



Einführung:

Ihr führt ein bekanntes Reisebüro, in das lauter Touristen mit unterschiedlichen Wünschen und Ansprüchen kommen. Manche wünschen sich Kultur oder Natur, andere wollen Party machen oder shoppen gehen. Es gibt die Ruhe in Person und solche der ungeduldigen Sorte. Einige Touristen wollen Business fliegen, einige ein VIP-Zimmer buchen. Wieder andere sind mit einem Schlafsaal zufrieden. Damit es nicht zu einfach wird, wollen alle unterschiedlich lang verreisen... Und eigentlich muss ich das ja gar nicht erwähnen, aber natürlich wollen sie in sauberen Betten schlafen. Sauber sollen auch die Flugzeuge sein, die vorher noch mit Treibstoff gefüllt werden müssen... Zum Glück könnt ihr die ungeduldigen und auch beschwichtigen und neue Mitarbeiter anstellen. Wer am Ende die glücklichsten Kunden hat, gewinnt Tour Operator!



Beispielhafter Spielaufbau für 2 Spieler.
Die bunten Punkte auf dem Spielfeld zeigen an, wohin die jeweiligen Flugzeuge mit einem Kerosinmarker fliegen können.

Spielaufbau:

Jeder Spieler erhält ein Flugzeug-/ Bürotabelleau und ein Hoteltableau. Legt das Flugzeug-/ Bürotabelleau vor euch und das Hoteltableau rechts daneben hin.

Mischt die Stadtkarten und legt sie zufällig, wie im Beispiel beschrieben, offen hin. Ihr könnt die Anzahl der Karten, die Anordnung und die Spieldauer selbst bestimmen, wir empfehlen aber die folgenden Kombinationen:

2 Spieler: 16 Karten in einem 4 x 4 - Raster
- das Spiel dauert 7 Runden

3 Spieler: 20 Karten in einem 5 x 4 - Raster
- das Spiel dauert 6 Runden

4 Spieler: 25 Karten in einem 5 x 5 - Raster
- das Spiel dauert 5 Runden

Ihr könnt zu viert auch über 6 Runden spielen, doch dadurch wird das Kerosin-Management enorm erschwert.

Legt die übrigen Stadtkarten zurück in die Schachtel.

Jeder Spieler legt je einen passenden Sauberkeitsmarker auf seine 3 Flugzeugsitze und seine 4 Hotelzimmer.

Außerdem legt sich jeder 2 Kerosinmarker und 2 Gutscheinmarker in seinen Ressourcenbereich.

Diese 4 Markertypen sind eure Ressourcen. Legt alle übrigen Ressourcen griffbereit neben das Spielfeld.

Mischt jeweils den Touristenstapel und den Mitarbeiterstapel und legt sie getrennt und verdeckt neben das Spielfeld.

Die abgelegten Touristen und Mitarbeiter bilden im Spielverlauf je einen Ablagestapel. Wenn ein Nachziehstapel leer ist, mischt den jeweiligen Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel.

Alle Spieler suchen sich eine Farbe aus und stellen ihr entsprechendes Flugzeug an eine Seite des Stadtkartenfeldes. Von dort aus starten die Spieler das Spiel.

Außerdem nimmt sich jeder Spieler sämtliche Marker seiner Farbe. Einer wird auf die "0" auf dem Punktetableau gelegt. Die anderen Marker benötigt ihr, um im Spielverlauf die Geduld der Touristen, deren Reisedauer und Aktivitäten auf der Aktivitätenleiste zu markieren.

Nun kann euer Reisebüro seine Türen öffnen!

Beispielhafter Spielaufbau für vier Spieler. Die bunten Punkte auf dem Spielfeld zeigen an, wohin die jeweiligen Flugzeuge mit einem Kerosinmarker fliegen können.

Tour Operator wird, abhängig von der Spielerzahl, über mehrere Runden gespielt. Jede Runde ist in Phasen unterteilt. Sobald jeder Spieler eine Phase abgeschlossen hat, wird die nächste gestartet. Am Ende jeder Runde wird der Startspieler der nächsten Runde bestimmt. In der ersten Runde ist es derjenige, der zuletzt in Urlaub war. Nach der ersten Runde ist es der Spieler, der die wenigsten Siegpunkte hat. Bei Gleichstand beginnt der Spieler mit den wenigsten Ressourcen. Falls immer noch Gleichstand herrscht, beginnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der dem aktuellen Startspieler im Uhrzeigersinn am nächsten ist. Der neue Startspieler erhält den Startspielermarker.

Die Spielerreihenfolge ist nur in den Phasen 4 und 6

wichtig. Die Phasen 1, 2 und 5 können, wenn ihr möchtet, gleichzeitig gespielt werden. In Phase 3 kann der nächste Spieler schon würfeln, während der vorherige Spieler noch entscheidet, wie er seine Ressourcen einsetzen möchte.

Die Phasen:

1. Check-Out
2. Neue Touristen
3. Ressourcen
4. Flüge und Wertungen
5. Check-In
6. Aktivitäten und ungeduldige Touristen

Phase 1 - Check-Out

Bevor neue Touristen verreisen können, müssen die vorherigen erstmal auschecken und ihren Urlaub beenden.

In der ersten Runde könnt ihr diese Phase überspringen. In den folgenden Runden wird die Reisedauer jedes Touristen um 1 Woche reduziert. Wenn ein Tourist seine letzte Woche verbracht hat, wird er abgelegt und das Zimmer ist nach der Reinigung wieder verfügbar.

Sobald das Auschecken beendet ist, beginnt Phase 2.

Phase 2 - Neue Touristen

Am Anfang des Spiels ist euer Büro leer. Am Ende von Phase 2 muss jeder Spieler 4 Touristen im Büro haben. Die Touristen werden in dieser Phase wie folgt gezogen:

Zuerst zieht jeder eine Karte mehr als freie Plätze in seinem Reisebüro sind, es sei denn, ihr habt schon 4 Touristen, dann zieht ihr dennoch 2 Karten. In der ersten Runde zieht also jeder 5 Karten. Dann wählt jeder eine Karte weniger, als freie Plätze in seinem Büro sind. Wenn ihr nur 1 Touristen benötigt, wählt ihr jetzt also keine Karte. In der ersten Runde wählt jeder 3 Touristen. Legt diese Touristen in euer Reisebüro und markiert ihr Geduldslevel mit euren Spielermarkern. Gebt danach die übrigen zwei Karten im Uhrzeigersinn weiter. Von diesen zwei Karten wählt ihr euren letzten Touristen und legt die andere Karte ab. Wer bereits 4 Touristen hat, wählt keine Karte und legt die beiden zuletzt erhaltenen Karten ab.

Wenn jeder 4 Touristen hat, geht es mit Phase 3 weiter.



Touristen

Jeder Tourist hat andere Wünsche und Ansprüche, die man an den Symbolen auf den Touristenkarten erkennen kann:

Oben links:

Ein bis zwei Interessen aus den Bereichen Kultur, Party, Shopping und Natur. Manche Touristen geben 1 Extra-Siegpunkt für ein Interesse. Pro Tourist kann nur ein Interesse gewertet werden.

Oben rechts:

Das Geduldslevel. Touristen kommen glücklich oder bereits ungeduldig in euer Reisebüro. Am Ende von Phase 6 reduziert ihr das Geduldslevel jedes Touristen um 1. Wenn ein Tourist sauer wird, verlässt er das Büro und ihr verliert 3 Siegpunkte.

Unten links:

Die Flugansprüche. Manche Touristen wollen Business fliegen. Wenn ihr so jemanden auf einen Economy-Sitz setzt, verliert ihr 1 Siegpunkt. Umgekehrt bekommt ihr keinen Bonus, wenn ihr jemanden, der Economy fliegen will, auf einen Business-Sitz setzt.

Unten rechts:

Die Hotelansprüche und die Reisedauer (1-3 Wochen). Ihr bekommt nur einmal pro Tourist Siegpunkte, obwohl ein Tourist entsprechend der Reisedauer das Zimmer blockiert. Eine Runde entspricht einer Woche.

Manche Touristen wollen in einem VIP-Zimmer schlafen. Genau wie bei den Flügen verliert ihr 1 Siegpunkt wenn ihr jemanden mit dem VIP-Symbol in ein normales Einzelzimmer steckt und bekommt andersrum keinen Bonus.

Außerdem könnt ihr maximal zwei Personen mit dem Schlafsaal-Symbol in den Schlafsaal einquartieren. Mehr dazu unter Phase 5.



Oben: Yavanna interessiert sich für Natur und Kultur, ist geduldig, möchte Business-Class fliegen und in einem VIP-Zimmer für eine Woche untergebracht werden.

Unten: Sandy will Party machen, ist ungeduldig, und schläft auch gerne in einem Schlafsaal. Ihre Aufenthalt soll 2 Wochen dauern.



Phase 3 - Ressourcen

Jetzt, da ihr eure Kundschaft kennt, könnt ihr euch auf sie vorbereiten!

Jeder Spieler würfelt im Uhrzeigersinn 5 Würfeln, die alle die gleichen 6 Seiten haben:

- **Kerosin** - Erhalte 1 Kerosinmarker
- **Gutschein** - Erhalte 1 Gutscheinmarker
- **Sauberer Sitz** - Erhalte 1 Marker "sauberer Sitz"
- **Sauberes Zimmer** - Erhalte 1 Marker "sauberes Zimmer"
- **Mitarbeiter** - Ziehe 3 Mitarbeiterkarten und stelle maximal 1 an.
- **Joker** - Wählt eine der anderen fünf Seiten

Wenn ihr mit den Ergebnissen zufrieden seid, nehmt euch die Ressourcen. Ansonsten könnt ihr einen Würfel entfernen und einen anderen auf eine beliebige Seite drehen. Würfelt ihr zum Beispiel 4 Kerosin und ein sauberes Zimmer, aber ihr braucht so viel Kerosin nicht, könnt ihr eines entfernen und einen anderen Kerosinwürfel auf die "sauberer Sitz"-Seite drehen. Dadurch hättet ihr 2 Kerosin, 1 Marker sauberes Zimmer und 1 Marker sauberer Sitz. Das könnt ihr auch mehrmals tun.

Mitarbeiter

Wenn ihr einen Mitarbeiter erhaltet, zieht die obersten 3 Mitarbeiterkarten und wählt eine davon aus. Mitarbeiter arbeiten entweder im Reisebüro, im Flugzeug oder im Hotel. Ihr könnt überall nur einen Mitarbeiter haben. Manche Mitarbeiter sind nur einmal einsetzbar (Müllsymbol), andere einmal pro Runde (Recyclingsymbol). Wenn ihr einen Mitarbeiter anstellt, legt ihr die Karte auf das entsprechende Feld auf dem Spielertableau. Mitarbeiter sind zu jedem passenden Zeitpunkt einsetzbar. Zum Beispiel kann ein Mitarbeiter jederzeit ein Zimmer aufräumen, Würfelresultate können aber nur in Phase 3 geändert werden. Einmal einsetzbare Mitarbeiter werden nach dem Einsetzen abgelegt. Wenn ihr einen zum Ort passenden Mitarbeiter zieht, könnt ihr den alten Mitarbeiter ersetzen. Vor dem Ersetzen könnt ihr den alten Mitarbeiter sogar noch einmal einsetzen.



Die Mitarbeiterin im Reisebüro kann einmal pro Runde eingesetzt werden.

Der Mitarbeiter im Flugzeug ist zwar mächtiger, muss aber, nachdem er benutzt wurde, abgelegt werden.





Ressourcen

Während der nächste Spieler schon würfelt, könnt ihr eure Ressourcen verwenden. Mit Gutscheinen könnt ihr Kunden beruhigen: Legt 1 Gutscheinmarker ab, um die Geduld eines Touristen um 1 zu erhöhen. Das könnt ihr auch in Phase 6 machen. Wenn ein Tourist am Ende von Phase 6 sauer ist, verlässt er das Büro und ihr verliert 3 Siegpunkte.

Damit das Flugzeug in Phase 4 fliegen kann, braucht es Kerosin. Für jede Karte des Spielfelds, über die es fliegen soll, braucht ihr 1 Kerosin.

Als bekanntes Reisebüro verwendet ihr keine Billigflieger. Euer Flugzeug muss also vor jedem Flugzeug sauber sein.

Am Anfang des Spiels sind alle Sitze sauber. Doch wenn ein Sitz benutzt wurde, entfernt ihr den entsprechenden Marker. Vor jedem Flug (Phase 4) müsst ihr also einen neuen Marker "sauberer Sitz" auf den Sitz legen. Wenn ein Tourist auf einem schmutzigen Sitz reist, verliert ihr 1 Siegpunkt.

Ebenso muss das Zimmer nach jedem Besuch gereinigt werden. Betritt ein Tourist ein Zimmer, wird der Marker entfernt. Während seines Aufenthalts muss das Zimmer nicht erneut aufgeräumt werden, sondern erst, wenn ein neuer Tourist in das Zimmer will. Neue Touristen können nicht in ein Zimmer, in dem kein Marker "sauberes Zimmer" liegt.

Sitze und Zimmer können zu jedem beliebigen Zeitpunkt gereinigt werden.

Sobald jeder seine Ressourcen erwürfelt und bei Bedarf eingesetzt hat, beginnt Phase 4.

Phase 4 - Flüge und Wertungen

Jetzt könnt ihr die Touristen endlich an ihre Reiseziele bringen! Beginnend beim Startspieler entscheiden die Spieler, welche Touristen sie mitnehmen. Ihr habt immer 4 Touristen im Reisebüro aber nur 3 Plätze im Flugzeug. Vergesst nicht, dass ihr einen Siegpunkt verliert, wenn ihr einen Touristen mit Business-Class-Symbol auf einen Economy-Sitz setzt oder einen Touristen auf einen dreckigen Sitz setzt.

Denkt außerdem daran, dass ihr Touristen in Phase 5 nur in saubere Zimmer einquartieren dürft. Wenn ihr nicht genug saubere Zimmer habt, dürft ihr die Touristen auch nicht fliegen. Wenn ihr aus Versehen einen Touristen mitnehmt, für den kein sauberes Zimmer zur Verfügung steht, verschwindet dieser Tourist wutentbrannt und ihr verliert 3 Siegpunkte.

Sobald die Touristen sitzen, bewegt euer Flugzeug zu einer

Stadt eurer Wahl. Beahlt 1 Kerosin für jede Stadt, über die ihr fliegt. Ihr könnt nicht diagonal fliegen. In der ersten Runde fliegt ihr von einer Seite des Spielfelds ab. Um also in eine Stadt der ersten Reihe zu fliegen, müsst ihr 1 Kerosin bezahlen. Wenn ihr in einer Stadt der zweiten Reihe fliegen wollt, bezahlt ihr 2 Kerosin. Ab der zweiten Runde beginnt ihr den Flug in der Stadt, wo ihr den vorherigen Flug beendet habt.

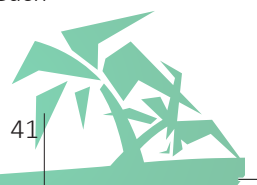
Wenn ihr in eurer ausgewählten Stadt ankommt und die Touristen ins Bett wollen, werdet ihr entlohnt. Jede Stadt zeigt die Interessenssymbole: Natur, Party, Shoppen, Kultur. Daneben steht jeweils eine Zahl. Diese Zahl entspricht den Siegpunkten, die ein Tourist mit diesem Interesse einbringt. Hat ein Tourist 2 Interessen, wählt ihr das zu wertende Interesse aus. Ihr dürft für jeden Touristen nur ein Interesse werten. Wenn ein Tourist einen Extrapunkt für das ausgewählte Interesse einbringt, wird dieser ebenfalls jetzt gewertet.

Markiert eure Punkte auf dem Punkte- und Aktivitätentableau.

In jeder Stadt kann nur ein Flugzeug stehen, doch ihr dürft belegte Städte passieren. In Phase 6 werden alle besuchten Städte bis zum Spielende umgedreht, jede Stadt kann also nur einmal im Spiel gewertet werden. Ihr könnt aber immer noch Kerosin bezahlen, um über diese Städte zu fliegen. Ihr könnt auch auf einer umgedrehten Stadt Rast machen, aber dann würdet ihr in dieser Runde keine Siegpunkte bekommen. Trotzdem könnt ihr in so einem Fall die Touristen wie gewohnt einquartieren (bekommt dafür aber keine Punkte), sie sauer aus dem Flugzeug schmeißen (-3 Siegpunkte pro Tourist) oder sie im Flugzeug lassen. Letzteres kostet euch 1 Siegpunkt pro Tourist und in der nächsten Runde können eure vier wartenden Touristen nicht fliegen. Ihr könnt euch in einer Runde, in der ihr seht, dass ihr nicht weit genug fliegen könnt, auch dazu entscheiden, keine Touristen zu fliegen sie stattdessen warten und ungeduldig werden lassen und in der nächsten Runde keine neuen ziehen.

Nachdem alle Spieler ihre Passagiere zu einer Stadt geflogen und gewertet oder in Phase 4 gepasst haben, beginnt Phase 5.

Fliegt ihr Emma nach Kairo, könnt ihr 3 Punkte für Natur oder 5 Punkte für Kultur erhalten, ihr entscheidet euch natürlich für die 5 Punkte.





Fliegt ihr Yavanna nach Kairo, könnt ihr 3 Punkte für Natur oder 5 Punkte für Kultur erhalten, ihr entscheidet euch natürlich für die 5 Punkte.

Phase 5 - Check-In

Die Touristen sind angekommen und wollen in ihre Zimmer. Manche wollen in ein VIP-Zimmer. Ähnlich wie beim Flug verliert ihr 1 Siegpunkt, wenn ihr jemandem mit VIP-Symbol in ein Einzelzimmer steckt. Es gibt andersrum keinen Bonus.

Ihr habt außerdem einen Schlafsaal. Dort könnt ihr bis zu zwei Touristen mit dem Schlafsaalsymbol unterbringen. Ihr könnt auch einen einzelnen Touristen ohne Schlafsaal-Symbol dort unterbringen. Dafür erhaltet ihr keinen Abzug (außer natürlich, er verlangt nach einem VIP-Zimmer). Zwei Touristen könnt ihr dort nur gleichzeitig unterbringen, wenn beide das Schlafsaal-Symbol haben. Haben diese beiden eine unterschiedliche Reisedauer, können sie zwar zu Beginn ihrer Reise gleichzeitig im Schlafsaal untergebracht werden, doch neue Touristen können nur in ein leeres, sauberes Zimmer.

Wenn ein Tourist in ein Zimmer einzieht, entfernt den Marker "sauberes Zimmer" und legt einen eurer Marker auf die entsprechende Reisedauer der Touristenkarte. Wenn zwei Touristen in einem Schlafsaal übernachten, markiert ihr einfach die höhere Reisedauer.

Falls in eurem Flugzeug jemand sitzt, für den es kein sauberes Zimmer gibt, legt ihr die Touristenkarte ab und verliert 3 Siegpunkte.

Sobald alle Touristen untergebracht sind, beginnt die letzte Phase.

Phase 6 - Aktivitäten und ungeduldige Touristen

Zuallererst wollen die Touristen an Aktivitäten teilnehmen. Jede Stadtkarte zeigt unten 1 oder 2 Symbole, die Zeitvertreibe an diesem Ort darstellen. Es gibt 5 Aktivitäten: Strandbesuch, Tauchen, Wandern, Wintersport und Sternerestaurants. In Spielerreihenfolge kann jeder Spieler einen seiner Marker auf eine Aktivität des Punkte- und Aktivitätentabeaus setzen, die auf der aktuellen Stadtkarte dargestellt ist. Der erste, der eine Reihe voll macht, erhält die Punkte, die neben der Reihe stehen. Danach kann diese Reihe nicht mehr von anderen Spielern gewertet werden. Manche Reihen sind nur im Spiel zu dritt oder zu viert verfügbar, erkennbar an den Symbolen 3+ und 4. Ihr könnt die Aktivitäten in beliebiger Reihenfolge markieren. Es können auch mehrere Spieler ihre Marker auf ein Feld setzen, doch nur derjenige, der die Reihe beendet, bekommt die Siegpunkte.

Sobald die Aktivität abgehandelt ist, schließt die Stadt, indem ihr sie umdreht. Jede Stadt kann nur einmal im Spiel gewertet werden, ihr könnt aber trotzdem über solche Städte fliegen. Wenn nötig, könnt ihr auf einer umgedrehten Stadt landen, ihr bekommt dadurch aber keine Siegpunkte für eure Passagiere (s. S.8).



Du hast diese Runde Kyoto gewertet und kannst jetzt einen deiner Marker auf ein Schnee- oder Wandersymbol setzen, um vielleicht eine Reihe vollzumachen. Manche Reihen sind nur im Spiel zu 3. oder 4. verfügbar.



Zum Schluss werden alle im Büro wartenden Touristen ungeduldig. Entweder gebt ihr ihnen jetzt einen Gutschein, setzt einen passenden Mitarbeiter ein oder senkt die Geduld der Touristen um 1. Wenn ein Tourist sauer wird, verlässt er sofort das Büro und ihr verliert 3 Siegpunkte.

Glückwunsch- ihr habt eine wilde Woche in eurem Reisebüro überlebt! Wer jetzt die wenigsten Siegpunkte hat, erhält für die nächste Runde den Startspielermarker. (Bei Gleichstand beginnt der Spieler mit den wenigsten Ressourcen. Falls immer noch Gleichstand herrscht, beginnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der dem aktuellen Startspieler im Uhrzeigersinn am nächsten ist.)

Danach geht es wieder mit Phase 1 weiter. Das Spiel endet nach einer bestimmten Rundenanzahl. Beim vorgeschlagenen Aufbau gelten die folgenden Rundenanzahlen:

2 Spieler: 16 Karten in einem 4 x 4 Raster - das Spiel dauert 7 Runden (2 Städte bleiben offen)

3 Spieler: 20 Karten in einem 5 x 4 Raster - das Spiel dauert 6 Runden (2 Städte bleiben offen)

4 Spieler: 25 Karten in einem 5 x 5 Raster - das Spiel dauert 5 Runden (5 Städte bleiben offen)

Nach der letzten Runde vergleichen die Spieler ihre Siegpunkte und das Reisebüro mit den meisten Siegpunkten gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten wartenden Touristen. Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt derjenige mit den meisten Ressourcen. Falls immer noch kein Gewinner gefunden ist, müsst ihr wohl noch eine Runde spielen!

Wertungszusammenfassung:

-1 Siegpunkt für Touristen, die einen Business-Sitz wollen, aber Economy fliegen müssen

-1 Siegpunkt für Touristen auf einem dreckigen Sitz

-1 Siegpunkt für Touristen, die das VIP-Symbol haben, aber in einem Einzelzimmer oder Schlafsaal schlafen

-3 Siegpunkte für Touristen, die das Reisebüro sauer verlassen

-3 Siegpunkte für Touristen, die zwar fliegen, die aber kein sauberes Zimmer bekommen

Unmöglich sind:

- Touristen in einem schmutzigen Zimmer
- Zwei Touristen in einem Schlafsaal, wenn nicht beide das Schlafsaalsymbol haben



CREDITS

Game design:
Nestor Tyrovouzis

Game publishing:
Martin Looij

Artwork:
ThanosTsilis

Graphic design:
Christos Zabarás

Manufacturing:
Longpack Games

Spanish translation:
LisDiezBourgoin

French translation:
Guillaume Brioul
Alexis Duquenne

German translation:
Sebastian Klinge

SPECIAL THANKS TO:

Nox' Spellenzolder
Edo's Game Previews
Unfiltered Gamer
Board, Deck and Dice
Ferdinand Capitulo

All Kickstarter and Spieleschmiede backers
All playtesters, including:

Victoria Bogomyakova
Pantelis Mastihidis
Mike Georgiou
Haralampos Tsakiris
Kostas Vomvas
Myrto Siatra
Vangelis Salamandras
George Doukakis
Theofilos Koutroubis

