos a saját utazásiiroda-lapjáról tudja leolvasni. Ezt a műveletet a játékosok egyszerre hajtják végre, majd kezdetét veszi az első játékos köre.

Az éppen soron lévő játékos különböző cselekedeteket hajthat végre. Ezek között vannak opcionális (nem kötelező) és kötelező cselekedetek. Az opcionális cselekedetek végrehajtása nem kötelező, ugyanakkor bármely ilyen cselekedet akár többször is végrehajtható a játékos akarata szerint, melyeknek csak a játékos vagyona szab határt.

A játékos köre két fő fázisra oszlik, először az első fázisban lévő cselekedetek végrehajtására van lehetőség, majd ennek befejeztével a játékos rátér a második fázis végrehajtására.

Amikor a soron lévő játékos végzett a saját körében a második fázissal, akkor elkezdődik a következő játékos köre egészen addig, amíg minden játékos sorra nem kerül és be nem fejezi saját körét.

Az első fázisban a következő cselekedetek végrehajtására van lehetősége a játékosnak:

- Térségek megszerzése (opcionális)
- Helyszínek aktiválása (opcionális)
- Szolgáltatások fejlesztése (opcionális)
- Válassz új eseményt (kötelező)

A fenti cselekedetek tetszőleges sorrendben hajthatók végre és ezen belül az opcionális cselekedet bármelyike bármennyi alkalommal, akár felváltva egy másik cselekedettel újra és újra végrehajtható. A kötelező cselekedetet pontosan egyszer kell végrehajtani, és a végrehajtás megtörténhet bármikor a fázis során.



4. példa



4. példa: A játékos megteheti, hogy először egy térségében fejleszti az egyik szolgáltatását, majd megszerez egy új térséget, aztán új eseményt választ, végül megint szolgáltatásokat fejleszt a térségein.

Térségek megszerzése (opcionális)

A játékos dönthet úgy, hogy új térségre terjeszti ki fennhatóságát, hogy a későbbiekben ott is fogadhasson turistákat. Ekkor választania kell egyet a négy, képpel felfelé elhelyezett térség közül, azt a többi saját térsége mellé kell helyeznie, majd azonnal egy új térséget kell a kiválasztott helyére húznia. A kiválasztott térséget a játékos ugyanúgy veszi birtokba, mint a játék elején kiválasztott térségeket, tehát ugyanazokat a lépéseket kell ilyenkor elvégeznie:

1. Kifizeti a térség költségét.
2. A térség adóbevételével azonnal meg kell növelnie saját bevételét az utazásiiroda-lapján.
3. Fel kell helyezni a három jelölőkockát a térség megfelelő szolgáltatás mezőire. Ha a térségen megtalálható a játékos kiemelt szolgáltatása, akkor azon egy szinttel feljebb kell tolni a jelölőkockát.
4. Fel kell helyezni a térségre a hozzá tartozó három helyszínlapkát a térség sorszáma alapján.

Fontos: a térség ára minden esetben annyi ezüstpengővel olcsóbb az eredeti áránál, ahányadik fordulónál tart éppen a játék. Ez már az első forduló során is érvényesül.



Helyszínek aktiválása (opcionális)

A játékos megteheti, hogy egy vagy több térségében különböző helyszíneket aktivál, megnyitva azokat a turisták előtt. Minden helyszín aktiválása megadott mennyiségű ezüstpengő megfizetése után lehetséges, melynek összege a kiválasztott helyszínlapkáról leolvasható. A játékos visszateszi a közös készletbe a megfelelő mennyiségű ezüstpengőt, majd a helyszínlapkáját felhelyezi a Magyarországot ábrázoló játéktáblán a megfelelő térségre, ahol az a helyszín a valóságban is megtalálható.

Minden helyszín aktiválása alapvetően két különböző hatással jár:

1. Azonnali pozitív hatása van a játékosra nézve.
 - Ez lehet a bevétel növelése, melyet a játékos azonnal könyvel az utazásiiroda-lapján.
 - Egy vagy több hírnévponthoz juthat, amelyet a megfelelő színű koronggal azonnal le kell lépni a hírnévpont-számlálón a játéktábla szélén.
 - A térség egy vagy több szolgáltatását növelheti meg további költség megfizetése nélkül. Ezt is azonnal jelölni kell a térség szolgáltatásainak megfelelő sávján a jelölőkockák mozgatásával a nagyobb értékek irányába.

5. példa: A játékos a Bükk térségében aktivál két helyszínt egymás után, egyenként 12 ezüstpengő értékben, tehát összesen 24 ezüstpengőt tesz vissza a közös készletbe. A **Miskolctapolca Barlangfürdő** helyszín aktiválása után eggyel azonnal megnöveli a térségben a „kikapcsolódás” szolgáltatás szintjét, majd az utazásiiroda-lapján az adóbevétel szintjén is növel egy pontot. A **Diósgyőri vár** helyszín aktiválása után növel egy szintet az adóbevételén és azonnal kap egy hírnévpontot is, amit a saját korongjával jelez a hírnévpont-számlálón.

2. Minden aktív helyszín kettővel megnöveli a térségbe látogató turista elégedettségét (lásd később – 7. fejezet: A turisták érkezése).

5. példa



6. példa



Szolgáltatások fejlesztése (opcionális)

A játékos kijelöli az egyik térségén a fejleszteni kívánt szolgáltatást. Az adott szolgáltatás sávján a jelölőkocka utáni mezőről leolvasható, hogy mennyi az ára a szolgáltatás fejlesztésének a következő szintre. A játékos megfizeti az itt található értéket és a jelölőkockát előrebb tolja egy mezővel. A játékos egyszerre akár több szintet is fejleszthet egy szolgáltatáson, de ekkor minden szint költségét egyesével ki kell fizetnie sorban.

Fontos: amikor egy szolgáltatás szintje eléri a 7. és a 8. szintet, akkor a játékos azonnal kap egy hírnévpontot is, amit azonnal jelölni kell a hírnévpont-számláló sávon.

6. példa: a játékos fejleszt 2 szintet egy 5. szintű szolgáltatáson. Ekkor a költség 9 ezüstpengő és kap a játékos egy hírnévpontot.

Válassz új eseményt (kötelező)

Minden játékosnak a saját körében ebben a fázisban át kell helyeznie a saját jelölőkorongját az eseménytáblán egy másik olyan eseményre, amelyen nem található sem másik játékos korongja, sem szürke korong. Az ott leírtakat ezek után kötelezően végre kell hajtania! Nem teheti meg a játékos, hogy csak az esemény egy részét vagy abból semmit nem hajt végre! Ezért nem választhat olyan eseményt, amelyet nem tud maradéktalanul végrehajtani! Az események minden esetben kedvező hatással vannak a játékosra és segítik őt a tervei végrehajtásában. Minden esetben pontosan 4 szabadon lévő eseményből tud választani a játékos.

A szürke korongokkal letakart események a játék során nem lesznek elérhetőek, azonban a játék eleji sorsolásnak köszönhetően minden játékban más és más eseményekből válogathatnak a játékosok, így minden játék más lehetőségeket tartalmaz és más stratégiát kíván meg a játékosoktól.



7. példa: A játékos a jelölőkorongját a 6. számú támogatott helyszín mezőről az üres 9-es számú akció tervek mezőre mozgatja. Ezek után azonnal felhúz két akciókártyát a kezébe!

A játékosnak a saját köre második fázisában két darab akciókártyával kapcsolatos műveletet kell végrehajtania kötelezően. Ezek a következők lehetnek:

- 1 db akciókártya kijátszása
- 1 db akciókártya húzása

Bármely fenti cselekedet végrehajtható 0, 1 vagy 2 alkalommal, és bármilyen sorrendben, de pontosan két cselekedetet kell végrehajtani egymás után.

- 1 db akciókártya kijátszása: a játékos a kezében lévő akciókártyák közül játékba hoz egyet és végrehajtja az azon leírtakat. Miután ez megtörtént, a játékos ezt a kártyát a dobott akciókártyák közé teszi. Ebben a dobott lapok pakliban képpel felfelé gyűlnek az akciókártyák az asztalon.

Fontos: az akciókártyák hatásáért soha nem kell fizetni, azokat mindig ingyen lehet kijátszani, soha nem kerülnek ezüstpengőbe!

- 1 db akciókártya húzása: a játékos az akciókártyák húzópaklijából felhúz a kezébe egy új kártyát. Ha elfogyott a húzópakli, akkor a dobott lapok paklit újra kell keverni és abból új húzópaklit kialakítani.

Tipp: a játékos megteheti ebben a fázisban, hogy először húz egy akció-kártyát, majd, ha akarja, akkor ezt a kártyát ki is játssza. Így teljesíti az akciókártyákhoz kapcsolódó két cselekedetét ebben a fázisban.

Fontos: Ha egy kártyát térséghez kell kötni, és nem azonnali hatású, akkor ezt a kártyát képpel felfelé illesszük a térség bal oldalához. Egy térséghez bármennyi akciókártyát hozzá lehet kötni, akár ugyanabból a kártyából is.

7. példa

Fordulók száma	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Játékosok / turisták	2x	2+	2+	3+	4x	4+	4+	5+	6x	7+	7+	8+

8. példa

9. példa

8. példa: a játékos kijátszik egy olyan akciókártyát, amely azonnal megnöveli a „kultúra” szolgáltatást egy szinttel egy választott térségében. Ekkor a térségben a kultúra hatos szintről hetesre növekszik, a játékos jobbra mozgatja a jelölőkockát, majd azonnal kap egy hírnévpontot is a hetesre fejlesztett kultúra miatt. Ez a fejlesztés nem jár semmilyen költséggel, mert a kártyák kijátszása és azok hatása minden esetben ingyenes!

Az akciókártyákon a szöveges leíráson kívül különböző jelzések is találhatók. A bal oldalt alul található jel mutatja meg, hogy mire van hatással a kártya, a jobb oldalt alul található jel pedig azt mutatja meg, hogy a hatás mikor érvényesül vagy meddig tart.

Turisztikai térséghez kötött

Amikor a játékos ezt a kártyát játékba hozza, akkor azonnal megjelölnie egy saját térségét. A kártya hatása a kijelölt térségen fejti ki hatását.

Azonnali

A kártyán leírt hatás azonnal megtörténik, így azt rögtön érvényesíteni kell. A kártyát utána a dobott lapok közé kell helyezni!

Forduló végéig tartó

A kijátszott kártya hatása a forduló végéig tart, így addig azt képpel felfelé az asztalon kell tartani, hogy jól látszódjon mindenki számára. A kártyát a forduló végén a dobott lapok közé kell tenni!

Aktiválást igénylő

A kártya kijátszás után egészen addig az asztalon marad képpel felfelé, amíg a rajta feltüntetett feltétel nem teljesül. Amikor a feltétel teljesül, akkor a kártya hatását azonnal érvényesíteni kell. Ezek után a kártyát a dobott lapok közé kell helyezni!

9. példa: A játékos a játék során már három akciókártyát hozzacsatolt a térségéhez. Ezek sorban illeszthetők a térség bal oldalához.

Miután minden játékos befejezte a saját körét, következik a forduló utolsó eseménye: megérkeznek a turisták. Az eseménytáblán látható Fordulók száma táblázat tartalmazza azt az információt, hogy mennyi turista érkezik. Itt a jelölőkocka által letakart mezőn látható ez az érték, amit kockadobás segítségével kell meghatározni. A kezdőjátékos dob a kockával, a kapott eredményt hozzáadja az ott szereplő fix értékhez és az így megkapott szám mutatja meg az országba érkező turisták számát. A játék előrehaladtával egyre több turista érkezik.

10. példa: 4 játékos esetén a 6. fordulóban a kezdőjátékos hármat dob a kockával. Ehhez hozzáad kilencet, így kiderül, hogy tizenkét turista érkezik és keres szállást.

A turisták számának meghatározása után a kezdőjátékos a turisták húzó-pakliból felhúz ennyi turistakártyát egyesével és képpel felfelé lehelyezi az asztalra, úgy, hogy azt minden játékos jól lássa. Tehát a játékosok nem tudják, hogy pontosan milyen turisták kerülnek játékba a fordulóban, mert a turistakártyák egyesével válnak láthatóvá. Amikor egy turista így képpel felfelé játékba kerül, akkor megérkezik az országba és megkeresi a neki leginkább megfelelő szállást. A szállásokat a játékosoknál lévő térségek reprezentálják, így azt kell megvizsgálni, hogy a turista kívánságának melyik játékban lévő térség felel meg leginkább.

Fontos: A térségek mindegyike egy turistát tud fogadni minden fordulóban, hacsak valamilyen speciális hatás mást nem mond (például egy kijátszott akciókártya). Így, ha egy térségbe érkezett turista a fordulóban, akkor az nem fogadhat még egy turistát.

Minden turistakártya két szolgáltatást jelöl meg, melyek megmutatják, hogy az adott turista milyen szolgáltatásokat keres. A játékosok átnézik az összes olyan saját térséget, ahol még nem fogadtak turistát ebben a

10. példa

5

Hírnesves helyszínek

Ebben a körben minden helyszín után amit aktiválsz:

+1

6

Támogatott helyszín

Azonnal aktiválj egy helyszínt. Az aktiválás költsége:

-3

7

Személyes ajánlat

Azonnal húzz fel egy turistakártyát, majd próbáld vendégül látni az egyik kiválasztott térségedben. A turista elégedettsége:

+3

8

Csábító programok

Jelölj ki egy saját térséget. A térség irányába minden turista elégedettsége ebben a körben:

+6

9

Akció tervek

Azonnal húzz fel 2 akciókártyát.

10

Kiárusítás

Dobj el egy akciókártyát, azonnal kapsz érte 4 ezüstpengőt.

→ 4

11

Gyors döntések

Forduló végén vedd el a kezdőjátékos-jelölőt. Azonnal kapsz:

2

12

Tervek módosítása

Dobj el egy akciókártyát és húzz fel helyette egy másikat. Azonnal kapsz:

2

Fordulók száma

1

2

3

4

5

6

7

8

Játékosok / turisták

2x

2+

2+

3+

3+

3+

3+

4+

4+

3x

4+

4+

5+

5+

6+

6+

7+

7+

4x

6+

7+

7+

8+

9+

9+

10+

11+

5x

8+

9+

9+

10+

11+

12+

13+

13+

9 + = 12db

fordulóban és kiválasztják abból azt az egyet, ahol ennek a két szolgáltatás szintjének az összege a legnagyobb. Ha a két szolgáltatásból csak az egyik van jelen egy térségben, akkor annak a szolgáltatásnak a szintjét kell nézni. Ezek után minden játékos bemondja ezt a számértéket. Aki a legnagyobb értéket mondta, annál található az a térség, ahol ez a turista vendégeskedni szeretne.

Fontos: ha bármely játékos ebben a fordulóban játékba hozott olyan akciókártyát, amely a forduló végéig átmenetileg megnöveli egy vagy több szolgáltatásának értékét, akkor azt ennél a számolásnál figyelembe kell venni!

Ha itt holtverseny alakulna ki (akkor is, ha egy játékosnál van két ugyanolyan értékkel bíró térség), akkor a turista ezek közül a térségek közül azt fogja választani, amelyiknek a legkisebb a sorszáma. Minél kisebb egy térség sorszáma, annál inkább kedvelt a turisták között.

Ezek után még meg kell vizsgálni, hogy a térség szolgáltatásainak minősége megfelel-e a turista minimális igényeinek. Minden turistakártyán található egy kis táblázat, amelyről leolvasható a turista elégedettsége mértéke . Ha a térségnél korábban kiszámolt értéke kevesebb, mint a turistakártyán a legalacsonyabb elégedettség mértéke (a táblázat első oszlopánál szereplő érték), akkor a turista mégsem szeretne itt megszállni, így ezt a turistát nem fogja senki vendégül látni ebben a fordulóban. Ekkor a turistakártyát a dobott turistalapok közé kell tenni az asztalra, képpel felfelé.

Hasonlóan, ha a játékos ebben a fordulóban egy térségénél a Csábító programok eseményt használta, akkor annál a térségnél hattal meg kell növelni a végső számértéket!

24

TOKAJ TÉRSÉGE

12

3

3

3

1

2

3

4

5

6

7

8

2

2

2

2

2

2

2

2

3

A forduló végéig egy térségednél +5 szintet számols fel a „pihenés” szolgáltatására

forduló végéig +5

5

+ 1

= 6

forduló végéig

8

Csábító programok

Jelölj ki egy saját térséget. A térség irányába minden turista elégedettsége ebben a körben:

+6

12

Tervek

1

2

3

4

5

6

7

8

2

2

2

2

2

2

2

2

3

6

+ 3

= 9



11. példa: A turista a „pihenés” és a „szállás” szolgáltatásokat keresi. A Tokaj térségben ennek a két szolgáltatásnak az összege pontosan nyolc (4+4=8). A másik üres térségben, a Nyírség térségben nem található kiemelt „szállás” szolgáltatás, a „pihenés” szolgáltatás szintje pedig öt (5). Ekkor a turista a számára kedvezőbb Tokaj térségben fog megszállni.

Ha sikerül a turistát egy térségben vendégül látni, akkor a turistakártyát az adott térség jobb oldalához kell csatolni. Rögtön ezek után a térség üzemeltetője megkapja a turista által elköltött pénzösszeget és az esetleges hírnévpontokat. Ezeket a turistakártyáról lehet leolvasni a táblázat segítségével az alábbiak szerint:

A játékos a korábban kiszámolt értékhez hozzáadhat +2-t minden aktív helyszín után a térségben. Az így megkapott érték lesz a turista végső elégedettsége, és a táblázatban ennek segítségével olvashatja le, hogy a turista miatt mennyi ezüstpengőt és esetleges hírnévpontot kap a játékos.

A turistakártyán lévő elégedettségi táblázatban meg kell vizsgálni, hogy a megkapott elégedettség melyik legnagyobb értéket éri el a legfelső sorban. Az így kiválasztott érték alatti oszlopban látható, hogy mennyi ezüstpengőt és hírnévpontot kap a játékos.

Fontos: a 3. forduló után az összes turistakártyát egy pakliba kell rendezni, újramezteni és egy új húzópaklit kialakítani. Ebbe bele kell tenni az összes 1-es és 2-es számmal jelölt turistát, ideértve a még fel nem húzott és a már eldobott turistakártyákat is. Így a 4. fordulótól kezdve játékba kerülnek az „erősebb” turisták is, akik nagyobb igényeket támasztanak a játékosok felé, de nagyobb jutalom jár értük a sikeres vendéglátás után.

11. példa



12. példa



12. Példa: A turista a „gasztronómia” és a „kikapcsolódás” szolgáltatásokat keresi. Már csak a Budapest-Pest térségben nincs turista, és itt megtalálható a „gasztronómia” szolgáltatás, melynek a szintje most 5. A turistának ez nem elég magas, ő olyan térségben szeretne megszállni, ahol a „gasztronómia” és „kikapcsolódás” szintjének összege legalább 6. Így ez a turista nem csatolható ehhez a térséghez, helyette a dobott lapok közé kell tenni!

Miután a fordulóban minden turistát kiértékelünk, véget ér az aktuális forduló. Ekkor az összes ebben a fordulóban megérkezett turistakártyát a dobott lapok közé kell tenni, majd kezdődhet az új forduló a bevételek könyvelésével.

13. példa



13. Példa: a turista a Budapest-Buda térségbe érkezik meg. Itt az általa keresett „pihenés” és „szállás” szolgáltatások összege nyolc (4+4). A térségben azonban van már két aktív helyszín, melyek mindegyike 2 ponttal növeli a turista elégedettségét. Ezért végül a turista után kapott ezüstpengő és hírnévpont jutalmakat 12-es értékű elégedettség szerint kell kiszámolni az elégedettségi táblázat lapján. Ez ebben az esetben a „11+” oszlop szerint olvasható le (az utolsó oszlophoz, a maximális elégedettségi szinthez már 13-as elégedettségre lenne szükség). Így a játékos a turista után kap 3 ezüstpengőt és 1 hírnévpontot.

8

A játék vége – értékelés

Amikor véget ér a 8. forduló, az egyben a játék végét is jelenti. Ekkor a játékosoknak még van egy speciális alkalmuk a náluk lévő ezüstpengők elköltésére, hogy így további hírnévpontokat szerezhessenek. Ebben a fázisban minden játékos egyszerre cselekszik és a rendelkezésükre álló pénzből bármely térségükben tetszőlegesen fejleszthetnek szolgáltatásokat és aktiválhatnak helyszíneket. Ekkor már nincs lehetőségük új térség megvásárlására és akciókártyákat sem játszhatnak ki! Amikor ezt a fázist befejezték, akkor az nyeri meg a játékot, aki a legtöbb hírnévponttal rendelkezik. Pontegyezőség esetén az a játékos lesz a nyertes, akinek több pénze maradt. Ha ez is egyenlő, akkor a játék döntetlennel végződik.

9

Speciális szabályok

Ebben a fejezetben néhány speciális szabály kifejtése és extra magyarázat található, a gyakran felmerülő kérdések tisztázása végett.

Személyes ajánlat esemény

Ha egy játékos a forduló során a Személyes ajánlat eseményt választja ki, akkor azonnal felcsapja a legfelső turistakártyát és magához veszi a +3 elégedettség jelzésű korongot. A felcsapott turistát bármely saját térséghez csatolhatja, majd a +3 elégedettség jelzőt is ráhelyezi a térségre a forduló végéig. Ez a térség ebben a fordulóban ezt a turistát fogja vendégül látni +3 elégedettség módosítóval. A turista után járó ezüstpengő és hírnévpont bevételeket majd a 7. fejezetben kell kiértékelni. A játékosnak a térségben további fejlesztésekre is van még lehetősége, hogy a turista után a legnagyobb bevételre tegyen szert.

Csábító programok esemény

Amikor egy játékos kiválasztja a Csábító programok eseményt, akkor elveszi a +6 elégedettség jelzésű korongot és azt forduló végéig hozzacsatolja egy általa választott saját térséghez. Amikor a turisták érkezésekor annak meghatározása folyik, hogy az érkező turista melyik térségbe kerüljön, akkor a játékos a megjelölt térségénél már ekkor is minden esetben +6 elégedettség ponttal számolhat. Így ez a +6 pont már a turista odacsalogatásában is segíti a játékost.

Térségben lévő turista a turisták érkezése fázis előtt

Előadódhat olyan helyzet, hogy a fordulóban a turisták érkezése fázis elején már van egy vagy több térségben turista. Ez történhet akciókártya hatása vagy a Személyes ajánlat esemény használata miatt. Ekkor ezeknek a turistáknak az értékelésével kell kezdeni ezt a fázist, azaz a játékosnak meg kell kapni érte a megfelelő mennyiségű ezüstpengőket és hírnévpontokat.

Szolgáltatások átmeneti növelése akciókártyával

Bizonyos akciókártyák megnövelhetik a szolgáltatások értékét a forduló végéig egy vagy több térségben. Ez olyan térségre is kifejtheti hatását, amelyben egyébként nem szerepel az adott szolgáltatás a térség három szolgáltatása között. Így, ha például a játékos egy térségben +5 szinttel megnöveli a „gasztronómia” szolgáltatását, és abban a térségben alapértelmezés szerint nem szerepel a gasztronómia, akkor a forduló végéig itt negyedik fajta szolgáltatásként 5-ös szintű gasztronómiával kell számolni.

Maximális szintű vendéglátás

Sok akciókártyán szerepel ez a szövegrész: „Ha egy turistát maximális szinten látsz vendégül...”. Ez a feltétel akkor teljesül, ha a turista elégedettségi táblázatában a jobb oldali oszlop szerint kell kiértékelni a turistát, azaz a turista elégedettsége már nem fokozható. Ekkor az adott térséghez csatolt minden olyan akciókártyát, amelyen a fenti szövegrész szerepel, teljesítettnek kell tekinteni! Ezeknek a kártyáknak a jutalmát a játékos azonnal megkapja, majd a kártyákat a dobott lapok közé kell tenni!

Szolgáltatások maximális értéke

A szolgáltatásokat a térségekben maximum nyolcadik szintre lehet fejleszteni. Átmenetileg ezeknek a szolgáltatásoknak lehet nagyobb szintjük, például egy olyan akciókártya hatása miatt, amely öttel megnöveli forduló végéig egy térségben egy szolgáltatás értékét. Ekkor ebben a fordulóban ezzel a megnövelt értékkel kell számolni, amely lehet akár nyolcnál nagyobb.