

# TURISM

Jocul **TURISM** este conceput ca o călătorie pe meleagurile țării noastre, călătorie ce poate fi făcută de 2 - 6 participanți. Vor fi vizitate locuri pitorești, iar gazdele vor fi 25 unități turistice primitoare - hanuri, hoteluri - pe care sîntem siguri că veți dori să le vizitați apoi și în realitate.

## JOCUL ARE URMĂTOARELE COMPONENTE:

- cîmpul de joc
- 6 mașinuțe de culori diferite
- autorizații de funcționare, numerotate 1 - 25
- cartonașele SURPRIZĂ
- tichetele de puncte cu diferite valori (1, 2, 3, 5, 10, 20 puncte, cîte 60 tichete din fiecare)
- 50 ecusoane indicînd categoria unităților (cîte 25 din fiecare culoare corespunzând categoriilor 1 și 2)
- două cuburi cu cifre regulamentului de joc
- cutia-ambalaj de prezentare.

## REGULILE DE JOC

La începerea jocului, fiecare participant își alege o mașinuță și primește un număr de tichete de puncte, totalizînd 300 de puncte. Celelalte componente ale jocului rămîn în posesia Administrației pentru Turism de care se ocupă, benevol, oricare dintre participanți sau o persoană care nu ia parte la joc.

Plecarea se face de la poziția **START** în ordinea stabilită de participanți, prin tragerea la sorți. Fiecare jucător folosește cele două cuburi, ale căror cifre însumate indică numărul de parcele pe care are dreptul să le parcurgă cu mașinuța proprie.

Dacă cifrele de pe cuburi sînt identice, jucătorul are dreptul să folosească încă o dată cuburile, cu excepția situațiilor în care ajunge într-o parcelă ce conține o restricție, căreia trebuie să i se conformeze.

## ADMINISTRAREA UNITĂȚILOR TURISTICE

În cazul cînd participantul care a mutat ajunge pe una din parcelele numerotate 1-25 reprezentînd o unitate turistică poate solicita de la **Administrația pentru Turism** să i se încredințeze autorizația de funcționare a unității respective. Numărul de autorizații ce se pot încredința unui participant nu este limitat, fiind în funcție doar de poposirea la acestea și opțiunea participantului.

Pe autorizația de funcționare este menționat costul sejurului pentru categoriile 1, 2 și 3 și costul transformării unității de categoria 3, cu care începe jocul în unitate de categoria 2 și apoi în unitate de categoria 1, transformare ce se poate obține prin poposirea la propria unitate cu prilejul trecerilor ulterioare și depunerea la Administrație a numărului de puncte înscris pe autorizație pentru operațiile respective. În cazul transformării categoriei unităților, jucătorul devenit administrator primește un ecuson de o culoare pentru categoria 2 și un ecuson de o altă culoare pentru categoria 1, pe care le plasează pe parcela reprezentând unitatea turistică administrată.

Odată ce un jucător a ajuns la o unitate turistică administrată de un alt jucător, el este obligat să-i achite acestuia costul sejurului corespunzător categoriei unității în acel moment.

### **CARTONAȘELE SURPRIZĂ**

Cartonașele se așază cu fața în jos pe câmpul de joc la locul indicat pe câmpul de joc. Jucătorul care ajunge la una din căsuțele **SURPRIZĂ** ia un cartonaș din teanc și se conformează indicației înscrise pe verso.

### **TRECEREA PE LA START**

La fiecare trecere peste **START** jucătorii primesc câte 50 puncte, cu excepția situației când trecerea s-a făcut obligatoriu ca urmare a indicației unui cartonaș **SURPRIZĂ** sau când s-a ajuns chiar la **START**.

### **CEDAREA AUTORIZAȚIEI DE FUNCȚIONARE**

În cazul când un jucător-administrator dorește să cedeze una sau mai multe din autorizațiile pe care le posedă, poate face acest lucru în felul următor:

- **Autorizațiile pentru unitățile de categoria 3** pot fi preluate numai de către Administrație.
- **Autorizațiile pentru unitățile de categoria 1 și 2** pot fi preluate, fie de Administrație care achită posesorului jumătate din valoarea investiției, fie de oricare alt jucător care achită cel puțin costul investiției reclamat de transformarea categoriei.

### **ALTE POPASURI**

Pe parcurs există parcele cu indicații speciale - gări, stații de autobuz, parc, tabără etc. - care trebuie respectate de toți jucătorii.

### **INTERDICȚII:**

- împrumuturi de puncte sau autorizații între jucători.
- asocierea jucătorilor în vederea efectuării unei investiții.
- împrumuturi de la Administrație.

### **DURATA JOCULUI**

Scopul jocului este de a acumula cât mai multe puncte. Pentru aceasta, fiecare jucător are dreptul să parcurgă de mai multe ori traseul cu cele 25 de obiective turistice.

Durata unei partide poate fi stabilită la începutul jocului pentru un anumit număr de ore, câștigător fiind jucătorul care deține cele mai multe puncte. Jocul se poate încheia în momentul în care pe traseu a rămas un singur participant.

Vă dorim călătorie plăcută!

