

Overbooked

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

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

Inhoud

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



SPELVOORBEREIDING

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



DOEL VAN HET SPEL

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



PASSAGIERS

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

Blauw: Rugbyspelers die in teamverband reizen. Hoe meer blauwe rugbyspelers er bij elkaar zitten, hoe beter voor de teamspirit.

Geel: Vrienden die samen reizen. Hoe meer gele vrienden er bij elkaar zitten, hoe fijner voor het groepsgevoel.

Groen: Senioren die in groepsverband reizen. Hoe meer groene senioren er bij elkaar zitten, hoe gezelliger hun seniorentrip wordt.

Rood: Verliefde passagiers die met z'n tweeën willen zitten.

Wit: Kinderen die niet alleen mogen reizen.



SPELVERLOOP

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

Start van het spel

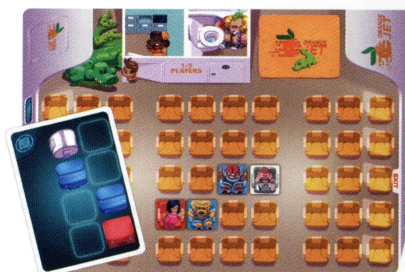
De speler die het laatst in een vliegtuig zat, mag beginnen en ontvangt de verkeerstoren. Hieraan ziet iedereen wie er begonnen is.

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



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

2. Daarna pakt de speler de passagiers uit de voorraad naast de vertrekhal, in de kleuren die overeenkomen met de kleuren van de koffers op de passagiers speelkaart, bijvoorbeeld 1 witte, 1 rode en 2 blauwe passagiers. Deze passagiers plaatst de speler vervolgens op de stoelen in het eigen vliegtuig.
3. Daarna wordt de gespeelde passagiers speelkaart open op tafel gelegd, naast het eigen vliegtuig. Ondertussen is de volgende speler aan de beurt.



Het plaatsen van passagiers:

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



1-3 spelers,
vliegtuig met
3 zitgedeeltes



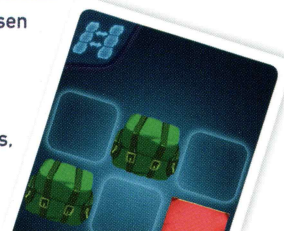
4 spelers,
vliegtuig met
2 zitgedeeltes



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



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

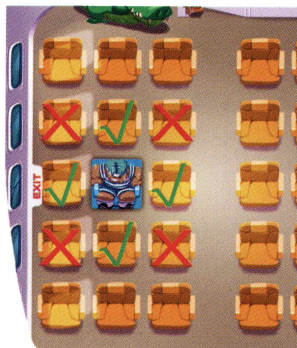


EINDE VAN HET SPEL

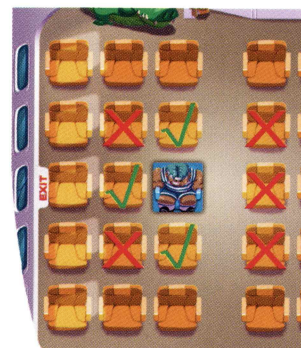
Het spel eindigt in de ronde wanneer 1 of meer passagierskleuren op zijn. Speel door totdat alle spelers even vaak aan de beurt zijn geweest. Als een speler in deze slotronde een speelkaart trekt met een passagierskleur die op is, mag de speler deze passagier negeren. Het kan ook zijn dat op de passagiers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

Punten scoren

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



✓ Aangrenzende stoelen

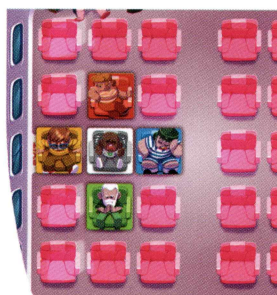


✗ Niet-aangrenzende stoelen

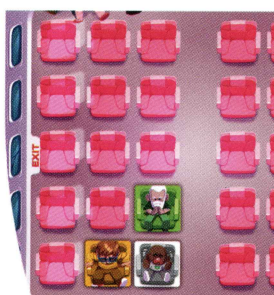
Voor kinderen gelden strenge regels. Kinderen scoren punten wanneer deze ingesloten zijn door volwassen passagiers op alle aangrenzende stoelen binnen een zitgedeelte.



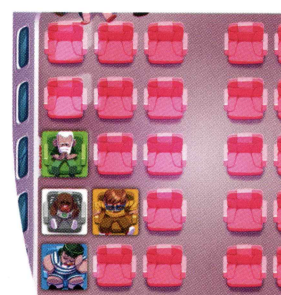
Niet-ingesloten kind



Ingesloten kind



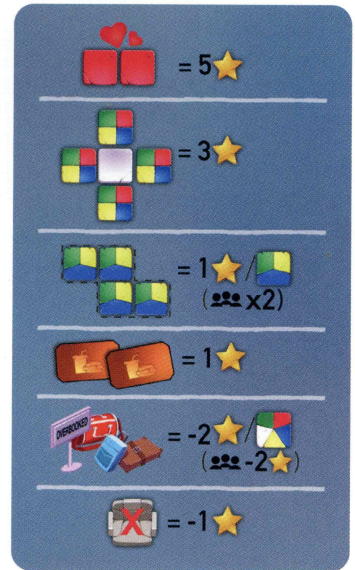
Ingesloten kind



Ingesloten kind

Zo werkt de puntentelling:

- +5 punten** voor ieder paar van 2 verliefde passagiers op aangrenzende stoelen (2 rode passagiers voor, achter of naast elkaar). Three is a crowd: 0 punten voor 3 of meer verliefde passagiers op aangrenzende stoelen!
- +3 punten** voor ieder ingesloten kind.
- +1 punt** voor iedere passagier in het grootste blauwe rugbyteam van de speler (voor, achter of naast elkaar zittende blauwe passagiers). **Verdubbel** de punten als jouw rugbyteam groter is dan, of even groot is als het grootste blauwe rugbyteam van de andere spelers.
- +1 punt** voor iedere passagier in de grootste gele vriendengroep van de speler (voor, achter of naast elkaar zittende gele passagiers). **Verdubbel** de punten als jouw groep groter is dan, of even groot is als de grootste gele vriendengroep van de andere spelers.
- +1 punt** voor iedere passagier in de grootste groene seniorgroep van de speler (voor, achter of naast elkaar zittende groene passagiers). **Verdubbel** de punten als jouw groep groter is dan, of even groot is als de grootste groene seniorgroep van de andere spelers.
- +1 punt** per set van 2 overgebleven dinervouchers. 2 vouchers scoren 1 punt, 3 vouchers scoren 1 punt, 4 vouchers scoren 2 punten en zo verder.
- 2 punten** voor iedere overboekte passagier (op de vliegtuigtrap).
- 2 punten** voor de speler (of spelers) met de meeste overboekte passagiers.
- 1 punt** voor elke lege stoel.



DE WINNAAR VAN HET SPEL

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



SPELVARIANTEN VOOR FREQUENT FLYERS

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



Symbolen

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

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



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

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



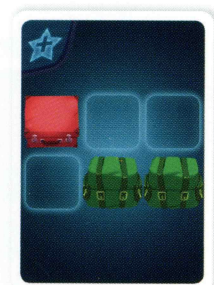
Een rugbyspeler komt in het andere zitgedeelte te zitten.

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



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

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



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

Extra moeilijke speelkaarten

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

Event-kaarten

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



- **Adorable Kids: +4 punten** voor ieder ingesloten kind dat niet aan het raam, gangpad, of op de voorste of achterste rij van het zitgedeelte zit.
- **Buddy Time: +5 punten** voor elk zitgedeelte waarin 1 blauwe, 1 groene en 1 gele groep van minstens 3 passagiers zitten.
- **Corner Seats: +6 punten** als er op elke uiterste hoek van het vliegtuig een passagier van een andere kleur zit.
- **Couples Retreat: +4 punten** voor elk zitgedeelte waarin minstens 3 rode paren zitten.
- **School Holidays: +4 punten** voor elk zitgedeelte waarin minstens 3 ingesloten kinderen zitten.

- **Emergency Exit Assistance: +10 punten** als de middelste horizontale rij volledig bezet is over de hele breedte van het vliegtuig.
- **Family Vacation: +3 punten** voor ieder rood paar van wie er 1 aan een kind grenst dat is ingesloten.
- **Full Flight: +4 punten** voor elke volgeboekte verticale rij (dus zonder lege stoelen) over de hele lengte van het vliegtuig.
- **Kids Gone Wild: -2 punten** voor ieder kind dat niet ingesloten is.
- **Lonely Christmas: -3 punten** voor iedere rode passagier die alleen reist, dus zonder aangrenzende rode passagier.

- **Low Season Blues: +5 punten** voor de speler(s) met de meeste aaneengesloten lege stoelen.
- **Beautiful Sunset: +1 punt** per 2 volgeboekte raamstoelen. (Tel alle volgeboekte raamstoelen en deel door 2.)
- **Missing Friends: +5 punten** voor iedere blauwe, groene of gele type passagier van 3 of minder in je hele vliegtuig.
- **Three's Company: +3 punten** voor iedere groep (blauw, groen of geel) die precies uit 3 passagiers van dezelfde kleur bestaat.

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



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



SOLOVLIEGERS

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

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

Scenario 1: Vriendenweekend

(Beginner: 6 vouchers | Ervaren: 4 vouchers | Expert: 2 vouchers)

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

Scenario 2. Romantische stedentrip

(Beginner: 6 vouchers | Ervaren: 4 vouchers | Expert: 2 vouchers)

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

Scenario 3. Schoolreisje

(Beginner: 6 vouchers | Ervaren: 4 vouchers | Expert: 2 vouchers)

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

