

PERFECT HOLIDAY



8+

45 min

2-6







Perfect HOLIDAY

Come along and enjoy the fun! In Perfect Holiday you compete against other players to have the best time ever. Set your goals, buy tickets, visit locations, and plan your trip around this perfect resort island! Earn points by carrying out activities and by completing tours. The player who scores the most points wins the game.

CONTENTS



BEFORE YOU BEGIN

Assemble the board and place it in the centre of the table. Place the coins (in one pot), Selfie Tokens, Sun cap, Necklace and Bracelet to the side of the game board. Shuffle the Activity and Event Cards and place them in a single draw pile next to the game board. Each player receives 5 coins from the pot.

CHOOSING YOUR CHARACTER

Place each of the 6 characters on a different location around the game board. Take a Selfie Token for each location, shuffle them and place them face down. In turn, each player chooses a token and takes the corresponding character from the board. Remove any remaining characters from the game and place the Selfie Tokens back in the pile at the side of the game board.

Each member of the family has a characteristic that will favour them during the game:



Mum
Receives 8 coins instead of 5



Dad
Receives an additional move action each round



Daughter
Does not spend an action on taking 1 selfie each round



Son
Is not affected by downpour or heat wave events



Grandma
Gets 1 paid activity for free each round



Grandpa
All 2-round activities are completed in 1 round

THE RESORT

The game board shows your holiday resort with its 7 beautiful locations where all the activities take place: the Hotel, Beach, Amusement Park, Town, Water Park, Archaeological Site and Nature Park.

ACTIVITY CARDS

Each Activity Card shows the following information:

Tour bonus: The Activity Card shows you the combination of activities that will earn you bonus points if you successfully complete one or more activities on that card. Cards of the same tour have the same background colour. You are not allowed to collect identical cards. (See "Who wins?" for an overview.)

EVENT CARDS

At the beginning of a round, positive or negative events can occur. These can be events that only affect the player with the Event Card or affect other players too. An event always lasts one round.

Events that affect more than one player:



Heat wave: It's far too hot today! Everyone loses 1 action to get their drinking bottle. Only carry out 4 actions that round (Dad still has +1 move action).
This affects everyone except the Son.



Downpour: It's raining cats and dogs today and you'd rather stay indoors. Only visit activities at the Hotel, Town and the Amusement Park.
This affects everyone except the Son.

Bus: Just in time to catch the morning bus. You must start your turn from either the Archaeological Site or the Nature Park.

Personal events that only affect the player with this card:



Aloha necklace: Today all Town activities are admission free! Take the necklace and place it around your neck.

All-inclusive bracelet: All Hotel activities are admission free! Take the bracelet and place it around your wrist.



Sun cap: You may take part in 1 Beach activity without spending an action. Take the sun cap and place it on your head.

Runny nose: Today you cannot take part in any Beach or Water Park activities.





Aunt Margaret / Uncle Fred: Today you **must** visit one location that appears on the card. In addition, spend one action to accompany them on their activity. When completed, you will earn 2 points.

GOAL OF THE GAME

Try to create the most memorable holiday by visiting as many activities as possible. Trade Activity Cards with other players, plan your best route and collect points by taking part in activities and by taking selfies. The player who does this best and scores the most points wins the game!

BEGINNING THE ROUND

The game is divided into 6 rounds (one for each day at the resort). On each round, all players begin their day at the Hotel. The last person to travel by any other means than a car is the **active player** and starts the first round, followed by the players to their left. **With each new round, the next player will become the new active player who starts the round.**

On each round, players can decide for themselves if they want to take part in an activity or skip the round and stay at the Hotel. If you decide to stay at the Hotel, you will receive 5 coins (8 if you are the Mum). **No cards are dealt to players who stay at the Hotel.**

Players who decide they will take part in the day's events are each dealt **5 cards**. If a player receives one or more Event Cards (see 'Event cards' above), they must place these face down in front of them and draw a new card from the draw pile **until they have 5 Activity Cards in their hand.**

TIP: Look at your Activity Cards. Try to make your plan for this round with the Activity Cards in your hand. Figure out which cards will give you the most points at the end of the game.

At the beginning of each turn, a player gets 5 actions they can 'spend' (and an extra move if you are playing with the Dad). More on this below.

Step 1. Trading cards

On your turn as the **active player**, you **may** trade any number of Activity Cards from your hand with other players. Cards are always traded one-for-one.

TIP: Try to trade Activity Cards that will benefit your stay. Consider the activities you want to do this round but don't forget to complete any activities that you started during the previous round. Try to combine them where possible.

Step 2. Event Cards

All Event Cards are now revealed. Each Event Card has a different effect (see "Event Cards" above) which will last for the duration of the round.

Step 3. 'Spending' actions

You spend 1 action for each action you take:

1) Moving from one location to another: (-1 action)

On each turn, the **active player** can take one or more steps to visit the different locations. Each step (move from one location to an adjacent location) 'costs' **1 action**. (Remember that the Dad has one additional move action.)

2) Take part in an activity (-1 action)

On each turn, the active player can take part in one or more activities shown on their Activity Cards. These activities are held at a specific location and you must be at that location to be able to take part. As listed on the card, some activities are free of charge and others will cost you an admission fee in the form of coins.

Multi-day activities: Some activities take **more than one day** to complete. After paying the required fee and “spending” an action to take part in the activity, you must place that card face up in front of you as proof that you started the activity. In a later round, you must return and “spend” another action to complete the activity, but a new payment is not required. On completing the activity, you get to keep that Activity Card and place it to one side as proof.

Single day activity: After paying the admission fee, you get to keep that card and place it to one side as proof.

3) Take a selfie: (-1 action)

In addition to taking part in an activity you can take a selfie. You may only take 1 selfie at each of the 7 locations. Taking a selfie costs you 1 action. **(Except for the Daughter. She can take a selfie without spending 1 action each round.)** Players receive 1 Selfie Token of the matching colour for that location. Each selfie will earn you one point at the end of the game, but only if you have **4 or more** Selfie Tokens in total.

Step 4. Ending your turn

As the **active player**, you now announce the end of your turn. The round continues with the player to your left until all players have had a turn as the active player.

ENDING THE ROUND

At the end of each round, all cards are sent to the discard pile, including all the Activity Cards that have not been started. (If the draw pile runs out of cards, shuffle the discard pile to form a new draw pile.) Now start a new round.

WHO WINS?

At the end of round 6, the game ends and it's time to see who made the most out of their holiday! First remove all cards for those multi-day activities that haven't been completed and place these on the discard pile. Remove all coins and place these in the pot. Each player now counts their scores:

Step 1: Add points to your score for each **finished** Activity Card.

Step 2: Where applicable, add the Activity Card's **Tour bonus** points:

- A combination of 2 activities: +1 point
- A combination of 3 activities: +2 points
- A combination of 4 activities: +3 points

Step 3: Add 2 points to your score for each **finished** Aunt Margaret / Uncle Fred card.

Step 4: Add the points to your score for your Selfie Tokens. Earn +1 point for each selfie you took, but only if you have 4 or more selfies in total. (Example: 3 selfies = 0 pts / 5 selfies = 5 pts.)

The player with the most points is the one that had the best holiday and wins the game!





Perfect HOLIDAY

NL

Doe mee en geniet! In Perfect Holiday neem je het tegen andere spelers op om de beste vakantie ooit te hebben. Je kijkt wat je wilt doen, koopt kaartjes, bezoekt allerlei plekken en plant je hele vakantie op dit prachtige resort! Verzamel punten door deel te nemen aan activiteiten of mee te gaan op een rondleiding. De speler die de meeste punten scoort, wint het spel.

INHOUD

89 activiteiten- en gebeurteniskaarten

42-selfie-fiches



Zonneklep, aloha-ketting en 'all inclusive'-armbandje

6 personages

Speelbord

37 munten

VOORDAT JE BEGINT

Leg het speelbord in het midden van de tafel klaar. Leg de munten (in één pot), selfie-fiches, zonneklep, ketting en het armbandje naast het speelbord. Schud de activiteiten- en gebeurteniskaarten en leg ze in een stapel naast het speelbord. Elke speler krijgt 5 munten uit de pot.

KIES JE PERSONAGE

Leg de 6 personages op de verschillende locaties op het speelbord. Pak een selfie-fiche voor elke locatie, schud ze en leg ze met de afbeelding naar beneden op tafel. De spelers kiezen om de beurt een fiche en pakken het bijbehorende personage van het speelbord. Haal de overgebleven personages uit het spel en leg de selfie-fiches terug in de stapel naast het speelbord.

Elk lid van het gezin heeft een eigenschap die hem of haar tijdens het spel kan helpen:



Moeder
Krijgt 8 munten in plaats van 5



Vader
Krijgt elke ronde een extra beweeg-actie



Dochter
Mag elke ronde 1 selfie maken zonder een actie uit te geven



Zoon
Heeft geen last van stortbuien of hittegolven



Oma
Krijgt elke ronde 1 betaalde activiteit gratis



Opa
Alle activiteiten van 2 rondes worden in 1 ronde voltooid

HET RESORT

Op het speelbord staat jullie vakantiebestemming, met 7 schitterende locaties waar alle activiteiten plaatsvinden: het hotel, het strand, het pretpark, de stad, het zwembad, een archeologische vindplaats en een natuureservaat.

ACTIVITEITENKAARTEN

Op elke activiteitenkaart staat de volgende informatie:

Rondleiding bonus: Op de activiteitenkaart staat met welke combinatie van activiteiten je bonuspunten kunt verdienen als je één of meerdere activiteiten op de kaart voltooit. De kaarten van dezelfde rondleiding hebben dezelfde achtergrondkleur. Het is niet toegestaan identieke kaarten te houden. (Zie "Wie wint er?" voor een overzicht.)

GEBEURTENISKAARTEN

Aan het begin van elke ronde kan er iets leuks of vervelends gebeuren. Dit kan een gebeurtenis zijn waar alleen de speler met de gebeurteniskaart mee te maken krijgt, of alle spelers. Een gebeurtenis duurt altijd één ronde.

Gebeurtenissen waar alle spelers mee te maken krijgen:



Hittegolf: Het is veel te warm vandaag! Iedereen verliest 1 actie om een flesje water te halen. Je kunt deze ronde maar 4 acties doen (de vader heeft nog +1 beweeg-actie). Hier heeft iedereen behalve de zoon mee te maken.



Bus: Net op tijd voor de eerste bus. Je moet je beurt beginnen op de archeologische vindplaats of in het natuurreservaat.

Stortbui: Het regent pijpenstelen vandaag en je blijft liever binnen. Je kunt alleen maar meedoen aan activiteiten in het hotel, de stad of het pretpark. Hier heeft iedereen behalve de zoon mee te maken.



Persoonlijke gebeurtenissen waar alleen de speler met de gebeurteniskaart mee te maken krijgt:



Aloha-ketting: Vandaag zijn alle activiteiten in de stad gratis! Pak de ketting en hang hem om je nek.

All-inclusive-armband: Alle activiteiten in het hotel zijn gratis! Pak het armbandje en doe het om je pols.



Zonneklep: Je mag meedoen met 1 strandactiviteit zonder een actie te verliezen. Pak de zonneklep en zet hem op je hoofd.

Snotneus: Je kunt vandaag niet meedoen met activiteiten aan het strand of bij het zwembad.





Tante Margaret / Oom Fred: Je **moet** vandaag één locatie bezoeken die op de kaart staat. Daarnaast verlies je één actie omdat je ze moet begeleiden tijdens hun activiteit. Als je klaar bent, krijg je 2 punten.

DOEL VAN HET SPEL

Probeer de beste vakantie ooit te hebben door mee te doen met zoveel mogelijk activiteiten. Ruil activiteitenkaarten met andere spelers, plan je beste route en verzamel punten door deel te nemen aan activiteiten en door selfies te maken. De speler die dit het beste doet, krijgt de meeste punten en wint het spel!

BEGIN VAN DE RONDE

Het spel bestaat uit 6 rondes (één voor elke dag op het resort). Alle spelers beginnen de ronde, en dus hun dag, in het hotel.

De laatste persoon die op een andere manier dan met de auto op reis gaat, is de **actieve speler** en begint de eerste ronde, gevolgd door de spelers aan zijn/haar linkerkant. **Bij elke nieuwe ronde wordt de volgende speler de actieve speler en mag hij of zij de ronde beginnen.**

Bij elke ronde kunnen de spelers zelf kiezen of ze mee willen doen met een activiteit of dat ze de ronde overslaan en in het hotel blijven. Als je besluit om in het hotel te blijven, krijg je **5 munten** (8 als je de moeder bent). **Spelers die in het hotel blijven krijgen geen kaart.**

Spelers die ervoor kiezen om mee te doen met de activiteiten van de dag krijgen allemaal 5 kaarten uitgedeeld. Als een speler één of meer gebeurteniskaarten ontvangt (zie 'Gebeurteniskaarten'), moet hij of zij deze gedekt voor zich neerleggen en een nieuwe kaart van de stapel pakken, **totdat hij/zij 5 activiteitenkaarten in zijn/haar hand heeft.**

TIP: Kijk goed naar je activiteitenkaarten. Probeer je plan voor deze ronde te maken met de activiteitenkaarten in je hand. Kijk met welke kaarten je aan het einde van het spel de meeste punten krijgt.

Aan het begin van elke beurt krijgt een speler 5 acties die hij kan 'uitgeven' (en een extra zet als je met de vader speelt). Hieronder krijg je daar meer uitleg over.

Stap 1. Kaarten ruilen

Als jij de **actieve speler** bent, **mag** je een willekeurig aantal activiteitenkaarten uit je hand ruilen met andere spelers. Kaarten worden altijd één-op-één geruild.

TIP: Probeer de activiteitenkaarten te bemachtigen die jouw verblijf ten goede zullen komen. Denk na over welke activiteiten je deze ronde wilt doen, maar vergeet niet om de activiteiten waar je de vorige ronde aan bent begonnen ook af te maken. Probeer ze te combineren.

Stap 2. Gebeurteniskaarten

Alle gebeurteniskaarten worden nu bekendgemaakt. Elke gebeurteniskaart heeft een ander gevolg (zie 'Gebeurteniskaarten') en dat gevolg geldt de hele ronde.

Stap 3. 'Acties' uitgeven

Elke actie die je doet, kost je 1 actiepunt:

1) Van een locatie naar een andere locatie gaan (-1 actie)

Bij elke beurt kan de **actieve speler** één of meerdere stappen zetten om de verschillende locaties te bezoeken. Elke stap (van een locatie naar een aangrenzende locatie gaan) 'kost' **1 actie**. (Vergeet niet dat de vader één extra beweeg-actie heeft).

2) Meedoen met een activiteit (-1 actie)

Bij elke beurt kan de **actieve speler** meedoen met een of meerdere activiteiten op zijn of haar activiteitenkaart. Deze activiteiten vinden plaats op een bepaalde locatie en je moet op die locatie zijn om mee te kunnen doen. Zoals op de kaart is aangegeven, zijn sommige activiteiten gratis en moet je voor andere een aantal munten betalen.

Meerdaagse activiteiten: Sommige activiteiten nemen **meer dan een dag** in beslag. Nadat je de deelnamekosten hebt betaald en een actie hebt 'uitgegeven' om mee te doen met de activiteit, moet je die kaart open voor je neerleggen om te laten zien dat je begonnen bent met de activiteit. In een latere ronde moet je terugkomen en nog een actie 'uitgeven' om de activiteit te voltooien, maar je hoeft de deelnamekosten niet nog een keer te betalen. Als je de activiteit hebt voltooid, mag je de activiteitenkaart houden en aan de kant leggen als bewijs.

Eendaagse activiteit: Nadat je de deelnamekosten hebt betaald, mag je de activiteitenkaart houden en aan de kant leggen als bewijs.

3) Selfie maken (-1 actie)

Je kunt niet alleen deelnemen aan activiteiten, je kunt ook selfies maken. Je mag maar 1 selfie maken op elk van de 7 locaties. Een selfie kost je 1 actie. (**Behalve de dochter, zij mag elke ronde één selfie maken zonder dat het 1 actie kost.**) Spelers krijgen 1 selfie-fiche in de kleur van de betreffende locatie. Elke selfie levert aan het einde van het spel één punt op, maar alleen als je 4 of meer selfie-fiches hebt.

Stap 4. Het einde van je beurt

Als **actieve speler** kondig je nu het einde van je beurt aan. De ronde gaat verder met de speler aan je linkerkant, totdat alle spelers als actieve speler aan de beurt zijn geweest.

EINDE VAN DE RONDE

Aan het einde van elke ronde worden alle kaarten op de aflegstapel gelegd, inclusief alle activiteitenkaarten die nog niet begonnen zijn. (Als de stapel kaarten bijna op is, schud je de aflegstapel en gebruik je die als nieuwe trekstapel.) Begin nu met de volgende ronde.

WIE WINT ER?

Na ronde 6 is het spel afgelopen en kun je zien wie de leukste vakantie heeft gehad! Leg eerst alle kaarten weg voor meerdaagse activiteiten die je niet hebt afgerond en leg deze op de aflegstapel. Doe alle munten weg en stop ze in de pot. Elke speler telt nu zijn of haar scores op:

Stap 1: Voor elke **voltooide** activiteitenkaart krijg je punten.

Stap 2: Tel hier, indien van toepassing, de **bonuspunten** van de rondleidingenbonus toe:

- Een combinatie van 2 activiteiten: +1 punt
- Een combinatie van 3 activiteiten: +2 punten
- Een combinatie van 4 activiteiten: +3 punten

Stap 3: Voor elke **voltooide** Tante Margaret / Oom Fred-kaart krijg je punten.

Stap 4: Voor elk selfie-fiche krijg je punten. Elke selfie levert +1 punt op, maar alleen als je 4 of meer selfie-fiches hebt. (Bijvoorbeeld: 3 selfies = 0 punten / 5 selfies = 5 punten)

De speler met de meeste punten heeft de leukste vakantie gehad en wint het spel!





Perfect HOLIDAY

FR

Fais tes valises et viens t'amuser ! Dans « Perfect Holiday », tu rivalises contre d'autres joueurs pour faire de ton séjour le meilleur moment de ta vie. Définis tes objectifs, achète des billets, visite des endroits et planifie ton voyage dans cette île paradisiaque ! Gagne des points en réalisant des activités et en terminant des tours. Le joueur qui marque le plus de points, remporte le jeu.

CONTENU

89 cartes
d'activités et
d'événements

42 jetons Selfie



Casquette, collier Aloha et
bracelet « tout compris »

6 figurines de jeu

Plateau de jeu

37 pièces

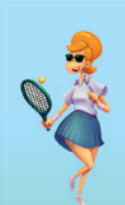
AVANT DE COMMENCER

Assemble le plateau de jeu et place-le au centre de la table. Dispose les pièces (dans un seul pot), les jetons Selfie, la casquette, le collier et le bracelet sur le côté du plateau de jeu. Mélange les cartes Activité et Événement et regroupe-les dans une seule pioche à côté du plateau de jeu. Chaque joueur reçoit 5 pièces du pot.

CHOISIS TA FIGURINE DE JEU

Pose chacune des 6 figurines à un endroit différent autour du plateau de jeu. Prends un jeton Selfie pour chaque endroit, mélange-les et place-les face cachée. À tour de rôle, chaque joueur choisit un jeton et prend la figurine correspondante du plateau de jeu. Retire du jeu toutes les figurines restantes et remets les jetons Selfie dans la pile située sur le côté du plateau de jeu.

Chaque membre de la famille possède une caractéristique qui le favorisera pendant le jeu :



Maman
Reçoit 8 pièces au
lieu de 5



Papa
Bénéficie d'une
action déplacement
supplémentaire à
chaque tour



Fille
N'a pas besoin de
dépenser à chaque
tour une action pour
prendre un selfie



Fils
N'est gêné ni par les
averses ni par les
canicules



Grand-mère
Obtient
gratuitement une
activité payante à
chaque tour



Grand-père
Toutes les activités à
2 tours sont réalisées
en 1 tour

LA STATION BALNÉAIRE

Le plateau de jeu illustre ton lieu de vacances avec ses 7 magnifiques endroits où se déroulent toutes les activités : l'hôtel, la plage, le parc d'attractions, la ville, le parc aquatique, le site archéologique et le parc naturel.

CARTES ACTIVITÉ

Chaque Carte Activité indique les informations suivantes :

Tour bonus : la Carte Activité indique la combinaison d'activités qui te permet d'obtenir des points bonus si tu réussis une ou plusieurs activités indiquées sur cette carte. Il n'est pas permis de collecter des cartes identiques. (Voir le chapitre « Qui gagne ? » pour un aperçu complet).

CARTES ÉVÉNEMENT

Au début d'un tour, des événements positifs ou négatifs peuvent se produire. Il peut s'agir d'événements qui concernent uniquement le joueur possédant la Carte Événement ou qui touchent tous les joueurs. Un événement dure toujours **un tour**.

Des événements qui concernent tous les joueurs :



Canicule : Il fait une chaleur étouffante aujourd'hui ! Chaque joueur perd 1 action pour aller chercher sa gourde. Un total de 4 actions seulement peut être effectué pendant ce tour (Papa en encore +1 action **déplacement**).

Cet événement concerne tous les joueurs sauf le Fils.

Averse : Il pleut des cordes aujourd'hui et tu préfères rester à l'intérieur. Visite **uniquement** les activités à l'hôtel, en ville et dans le parc d'attractions.

Cet événement concerne tous les joueurs sauf le Fils.



Bus : Juste à temps pour sauter dans le bus du matin. Tu **dois** commencer ton tour soit à partir du Site archéologique, soit à partir du Parc naturel.

Des événements personnels qui ne concernent que le joueur possédant cette carte :



Collier Aloha : Aujourd'hui, toutes les activités en ville sont gratuites ! Prends le collier et mets-le autour de ton cou.

Bracelet tout compris : Toutes les activités de l'hôtel sont gratuites ! Prends le bracelet et place-le autour de ton poignet.



Casquette : Tu **peux** participer à 1 activité de plage sans dépenser une action. Prends la casquette et mets-la sur ta tête.

Nez qui coule : Aujourd'hui, tu **ne peux** participer à aucune activité organisée sur la Plage ou dans le Parc aquatique.





Tante Margaret / Oncle Fred : Aujourd'hui, tu **dois** visiter un endroit qui figure sur la carte. De plus, tu es obligé de dépenser une action pour les accompagner dans leur activité. Lorsque tu as terminé, tu gagnes 2 points.

BUT DU JEU

Essaie de créer les vacances les plus inoubliables en visitant autant d'endroits que possible. Échange des Cartes Activité avec les autres joueurs, planifie ton meilleur itinéraire et collecte des points en participant aux activités et en prenant des selfies. Le joueur qui s'y prend le mieux et marque le plus de points, gagne la partie !

DÉBUT DU TOUR

Le jeu est divisé en 6 tours (un pour chaque journée à la station balnéaire). À chaque tour, tous les joueurs commencent leur journée à l'hôtel.

La dernière personne à avoir voyagé par un autre moyen de transport que la voiture est le **joueur actif** et commence le premier tour. C'est ensuite au joueur à sa gauche de jouer. **À chaque nouveau tour, le joueur suivant devient le nouveau joueur actif qui commence le tour.**

À chaque tour, les joueurs peuvent décider eux-mêmes s'ils veulent participer à une activité ou passer le tour et rester à l'hôtel. Si tu décides de rester à l'hôtel, tu reçois 5 pièces (8 si tu joues la Maman). **Aucune carte n'est distribuée aux joueurs qui restent à l'hôtel.**

Les joueurs qui décident de participer aux événements de la journée reçoivent chacun 5 cartes. Si un joueur reçoit une ou plusieurs Cartes Événement (voir le chapitre « Cartes Événement »), il doit les placer devant lui, face cachée, et tirer une nouvelle carte de la pioche jusqu'à ce qu'il ait 5 Cartes Activité en main.

***ASTUCE** : Regarde tes Cartes Activité. Essaie d'établir ton programme pour ce tour avec les Cartes Activité que tu as en main. Détermine quelles cartes te rapporteront le plus de points à la fin de la partie.*

Au début de chaque tour, un joueur dispose de 5 actions qu'il peut « dépenser » (et d'un mouvement supplémentaire si tu joues le Papa). Plus d'informations à ce sujet ci-dessous.

Étape 1. Cartes à échanger

Lorsque c'est ton tour, tu **peux**, en tant que **joueur actif**, échanger un certain nombre de Cartes Activité de ta main avec d'autres joueurs. Les cartes sont toujours échangées à raison d'une contre une.

***ASTUCE** : Essaie d'échanger des Cartes Activité pour améliorer ton séjour. Réfléchis aux activités que tu souhaites faire pendant ce tour, mais n'oublie pas de terminer les activités que tu as commencées lors du tour précédent. Essaie de les combiner autant que possible.*

Étape 2. Cartes Événement

Toutes les Cartes Événement sont maintenant dévoilées. Chaque Carte Événement a une action différente (voir « Cartes Événement ») qui dure pendant toute la durée du tour.

Étape 3. Actions « dépense »

Tu dépenses 1 action pour chaque action que tu entreprends :

1) Se déplacer d'un endroit à un autre : (-1 action)

À chaque tour, le **joueur actif** peut faire un ou plusieurs pas pour visiter les différents lieux. Chaque étape (déplacement d'un endroit vers un endroit adjacent) « coûte » 1 action. (N'oublie pas que Papa dispose d'une action déplacement supplémentaire).

2) Participer à une activité : (-1 action)

À chaque tour, le **joueur actif** peut participer à une ou plusieurs activités indiquées sur ses Cartes Activité. Ces activités se déroulent dans un endroit spécifique et tu dois te trouver à cet endroit pour pouvoir y participer. Comme cela est indiqué sur la carte, certaines activités sont gratuites et d'autres te coûteront un droit d'entrée sous forme de pièces.

Activités sur plusieurs jours : Certaines activités nécessitent **plus d'une journée** pour être terminées. Après avoir payé le droit d'entrée exigé et « dépensé » une action pour participer à l'activité, pose cette carte, face visible, devant toi pour prouver que tu as commencé l'activité. Lors d'un prochain tour, tu dois revenir sur tes pas et « dépenser » une autre action pour pouvoir terminer l'activité, mais un nouveau paiement n'est pas nécessaire. Une fois l'activité terminée, tu peux conserver cette Carte Activité et la placer sur le côté comme preuve.

Activité d'une seule journée : Après avoir payé le droit d'entrée, tu peux conserver cette carte et la placer sur un côté comme preuve.

3) Prendre un selfie : (-1 action)

En plus de participer à une activité, tu peux également prendre un selfie. Tu n'as le droit de prendre qu'un seul selfie dans chacun des 7 lieux. Prendre un selfie te coûte 1 action. (**Sauf pour la Fille. Elle peut prendre un selfie sans dépenser 1 action à chaque tour**). Les joueurs reçoivent 1 jeton selfie de la couleur correspondante à l'endroit. Chaque selfie te rapportera un point à la fin de la partie, mais seulement si tu as 4 jetons Selfie ou plus au total.

Étape 4. Fin du tour

En tant que **joueur actif**, c'est à toi d'annoncer la fin de ton tour. Le tour continue avec le joueur placé à ta gauche jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué un tour en tant que joueur actif.

FIN DU TOUR

À la fin de chaque tour, toutes les cartes sont remises dans la pioche, y compris les Cartes Activité qui n'ont pas été commencées. (Si la pioche n'a plus de cartes, mélange la défausse pour former une nouvelle pioche). Commence maintenant un nouveau tour.

QUI GAGNE ?

Le jeu est terminé à la fin du sixième tour. Il est temps maintenant de voir qui a le mieux profité de ses vacances ! Retire d'abord toutes les cartes des activités de plusieurs jours qui n'ont pas été terminées et place-les sur la pile de défausse. Retire toutes les pièces et mets-les dans le pot. Chaque joueur compte maintenant ses points :

Étape 1 : Ajoute des points à ton score pour chaque Carte Activité terminée.

Étape 2 : Le cas échéant, ajoute les points **bonus Tour** de la Carte Activité :

- Une combinaison de 2 activités : +1 point
- Une combinaison de 3 activités : +2 points
- Une combinaison de 4 activités : +3 points

Étape 3 : Ajoute des points à ton score pour chaque carte Tante Margaret / Oncle Fred terminée.

Étape 4 : Ajoute les points à ton score pour tes jetons Selfie. Gagne +1 point pour chaque selfie que tu as pris, mais seulement si tu as 4 selfies ou plus au total. (Exemple : 3 selfies = 0 point / 5 selfies = 5 points).

Le joueur qui a obtenu le plus de points est celui qui a passé les meilleures vacances : c'est lui qui remporte le jeu !





Perfect HOLIDAY

DE

Fahr in Urlaub und genieße den Spaß! Bei dem Spiel „Perfect Holiday“ geht es darum, die Ferienzeit bestmöglich zu gestalten. Lege deine Ziele fest, kaufe Eintrittskarten, besuche verschiedene Orte und plane deine Reise auf diese perfekte Ferieninsel!

Du verdienst Punkte, indem du Aktivitäten durchführst und Touren machst. Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

INHALT

89 Aktivitäts- und Ereigniskarten

42 Selfie-Plättchen



Sonnenkappe, „Aloha“-Halskette und „All-Inclusive“-Armband

6 Spielfiguren

Spielbrett

37 Münzen

VOR SPIELBEGINN

Das Spielbrett wird zusammengesetzt und in die Mitte des Tisches gelegt. Die Münzen (in einem Topf), die Selfie-Plättchen, die Sonnenkappe, die Halskette und das Armband werden neben das Spielbrett gelegt. Die Aktivitäts- und Ereigniskarten werden zusammen gemischt und als verdeckter Nachziehstapel neben das Spielbrett gelegt. Jeder Spieler erhält 5 Münzen aus dem Topf.

SPIELFIGUR WÄHLEN

Alle 6 Spielfiguren werden an verschiedenen Orten auf dem Spielbrett aufgestellt. Ein Spieler nimmt jeweils ein Selfie-Plättchen für jeden Ort, mischt sie und legt sie verdeckt auf den Tisch. Dann wählt jeder Spieler reihum ein Plättchen und nimmt die entsprechende Spielfigur vom Spielbrett. Die übriggebliebenen Figuren werden aus dem Spiel genommen, und die Selfie-Plättchen werden wieder auf den Stapel neben dem Spielbrett gelegt.

Jedes Familienmitglied hat eine besondere Eigenschaft, die während des Spiels einen Vorteil bietet:



Mutter

Sie erhält 8 Münzen (anstelle von 5 Münzen).



Vater

Er erhält in jeder Runde eine zusätzliche Bewegungsaktion.



Tochter

Sie verbraucht keine Aktion, wenn sie in jeder Runde 1 Selfie macht.



Sohn

Wolkenbrüche oder Hitzewellen haben auf ihn keinen Einfluss.



Oma

Sie erhält in jeder Runde 1 kostenpflichtige Aktivität gratis.



Opa

Er beendet alle 2-Runden-Aktivitäten in 1 Runde.

DAS URLAUBSGEBIET

Das Spielbrett zeigt das Urlaubsgebiet mit sieben wunderschönen Orten, an denen alle Aktivitäten stattfinden: Hotel, Strand, Vergnügungspark, Stadt, Wasserpark, archäologische Fundstelle und Naturpark.

AKTIVITÄTSKARTEN

Auf jeder Aktivitätskarte stehen die nebenstehenden Angaben.

Tour-Bonus: Die Aktivitätskarte zeigt die Kombination von Aktivitäten, mit denen ein Spieler Bonuspunkte verdient, wenn es ihm gelingt, eine oder mehrere der angegebenen Aktivitäten vollständig durchzuführen. Karten derselben Tour haben dieselbe Hintergrundfarbe. Es ist nicht erlaubt, identische Karten zu sammeln. (Für eine Übersicht siehe „Wer gewinnt?“.)

EREIGNISKARTEN

Zu Beginn einer Runde können positive oder negative Ereignisse eintreten. Das können Ereignisse sein, die lediglich den Besitzer der Ereigniskarte betreffen, oder Ereignisse, die alle Spieler betreffen. Ein Ereignis dauert immer **eine Runde**.

Ereignisse, die alle Spieler betreffen:



Hitzewelle: Heute ist es viel zu heiß! Alle Spieler verlieren 1 Aktion, um sich ein Getränk zu holen. Die Spieler führen in dieser Runde nur 4 Aktionen durch (der Vater jedoch +1 Bewegungsaktion). **Dies betrifft alle Spieler außer dem Sohn.**



Wolkenbruch: Es regnet heute in Strömen, und die Urlauber sollten am besten drinnen bleiben. In dieser Runde können **nur** Aktivitäten beim Hotel, in der Stadt und im Vergnügungspark besucht werden. **Dies betrifft alle Spieler außer dem Sohn.**

Bus: Du warst gerade rechtzeitig, um mit dem frühen Bus zu fahren. Du **musst** deinen Spielzug entweder an der archäologischen Fundstelle oder am Naturpark starten.



Persönliche Ereignisse sein, die lediglich den Besitzer dieser Karte betreffen:



Aloha-Halskette: Heute ist der Eintritt zu allen Aktivitäten in der Stadt kostenlos! Nimm die Halskette und lege sie um deinen Hals.



All-Inclusive-Armband: Alle Aktivitäten im Hotel sind kostenlos! Nimm das Armband und befestige es an deinem Handgelenk.

Sonnenkappe: Du darfst an 1 Strandaktivität teilnehmen, ohne dass es dich eine Aktion kostet. Nimm die Sonnenkappe und setze sie auf.



Laufende Nase: Du kannst heute **nicht** an Strand- oder Wasserpark-Aktivitäten teilnehmen.





Tante Margarete / Onkel Fred: Heute **musst** du 1 Ort besuchen, der auf der Karte steht. **Außerdem** musst du 1 Aktion dafür verwenden, sie/ihn bei ihrer Aktivität zu begleiten. Wenn du die Aktivität ganz durchgeführt hast, **verdienst du 2 Punkte**.

ZIEL DES SPIELS

Die Spieler versuchen, bei diesem unvergesslichen Urlaub möglichst viele Aktivitäten durchzuführen. Sie tauschen Aktivitätskarten mit anderen Spielern, planen ihre optimale Route und sammeln Punkte, indem sie an Aktivitäten teilnehmen und Selfies machen. Wer dabei am erfolgreichsten ist und die meisten Punkte erzielt, gewinnt.

BEGINN DER RUNDE

Das Spiel ist in 6 Runden aufgeteilt (eine Runde für jeden Tag im Urlaubsgebiet). In jeder Runde beginnen alle Spieler ihren Tag im Hotel.

Wer als Letzter auf andere Weise als mit einem Auto gereist ist, beginnt und ist der **erste aktive Spieler**. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. **Eine neue Runde wird immer vom jeweils nächsten Spieler eröffnet.**

In jeder Runde kann ein Spieler selbst entscheiden, ob er an einer Aktivität teilnehmen oder aussetzen und im Hotel bleiben will. Wenn ein Spieler beschließt, im Hotel zu bleiben, erhält er 5 Münzen (8 Münzen, wenn es sich um die Mutter handelt). **Spieler, die im Hotel bleiben, erhalten keine Karten.**

Jeder Spieler, der beschließt, an diesem Tag an den Aktivitäten teilzunehmen, erhält 5 **Karten**. Wenn Spieler eine oder mehrere Ereigniskarten (siehe „Ereigniskarten“) bekommen, müssen sie diese verdeckt vor sich auf den Tisch legen und eine neue Karte ziehen, **bis sie 5 Aktivitätskarten in der Hand haben.**

***TIPP:** Schau dir deine Aktivitätskarten an. Leg dir anhand deiner Aktivitätskarten einen Plan für diese Runde zurecht. Überlege, mit welchen Karten du am Ende des Spiels die meisten Punkte erzielst.*

Zu Beginn jeder Runde erhalten alle Spieler 5 Aktionen, die sie „ausgeben“. (Der Spielfigur „Vater“ steht zusätzlich eine Bewegung zur Verfügung.) Nähere Informationen hierzu folgen unten.

Schritt 1. Karten tauschen

Der **aktive Spieler darf** eine beliebige Anzahl Karten aus seiner Hand mit anderen Spielern tauschen. Karten werden immer eins zu eins getauscht.

***TIPP:** Versuchen Sie, Aktivitätskarten zu erhalten, die Ihrem Aufenthalt zugute kommen. Denke an die Aktivitäten, die du in dieser Runde durchführen willst, und vergiss nicht, Aktivitäten zu beenden, die du in der vorherigen Runde angefangen hast. Versuche, die Aktivitäten nach Möglichkeit geschickt zu kombinieren.*

Schritt 2. Ereigniskarten

Alle Ereigniskarten werden jetzt aufgedeckt. Jede Ereigniskarte hat eine andere Auswirkung (siehe „Ereigniskarten“) auf diese Runde.

Schritt 3. Aktionen „ausgeben“

Alle Bewegungen, Aktivitäten und Selfies kosten Aktionen.

1) Von einem Ort zu einem anderen bewegen: (-1 Aktion)

In jeder Runde kann der **aktive Spieler** einen oder mehrere Schritte gehen, um die verschiedenen Orte zu besuchen. Jeder Schritt (von einem Ort zu einem angrenzenden Ort) „kostet“ 1 Aktion. (Nicht vergessen: Der Vater hat eine zusätzliche Bewegungsaktion.)

2) An einer Aktivität teilnehmen: (-1 Aktion)

In jeder Runde kann der **aktive Spieler** an einer oder mehreren Aktivitäten teilnehmen, die auf seiner Aktivitätskarten stehen. Diese Aktivitäten finden an einem bestimmten Ort statt, und der Spieler muss sich an diesem Ort befinden, um teilnehmen zu können. Wie auf der Karte zu sehen ist, sind einige Aktivitäten kostenlos, während für andere Aktivitäten ein Eintrittspreis (in Form von Münzen) gezahlt werden muss.

Mehrtägige Aktivitäten: Einige Aktivitäten dauern **länger als einen Tag**. Wenn ein Spieler den Eintrittspreis gezahlt und eine Aktion „ausgegeben“ hat, um an der Aktivität teilzunehmen, muss er diese Karte offen vor sich auf den Tisch legen, um zu beweisen, dass er mit der Aktivität angefangen hat. In einer späteren Runde muss der Spieler zurückkehren und eine weitere Aktion „ausgeben“, um die Aktivität zu beenden; er muss aber nicht noch einmal Eintrittsgeld zahlen. Nach der Beendigung der Aktivität erhält der Spieler die betreffende Aktivitätskarte und legt sie als Beweis vor sich ab.

Eintägige Aktivität: Nach der Zahlung des Eintrittspreises erhält der Spieler die betreffende Karte und legt sie als Beweis vor sich ab.

3) Ein Selfie machen: (-1 Aktion)

Zusätzlich zur Teilnahme an einer Aktivität kann ein Spieler ein Selfie machen. Ein Spieler kann an jedem der sieben Orte nur jeweils ein Selfie machen. Jedes Selfie kostet 1 Aktion. (**Eine Ausnahme ist die Tochter, die in jeder Runde ein Selfie machen kann, ohne 1 Aktion „auszugeben“.**) Die Spieler erhalten ein Selfie-Plättchen in der Farbe des betreffenden Ortes. Für jedes Selfie erhält ein Spieler am Ende der Partie einen Punkt, aber nur, wenn er insgesamt mindestens vier Selfie-Plättchen hat.

Schritt 4. Spielzug beenden

Der **aktive Spieler** teilt mit, dass er seinen Spielzug jetzt beendet. Die Runde wird von seinem linken Nachbarn fortgesetzt, bis alle Spieler am Zug gewesen sind.

ENDE DER RUNDE

Am Ende jeder Runde kommen alle Karten auf den Ablagestapel – auch aller Aktivitätskarten für nicht begonnene Aktivitäten, aber nicht noch unvollendete mehrtägige Aktivität. (Wenn der Nachziehstapel verbraucht ist, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und bilden dann einen neuen Nachziehstapel.) Dann fängt eine neue Runde an.

WER GEWINNT?

Das Spiel endet nach Runde 6, und dann wird sich zeigen, wer das Beste aus dem Urlaub gemacht hat! Zuerst kommen alle Karten für nicht abgeschlossene mehrtägige Aktivitäten auf den Ablagestapel. Alle Münzen werden in den Topf gelegt. Dann zählt jeder Spieler seine Punkte:

Schritt 1: Für jede **abgeschlossene** Aktivitätskarte gibt es Punkte.

Schritt 2: Gegebenenfalls werden die **Tour-Bonuspunkte** der Aktivitätskarte hinzugezählt:

- Eine Kombination von 2 Aktivitäten: +1 Punkt
- Eine Kombination von 3 Aktivitäten: +2 Punkte
- Eine Kombination von 4 Aktivitäten: +3 Punkte

Schritt 3: Für jede **abgeschlossene** Tante-Margarete-/Onkel-Fred-Karte gibt es Punkte.

Schritt 4: Dann werden die Punkte für die Selfie-Plättchen hinzugezählt. Ein Spieler erhält für jedes gemachte Selfie +1 Punkt, aber nur, wenn er insgesamt mindestens vier Selfie-Plättchen hat. (Beispiel: 3 Selfies = 0 Punkte / 5 Selfies = 5 Punkte)

Der Spieler mit den meisten Punkten hat das Beste aus dem Urlaub gemacht und gewinnt!





Perfect HOLIDAY

ES

¡Ven y disfruta de la diversión! En Perfect Holiday compites contra otros jugadores para pasar las vacaciones más emocionantes de tu vida. Elige tus objetivos, compra tickets, visita lugares y planifica tu viaje dentro de este alegre complejo vacacional. Gana puntos realizando actividades y completando circuitos turísticos. ¡Quién consiga más puntos gana la partida!

CONTENIDO

89 Cartas de
Actividad y Evento

42 Fichas Selfie



Visera, Collar "Aloha" y
Pulsera "Todo incluido"

6 Figuras de
Personaje

Tablero de Juego

37 Monedas

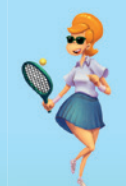
ANTES DE EMPEZAR TUS VACACIONES

Pon el tablero de juego en el centro de la mesa. Ubica las Monedas (el bote), la Visera, el Collar y la Pulsera a un lado del tablero de juego. Baraja las Cartas de Actividad y Evento y colócalas en un mazo junto al tablero de juego. Cada uno de los jugadores recibe 5 Monedas del bote.

ELECCIÓN DE TU PERSONAJE

Coloca cada uno de los 6 personajes en un lugar diferente del tablero de juego. Coge una Ficha de Selfie para cada una de esas zonas, pon las fichas boca abajo y mézclalas. Por turno, los jugadores eligen una ficha y toman el personaje correspondiente del tablero. Todos los personajes restantes se descartan del juego.

Cada personaje tiene una característica que le favorece durante el juego:



Mamá

Recibe
8 monedas
en vez de 5



Papá

Tiene un
desplazamiento extra
en cada ronda



La Hija

No gasta acción al
hacerse 1 selfie
cada ronda



El Hijo

No le afectan los
eventos aguacero u
ola de calor



La Abuela

Tiene gratis 1
actividad de pago
en cada ronda



El Abuelo

Completa en solo 1
ronda las actividades
de 2 rondas

EL COMPLEJO VACACIONAL

El tablero de juego muestra el complejo vacacional y las 7 hermosas zonas donde tienen lugar todas las actividades: El Hotel, la Playa, el Parque de Atracciones, el Pueblo, el Parque Acuático, el Sitio Arqueológico y el Parque Natural.

CARTAS DE ACTIVIDAD

Cada carta de actividad muestra la siguiente información:

Bonus de circuito: Las cartas de actividades muestran combinaciones que te harán ganar puntos de bonus si consigues completar dos o más actividades de ese circuito turístico. Las cartas de un mismo circuito tienen igual color de fondo. No está permitido coleccionar cartas idénticas. (Consulta "¿Quién gana el juego?" para más información).

CARTAS DE EVENTO

Al principio de una ronda pueden ocurrir eventos positivos o negativos que cambien tus vacaciones. Pueden ser eventos que afecten a todos los jugadores o sólo al que tiene la carta de evento. Los eventos siempre duran **una ronda**.

Eventos que afectan a todos los jugadores:



Ola de calor: Hoy hace mucho calor. Todos pierden 1 acción al coger sus botellas de agua. Así que sólo puedes realizar **4 acciones** en esa ronda (Papá aún tiene **1 desplazamiento extra**).
Afecta a todos excepto al Hijo.



Autobús: Justo a tiempo para coger el autobús de la mañana. **Debes** empezar tu turno desde el Sitio Arqueológico o desde el Parque Natural.

Eventos personales que sólo afectan al jugador/a que tiene esta carta:



Collar "Aloha": Hoy todas las actividades de el Pueblo son **gratis** para ti. Coge el collar y pónelo alrededor del cuello.



Visera: Puedes realizar 1 actividad en la Playa sin gastar una acción. Coge la visera y pónela.

Catarró: Hoy no puedes realizar **ninguna** actividad en la Playa o en el Parque Acuático.

Puntos obtenidos por completar la actividad

Precio de la actividad (en monedas)

Número de rondas para completar la actividad

Lugar donde se desarrolla la actividad

Imagen de la actividad

Bonus de circuito



CARTA DE ACTIVIDAD





Tía Margaret / Tío Fred: Hoy debes visitar un lugar de los que aparecen en la carta y además gastar una acción para acompañar a los tíos en su actividad. Cuando acabes, te quedas con esta carta y **ganarás 2 puntos**.

OBJETIVO DEL JUEGO

Intenta tener las vacaciones más divertidas realizando el mayor número posible de actividades. Intercambia cartas de actividad con los demás jugadores, planifica tu mejor ruta y acumula puntos participando en las actividades y haciéndote selfies. ¡Quien lo haga mejor ganará la partida!

INICIO DE LA RONDA

El juego se divide en 6 rondas (6 días en el complejo vacacional). En cada ronda, los jugadores comienzan el día en el Hotel. La última persona que haya montado en bicicleta **comienza el juego**, seguido por los jugadores a su izquierda. **En rondas sucesivas, el primer jugador/a será quien se encuentre a la izquierda de la persona que comenzó la ronda anterior.**

En cada ronda puedes decidir si quieres participar en las actividades o saltarte la ronda y permanecer en el Hotel descansando. Si decides quedarte en el Hotel, recibirás 5 monedas (8 si eres la Mamá). **No se reparten cartas a los jugadores que se quedan en el Hotel.**

A cada uno de los jugadores que sí participarán en las actividades de hoy se les reparten **5 cartas**. En caso de que una persona reciba una o más cartas de evento (ver "Cartas de Evento"), debe colocarlas boca abajo frente a ella, y robar cartas del mazo hasta que tenga **5 cartas de actividad** en su mano.

***CONSEJO:** Observa con atención tus cartas de actividad. Intenta hacer tu plan para esta ronda con las cartas de actividad que tienes en la mano. Calcula qué cartas te darán más puntos al final de la partida.*

Al principio de cada turno tienes 5 acciones (y 1 desplazamiento extra si juegas con el Papá).

Paso 1. Intercambio de cartas

Por turnos, **podéis** intercambiar cualquier número de **Cartas de Actividad** de vuestra mano con otros jugadores. Las cartas siempre se intercambian una por una.

***CONSEJO:** Intenta conseguir las cartas que más te beneficien. Piensa en las actividades que quieres hacer, pero no olvides acabar las que empezaste en rondas anteriores. Intenta combinar actividades cuando sea posible.*

Paso 2. Cartas de Evento

Todas las Cartas de Evento que los jugadores han recibido y que están boca abajo frente a ellos, ahora deben ser descubiertas. Cada una tiene un efecto diferente (ver "Cartas de Evento"). Estas Cartas de Evento sólo tendrán efecto durante esa ronda.

Paso 3. "Gastar" acciones

Gastas 1 acción cada vez que:

1) Te mueves de un lugar a otro contiguo (-1 acción)

En tu turno, puedes moverte una o varias veces para visitar las diferentes zonas. Cada movimiento (ir de un sitio a otro contiguo) "cuesta" **1 acción**. (Recuerda que el Papá tiene un movimiento adicional).

2) Realizar una actividad (-1 acción)

En cada turno, puedes realizar una o varias actividades que aparecen en tus cartas. Estas actividades se llevan a cabo en un lugar específico y debes estar en ese lugar para poder realizarlas. Como se indica en la carta, algunas actividades son gratuitas, mientras que otras tienen un coste de admisión en monedas.

Actividades de varios días: Algunas actividades duran más de un día. Después de pagar el coste de admisión (si es necesario), y gastar una acción para tomar parte de la actividad, tienes que colocar esa carta delante de ti como prueba de que empezaste la actividad. Luego has de volver en otra ronda y gastar otra acción para acabarla sin que debas pagar de nuevo. Entonces, te quedas con esa carta y la colocas a tu lado como prueba de que la has finalizado.

Actividades de un solo día: Después de pagar la actividad y gastar una acción para realizarla, te quedas con la carta y la colocas a tu lado como prueba.

3) Te haces un selfie: (-1 acción)

Además de realizar actividades, puedes hacerte 1 selfie en cada una de las 7 zonas del complejo, pero ¡no puedes repetir zona! Hacerte un selfie te cuesta 1 acción (excepto para la Hija, que puede hacerse un selfie sin gastar 1 acción en cada ronda). Recibes 1 Ficha de Selfie del color correspondiente a esa zona como prueba. Cada selfie te hará ganar un punto al final de la partida, pero sólo si tienes 4 o más en total.

Paso 4. Finalizar el turno

Anuncias el final de tu turno y la ronda continúa con el jugador/a de tu izquierda, hasta que todos los jugadores hayan completado su turno.

FIN DE LA RONDA

Al final de cada ronda se colocan todas las Cartas de Evento y de Actividad que no se han realizado en un montón de descarte. Si faltasen cartas en el mazo principal, se baraja este montón de descarte para formar un nuevo mazo de cartas para repartir a los jugadores. Y así, empieza una nueva ronda.

¿QUIÉN GANA EL JUEGO?

Al final de la ronda 6, las vacaciones terminan y es hora de ver quién las ha disfrutado a lo grande. En primer lugar, retira todas las Cartas de Actividad no completadas y colócalas en el montón de descarte. Retira todas las monedas y ponlas en el bote. A continuación, todos los jugadores cuentan sus puntos:

Paso 1: Suma los puntos de cada Carta de Actividad terminada.

Paso 2: Si procede, añade los puntos de **bonus de circuito** por combinar cartas de actividad.

- Una combinación de 2 actividades: +1 punto
- Una combinación de 3 actividades: +2 puntos
- Una combinación de 4 actividades: +3 puntos

Paso 3: Suma 2 puntos por cada carta de Tía Margaret / Tío Fred que hayas **completado**.

Paso 4: Suma los puntos de tus selfies. Cada selfie te hará ganar 1 punto, pero sólo si tienes 4 o más selfies en total. (Ejemplo: 3 selfies = 0 puntos / 5 selfies = 5 puntos.)

¡La persona con más puntos ha tenido las mejores vacaciones y es la ganadora!





Perfect HOLIDAY

Vieni a divertirti con noi! In Perfect Holiday, ti misuri con altri giocatori e ti diverti come mai prima. Definisci i tuoi obiettivi, compra i biglietti e pianifica il tuo viaggio in questa perfetta isola resort! Guadagna punti svolgendo varie attività e completando i tour. Il giocatore che totalizza più punti vince il gioco.

CONTENUTO

89 Carte Attività ed Evento

42 Gettoni Selfie



Visiera parasole, collana "Aloha" e braccialetto "tutto-incluso"

6 pezzi
Personaggio

Tabellone di gioco

37 monete

PRIMA DI INIZIARE

Montare il tabellone e disporlo al centro del tavolo. Posizionare le monete (raccolte in un contenitore), i Gettoni Selfie, la visiera parasole, la collana e il braccialetto di fianco al tabellone di gioco. Mischiare le Carte Attività ed Evento e posizzarle come mazzo unico accanto al tabellone di gioco. Ciascun giocatore riceve 5 monete dal contenitore.

SCELTA DEL PERSONAGGIO

Collocare ciascuno dei 6 personaggi in un punto diverso sul tabellone di gioco. Prendere un Gettone Selfie per ciascuna posizione, mischiare i gettoni e posizzarli a faccia in giù. A turno, ciascun giocatore sceglie un gettone e prende il personaggio corrispondente sul tabellone. Eliminare i restanti personaggi dal gioco e rimettere i Gettoni Selfie nel mucchio accanto al tabellone di gioco.

Ciascun membro della famiglia ha una caratteristica che lo favorirà durante il gioco:



Mamma

Riceve 8 monete invece di 5



Papà

Riceve un'azione spostamento aggiuntiva ogni mano



Figlia

Non spende un'azione per fare 1 selfie ogni mano



Figlio

Non è colpita da eventi acquazzone od ondata di calore



Nonna

Guadagna 1 attività (a pagamento) gratis ogni mano



Nonno

Tutte le attività di 2 mani vengono completate in una mano sola

IL RESORT

Il tabellone di gioco mostra il tuo resort turistico con le sue 7 stupende località dove si svolgono tutte le attività: hotel, spiaggia, parco divertimenti, città, acquapark, sito archeologico e parco naturale.

CARTE ATTIVITÀ

Ciascuna Carta Attività riporta le seguenti informazioni:

Bonus Tour: la Carta Attività mostra la combinazione di attività che ti faranno ottenere punti bonus, se riesci a completare una o più attività riportate su quella carta. Non è consentito raccogliere carte identiche. (Vedi "Chi vince?" per maggiori informazioni).

CARTE EVENTO

All'inizio di una mano, si possono verificare eventi positivi o negativi. Possono essere eventi che valgono solo per il giocatore che ha la Carta Evento oppure per tutti i giocatori. Un evento dura sempre una mano.

Eventi che valgono per tutti i giocatori:



Ondata di calore: Fa troppo caldo oggi! Tutti perdono 1 azione per prendere la bottiglia dell'acqua. Per quella mano svolgi solo 4 azioni (Papà ha ancora 1 spostamento aggiuntivo). Questo vale per tutti meno che per il Figlio.

Acquazzone: Piove a catinelle oggi ed è meglio rimanere al coperto. Valgono solo le attività in hotel, in città e al parco divertimenti. Questo vale per tutti meno che per il Figlio.



Autobus: Giusto in tempo per prendere l'autobus del mattino. Devi iniziare il tuo turno dal sito archeologico o dal parco naturale

Eventi personali che valgono solo per il giocatore con questa carta:



Collana Aloha: Oggi tutte le attività in città sono a ingresso gratuito! Prendi la collana e mettila intorno al collo.

Braccialetto tutto-incluso: Tutte le attività in hotel sono a ingresso gratuito! Prendi il braccialetto e mettilo al polso.



Visiera parasole: Puoi prendere parte a 1 attività in spiaggia senza spendere un'azione. Prendi la visiera parasole e mettila in testa.

Naso che cola: Oggi non puoi prendere parte ad alcuna attività in spiaggia o all'acquapark.

Punti guadagnati per il completamento dell'attività

Il prezzo d'ingresso (in monete)

Numero di mani necessario per completare l'attività

Località dove si svolge l'azione

Immagine dell'attività

Bonus Tour



CARTE ATTIVITÀ





Zia Margherita / Zio Alfredo: Oggi devi visitare una località che appare sulla carta. Inoltre, spendi un'azione per accompagnarli nella loro attività. Una volta completata, vinci 2 punti.

OBIETTIVO DEL GIOCO

Cerca di creare la vacanza più memorabile prendendo parte a quante più attività possibile. Scambia le Carte Attività con altri giocatori, pianifica il percorso migliore e guadagna punti prendendo parte alle attività e facendo i selfie. Il giocatore che lo fa meglio e totalizza più punti vince il gioco!

INIZIO DELLA MANO

Il gioco si articola in 6 mani (una per ciascun giorno al resort). Per ciascuna mano, tutti i giocatori iniziano la loro giornata in hotel. L'ultima persona che viaggia con mezzi diversi da una macchina è il **giocatore attivo** e inizia la prima mano, seguito dai giocatori alla sua sinistra. Per ciascuna nuova mano, il giocatore successivo assume il ruolo di **giocatore attivo** e inizia la mano.

Durante ciascuna mano, i giocatori possono decidere se prendere parte a un'attività o saltare la mano e rimanere in hotel. Se decidi di rimanere in hotel, ricevi 5 monete (8 se sei la Mamma). **Ai giocatori che rimangono in hotel non viene distribuita alcuna carta.**

Ai giocatori che decidono di prendere parte alle attività della giornata vengono distribuite 5 carte ciascuno. Se un giocatore riceve una o più Carte Evento (vedi 'Carte Evento'), le deve mettere davanti a sé, sempre coperte, e prendere una nuova carta dal mazzo **fino a quando non ha in mano 5 Carte Attività.**

***SUGGERIMENTO:** Guarda le tue Carte Attività. Cerca di fare il tuo piano per questa mano in base alle Carte Attività che hai ricevuto. Cerca di indovinare quali carte ti faranno guadagnare più punti al termine del gioco.*

All'inizio di ciascun turno, un giocatore riceve 5 azioni che può 'spendere' (e uno spostamento extra se stai giocando come Papà). Seguono altre informazioni.

Passo 1. Scambio di carte

Durante il tuo turno come giocatore attivo, puoi scambiare con gli altri giocatori anche tutte le **Carte Attività** che hai in mano. Lo scambio di carte è sempre una carta per un'altra.

***SUGGERIMENTO:** Cerca di prendere le Carte Attività le più vantaggiose per il tuo soggiorno. Considera le attività che vuoi svolgere in questa mano, ma non dimenticare di completare le eventuali attività che hai iniziato durante la mano precedente. Cerca di combinarle ogni volta che è possibile.*

Passo 2. Carte Evento

Tutte le Carte Evento ora vengono scoperte. Ciascuna Carta Evento ha un effetto diverso (vedi "Carte Evento") che dura per tutta la mano.

Passo 3. 'Spendere' le azioni

Spendi 1 azione per ciascuna azione che effettui:

1) Spostamento da una località a un'altra: (-1 azione)

Per ogni mano, il **giocatore attivo** può fare uno o più passi per visitare le varie località. Ciascun passo (spostamento da una località a una località adiacente) costa 1 azione. (Ricorda che il Papà ha uno spostamento aggiuntivo).

2) Partecipazione a un'attività: (-1 azione)

Per ciascun turno, il giocatore attivo può prendere parte a una o più attività riportate sulle sue Carte Attività. Queste attività si svolgono in una località specifica e tu devi trovarti in quella località per prendervi parte. Come indicato sulla carta, alcune attività sono gratis mentre per altre dovrai pagare un prezzo d'ingresso sotto forma di monete.

Attività su più giorni: Alcune attività richiedono **più di un giorno** per essere completate. Dopo aver pagato il prezzo e "speso" un'azione per prendere parte all'attività, devi scoprire la carta e metterla davanti a te per provare che hai iniziato l'attività. In una mano successiva, dovrai tornare e "spendere" un'altra azione per completare l'attività iniziata, ma non dovrai più pagare l'ingresso. Dopo aver completato l'attività, puoi riprendere la relativa Carta Attività e metterla da parte come prova.

Attività di un solo giorno: Dopo aver pagato il prezzo d'ingresso, puoi riprendere la relativa Carta Attività e metterla da parte come prova.

3) Fare un selfie: (-1 azione)

Oltre a prendere parte a un'attività, puoi anche fare un selfie. Puoi fare 1 solo selfie in ciascuna delle 7 località. Fare un selfie ti costa 1 azione. (Ciò non vale per la Figlia. Lei può fare un selfie ogni mano senza spendere 1 azione). I giocatori ricevono un Gettone Selfie del colore corrispondente a quella località. Ciascun selfie ti fa guadagnare un punto al termine del gioco, ma solo se accumuli in totale 4 o più Gettoni Selfie.

Passo 4. Fine del tuo turno

Come **giocatore attivo**, ora puoi annunciare la fine del tuo turno. La mano prosegue con il giocatore alla tua sinistra e continua fino a quando tutti i giocatori hanno avuto un turno come giocatore attivo.

FINE DELLA MANO

Al termine di ciascuna mano, tutte le carte vengono messe sul mazzo degli scarti, incluse le Carte Attività che non sono state utilizzate (attività non iniziate). (Se il mazzo di gioco si esaurisce, mischiare il mazzo degli scarti e rimetterlo in gioco). A questo punto inizia una nuova mano.

CHI VINCE?

Al termine della mano 6, il gioco si conclude ed è il momento di vedere chi ha sfruttato al meglio la propria vacanza! Per prima cosa, togliere tutte le carte per le attività su più giorni che non state completate e metterle nel mazzo degli scarti. Togliere tutte le monete e rimetterle nel contenitore. Ciascun giocatore conta i propri punti:

Passo 1: Aggiungi i punti per ogni Carta Attività **completata**.

Passo 2: Se applicabile, aggiungi i punti del **Bonus Tour** per la Carta Attività:

- Una combinazione di 2 attività: +1 punto
- Una combinazione di 3 attività: +2 punti
- Una combinazione di 4 attività: +3 punti

Passo 3: Aggiungi i punti per ogni carta Zia Margherita / Zio Alfredo **completata**.

Passo 4: Aggiungi i punti per i Gettoni Selfie. Guadagni 1 punto per ciascun selfie che hai fatto, ma solo se in totale ne hai fatti 4 o più. (Esempio: 3 selfie = 0 punti / 5 selfie = 5 punti).

Il giocatore con il punteggio più alto è quello che ha fatto la vacanza migliore e vince il gioco!





PERFECT HOLIDAY

Anda daí e diverte-te ao máximo! Com o jogo *Férias Perfeitas* vais competir com outros jogadores para ver quem passa as melhores férias de sempre. Define os teus objetivos, compra ingressos, visita locais e planeia a tua viagem nesta paradisíaca ilha tipo resort!

Ganha pontos fazendo atividades e realizando passeios. O jogador que conseguir mais pontos ganha o jogo.

CONTEÚDO

89 cartas de atividades e eventos

42 fichas de selfies



Pala de sol, colar "Aloha" e pulseira "tudo incluído"

6 peças de personagens

Tabuleiro de jogo

37 moedas

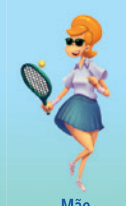
ANTES DE COMEÇARES

Monta o tabuleiro e coloca-o no centro da mesa. Coloca as moedas (numa caixinha), as fichas de selfies, a pala de sol, o colar e a pulseira ao lado do tabuleiro de jogo. Baralha as cartas de atividades e eventos e coloca-as numa única pilha de tiragem, ao lado do tabuleiro de jogo. Cada jogador recebe 5 moedas da caixinha.

ESCOLHER A TUA PERSONAGEM

Coloca cada uma das 6 personagens num local diferente do tabuleiro de jogo. Tira uma ficha de selfie para cada local, baralha-as e coloca-as voltadas para baixo. Por sua vez, cada jogador escolhe uma ficha e tira a personagem correspondente do tabuleiro. Retira as personagens que sobrarem do jogo e volta a colocar as fichas de selfies na pilha ao lado do tabuleiro de jogo.

Cada membro da família tem uma característica que o irá beneficiar durante o jogo:



Mãe

Recebe 8 moedas em vez de 5.



Pai

Recebe uma ação de movimento adicional em cada ronda



Filha

Não gasta uma ação ao tirar 1 selfie em cada ronda



Filho

Não é afetado por eventos de chuva ou onda de calor



Avó

Recebe gratuitamente 1 atividade paga em cada ronda



Avó

Todas as atividades de 2 rondas são concluídas numa ronda

O RESORT

O tabuleiro de jogo mostra o teu resort de férias com os seus 7 belos locais onde têm lugar todas as atividades: hotel, praia, parque de diversões, cidade, parque aquático, sítio arqueológico e parque natural.

CARTAS DE ATIVIDADES

Cada carta de atividades mostra as seguintes informações:

Bónus de passeio: A carta de atividades mostra a combinação de atividades que te darão pontos bónus caso concluas com êxito uma ou mais atividades dessa carta. Não é permitido coletar cartas idênticas. (Consulta "Quem ganha?" para teres uma visão geral).

CARTAS DE EVENTOS

No início de uma ronda, podem ocorrer eventos positivos ou negativos. Podem ser eventos que afetam apenas o jogador que possui a carta de eventos ou todos os jogadores. Um evento dura sempre **uma ronda**.

Eventos que afetam todos os jogadores:



Onda de calor: Hoje está um calor infernal! Todas as personagens perdem 1 ação para receberem a sua garrafa. Realiza apenas 4 ações nesta ronda (o pai ainda tem mais uma ação de movimento).

Isto afeta todos, à exceção do filho.



Chuvas: Hoje está chover a potes e é melhor ficares em locais interiores. Faz apenas atividades no hotel, na cidade e no parque de diversões. Isto afeta todos, à exceção do filho.



Autocarro: Mesmo a tempo de apanhar o autocarro da manhã. Tens de começar a tua vez a partir do sítio arqueológico ou do parque natural.

Eventos pessoais que afetam apenas o jogador que tem esta carta:



Colar "Aloha": Hoje todas as atividades na cidade são gratuitas! Leva o colar e coloca-o no pescoço.



Pala de sol: Podes participar numa atividade na praia sem gatares uma ação. Leva a pala de sol e coloca-a na cabeça.

Nariz a pingar: Hoje não podes participar em qualquer atividade na praia ou no parque aquático.



Pulseira "tudo incluído": Hoje todas as atividades no hotel são gratuitas! Leva a pulseira e coloca-o no pulso.





Tia Margarida / Tio Frederico: Hoje tens de visitar um local que apareça na carta. Além disso, gasta uma ação para os acompanhares numa atividade. Quando terminares, ganharás 2 pontos.

OBJETIVO DO JOGO

Tenta criar as férias mais inesquecíveis fazendo todas as atividades que conseguires. Troca cartas de atividades com outros jogadores, planeia os melhores percursos e reúne pontos participando em atividades e tirando selfies. O jogador que der o seu melhor e conseguir mais pontos ganha o jogo!

COMEÇAR A RONDA

O jogo está dividido em 6 rondas (uma para cada dia no resort). Em cada ronda, todos os jogadores começam o seu dia no hotel. A última pessoa a utilizar outro meio de transporte que não um carro é o **jogador ativo** e começa a primeira ronda, seguido dos jogadores à sua esquerda. **Em cada nova ronda, o jogador seguinte passa a ser o jogador ativo seguinte que começa a ronda.**

Em cada ronda, os jogadores podem decidir se querem participar numa atividade ou saltar a ronda e ficar no hotel. Se decidires ficar no hotel, receberás 5 moedas (8 se fores a mãe). **Não são dadas cartas ao jogadores que ficarem no hotel.**

Cada um dos jogadores que decidir participar nas atividades do dia recebe 5 cartas. Se um jogador receber uma ou mais cartas de eventos (consulta "Cartas de eventos"), deve colocá-las à sua frente, voltadas para baixo, e tirar uma nova carta da pilha de tiragem até ter 5 cartas de atividades na sua mão.

SUGESTÃO: Observa as tuas cartas de atividades. Tenta fazer o teu plano para a ronda atual com as cartas de atividades que tens na mão. Pensa quais as cartas que te darão mais pontos no final do jogo.

No início de cada vez, um jogador recebe 5 ações que pode "gastar" (e um movimento extra se estiveres a jogar com a personagem do pai). Encontrarás mais explicações abaixo.

Passo 1. Trocar cartas

Na tua vez como jogador ativo, **podes** trocar com outros jogadores a quantidade que quiseres de **cartas de atividades** que tiveres na tua mão. A troca de cartas é sempre uma por uma.

SUGESTÃO: Tenta ficar as cartas de atividades que irão beneficiar mais a tua estadia. Pensa nas atividades que pretendes para a ronda atual, mas não te esqueças de concluir quaisquer atividades que tenhas começado durante a ronda anterior. Tenta combiná-las, quando possível.

Passo 2. Cartas de eventos

Todas as cartas de eventos são reveladas neste passo. Cada carta de eventos tem um efeito diferente (consulta "Cartas de eventos") que terá a duração da ronda.

Passo 3. "Gastar" ações

Gastas 1 ação em cada ação que realizas:

1) Movimentação de um local para outro: (-1 ação)

Em cada vez, o **jogador ativo** pode dar um ou mais passos para visitar os diferentes locais. Cada passo (movimentação de um local para um local adjacente) "custa" 1 ação. (Lembra-te de que o pai tem uma ação de movimento adicional).

2) Participar numa atividade: (-1 ação)

Em cada vez, o jogador ativo pode participar numa ou em mais atividades que figurem nas suas cartas de atividades. Estas atividades são realizadas num local específico e tens de estar nesse local para poderes participar. Conforme indicado na carta, algumas atividades são gratuitas e outras têm um custo de ingresso, pago em moedas.

Atividades de vários dias: Algumas atividades podem demorar **mais de um dia** a serem concluídas. Depois de pagares o custo requerido e “gastares” uma ação para participar na atividade, tens de colocar essa carta à tua frente, voltada para baixo, como prova de que iniciaste a atividade. Num ronda posterior, tens de voltar e “gastar” outra ação para concluir a atividade, mas não é necessário pagar mais nada. Depois de concluíres a atividade, ficas com essa carta de atividades e deves colocá-la num dos lados como prova.

Atividade de um só dia: Depois de pagares o custo de ingresso, ficas com essa carta e deves colocá-la num dos lados como prova.

3) Tirar uma selfie: (-1 ação)

Além de participares numa atividade, podes tirar uma selfie. Só podes tirar uma 1 em cada um dos 7 locais. Tirar uma selfie custa-te 1 ação. (À exceção da filha. Em cada ronda, ela pode tirar uma selfie sem gastar 1 ação). Os jogadores recebem 1 ficha de selfie da cor correspondente ao local. Cada selfie permite ganhar um ponto no final do jogo, mas apenas se tiveres 4 ou mais fichas de selfies no total.

Passo 4. Fim da tua vez

Como **jogador ativo**, anuncias o fim da tua vez. A ronda continua com o jogador à tua esquerda até todos os jogadores terem tido uma vez como jogador ativo.

FIM DA RONDA

No fim da ronda 6, o jogo termina e está na hora de ver quem aproveitou mais as férias! Primeiro, retira todas as cartas das atividades de vários dias que não foram concluídas e coloca-as na pilha de descarte. Retira todas as moedas e coloca-as na caixinha. Cada jogador deve contar a sua pontuação:

QUEM GANHA?

No fim da ronda 6, o jogo termina e está na hora de ver quem aproveitou mais as férias! Primeiro, retira todas as cartas das atividades de vários dias que não foram concluídas e coloca-as na pilha de descarte. Retira todas as moedas e coloca-as na caixinha. Cada jogador deve contar a sua pontuação:

Passo 1: Adiciona pontos à tua pontuação por cada carta de atividades **concluída**.

Passo 2: Se for o caso, adiciona os pontos de bónus de passeio das cartas de atividades:

- Uma combinação de 2 atividades: +1 ponto
- Uma combinação de 3 atividades: +2 pontos
- Uma combinação de 4 atividades: +3 pontos

Passo 3: Adiciona pontos à tua pontuação por cada carta **concluída** da Tia Margarida / Tipo Frederico.

Passo 4: Adiciona pontos à tua pontuação pelas fichas de selfies. Ganha +1 ponto por cada selfie que tiraste, mas apenas se tiveres 4 ou mais selfies no total. (Exemplo: 3 selfies = 0 pontos / 5 selfies = 5 pontos)

O jogador com mais pontos é o que teve as melhores férias e ganha o jogo!





Perfect HOLIDAY

DA

Nu skal I have det sjovt! I Perfect Holiday konkurrerer I med andre spillere om at få den bedste ferie nogensinde. Sæt jer et mål, køb billetter, besøg spændende steder, og planlæg jeres tur rundt på den perfekte ferieø! I får point for aktiviteter og ture, I får afsluttet. Den spiller, der får flest point, vinder spillet.

INDHOLD

89 aktivitets- og begivenhedskort

42 selfie-jetoner



Solskærm, "Aloha"-krans & "All-inclusive"-armbånd

6 figurbrikker

Spillebræt

37 mønter

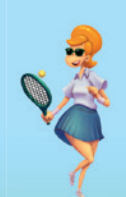
FØR I BEGYNDER

Saml brættet, og anbring det midt på bordet. Anbring mønterne (i en krukke), selfie-jetoner, solskærm, krans og armbånd ved siden af spillebrættet. Bland aktivitets- og begivenhedskortene, og anbring dem i en bunke ved siden af spillebrættet. Hver spiller får 5 mønter fra krukken.

VÆLG DIN FIGUR

Anbring hver af de 6 figurer forskellige steder på spillebrættet. Tag en selfie-jeton for hvert sted, blandt dem, og anbring dem med bagsiden opad. Spillerne vælger efter tur en jeton og tager den tilsvarende figur fra brættet. Fjern overskydende figurer fra spillet, og læg selfie-jetonerne tilbage i bunken ved siden af spillebrættet.

Hvert familiemedlem har et særligt kendetegn, som de får gavn af under spillet:



Mor

Får 8 mønter i stedet for 5



Far

Får en ekstra flyt-aktion hver runde



Datter

Bruger ikke en aktion på at tage 1 selfie hver runde



Søn

Bliver hverken påvirket af regn eller hedebløge



Bedstemor

Får 1 aktivitet gratis hver runde



Bedstefar

Klarer alle 2 runde-aktiviteter på 1 runde

FERIESTEDET

Spillebrættet er jeres ferieparadis med 7 smukke steder, hvor alle aktiviteter sker: hotellet, stranden, forlystelsesparken, byen, vandlandet, den arkæologiske udgravning og naturparken.

AKTIVITETSKORT

Hvert aktivitetskort indeholder følgende oplysninger:

Turbonus: Aktivitetskortet angiver kombinationen af aktiviteter, som giver bonuspoint, hvis du afslutter en eller flere af dem. Det er ikke tilladt at samle identiske kort. (Se også "Hvem vinder?")

BEGIVENHEDSKORT

I begyndelsen af en runde kan der ske positive eller negative ting. Det kan være ting, der påvirker spilleren med begivenhedskortet eller alle spillere. En begivenhed varer altid en runde.

Begivenheder, der påvirker alle spillere:



Hedebølge: Det er alt for varmt i dag! Alle mister 1 aktion for at få noget at drikke. Udfør kun 4 aktioner den runde (faderen har stadig +1 flyt-aktion). Påvirker alle undtagen sønnen.

Styrtregn: Det øser ned i dag, og I vil hellere blive indendørs. Deltag kun i aktiviteter på hotellet, i byen og i forlystelsesparken. Påvirker alle undtagen sønnen.



Bus: I kan lige nå morgenbussen. I skal begynde turen fra enten den arkæologiske udgravning eller naturparken.

Begivenheder, som kun påvirker spilleren med kortet:



Aloha-krans: I dag er alle aktiviteter i byen gratis! Tag kransen om halsen.

All-inclusive-armbånd: Alle aktiviteter på hotellet er gratis! Tag armbåndet på.



Solskærm: Du kan deltage i 1 strandaktivitet uden at bruge en aktion. Tag solskærmen på.

Snotnæse: I dag kan du ikke deltage i strand- eller vandlandsaktiviteter.





Tante Margrethe / onkel Frede: I dag skal du besøge et sted på kortet. Desuden skal du bruge en aktion på at være med til deres aktivitet. Når du er færdig, får du 2 point.

MÅL MED SPILLET

I skal prøve at få den bedste ferie nogensinde ved at besøge så mange aktiviteter som muligt. Byt aktivitetskort med andre spillere, planlæg den bedste rute, og få point for at deltage i aktiviteter og tage selfies. Den spiller, der er bedst til det og får flest point, vinder spillet!

SÅDAN BEGYNDER EN RUNDE

Spillet er delt op i 6 runder (en for hver dag på feriestedet). Spillerne begynder hver runde på hotellet. Den sidste person, som begiver sig afsted i alt andet end en bil, er den **aktive spiller** og begynder første runde, efterfulgt af spillerne til venstre for ham/hende. **For hver ny runde bliver den næste spiller den nye aktive spiller, som begynder runden.**

I hver runde kan spillerne selv beslutte, om de vil deltage i en aktivitet eller skippe runden og blive på hotellet. Hvis du beslutter at blive på hotellet, får du 5 **mønter** (8 hvis du er moderen). **Spillere, der bliver på hotellet, får ikke nogen kort.**

Spillere, der beslutter, at de vil deltage i dagens begivenheder, får hver 5 **kort**. Hvis en spiller får et eller flere begivenhedskort (se 'begivenhedskort'), skal de anbringe dem med bagsiden opad foran sig og trække kort fra bunken, **indtil de har 5 aktivitetskort i hånden.**

TIP: Kig på dine aktivitetskort. Prøv at lave en plan for runden med dem. Find ud af, hvilke kort der giver flest point.

I begyndelsen af hver tur får en spiller 5 aktioner, han/hun kan 'bruge' (og et ekstra flyt, hvis du spiller med faderen). Se mere nedenfor.

Trin 1. Bytte kort

Når du er den **aktive spiller**, kan du bytte et hvilket som helst antal af dine aktivitetskort med andre spillere. Kort byttes altid ét for ét.

TIP: Prøv at bytte aktivitetskort, der vil gavne dit ophold. Overvej, hvilke aktiviteter du vil gennemføre i denne runde, men glem ikke at afslutte eventuelle aktiviteter, du begyndte på i forrige runde. Prøv at kombinere dem, hvis det er muligt.

Trin 2. Begivenhedskort

Alle begivenhedskort bliver nu afsløret. Hvert begivenhedskort har forskellig effekt (se "Begivenhedskort"), som gælder hele runden.

Trin 3. 'Brug' af aktioner

Du bruger 1 aktion for hver aktion, du udfører:

1) Flytte fra et sted til et andet: (-1 aktion)

På hver tur kan den **aktive spiller** tage et eller flere skridt til at besøge forskellige steder. Hvert trin (flytning fra et sted til et tilstødende sted) 'koster' 1 aktion. (Husk, at faderen har en ekstra flyt-aktion).

2) Deltage i en aktivitet: (-1 aktion)

På hver tur kan den **aktive spiller** deltage i en eller flere aktiviteter som vist på deres aktivitetskort. Disse aktiviteter sker på et specifikt sted, hvor du skal være for at kunne deltage. Som angivet på kortet er nogle aktiviteter gratis, mens andre koster en adgangsbillet betalt med mønter.

Aktiviteter over flere dage: ANogle aktiviteter tager mere end en dag. Efter at have købt billet og "brugt" en aktion på at deltage i aktiviteten skal du anbringe kortet foran dig med bagsiden nedad som bevis på, at du har påbegyndt aktiviteten. I en senere runde skal du vende tilbage og "bruge" endnu en aktion på at afslutte aktiviteten, men du skal ikke betale igen. Når du har afsluttet aktiviteten, beholder du aktivitetskortet og lægger det til side som bevis.

Endags-aktivitet: Efter at have købt billet får du lov at beholde kortet og lægger det til side som bevis.

3) Tag en selfie: (-1 aktion)

Ud over at deltage i en aktivitet kan du tage en selfie. Du må kun tage 1 selfie på hvert af de 7 steder. Det koster 1 aktion at tage en selfie. **(Undtagen for datteren. Hun kan tage en selfie hver runde uden at bruge 1 aktion.)** Spillerne modtager 1 selfie-jeton, hvis farve passer til stedet. Hver selfie giver 1 point, men kun hvis du har 4 eller flere selfie-jetoner i alt, når spillet er slut.

Trin 4. Din tur slutter

Som den aktive spiller siger du nu, at din tur er slut. Runden fortsætter med spilleren til venstre for dig, indtil alle spillere har været den aktive spiller.

RUNDEN SLUTTER

Ved slutningen af hver runde lægges alle kort i aflægsbunken, herunder alle aktivitetskort, der ikke er påbegyndt. (Hvis der ikke er flere kort i trækbunken, blander I aflægsbunken og laver en ny træk bunke.) Derefter begynder en ny runde.

HVEM VINDER?

Spillet er færdigt ved slutningen af runde 6, og nu skal I se, hvem der har haft den bedste ferie! Først fjerner I alle kort for aktiviteter over flere dage, som ikke er afsluttet, og anbringer dem i aflægsbunken. Fjern alle mønter, og anbring dem i krukken. Nu tæller hver spiller sine point:

Trin 1: Tæl point for hvert afsluttet aktivitetskort.

Trin 2: Hvis det er muligt, lægger du aktivitetskortets turbonus-point til:

- En kombination af 2 aktiviteter: +1 point
- En kombination af 3 aktiviteter: +2 point
- En kombination af 4 aktiviteter: +3 point

Trin 3: Læg point til for hvert afsluttet tante Margrethe / onkel Frede-kort.

Trin 4: Læg point til for dine selfie-jetoner. Du får +1 point for hver selfie du har taget, men kun hvis du har 4 eller flere selfies i alt. (Eksempel: 3 selfies = 0 point / 5 selfies = 5 point)

Den spiller, der har fået flest point, har haft den bedste ferie og vinder spillet!







Published by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam,
the Netherlands
© 2021 Koninklijke Jumbo B.V.
Jumbodiszet Group. All rights reserved.

[jumbo.eu](https://www.jumbo.eu)



19823