



PERFECT HOLIDAY

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.



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.



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

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, **todt dat 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!

