



A collection of cartoon characters and a robot on a yellow background. The characters include a girl with orange pigtails and a boy in a green shirt running together; a boy in a green jumpsuit jumping with a yellow object; a girl in a white shirt and a boy in a red shirt and a cap with a 'G' logo standing near a blue barrel; a large pink robot with a blue visor; a boy in a dark blue uniform and cap saluting the robot; a girl in a white shirt and a boy in a red shirt and a cap with a 'G' logo standing near a blue barrel; and a boy in a dark blue uniform and cap saluting the robot. There is also a green dinosaur-like creature in the bottom left corner.



Illustrato da Gyom

Overbooked



Pronto per il decollo? Ehi vacchi piano, non partire a razzo capitano! I passeggeri non sono ancora saliti a bordo! Benvenuto all'aeroporto più trafficato del paese. Nei panni di alcuni addetti all'assistenza clienti il vostro compito è quello di assicurare a ogni passeggero un posto a sedere. Si tratta di una vera e propria sfida, poiché alcuni passeggeri vogliono sedersi accanto al finestrino, mentre altri preferiscono viaggiare in gruppo. Come se non bastasse, l'aereo è sovraffollato: ci sono più passeggeri che posti a sedere... riuscirete a soddisfare più passeggeri possibile?

COMPONENTI:

- 1 tabellone Sala Partenze
- 4 plance Banco Assistenza
- 4 plance Cabina d'Aereo a doppia faccia (1-3 giocatori sul fronte e 4 giocatori sul retro)
- 4 plance Scaletta d'Aereo
- 81 carte Passeggero (9 delle quali a dorso nero)
- 15 carte Obiettivo
- 24 Buoni Pasto
- 150 Passeggeri (30 di ciascun colore)
- Torre di Controllo
- Nastro Trasportatore (segnapunti)
- Distintivo del Vincitore
- 8 cubetti di legno (2 di ciascun colore)
- 4 Liste di Riferimento
- Questo regolamento

PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Posizionate il **tabellone Sala Partenze** al centro del tavolo. Affiancate le **4 plance Banco Assistenza** alla Sala Partenze. In meno di 4 giocatori girate al contrario le plance Banco Assistenza non utilizzate in modo che appaiano chiuse. Questi colori non verranno utilizzati nel corso della partita.
2. Posizionate tutti i **Passeggeri** e il **Distintivo del Vincitore** a fianco della Sala Partenze. In caso di 2 giocatori o partite in solitario, rimuovete dal gioco 10 Passeggeri di ogni colore.
3. Ogni giocatore prende la **plancia Cabina d'Aereo** del colore corrispondente al Banco Assistenza di fronte a sé. Da un lato la Cabina d'Aereo raffigura tre aree dove fare sedere i passeggeri per partite a 1-3 giocatori, mentre dall'altro le aree di sedili sono solamente due per partite a 4 giocatori.
4. Ogni giocatore posiziona una **Scaletta d'Aereo** a fianco della propria Cabina d'Aereo. Qui posizionerete i Passeggeri fatti scendere dal vostro aereo.
5. Ogni giocatore prende anche una **Lista di Riferimento** con un riassunto delle combinazioni che permettono di ottenere Punti al termine della partita.
6. Posizionate il **Nastro Trasportatore** a fianco della Sala Partenze.
7. Montate la **Torre di Controllo**. Serve per indicare il primo giocatore.
8. Ogni giocatore ottiene 6 **Buoni Pasto** e li posiziona sul proprio Banco Assistenza.
9. Mescolate le **carte Passeggero** e posizionate il mazzo a faccia in giù nell'apposita area della Sala Partenze. Prendete le prime 4 carte e posizionatele a faccia in su nelle quattro aree di attesa della Sala Partenze. Consigliamo ai giocatori alle prime partite di non utilizzare le carte Passeggero più difficili contrassegnate con il dorso nero.
10. Regole avanzate opzionali: mescolate le **carte Obiettivo** e mettetene 1 o 2 a faccia in su a fianco della Sala Partenze in modo che tutti possano vederle. Un dettaglio delle regole avanzate è riportato a pagina 6 di questo regolamento.



OBIETTIVO DEL GIOCO

Ottenere il maggior numero di Punti posizionando i Passeggeri a bordo del proprio aereo nel modo più ingegnoso possibile.



PASSEGGERI

Ciascun Passeggero ha le proprie esigenze. Quali addetti all'assistenza clienti avete il dovere di tenerne conto nella disposizione dei posti a sedere! Le diverse tipologie di Passeggeri sono:



ROSSI

Innamorati che vogliono sedersi gli uni accanto agli altri.



BIANCHI

Bambini che non possono viaggiare da soli.



BLU

Rugbisti che viaggiano con la propria squadra. Più Rugbisti blu siedono gli uni accanto agli altri, migliore sarà lo spirito di squadra.



GIALLI

Amici che viaggiano insieme. Più Amici gialli siedono gli uni accanto agli altri, più allegra sarà la compagnia.



VERDI

Anziani che viaggiano in comitiva. Più Anziani verdi siedono gli uni accanto agli altri, più piacevole sarà il loro viaggio.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

A partire dal primo giocatore e procedendo in senso orario, ogni giocatore svolge il proprio turno. Il giocatore di turno sceglie una carta Passeggero rivelata presente nella Sala Partenze e posiziona i Passeggeri nella propria Cabina dell'Aereo nel modo indicato dalla carta.

Il gioco finisce non appena terminano tutti i Passeggeri di un qualsiasi colore. La partita tuttavia continua fino a quando tutti i giocatori hanno avuto modo di effettuare lo stesso numero di turni. I giocatori contano poi i Punti ottenuti e proclamano il vincitore.

Svolgimento del Turno

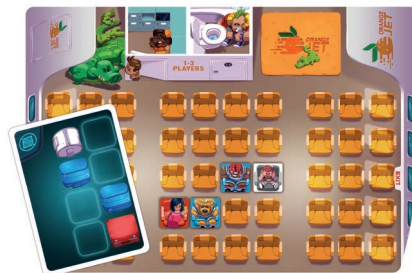
Il giocatore che è salito a bordo di un aereo più recentemente riceve la Torre di Controllo del primo giocatore. In questo modo tutti i giocatori potranno ricordarsi chi ha iniziato la partita.

1. Il giocatore di turno sceglie una carta Passeggero rivelata presente nella Sala Partenze. **Può scegliere gratuitamente la carta Passeggero più vicina al Gate d'imbarco** oppure procedere a ritroso saltando le carte per scegliere le precedenti. Su ogni carta saltata in questo modo il giocatore deve posizionare un proprio Buono Pasto. Se sulla carta scelta sono presenti dei Buoni Pasto, questi andranno sul Banco Assistenza del giocatore che l'ha scelta. Questi Buoni Pasto non possono tuttavia essere utilizzati per saltare carte nello stesso turno in cui vengono ottenuti, il giocatore può saltare le carte solo con Buoni Pasto già in suo possesso.



Esempio: per prendere la carta più vicina al Varco di Sicurezza, il giocatore di turno deve posizionare 1 proprio Buono Pasto su ciascuna delle 3 carte precedenti saltate.

2. Il giocatore prende quindi i Passeggeri dalla riserva generale a fianco della Sala Partenze, nei colori che corrispondono a quelli delle valigie raffigurate sulla carta Passeggero (esempio a fianco: 1 Passeggero bianco, 2 blu e 1 rosso). Il giocatore posizionerà questi Passeggeri sui sedili nella propria Cabina d'Aereo.
3. La carta Passeggero appena utilizzata viene posizionata a faccia in su a fianco della propria Cabina d'Aereo e il turno passa al giocatore successivo.



Posizionamento dei Passeggeri

- Le valigie colorate raffigurate sulla carta Passeggero indicano come i Passeggeri devono essere posizionati sui sedili nella Cabina d'Aereo.
- Le carte Passeggero possono essere ruotate in qualsiasi direzione, ma non specchiate.
- Tutti i Passeggeri indicati in una carta Passeggero devono essere sistemati nella **STESSA AREA** di sedili della Cabina d'Aereo e ogni Passeggero occupa 1 sedile. Ciò significa che non si possono posizionare Passeggeri nei corridoi e che i Passeggeri rappresentati sulla carta non possono essere posizionati a cavallo dei corridoi per sedersi in aree di sedili diverse. Nelle partite da 1 a 3 giocatori ci sono 3 aree di sedili divise da due corridoi, mentre nelle partite da 4 giocatori ci sono 2 aree di sedili divise da un corridoio.

1-3 giocatori:
Cabina d'Aereo
con 3 aree di
sedili



4 giocatori:
Cabina d'Aereo
con 2 aree di
sedili



- Tutti i Passeggeri rappresentati sulla carta devono essere posizionati nella Cabina d'Aereo come indicato sulla carta Passeggero. Se ciò causa una sovrapposizione con altri Passeggeri posizionati in precedenza, i precedenti Passeggeri devono essere rimossi dalla Cabina d'Aereo e posizionati sulla Scaletta d'Aereo a fianco della propria Cabina d'Aereo.
- Alcune carte Passeggero indicano la preferenza per uno specifico posto a sedere. Il giocatore può quindi scegliere liberamente posti lato finestrino, lato corridoio oppure al centro nella propria Cabina d'Aereo come indicato dalla carta. Queste carte Passeggero non richiedono che i Passeggeri raffigurati siano tutti seduti nella stessa area di sedili.
- Gli spazi vuoti tra le valigie raffigurate sulle carte Passeggero servono solo a raffigurare lo schema di posizionamento dei Passeggeri e a indicare come i Passeggeri debbano sedersi in funzione degli altri Passeggeri rappresentati sulla carta. I sedili che corrispondono agli spazi vuoti possono dunque essere vuoti o occupati.



Al termine del turno, le 3 carte Passeggero restanti nella Sala Partenze, e gli eventuali Buoni Pasto presenti su di esse, vengono fatte scorrere verso il Gate in modo da lasciare libero lo spazio più vicino al mazzo. Una nuova carta viene dunque rivelata dal mazzo nello spazio vuoto e il turno passa al giocatore successivo.



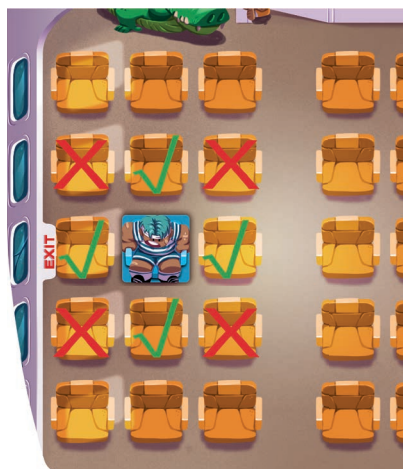
FINE DELLA PARTITA

La partita si conclude non appena vengono esauriti i Passeggeri di uno o più colori. Continuate comunque a giocare fino al termine del turno del giocatore a destra del primo giocatore (chi detiene la Torre di Controllo), in modo che tutti i giocatori abbiano avuto modo di giocare lo stesso numero di turni. Se nel corso di questo giro finale un giocatore prende una carta con raffigurato un Passeggero di un colore esaurito, può semplicemente ignorare quel Passeggero nel corso del posizionamento. È inoltre possibile che una carta Passeggero indichi che occorre piazzare 2 Passeggeri di un determinato colore, ma che ne debba restare solo 1. In questo caso, il giocatore di turno decide quale dei 2 Passeggeri posizionare e quale ignorare.

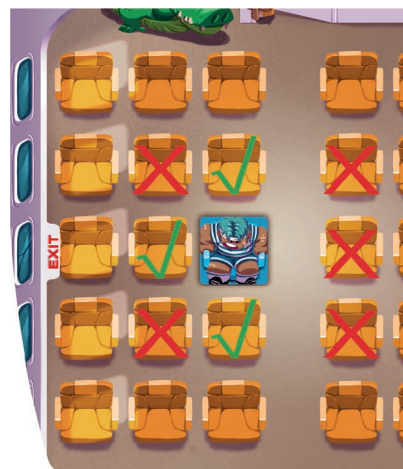
Calcolo del Punteggio

L'aereo è arrivato a destinazione in perfetto orario. È dunque il momento di proclamare il vincitore! Utilizzate il Nastro Trasportatore e i due cubetti di legno del colore dei giocatori per tenere traccia dei vostri Punti. Utilizzate un cubetto per contare fino a 19 lungo il nastro e l'altro per scalare di 20 in 20 al centro.

I Punti vengono ottenuti in base all'**adiacenza** dei Passeggeri presenti sui sedili della propria Cabina d'Aereo. Sono considerati adiacenti solo i **sedili adiacenti in modo ortogonale**, le diagonali non contano. I sedili separati da un corridoio **non** sono considerati adiacenti.



✓ Sedili adiacenti



✗ Sedili non adiacenti

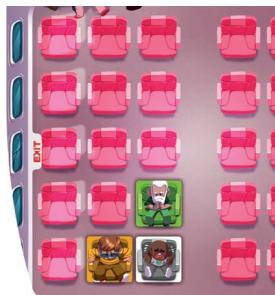
I **Bambini** (Passeggeri bianchi) conferiscono Punti solamente se sono **circondati** da adulti (Passeggeri non bianchi) e/o corridoi/bordi.



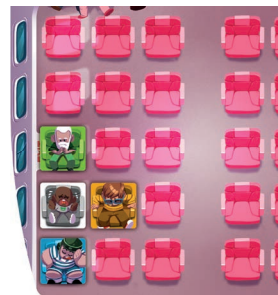
Bambino non circondato da adulti



Bambino circondato da adulti



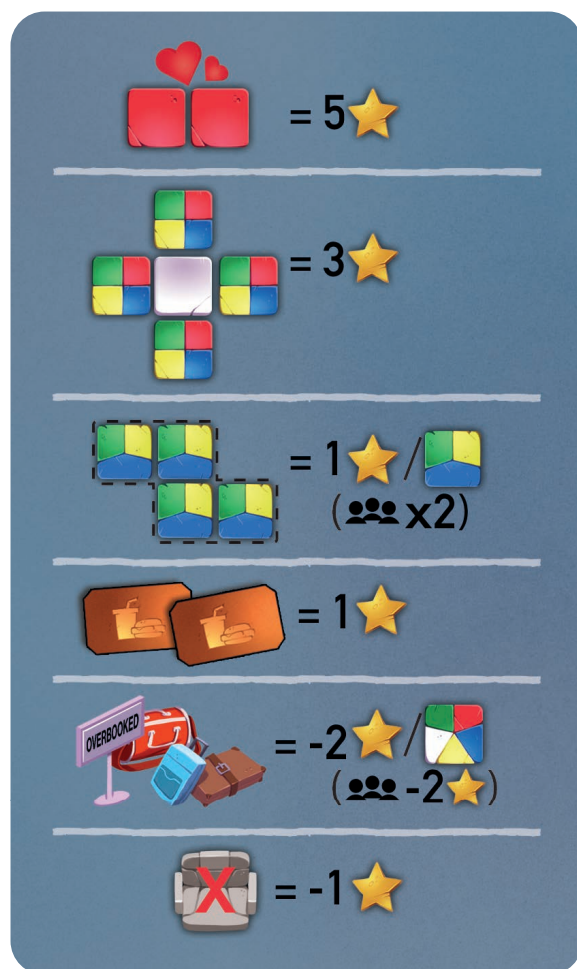
Bambino circondato da adulti



Bambino circondato da adulti

Punteggio – Lista di Riferimento

- **+ 5 Punti**
per ogni coppia composta da 2 Innamorati adiacenti.
Il triangolo no: 0 Punti per gruppi di 3 o più Innamorati adiacenti!
- **+ 3 Punti**
per ogni Bambino circondato da adulti.
- **+ 1 Punto**
per ogni Rugbista nel gruppo più grande di Passeggeri blu adiacenti.
Raddoppia i Punti nel caso in cui il tuo gruppo di Rugbisti sia il più grande, anche a pari merito, tra quelli di tutti i giocatori.
- **+ 1 Punto**
per ogni Amico nel gruppo più grande di Passeggeri gialli adiacenti.
Raddoppia i Punti nel caso in cui il tuo gruppo di Amici sia il più grande, anche a pari merito, tra quelli di tutti i giocatori.
- **+ 1 Punto**
per ogni Anziano nel gruppo più grande di Passeggeri verdi adiacenti.
Raddoppia i Punti nel caso in cui il tuo gruppo di Anziani sia il più grande, anche a pari merito, tra quelli di tutti i giocatori.
- **+ 1 Punto**
per ogni coppia di Buoni Pasto ancora a tua disposizione.
- **- 2 Punti**
per ogni Passeggero sulla tua Scaletta d'Aereo.
- **- 2 Punti**
al giocatore con il maggior numero di Passeggeri sulla propria Scaletta d'Aereo.
- **- 1 Punto**
per ogni sedile vuoto.



VINCITORE

Il giocatore con il maggior numero di Punti è il vincitore e viene proclamato miglior addetto all'assistenza clienti dell'aeroporto con il Distintivo del Vincitore! In caso di pareggio la vittoria è condivisa.

VARIANTI DI GIOCO AVANZATO

Per coloro che hanno giocato più volte e desiderano una partita più avvincente e impegnativa esistono tre varianti che possono essere utilizzate insieme o separatamente: Simboli di Posizionamento, carte Passeggero Nere e carte Obiettivo. Consigliamo di non utilizzare queste varianti nel corso delle vostre prime partite.

Simboli di Posizionamento

Questa variante prevede l'utilizzo dei simboli che la maggior parte delle carte Passeggero ha riportato in alto a sinistra. Questi simboli indicano alcuni bonus che è possibile utilizzare durante il posizionamento dei Passeggeri. I 4 simboli riportati sulle carte sono i seguenti:



Durante questo posizionamento puoi **sostituire uno o più Passeggeri posizionati in precedenza senza metterli sulla tua Scaletta d'Areo.**

I Passeggeri rimossi in questo modo vengono posizionati nuovamente nella riserva a fianco della Sala Partenze.

Il Rugbista blu sostituisce l'Amico giallo che torna nella riserva.



Durante questo posizionamento puoi posizionare i Passeggeri **a cavallo dei corridoi**, rispettando comunque lo schema riportato sulla carta.

Uno dei Rugbisti blu trova posto nell'altra area di sedili, rispettando comunque lo schema.



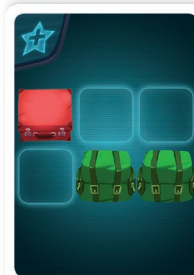
Durante questo posizionamento puoi **ignorare 1** dei Passeggeri indicato dalla carta Passeggero, che rimane nella riserva.

Ignorando un Anziano verde della carta, l'Innamorato rosso rimane al suo posto.



Al termine della partita ottieni **1 Punto extra.**

Ogni carta con questo simbolo a fianco della propria Cabina d'Areo vale **1 Punto** al termine della partita.



Carte Passeggero Nere

Questa variante prevede l'utilizzo delle 9 carte Passeggero a dorso nero. Mescolate queste carte insieme alle carte Passeggero normali durante la preparazione. Queste carte presentano un livello maggiore di sfida per il posizionamento dei Passeggeri, anche per i giocatori più abili!



Carte Obiettivo

Questa variante prevede l'utilizzo di 1 o 2 carte Obiettivo da sorteggiare durante la preparazione in base al desiderio dei giocatori. Queste carte riportano metodi aggiuntivi per ottenere Punti al termine della partita.



- **Adorable Kids (Bambini Adorabili):**
+ 4 Punti per ogni Bambino bianco circondato completamente da 4 adulti, che non sia dunque seduto a fianco di un finestrino/corridoio o sulla fila orizzontale posteriore/anteriore della Cabina d'Aereo.
- **Buddy Time (Viaggio in Compagnia):**
+ 5 Punti per ogni area di sedili che contenga 1 gruppo di Rugbisti blu, Anziani verdi e Amici gialli composto da almeno 3 Passeggeri.
- **Corner Seats (Sedili d'Angolo):**
+ 6 Punti se in ogni sedile d'angolo della Cabina d'Aereo è presente un Passeggero di diverso colore.
- **Couples Retreat (Nido d'Amore):**
+ 4 Punti per ogni area di sedili che contenga almeno 3 coppie di Innamorati rossi.
- **Emergency Exit Assistance (Assistenza per l'Uscita di Emergenza):**
+10 Punti se la fila orizzontale centrale di sedili è completamente occupata da

Passeggeri per tutta la sua lunghezza.

- **Family Vacation (Vacanza in Famiglia):**
+ 3 Punti per ogni coppia di Innamorati rossi adiacente a 1 Bambino bianco circondato da adulti.
- **Full Flight (Volo Affollato):**
+ 4 Punti per ogni fila verticale di sedili completamente occupata da Passeggeri per tutta la sua lunghezza.
- **Lonely Christmas (Natale Solitario):**
- 3 Punti per ogni Innamorato rosso che non è seduto adiacente a un altro Innamorato rosso.
- **Beautiful Sunset (Tramonto Suggestivo):**
+ 1 Punto per ogni 2 sedili a fianco dei finestrini occupati da un Passeggero. Potete semplicemente contare il numero di sedili occupati a fianco dei finestrini e dividere il totale per 2, arrotondando per difetto.
- **Low Season Blues (Bassa Stagione):**
+ 5 Punti ai giocatori con il maggior numero di sedili non occupati adiacenti.

- **Like Sardines (Come Sardine):**
+ 3 Punti per ogni area di 9 sedili (3x3) completamente occupata all'interno delle aree di sedili (vedi esempio).
- **Missing Friends (Amici Scomparsi):**
+ 5 Punti per ogni gruppo di Rugbisti blu, Anziani verdi o Amici gialli composto da 1, 2 o 3 Passeggeri.
- **School Holidays (Vacanza Scolastica):**
+ 4 Punti per ogni area di sedili che contenga almeno 3 Bambini bianchi circondati da adulti.
- **Three's Company (3 è un Numero Magico):**
+ 3 Punti per ogni gruppo di Rugbisti blu, Anziani verdi o Amici gialli composto esattamente da 3 Passeggeri.
- **Kids Gone Wild (Bambini in Libertà):**
- 2 Punti per ogni Bambino bianco non circondato da adulti.



In questa area di sedili è presente un'area di 3x3 sedili completamente occupata. Questa area è composta da 3 diverse aree 3x3 completamente occupate, sovrapposizioni incluse, il giocatore ottiene 3 Punti per ciascuna di esse, per un totale di 9 Punti.



MODALITÀ SOLITARIA

I tre scenari descritti di seguito sono ideati per gli addetti all'assistenza clienti che vogliano cimentarsi in partite in solitaria. Segui la preparazione del gioco come descritta in precedenza, scegli una Cabina d'Aereo e posizionala come nella normale modalità fino a 3 giocatori (3 aree di sedili). Il numero di Buoni Pasto a tua disposizione è determinato dalla difficoltà dello scenario.



A differenza della modalità multigiocatore, puoi liberamente scegliere 1 qualsiasi delle 4 carte Passeggero rivelate nella Sala Partenze, senza bisogno di utilizzare i Buoni Pasto per le carte saltate. Puoi inoltre scartare 1 Buono Pasto per rimuovere dal gioco 1 carta Passeggero dalla Sala Partenze, rimettendola nella scatola del gioco. Inoltre:

- scarta 1 Buono Pasto ogni volta che 1 Passeggero viene posizionato sulla Scaletta d'Aereo;
- ottieni 2 Buoni Pasto ogni volta che completi un'area di sedili;
- vinci la partita non appena soddisfi entrambe le condizioni di vittoria dello scenario;
- perdi la partita non appena termini i Buoni Pasto.

Scenario 1 - Weekend tra Amici

Difficoltà - Principiante: 6 Buoni Pasto;
Avanzato: 4 Buoni Pasto; Esperto: 2 Buoni Pasto.

Condizioni di Vittoria:

- a bordo della Cabina d'Aereo sono presenti 1 gruppo di Rugbisti blu, Anziani verdi e Amici gialli composto da almeno 6 Passeggeri;
- a bordo della Cabina d'Aereo sono presenti almeno 3 coppie di Innamorati rossi, che **non** possono essere **adiacenti le une alle altre**, oppure almeno 3 Bambini bianchi circondati da adulti.

Scenario 2 - Viaggio Romantico in Città

Difficoltà - Principiante: 6 Buoni Pasto;
Avanzato: 4 Buoni Pasto; Esperto: 2 Buoni Pasto.

Condizioni di Vittoria:

- a bordo della Cabina d'Aereo sono presenti almeno 5 coppie di Innamorati rossi, che **non** possono essere **adiacenti le une alle altre**;
- a bordo della Cabina d'Aereo è presente almeno 1 gruppo di Rugbisti blu, Anziani verdi o Amici gialli composto da almeno 5 Passeggeri, oppure almeno 3 Bambini bianchi circondati da adulti.

Scenario 3 - Gita Scolastica

Difficoltà - Principiante: 6 Buoni Pasto;
Avanzato: 4 Buoni Pasto; Esperto: 2 Buoni Pasto.

Condizioni di Vittoria:

- a bordo della Cabina d'Aereo sono presenti almeno 8 Bambini bianchi circondati da adulti;
- a bordo della Cabina d'Aereo è presente almeno 1 gruppo di Rugbisti blu, Anziani verdi o Amici gialli composto da almeno 5 Passeggeri, oppure almeno 3 coppie di Innamorati rossi, che **non** possono essere **adiacenti le une alle altre**.

Questo regolamento è stato editato da GateOnGames. Alcuni termini potrebbero differire da quelli che trovate sul retro della scatola perché adattati per fornirvi una più chiara spiegazione del gioco.

Vuoi rimanere aggiornato sul regolamento?



Regolamento italiano a cura di GateOnGames:

www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com

Impaginazione: Margherita Cagnola

Traduzione: Giacomo Maltagliati

Revisione: Giulia Licciardello, Sollenda Cacini

Supervisione: Mario Cortese

Distribuzione a cura di Dungeondice.it:
www.dungeondice.it

GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati.
Tutti i diritti sono riservati.

GOO
GATEONGAMES



184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
© 2018 Jumbodiset Group. All rights reserved.

game concept © 2018 Randomskill Games

62405

jumbo.eu
jumbostrategygames.com

