



Daryl Chow's

OVERBOOKED



Illustrated
by Gyom

Overbooked

Prêt au décollage ? Oh oh, pas si vite Commandant ! Les passagers ne sont pas encore montés dans l'avion ! Bienvenue dans l'aéroport le plus fréquenté du pays. Tu travailles au comptoir d'accueil et tu dois t'assurer que chaque passager a un siège.

C'est un vrai casse-tête, car certains passagers veulent s'asseoir près du hublot et d'autres veulent voyager à côté. En plus, l'avion est en surréservation : il y a plus de passagers que de sièges...

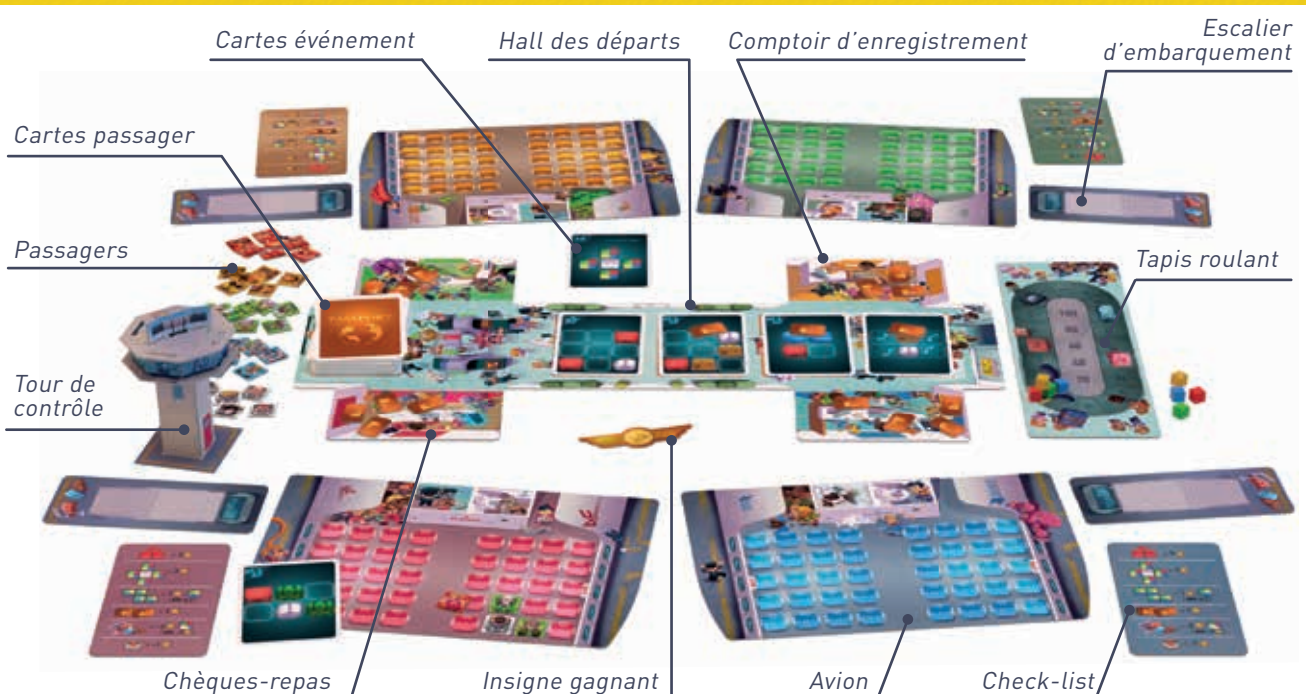
Contenu

- Hall des départs (plateau de jeu)
- 4 comptoirs d'enregistrement
- 4 avions recto verso (recto pour 1 à 3 joueurs, verso pour 4 joueurs)
- 4 escaliers d'embarquement
- 81 cartes passager (dont 9 complexes)
- 15 cartes événement
- 24 chèques-repas
- 150 passagers (30 x 5 couleurs)
- 1 tour de contrôle
- 1 tapis roulant pour les bagages (carte de score)
- 1 insigne gagnant
- 8 cubes en bois dans 4 couleurs
- Règles du jeu
- 4 check-lists



AVANT DE COMMENCER

1. Pose le hall des départs (le plateau de jeu) au milieu de la table.
Assemble les 4 **comptoirs d'enregistrement** le long du hall des départs. Si vous jouez à moins de 4 joueurs, assemble les comptoirs d'enregistrement inutilisés mais pose-les à l'envers le long du hall des départs de façon à ce que les joueurs voient bien qu'ils sont fermés. Ces couleurs ne seront donc pas utilisées dans le jeu.
2. Place tous les **passagers** et l'**insigne gagnant** à côté du hall des départs. Vous jouez à deux joueurs ou tu joues tout seul ? Dans ce cas, retire 10 passagers de chaque couleur.
3. Donne à chaque joueur un **avion** (son plateau de jeu) de la même couleur que le comptoir d'enregistrement le plus proche. Chaque plateau de jeu comporte 2 côtés : un côté avec trois zones de places assises quand on joue à 1, 2 ou 3 joueurs, et un côté avec deux zones de places assises quand on joue à 4 joueurs.
4. Chaque joueur place un **escalier d'embarquement** à côté de l'avion. C'est là que doivent attendre les passagers qui sont en surréservation.
5. Chaque joueur prend également une **check-list**. Cette check-list indique les combinaisons qui permettent de marquer des points à la fin du jeu, garde-la donc bien à portée de main.
6. Pose le **tapis roulant pour les bagages** (carte de score) à côté du hall des départs.
7. Assemble les **tours de contrôle**. Elles te permettront d'indiquer qui commence.
8. Chaque joueur reçoit 6 **chèques-repas** et les pose sur son propre comptoir d'enregistrement.
9. Mélange bien les **cartes passager** et pose la pile face cachée sur le hall des départs, dans la zone située juste avant le contrôle des bagages. Retourne ensuite les 4 premières cartes passager de la pile et pose-les face visible sur les quatre salles d'attente dans le hall des départs. Nous conseillons aux joueurs débutants de jouer sans les cartes complexes (les cartes qui ont un dos noir).
10. Option pour les voyageurs fréquents : mélange les **cartes événement** et pose une des deux cartes face visible sur la table de manière à ce que tous les joueurs puissent voir cette carte. Les règles destinées aux joueurs expérimentés sont expliquées à la fin de ces règles du jeu.



BUT DU JEU

Marquer le plus grand nombre de points pour le compte de sa compagnie aérienne, en plaçant de la manière la plus judicieuse possible les passagers dans l'avion.



PASSAGERS

Chaque passager a des souhaits spécifiques. En tant qu'agent de service, tu dois en tenir compte lors de l'attribution des sièges ! Voici la liste des passagers :

Rouge : Des passagers amoureux qui désirent être assis l'un à côté de l'autre.

Blanc : Des enfants qui ne peuvent pas voyager seuls.

Bleu : Des joueurs de rugby qui voyagent en équipe. Plus il y a de joueurs de rugby bleus assis les uns à côté des autres, plus cela renforce leur esprit d'équipe.

Jaune : Des amis qui voyagent ensemble. Plus il y a d'amis jaunes qui voyagent assis les uns à côté des autres, plus c'est bon pour l'esprit de groupe.

Vert : Des personnes âgées qui voyagent en groupe. Plus il y a de personnes âgées vertes assises les unes à côté des autres, plus leur voyage est agréable.



DEROULEMENT DU JEU

À tour de rôle, les joueurs sélectionnent une carte passager et placent les passagers dans l'avion de la manière indiquée par la carte. Le jeu est terminé quand tous les passagers d'une couleur ont été placés. Les joueurs jouent la manche jusqu'au bout de manière à ce qu'ils aient tous joué le même nombre de tours. Les joueurs comptent ensuite leurs points pour déterminer le vainqueur.

La partie commence

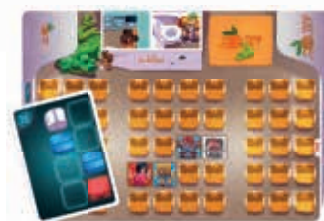
Le joueur qui est monté le plus récemment dans un avion commence et reçoit la tour de contrôle. La tour indique à tous les joueurs qui a commencé.

1. Le joueur dont c'est le tour doit choisir une carte passager. Le joueur choisit la carte passager la plus proche de la porte ou il peut sauter des cartes. Un chèque-repas doit être placé sur chaque carte qui a été sautée. Si des chèques-repas sont déjà posés sur la carte choisie, ils seront attribués au joueur qui choisira cette carte. Les chèques-repas ne peuvent pas être réutilisés pendant le même tour pour sauter les cartes suivantes. Un joueur peut uniquement sauter des cartes avec des chèques-repas qu'il possède déjà.



Par exemple : si un joueur décide de prendre la quatrième carte, il doit placer un chèque-repas sur chacune des 3 cartes qui ont été sautées.

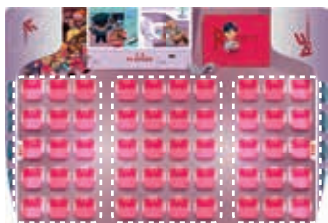
2. Le joueur prend ensuite les passagers dans le stock situé à côté du hall des départs, dans les couleurs correspondant aux couleurs des bagages illustrés sur la carte passager qu'il vient de choisir, par exemple 1 passager blanc, 1 passager rouge et 2 passagers bleus. Il place ensuite ces passagers sur les sièges de son avion.
3. Puis le joueur pose la carte passager qui vient d'être jouée face visible sur la table, à côté de son avion. C'est maintenant au tour du joueur suivant de jouer.



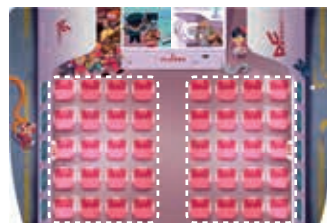
Placement des passagers :

- Les bagages illustrés sur la carte passager indiquent comment les passagers doivent être placés dans l'avion.
- Les cartes passager peuvent être orientées dans tous les sens mais deux cartes ne peuvent pas être placées en miroir l'une par rapport à l'autre.
- Tous les passagers figurant sur une carte passager doivent être placés dans une zone de places assises de l'avion. Cela signifie que les passagers ne sont pas autorisés à s'asseoir dans les couloirs et que les passagers ne peuvent pas traverser les couloirs pour s'asseoir dans une autre partie de l'avion. Quand le jeu se joue à 1, 2 ou 3 joueurs, il comporte 3 zones de places assises avec un couloir au milieu et quand il se joue à 4 joueurs, il comporte 2 zones de places assises avec un couloir entre les deux.

1-3 joueurs :
l'avion a 3 zones
de places assises



4 joueurs :
l'avion a 2 zones
de places assises



- Tous les passagers doivent se voir attribuer un siège de la manière indiquée sur la carte passager. Si les sièges sont déjà occupés par des passagers précédemment placés, les passagers déjà placés doivent céder leur place. Dans ce cas, le joueur place ces passagers en surréservation sur l'escalier d'embarquement à côté de son avion.
- Le jeu comporte également des cartes passager sur lesquelles sont indiquées une préférence de siège. Les joueurs peuvent alors choisir eux-mêmes un siège de leur choix côté hublot, couloir ou au milieu. Avec ces cartes passager, il n'est pas nécessaire de placer tous les passagers dans la même zone de places assises.
- Les cases vides figurant entre les bagages sur les cartes passager servent uniquement d'aide pour placer les passagers et indiquent comment les passagers doivent être assis les uns par rapport aux autres. Ces sièges peuvent être vides ou occupés.



Les joueurs déplacent les 3 cartes passager qui restent sur le hall des départs, ainsi que les éventuels chèques-repas, d'une case (là où c'est possible) en direction de la porte d'embarquement. Une nouvelle carte est tirée de la pile et posée, face visible, sur l'emplacement vide situé juste après le contrôle des bagages. C'est maintenant au prochain joueur de jouer.



FIN DU JEU

Le jeu est terminé lorsqu'une ou plusieurs couleurs de passager sont épuisées. Les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué leur tour. Si pendant ce dernier tour de jeu un joueur pioche une carte avec une couleur de passager épuisée, il a le droit d'ignorer ce passager. Il se peut aussi que la carte passager indique que le joueur doit placer 2 passagers verts, tandis qu'il n'en reste qu'un seul. Dans ce cas, le joueur peut choisir lui-même quel passager il veut placer ou ignorer.

Calcul des points

L'avion étant arrivé sans encombre à destination, le moment est venu de faire le décompte des scores et de déterminer le gagnant ! Utilise le tapis roulant pour bagages et deux cubes en bois de la couleur de ton comptoir d'enregistrement pour déterminer ton score. Avec un bloc, tu comptes les unités, avec l'autre, les vingtaines. Pose le premier cube sur le chiffre 0 et pose le deuxième cube à côté du tapis roulant – tu poses ce deuxième cube sur la case qui porte le chiffre 20 dès que tu as gagné plus de 19 points.

Dans ce jeu, tu marques seulement des points lorsque plusieurs passagers sont correctement placés sur des sièges adjacents. Les sièges adjacents sont les sièges situés immédiatement **devant, derrière ou à côté l'un de l'autre** dans une zone de places assises (diagonale ne s'applique pas). Les sièges qui sont séparés par un couloir ne sont **pas** adjacents



✓ Sièges adjacent



✗ Sièges qui n'est pas adjacent

Des règles très strictes s'appliquent pour **les enfants**. Les enfants marquent des points quand ils sont **entourés** de passagers sur tous les sièges adjacents dans une zone de places assises.



Enfant pas complètement entouré



Enfant complètement entouré



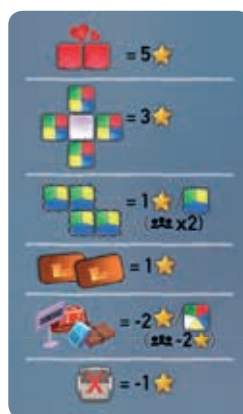
Enfant complètement entouré



Enfant complètement entouré

Calcul des points :

- +5 points** pour chaque couple de 2 passagers amoureux assis sur des sièges adjacents (2 passagers rouges assis l'un devant l'autre, l'un derrière l'autre ou l'un à côté de l'autre). Trois c'est trop : 0 points pour trois passagers amoureux ou plus assis sur des sièges adjacents !
- +3 points** pour chaque enfant complètement entouré.
- +1 point** pour chaque passager appartenant à la plus grande équipe de rugby bleue du joueur (passagers bleus assis l'un devant l'autre, l'un derrière l'autre ou l'un à côté de l'autre). **Double** le nombre de points si ton équipe de rugby est aussi grande ou plus grande que la plus grande équipe de rugby bleue des autres joueurs.
- +1 point** pour chaque passager appartenant au plus grand groupe d'amis jaune du joueur (passagers jaunes assis l'un devant l'autre, l'un derrière l'autre ou l'un à côté de l'autre). **Double** le nombre de points si ton groupe est aussi grand ou plus grand que le plus grand groupe d'amis jaune des autres joueurs.
- +1 point** pour chaque passager appartenant au plus grand groupe de seniors vert du joueur (passagers verts assis l'un devant l'autre, l'un derrière l'autre ou l'un à côté de l'autre). **Double** le nombre de points si ton groupe est aussi grand ou plus grand que le plus grand groupe de seniors vert des autres joueurs.
- +1 point** par paire de chèques-repas restants. 2 chèques rapportent 1 point, 3 chèques rapportent 1 point, 4 chèques rapportent 2 points et ainsi de suite.
- 2 points** pour chaque passager en surréservation (placé sur l'escalier d'embarquement).
- 2 points** pour le joueur (ou les joueurs) ayant le plus grand nombre de passagers en surréservation.
- 1 point** pour chaque siège vide.



LE GAGNANT DU JEU

Le joueur qui a gagné le plus de points est déclaré le meilleur agent de service et remporte l'insigne gagnant que tous les agents rêvent de porter !



VARIANTES DE JEU POUR LES VOYAGEURS FREQUENTS

Pour les voyageurs fréquents qui sont expérimentés, il est possible de rendre le jeu plus difficile en jouant avec les symboles illustrés dans les coins des cartes passager, les cartes complexes et / ou les cartes-événements. Les joueurs peuvent choisir de jouer avec une ou plusieurs de ces variantes de jeu. Il est déconseillé d'appliquer ces variantes de jeu quand on joue pour la première fois.



Symboles

Les joueurs peuvent convenir à l'avance d'appliquer les symboles illustrés dans le coin supérieur gauche de la plupart des cartes passager. Ces symboles permettent aux joueurs expérimentés de donner au jeu une dimension plus stratégique. Il y a 4 symboles :



Un ou plusieurs passagers déjà placés peuvent être **remplacés sans surréservation**. Les passagers déjà placés retournent dans le stock à côté du hall des départs et n'ont donc pas besoin de d'attendre sur l'escalier d'embarquement.



Le joueur peut **traverser les couloirs** et placer les passagers dans une autre zone de places assises de l'avion (mais uniquement de la manière indiquée sur la carte passager).



Le joueur peut ignorer un des passagers figurant sur la carte passager. Ce passager ne se présente pas à la porte d'embarquement et attend tout simplement à côté du hall des départs.



Ce symbole est uniquement appliqué à la fin de la partie. Lors du calcul des points, le joueur reçoit **1 point supplémentaire** pour cette carte passager.



Le joueur de rugby bleu remplace le passager jaune. Ce dernier est replacé dans le stock.



Un joueur de rugby vient s'asseoir dans l'autre zone de places assises.



Ignore un des passagers verts de manière à ce que le passager rouge puisse rester assis.



Cette carte rapporte 1 point supplémentaire à la fin du jeu.

Cartes complexes

Les joueurs peuvent choisir d'utiliser les cartes complexes en plus des cartes passager normales. Les passagers figurant sur ces cartes (avec un dos noir) sont difficiles à satisfaire, même pour des joueurs expérimentés. Et ils sont encore plus difficiles à placer ! Mais tu aimes relever les défis ? Mélange alors ces 9 cartes au début du jeu avec les cartes passager normales.



Cartes evenement

Les cartes événement sont également destinées aux joueurs qui aiment relever de nouveaux défis. Mélange toutes les cartes événement et poses-en 1 ou 2 face visible sur la table (en fonction de ce que les joueurs ont convenu par avance). Ces cartes indiquent différentes façons de gagner des points supplémentaires en plus des règles standard.

• Adorable Kids: +4 points

pour chaque enfant complètement entouré qui n'est pas assis à côté du hublot, du couloir ou sur la toute première ou toute dernière rangée de la zone de places assises.

• Buddy Time: +5 points

pour chaque zone de places assises dans laquelle sont assis 1 groupe bleu, 1 groupe vert et 1 groupe jaune de 3 passagers minimum.

• Corner Seats: +6 points

si sur chaque siège d'angle de l'avion est assis un passager d'une autre couleur.

• Couples Retreat: +4 points

pour chaque zone de places assises dans lesquelles sont assises au minimum 3 couples rouges.

• School Holidays: +4 points

pour chaque zone de places assises dans laquelle sont assis au minimum 3 enfants correctement entourés de passagers à bord.

• Emergency Exit Assistance: +10 points

si la rangée horizontale du milieu est entièrement occupée sur toute la largeur de l'avion.

• Family Vacation: +3 points

pour chaque couple rouge dont 1 passager est adjacent à un enfant complètement entouré.

• Full Flight: +4 points

pour chaque rangée verticale entièrement réservée (donc sans sièges vides) sur toute la longueur de l'avion.

• Kids Gone Wild: -2 points

pour chaque enfant qui n'est pas complètement entouré.

• Lonely Christmas: -3 points

pour chaque passager rouge qui voyage seul, autrement dit sans un passager rouge adjacent.

• Low Season Blues: +5 points

pour le (s) joueur(s) qui a (ont) le plus de sièges vides **les uns à la suite des autres**.

• Beautiful Sunset: +1 point

pour chaque paire de 2 sièges côté hublot occupés (compte tous les sièges côté hublot occupés et divise ce nombre par 2.)

• Missing Friends: +5 points

pour chaque groupe bleu, vert ou jaune se composant de 1, 2 ou 3 membres de la même couleur.

• Three's Company: +3 points

pour chaque groupe (bleu, vert ou jaune) qui se compose exactement de 3 passagers de même couleur.

• Like Sardines: +3 points

points pour chaque série de 9 sièges occupés sur une surface de 3 x 3.



Quand une zone de places assises de 3 x 5 sièges est entièrement occupée, tous les segments de 3 x 3 sièges, y compris les doublons, peuvent être comptés dans le calcul. Une zone de places assises pleine rapporte dans ce cas +9 points.

POUR LES PILOTES QUI SONT SEULS AUX COMMANDES

Les trois scénarios suivants ont été conçus pour les agents de service qui souhaitent jouer seuls. Installe le jeu tel que précédemment décrit. Choisis un avion et pose-le sur la table sur le côté du plateau de jeu prévu pour 1 à 3 joueurs (avec 3 zones de places assises). Le nombre de chèques-repas détermine la difficulté de chaque scénario. Le joueur peut choisir une des 4 cartes passager posées face visible sur le hall des départs, sans avoir à remettre de chèques-repas pour la ou les cartes passager sautées. Tu souhaites retirer une carte passager du hall des départs ? Cette opération te coûte un chèque-repas. Remplace ensuite la carte passager éliminée dans la boîte.

- Chaque passager en surréservation coûte 1 chèque-repas au joueur.
- Le joueur reçoit 2 chèques-repas pour chaque zone de places assises entièrement occupée.
- Le joueur remporte le jeu lorsque les conditions du scénario ont été remplies.
- Le joueur a perdu quand il ne lui reste plus de chèques-repas.



Scénario 1: Week-end entre amis

(Débutant : 6 chèques-repas | Expérimenté : 4 chèques-repas | Expert : 2 chèques-repas)

- Assure-toi qu'il y ait au minimum 1 groupe vert, 1 groupe bleu et 1 groupe jaune de 6 passagers à bord.
- Assure-toi qu'il y ait également au minimum 3 couples rouges à bord, qui ne sont pas adjacents les uns aux autres, ou bien 3 enfants correctement entourés de passagers à bord.

Scénario 2. City trip romantique

(Débutant : 6 chèques-repas | Expérimenté : 4 chèques-repas | Expert : 2 chèques-repas)

- Assure-toi qu'il y ait au minimum 5 couples à bord qui ne sont pas adjacents les uns aux autres.
- Assure-toi qu'il y ait également au minimum 1 groupe de 5 passagers verts, 5 passagers bleus et 5 passagers jaunes au minimum à bord, ou bien 3 enfants correctement entourés de passagers à bord.

Scénario 3. Voyage scolaire

(Débutant : 6 chèques-repas | Expérimenté : 4 chèques-repas | Expert : 2 chèques-dîners)

- Assure-toi qu'il y ait au minimum 8 enfants correctement entourés de passagers à bord.
- Assure-toi qu'il y ait également au minimum 1 groupe de 5 passagers verts, 5 passagers bleus et 5 passagers jaunes au minimum à bord ou bien 3 couples rouges à bord qui ne sont pas adjacents les uns aux autres.

Jumbodiset^{GROUP}

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
© 2018 Jumbodiset Group. All rights reserved.

game concept © 2018 Randomskill Games

19738

