

# Tökéletes VAKÁCIÓ

Gyertek nyaralni és szórakozni! Ebben a társasjátékban azért versenyeztek, hogy ki érzi magát a legjobban. Tűzd ki a céljaidat, vásárolj jegyeket, látogass meg különböző helyszíneket, és tervezd meg az utazásodat ezen a tökéletes üdülőszigeten! Szerezz pontokat a tevékenységek elvégzésével és a túrák teljesítésével. A legtöbb pontot szerző játékos nyeri a játékot.

## TARTALOM

89 db tevékenység- és eseménykártya

42 db szelfi zseton

Napellenző

„Aloha” nyaklánc

„All-inclusive” karkötő

6 db bábu

Játéktábla

37 db pénzérme

## MIELŐTT ELKEZDENÉTEK

Állítsátok össze a táblát, és helyezétek az asztal közepére. Tegyétek az érméket egy edénybe, a szelfi zsetonokat, a napellenzőt, a nyakláncot és a karkötőt a játéktábla mellé. Keverjétek meg a tevékenység- és eseménykártyákat, és tegyétek őket egyetlen pakliba a játéktábla mellé. Minden játékos kapjon 5 érmét az edényből.

## A KARAKTER KIVÁLASZTÁSA

A 6 féle karaktert tegyétek a játéktábla különböző pontjaira. Keverjétek meg a szelfi zsetonokat és minden helyszínre tegyetek egyet képpel lefelé. Sorban minden játékos kiválaszt egy zsetont, és elveszi a hozzá tartozó karaktert a játéktábláról. Távolítsátok el a tábláról a megmaradt karaktereket, és rakjátok vissza a szelfi zsetonokat a játéktábla szélén lévő kupacba. A család minden tagjának jár egy előny a játék során:

### **Anya**

5 db helyett 8 db érmét kap.



### **Apa**

Minden körben kap egy plusz tevékenységet.



### **Lány**

Nem költ tevékenységet arra, hogy minden körben készít 1 szelfit.



### **Fiú**

Nem befolyásolja a felhőszakadás vagy hóhullám.



### **Nagymama**

Minden körben 1 fizetett tevékenységet kap ingyen.



## Nagypapa

Minden 2 körös tevékenységet 1 kör alatt befejez.



## AZ ÜDÜLŐHELY

A játéktábla a nyaralóhelyet mutatja 7 gyönyörű helyszínnel, ahol a tevékenységek zajlanak: a Szálloda, a Strand, a Vidámpark, a Város, a Vízi park, a Régészeti lelőhely és a Természetvédelmi terület.

## TEVÉKENYSÉ GKÁRTYÁK

Minden egyes tevékenységkártya a következő információkat tartalmazza:



A tevékenység elvégzéséért járó pontok. (ENG: Points earned for completing the activity).

A belépődíj (érmékben). (ENG: The admission fee (in coins)).

A tevékenység elvégzéséhez szükséges körök száma. (ENG: Number of rounds needed to complete the activity).

A tevékenység végzésének helyszíne. (ENG: Location where the activity takes place).

A tevékenység képe. (ENG: Image of activity).

Túra bónusz. (ENG: Tour bonus).

## ESEMÉNYKÁRTYÁK

Minden forduló elején pozitív vagy negatív események történhetnek. Ezek lehetnek olyan események, amelyek csak az eseménykártyával rendelkező játékost érintik, vagy olyanok, melyek más játékosokat is. Egy esemény mindig egy körig tart.

### Események, amelyek több mint egy játékost érintenek:



**Hőhullám:** Túl meleg van ma! Mindenki 1 tevékenységgel kevesebbet tud elvégezni, mert meg kell szerezni a kulacsot. Az aktuális körben csak 4 tevékenység végezhető el (Apának még mindig +1 tevékenysége van). Ez mindenkit érint, kivéve a Fiút.



**Felhőszakadás:** Ma szakad az eső, ezért inkább bent maradnátok. Csak a Hotel, a Város és a Vidámpark tevékenységeit látogathatjátok meg. Ez mindenkit érint, kivéve a Fiút.



**Busz:** Épp időben vagytok, hogy elérjétek a reggeli buszt. Az aktuális kört vagy a Régészeti lelőhelytől, vagy a Természetvédelmi területről kell kezdeni.

**Személyes események, amelyek csak az adott kártyával rendelkező játékost érintik:**



**Aloha nyaklánc:** Ma a város összes eseményére ingyen lehet bejutni! Fogd a nyakláncot, és tedd a nyakadba.



**All-inclusive karkötő:** Minden szállodai eseményére ingyen lehet bejutni! Tedd a karkötőt a csuklódra.



**Napellenző:** 1 db strandtevékenységben vehetsz részt anélkül, hogy tevékenységet költenél. Fogd a napellenzőt, és tedd a fejedre.



**Orrfolyás:** Ma nem vehetsz részt semmilyen strand- vagy vízi parki tevékenységben.



**Margaret Nagynéni/Fred Nagybácsi:** Ma meg kell látogatnod az egyik helyszínt, amely a te kártyádon szerepel. Emellett egy tevékenységet is el kell végezned, amivel elkíséred őket az ő tevékenységükön. Ha mindezt teljesítetted, 2 pontot kapsz.

## A JÁTÉK CÉLJA

Hozz létre egy emlékezetes nyaralást, ahol annyi tevékenységben veszel részt, amennyiben csak lehetséges. Cseréld Tevékenységkártyákat más játékosokkal, terveld meg a legjobb útvonalat, és vegyél részt tevékenységekben, valamint készíts szelfiket, és gyűjts pontokat. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti össze.

## A JÁTÉK KEZDETE

A játék 6 körből áll (minden kör egy nap az üdülőhelyen). Minden kör elején minden játékos a szállodában kezd. Az a játékos, aki legutóbb nem autóval utazott, az aktív játékos, és ő kezdi az első kört, majd a tőle balra lévő játékosok a következők a sorban. Az aktív játékos minden körben valaki más, és ő kezdi a kört.

Minden körben a játékosok maguk eldönthetik, hogy részt akarnak-e venni egy tevékenységben, vagy kihagyják a kört, és maradnak a Hotelben. Aki úgy dönt, hogy a Hotelben marad, az 5 db zsetont kap (8 db-ot az Anya). Azoknak a játékosoknak, akik a Hotelben maradnak nem jár kártya.

Azok a játékosok, akik részt vesznek egy napi tevékenységben 5 db kártyát kapnak. Ha egy játékos 1 vagy több Eseménykártyát (lásd Eseménykártyák) kap akkor azt fejjel lefelé kell maga elé raknia, és addig kell új kártyákat húznia a pakliból, amíg nincs 5 db Tevékenységkártya a kezében.

*TIPP: Nézd meg a Tevékenységkártyáidat. Próbáld tervezni az Tevékenységkártyáiddal a kezekben erre a körre. Nézd meg, melyik kártya éri a legtöbbet majd a játék végén.*

Minden kör elején egy játékos 5 db Tevékenységkártyát kap, amelyeket felhasználhat (+1 extra tevékenység, ha az Apával játszol).

### 1. Lépés: Kártyák cseréje

Az adott aktív játékos elcserélheti Tevékenységkártyáit más játékosokkal. A kártyák mindig egy az egyért cserélhetők.

*TIPP: Próbáld úgy Tevékenységkártyákat cserélni, hogy azzal előnyt szerezz a játék során. Gondold át milyen tevékenységeket szeretnél az adott körben elvégezni, de ne feledkezz meg az előzőleg megkezdett tevékenységeidről sem. Próbáld meg őket összekötni, ha lehetséges.*

### 2. Lépés: Eseménykártyák

Minden Eseménykártya felfedésre kerül. Minden Eseménykártya különböző hatással van a játékra (lásd: Eseménykártyák). Ezek a hatások az adott kör végéig tartanak.

### 3. Lépés: Akciókártyák felhasználása

Minden tevékenység 1 db tevékenységet használ fel.

- 1.) Egyik helyszínről a másikra való mozgás** (-1 db tevékenység): minden körben az aktív játékosnak lehetősége van meglátogatni különböző helyeket. Minden lépés (egyik helyről egy következő helyre való átlépés) 1 db tevékenységbe kerül. (Ne feledd, hogy az Apának van egy extra tevékenysége).
- 2.) Részvétel egy tevékenységben** (-1 db tevékenység): minden körben az aktív játékos egy vagy több olyan tevékenységben is részt vehet, amelyek a Tevékenységkártyáján szerepelnek. A tevékenységek különböző helyszíneken vannak, így a játékosnak szükséges az adott helyszínen lenni a tevékenység elvégzéséhez. Néhány tevékenység ingyenes, mások pedig belépődíjat kell fizetni zseton formájában.
- 3.) Többnapos tevékenységek:** Néhány tevékenység befejezése több napot vesz igénybe. A belépődíj kifizetése és a tevékenység felhasználása után a kártyát helyezd el magad elé fejjel felfelé, jelezve, hogy elkezdted a tevékenységet. Egy későbbi körben vissza kell térned, hogy befejezd a tevékenységet, egy újabb tevékenységet felhasználva, viszont a belépődíjat már nem kell újra megfizetned. A tevékenység befejezésekor megtarthatod az adott Tevékenységkártyát és pontokat szerzel vele.

**4.) Egynapos tevékenységek:** Miután kifizetted a belépődíjat, elvégezheted a tevékenységet, és megtarthatod az adott Tevékenységkártyát, így pontokat szerzel vele.

**5.) Szelfi készítése** (-1 db tevékenység): Miután részt vettél egy tevékenységben, készíthetsz egy szelfit. Csak 1 db szelfit készíthetsz minden egyes helyszínen (összesen 7 db helyszínen). A szelfi elkészítéséhez 1 db tevékenységet kell felhasználni. (Kivéve a Lányt, ő minden egyes körben készíthet 1 db szelfit anélkül, hogy tevékenységet használna fel.) A játékosok 1 db, a helyszín színével megegyező zsetont kapnak. Minden szelfi 1 db pontot ér a játék végén, de csak akkor, ha 4 db vagy annál több szelfi zsetonod van.

#### 4. A köröd befejezése:

Az aktív játékos bejelenti a köre végét. A következő kör a bal oldalon lévő játékosal folytatódik.

### EGY KÖR BEFEJEZÉSE

Minden kör végén az összes kártya az eldobott pakliba kerül, beleértve azokat a Tevékenységkártyákat is, amelyeket senki nem kezdett el. (Ha a húzópakli kifogy a kártyákból keverd meg az eldobott kártyákat, és alakíts egy új húzópaklit). Ezután kezdődik egy új kör.

### KI NYER?

A 6. kör végén a játék véget ér, és ideje eldönteni, ki hozta ki a legtöbbet a nyaralásból. Először távolítsd el az összes olyan Tevékenységkártyát, amelyek nem lettek megkezdve, és helyezd őket az eldobott pakliba. Távolítsd el az összes pénzzsetont és rakd bele őket az edénybe. Számold össze a pontjaidat:

- 1. Lépés:** Számold össze az összes elvégzett tevékenységért járó pontod.
- 2. Lépés:** Add hozzá a pontjaidhoz a túra bónusz pontjaidat:
  - 2 tevékenység kombinációja: +1 pont.
  - 3 tevékenység kombinációja: +2 pont.
  - 4 tevékenység kombinációja: +3 pont.
- 3. Lépés:** Adj 2 pontot a pontszámodhoz minden befejezett Margaret Nagynéni/ Fred Nagybácsi kártyáért.
- 4. Lépés:** Szelfikért járó pontok:
  - Minden szelfi 1 pontot ér, de csak akkor, ha 4 vagy több szelfit készítettél.  
Példa: 3 szelfi = 0 pont, 5 szelfi = 5 pont.

**A játékot az a játékos nyeri, akinek a legjobban sikerült a nyaralása, így a legtöbb pontot szerezte!**