

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach 21 Runden, wenn alle Felder mit einem Plättchen belegt sind. Nehmt den Wertungsblock zu Hilfe und notiert jeweils eure Punkte:

- **5 Punkte** für jeden **goldenen** Kameramarker.
- **4 Punkte** für jeden **silbernen** Kameramarker.
- **3 Punkte** für jeden **schwarzen** Kameramarker.
- **1 Punkt** für jedes Plättchen, welches noch im eigenen **Auswahlpool** liegt.
Hinweis: Hier liegt in jedem Fall mindestens 1 Plättchen. Die Zahl darauf spielt keine Rolle.
- **4 Punkte** für jede erfüllte Bonuskarte (offen)
- **4 Punkte** für die eigene erfüllte Bonuskarte (verdeckt)

Bonuskarten erfüllen

Du hast eine Bonuskarte erfüllt, wenn du in dem angegebenen Bereich von allen Mitspielenden die niedrigste Summe auf deinen Plättchen hast (Gleichstand zählt auch). Wichtig: Es spielt hierbei keine Rolle, ob du den Bereich gewertet hast oder nicht!

Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand entscheidet, wer mehr silberne Kameramarker hat (bei weiteren Gleichständen entscheiden die goldenen, dann die schwarzen Kameramarker).

VARIANTEN

Rückseite des Spielplans

Wenn ihr etwas mehr Herausforderungen sucht, könnt ihr alle auf der B-Seite mit mehr Fluglinienverknüpfungen spielen.

Hinweis: Der Verlauf der Fluglinien auf den Bonuskarten weicht leicht ab.

Zusatzplättchen

Für ein taktischeres Spiel legt zu Beginn jeweils **ein verdecktes Plättchen** auf die **Wertungsfelder** der **beiden Regionen mit 4 Feldern** (Asien und Afrika). Hast du eine Wertung für diese Region ausgelöst, legst du das verdeckte Plättchen offen in deinen Auswahlpool.

2-Personen-Spiel

Um die Glückskomponente zu reduzieren, nehmt im Spiel zu zweit alle Plättchen einer Farbe und eines Fotomotivs aus dem Spiel. Ihr spielt dann nur mit 75 Plättchen.

Solo-Spiel

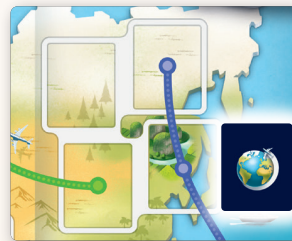
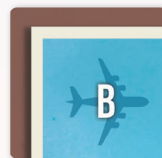
Der Ablauf bleibt unverändert. Du spielst ohne Bonuskarten. Du bekommst bei einer Wertung immer einen silbernen Kameramarker. Abgelehnte Plättchen legst du zur Seite. Diese zählen am Ende 3 Minuspunkte. Kannst du deinen eigenen Highscore knacken?

Autor: Günter Burkhardt
Illustration: Olivier Danchin
Grafik: Fiore GmbH
Redaktion: Anatol Dündar

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter. Änderungen vorbehalten

Art.-Nr.: 49488
Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Autor und Verlag bedanken sich bei allen, die beim Spieltesten und Korrekturlesen mitgewirkt haben. Die Darstellung der Weltkarte und Aufteilung der Regionen wurde aus spielmechanischen Gründen verändert.



PERFECT TOUR

von Günter Burkhardt



FAMILY			
	8+	1-5	20 min
Inhalt: • 5 Spielpläne (doppelseitig) • 125 Plättchen • 15 silberne Kameramarker (Holz) • 56 Kameramarker (gold/schwarz) • 10 Bonuskarten • 1 Wertungsblock			

SPIELIDEE

Pinnt die Erinnerungsfotos eurer unvergesslichen Tour auf die Weltkarte. Alles war dabei: Ein Nachthimmel am Strand, historische Monumente in der gleißenden Sonne oder Berge im Grünen. Gleiche Motive, Zahlen oder Wetterfarben auf einem Kontinent oder innerhalb einer Flugroute bringen euch wertvolle Punkte. Schafft ihr alles perfekt zu verbinden? Mit dem richtigen Timing und einem Quäntchen Glück sichert ihr euch die wertvollen Kameramarker für eure *Perfect Tour*!

SPIELMATERIAL UND VORBEREITUNG

- 1 Nehmt euch alle jeweils einen Spielplan und legt ihn mit der **A-Seite** nach oben vor euch.
- 2 Legt alle 125 Plättchen verdeckt in die Tischmitte und mischt sie gut durch.
- 3 Nehmt euch jeweils 1 Plättchen aus der Mitte und legt es offen oberhalb eures Spielplans in euren persönlichen **Auswahlpool**.
- 4 Mischt die 10 Bonuskarten und legt 2 davon **offen** für alle in die Mitte.
Eure erste Partie könnt ihr auch ohne Bonuskarten spielen.
- 5 Zieht alle jeweils 1 **verdeckte** Bonuskarte und haltet sie vor den anderen geheim.
- 6 Legt die 15 silbernen Kameramarker zusammen mit den 56 goldenen/schwarzen Kameramarkern für alle gut erreichbar bereit.
- 7 Legt den Wertungsblock zunächst zur Seite. Er wird erst am Ende des Spiels benötigt.



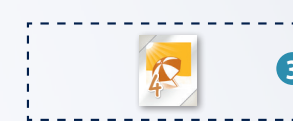
Plättchen



2 offene Bonuskarten

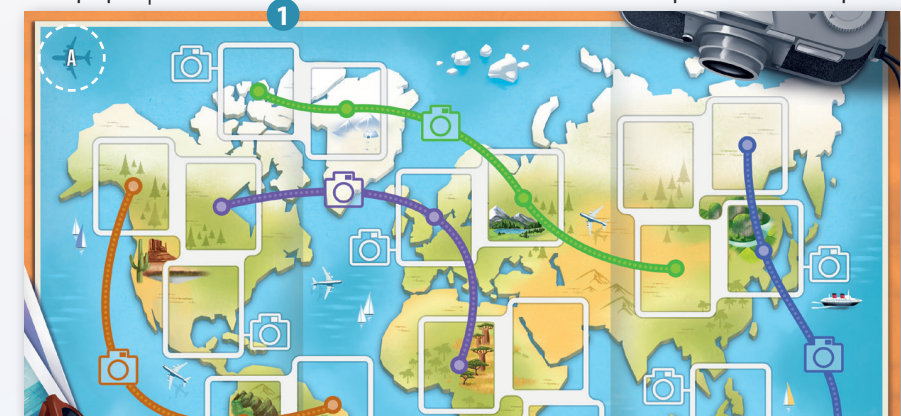


Kameramarker

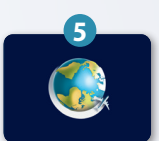


Dein Auswahlpool mit einem Startplättchen

Dein Spielplan | A-Seite



Wertungsblock



Deine verdeckte Bonuskarte



SPIELABLAUF

Ihr spielt über mehrere Runden. In jeder Runde ziehen **alle gleichzeitig** ein Plättchen und legen es in ihren Auswahlpool. Von dort wählen dann alle ein Plättchen und legen es auf ein Feld des eigenen Spielplans.

Dabei ist das Ziel, dass die Plättchen innerhalb eines **Bereichs** (= Region oder Fluglinie) möglichst eine übereinstimmende **Eigenschaft** (Fotomotiv, Wetterfarbe oder Zahl) aufzeigen, denn dann erhältst du dafür einen Kameramarker, der am Ende Punkte zählt.

Wenn alle 21 Felder mit einem Plättchen belegt sind, endet das Spiel.

Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt!



Im Bereich Nordamerika zeigen alle Plättchen die gleiche Zahl 3. Gleichzeitig wurde darauf geachtet, dass im Bereich der braunen Fluglinie alle Plättchen die gelbe Wetterfarbe haben. Perfekt!

Ihr führt die folgenden Schritte **Plättchen ziehen**, **Plättchen legen** und ggf. **Bereich werten** immer gleichzeitig aus. Achtet darauf, dass alle einen Schritt vollständig abgeschlossen haben, bevor ihr alle dann den nächsten Schritt beginnt.

Plättchen ziehen

Ziehe ein verdecktes Plättchen aus der Tischmitte und lege es offen in deinen Auswahlpool (zu Beginn liegt dort bereits ein offenes Plättchen).



Ablehnen: Solltest du das gerade gezogene Plättchen ausnahmsweise nicht in deinen Auswahlpool legen wollen, darfst du **1x pro Runde** das **gerade gezogene Plättchen** ablehnen. Nimm dir stattdessen **ein neues Plättchen aus der Mitte**. Dieses kannst du nicht mehr ablehnen und musst es in deinen Auswahlpool legen.

Das abgelehnte Plättchen gibst du **verdeckt zu der Person links von dir**. Diese darf das Plättchen am Ende dieser Runde aufdecken und in ihren Auswahlpool legen. Die Person hat dann ein zusätzliches Plättchen in ihrem Auswahlpool. Plättchen im Auswahlpool bringen am Ende zusätzliche Punkte ein. Überlege dir daher gut, wie häufig du Plättchen ablehnst.

Plättchen legen

Wähle aus deinem Auswahlpool ein beliebiges offenes Plättchen (es muss nicht das sein, welches du gerade erst gezogen hast) und lege es offen auf eines der noch nicht belegten Felder auf deinem Spielplan. Dabei kannst du frei entscheiden, auf welches der Felder du es ablegst. **Wichtig:** Gelegte Plättchen dürfen nicht mehr verschoben oder überdeckt werden.

Bereich werten

Hast du einen **Bereich** vollständig mit Plättchen belegt, prüfst du, ob alle Plättchen in diesem Bereich die gleiche **Wetterfarbe**, die gleiche **Zahl** oder das gleiche **Fotomotiv** zeigen. Wenn das der Fall ist, legst du auf das Wertungsfeld des gewerteten Bereichs einen der folgenden Kameramarker:

- Silberner Kameramarker (= 4 Punkte), wenn du die **erste Person** bist, die diesen Bereich wertet. Es ist hilfreich, wenn du den entsprechenden Bereich (Region oder Fluglinienfarbe) laut ansagst sowie die Summe der Plättchen.
- Goldener Kameramarker (= 5 Punkte), wenn du nicht die erste Person bist und die **Summe der Zahlen** auf deinen Plättchen für diesen Bereich **größer** ist als bei der Person mit dem silbernen Marker.
- Schwarzer Kameramarker (= 3 Punkte), wenn du nicht die erste Person bist und die Summe der Zahlen auf deinen Plättchen für diesen Bereich **niedriger (oder gleich)** ist als bei der Person mit dem silbernen Marker.



Du hast in Südamerika alle 3 Felder belegt. Alle Plättchen zeigen das gleiche Fotomotiv mit dem Schirm. Du warst die erste Person, deswegen legst du einen silbernen Kameramarker auf das Wertungsfeld und sagst: „Südamerika mit einer Summe von 13“.

Hinweise

- Werten mehrere Personen denselben Bereich in der gleichen Runde, erhält die Person mit der höchsten Summe den silbernen Marker und alle anderen einen schwarzen Marker. Bei einem Gleichstand für die höchste Summe erhalten alle am Gleichstand Beteiligten einen silbernen Marker. Sollten euch diese einmal ausgehen, behelft euch mit geeignetem Ersatzmaterial.
- Du vergleichst die Summe der Zahlen immer nur mit der Person, die den silbernen Kameramarker in dem entsprechenden Bereich hat. Die silbernen Kameramarker sind zur leichteren Übersicht daher größer und auffälliger gestaltet.
- Hast du einen Bereich komplett mit Plättchen belegt, aber keine Wertung ausgelöst, passiert nichts weiter. *Nobody is perfect ...*

NEUE RUNDE

Wenn alle ein Plättchen auf einem ihrer Felder abgelegt und gegebenenfalls Bereiche gewertet haben, endet die Runde. Wurde ein Plättchen von der Person rechts von dir abgelehnt, deckst du das Plättchen noch auf und legst es in deinen Auswahlpool. Dann startet die neue Runde wieder mit dem gleichzeitigen Ziehen eines Plättchens aus der Mitte.

Achtet stets darauf, dass alle immer erst die aktuelle Runde beendet haben, bevor ihr eine neue Runde startet.

Sollten die Plättchen aus der Mitte zum Nachziehen einmal ausgehen, entfällt das Nachziehen für alle und ihr müsst ein Plättchen aus eurem eigenen Auswahlpool legen. Sollte es zu dem seltenen Fall kommen, dass eine Person hier keine Plättchen mehr zu Verfügung hat, endet das Spiel sofort.