

Autor:
Corné van Moorsel
Gestaltung:
Christof Tisch

SUN, SEA & SAND



Anzahl Spieler: 2-5 Dauer: 1 Stunde Alter: 10-100

Du lebst an der Küste einer kleinen idyllischen Insel, die plötzlich von der Tourismusindustrie entdeckt wird. Jede Woche kommen Touristen am Hafen an, auf der Suche nach Meer, Strand, Komfort oder Sportangeboten.

Aber bisher hat die Insel noch nicht viele Hotels und Attraktionen. Also ...

fängst Du zusammen mit deiner Familie an Bungalows und Attraktionen zu bauen, damit die Touristen möglichst lange bleiben. So kommt Geld herein, das Du wieder in dein Resort investieren kannst.

Damit Du die besten Bewertungen in den Reise-Katalogen bekommst, machst Du dein Resort zum tollsten auf der ganzen Insel!

SPIELMATERIAL & VORBEREITUNG

8. Legt die 4x18 **Touristen** als Vorrat neben die Touristen-Boote. **Die Menge der Touristen und Bungalows ist unbegrenzt.** (Improvisieren, falls der Vorrat nicht reicht.)

7. Mischt die 32 **Touristen-Boote**. Legt 8 davon in zufälliger Reihenfolge neben die Ziffern 1 bis 8. Diese zeigen die Touristen, die in den Wochen 1 bis 8 auf der Insel ankommen.

6. Legt die **Bungalows** in die Nähe des Spielbretts.

9. Legt zwischen 2 benachbarte Spieler je 1 **Strandplättchen**.

5. Legt die 5 »Welcome«, 4 »Open«, 3 »Hotel« und 2 blauen **Schilder** auf ihre Plätze.

10. Legt das **Attraktionen-Brett** aus. Bei 5 Spielern wird dieses Spielbrett neben die 8 Touristen-Boote gelegt. Bei 4 Spielern (wie in der Abbildung) wird das Spielbrett über die 8 Boote gelegt, bis zur Ziffer 4 auf den Booten. Bei 3 Spielern wird es weitergeschoben zur Ziffer 3, bei 2 Spielern bis zur Ziffer 2.

4. Stellt die **Geldmarker** in den Spielerfarben auf die 13 der Geldleiste.

3. Jeder Spieler erhält 5 **Familienmitglieder (FM)** seiner Farbe. Stelle 2 FM auf die Zeitzone 1, und die verbleibenden 3 FM auf das Heimatgebiet deines Hotelier-Spielplans.

12. Legt das **Hilfe-Plättchen** aus.

2. Legt das **Zeitzone-Brett** aus.

11. Legt die 12 verschiedenen **Attraktionen** auf ihre Plätze:

Bei 5 Spielern: alle 4 jeder Attraktion.
Bei 4 Spielern: 3 von jeder Attraktion.
Bei 3 Spielern: 2 von jeder Attraktion.
Bei 2 Spielern: 1 von jeder Attraktion.
Ausnahme bei 2, 3 oder 4 Spielern: legt so viele **Bars** aus, wie Spieler teilnehmen.

1. Jeder Spieler nimmt sich einen **Hotelier-Plan**.

13. Legt einen Startspieler fest. Er bekommt die **Muschel**.

GELD & ZEIT

In jedem Zug führt eines deiner Familienmitglieder eine Aktion aus. 3 verschiedene Symbole zeigen, wieviel **Geld** und **Zeit** eine Aktion kostet und um wie viel dein Resort verbessert wird (**Siegpunkte**).



Geld: der Preis für eine Aktion.



Zeit: wie lange dein Familienmitglied (FM) beschäftigt ist.



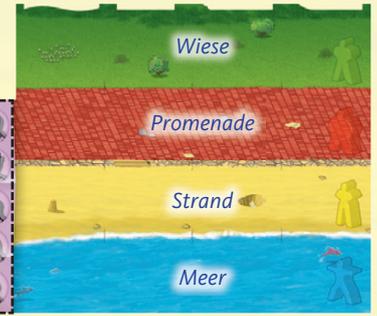
Siegpunkte

HOTELIER-SPIELPLAN

Jeder Spieler hat ein Stück Land an der Küste. Deine Landschaft ist zu Beginn leer.

Zu Hause: während des Spiels stehen deine verfügbaren FM immer auf diesem Platz!

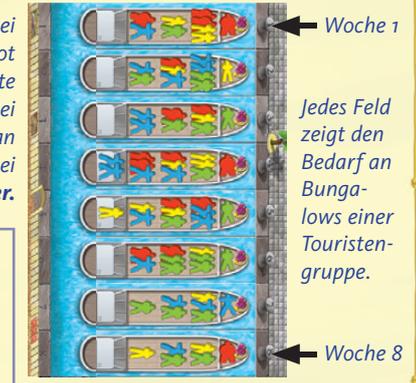
Plätze für reservierende Touristen späterer Wochen.



TOURISTEN

Die 8 Touristen-Boote zeigen den Bedarf an Bungalows in den Wochen 1 bis 8 an. (Die verdeckten Seiten spielen keine Rolle.) Auf jedem Feld zeigt die Anzahl der dargestellten Personen die Zahl der Bungalows an, die benötigt wird, um die Touristengruppe zu beherbergen. Die Farben zeigen, ob sie Attraktionen mit **Meer (blau)**, **Strand (gelb)**, **Komfort (rot)** oder **Sport (grün)** bevorzugen.

Ein Aufbau für 2 Spieler. Dabei werden nur 5 Felder pro Boot verwendet (inkl. das vorderste Feld mit Rucksacktouristen). Bei 3 Spielern verwendet man 7 Felder, bei 4 Spielern 9 und bei 5 Spielern alle 11 Touristenfelder.



URLAUBS-SAISON Die Urlaubs-Saison auf deiner Insel dauert 8 Wochen.



DIE WOCHEN



In jeder Woche werden die folgenden Phasen in dieser Reihenfolge durchlaufen:

A. ARBEITEN

Wähle eine Aktion für jedes FM zu Hause.

B. RUCKSACKTOURIST

Rucksacktouristen reisen herum.

C. EINKOMMEN

Deine Touristen bezahlen.

D. ZEIT

Die Zeit schreitet eine Woche voran.

A. ARBEITEN

Für jedes FM, welches zu Hause ist, wählst du 1 von 4 möglichen Aktionen. *In der ersten Woche führt jeder Spieler also 3 Aktionen aus. Du führst jede gewählte Aktion sofort aus!* Der Startspieler wählt zuerst eine Aktion für 1 FM. Die Züge werden im Uhrzeigersinn fortgesetzt, bis alle FM genutzt wurden.

Beispiel: In Woche 5 eines 3-er Spieles hat Susi 3, Tom 1 und Dirk 4 FM zu Hause. Susi ist die Startspielerin dieser Woche, und Tom ist ihr linker Nachbar. Dann ist die Reihenfolge, in der Aktionen ausgewählt werden wie folgt: Susi-Tom-Dirk-Susi-Dirk-Susi-Dirk-Dirk.

Die möglichen Aktionen sind mit einer Palme markiert:



Bungalows bauen



Touristen abholen oder buchen



Eine Attraktion errichten



Ein Schild aufstellen

Jede Aktion kostet **Zeit**: stelle dein FM in die richtige Zeitzone. Einige Aktionen kosten **Geld**: verschiebe deinen Geldmarker entsprechend.

BUNGALOWS BAUEN

Du kannst 1, 2, 3 oder 4 neue Bungalows bauen, die du in die Ecke deines Hotelier-Spielplans legst.

Kosten: Zeit: 2 Wochen, stelle dein FM in Zeitzone 2.

Die Bungalows beschäftigen dein FM für 2 Wochen, sind aber gleich verfügbar.

Geld: \$\$\$1,- für 1 Bungalow, \$\$\$3 für 2, \$\$\$6 für 3 oder \$\$\$10 für 4 Bungalows

Spieler Lila entscheidet sich, 3 Bungalows zu bauen. Die Bungalows werden aus dem Vorrat genommen und in die freie Ecke des Spielplans gestellt. Lilas FM geht zur Zeitzone 2 und der Geldmarker geht um \$\$\$6 zurück.

TOURISTEN ABHOLEN ODER BUCHEN

Die Touristen, die auf dem aktuellen Touristen-Boot (Woche 1 zu Spielbeginn) dargestellt sind, kommen im Hafen an und können abgeholt werden. Stelle dazu dein FM auf eine Gruppe. Nimm die entsprechenden Touristen aus dem Vorrat und stelle sie in deine Bungalows. **Du musst genügend freie Bungalows für alle diese Touristen haben!**

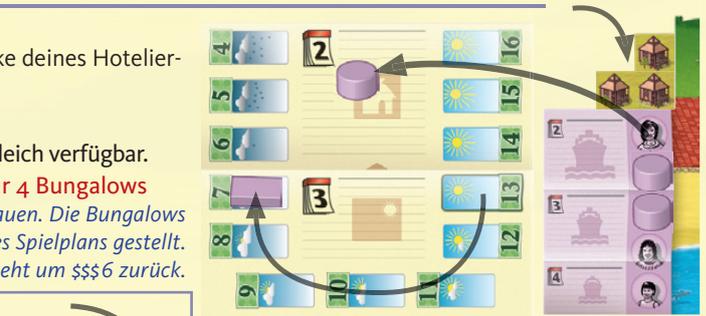
Anstatt Touristen abzuholen, kann dein FM Zeit investieren, um Buchungen einzuholen. Stelle dazu dein FM auf ein Bootsfeld einer späteren Woche. Falls die Buchung für die nächsten Woche ist, werden die Touristen auf das Feld 2 deines Spielbretts gestellt. Falls die Buchung Touristen der übernächsten Woche betrifft, werden diese in Feld 3 gestellt und so weiter.

Der Rucksacktourist (im Feld mit Rucksack) kann nicht abgeholt oder gebucht werden, siehe Abschnitt B. RUCKSACKTOURIST.

Kosten: Zeit: Anstatt in einer Zeitzone, bleibt dein FM auf dem Boot.

Bei D. ZEIT siehst Du, wie lange dein FM beschäftigt ist.

Geld: \$\$\$0.



Nachdem alle Spieler einen Zug hatten, ist Lila wieder am Zug. Lila stellt ein FM auf ein Bootsfeld der aktuellen Woche: 2 gelb (Strand-Touristen) und 1 blau (Meer-Touristen). Diese Touristen werden vom Vorrat genommen und in die Bungalows von Lila gestellt. Lila hatte nur 3 leere Bungalows und konnte somit keine 4-er Gruppe auswählen.



Braun legt ein FM auf ein Bootsfeld der nächsten Woche und stellt diese Touristen auf das Feld 2. Diese Touristen haben bei ihm gebucht und kommen nächste Woche in den Bungalows an.

EINE ATTRAKTION ERRICHTEN

Wähle eine der 12 Attraktionen aus. Lege die gewählte Attraktion auf eine gleichfarbige Fläche deines Hotelier-Spielplans. Lege die Attraktion ganz nach links, oder Seite an Seite oder Ecke an Ecke mit einer bereits gelegten Attraktion.

Du kannst jede Attraktion nur einmal errichten!

Nach dem Kauf wird der verbleibende Stapel dieser Attraktion so verschoben, dass der neue Preis um \$\$\$1 erhöht wird.

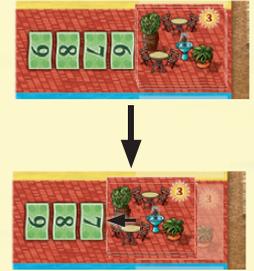
Kosten: Zeit: 3 Wochen, stelle dein FM in Zeitzone 3.

Eine neue Attraktion beschäftigt dein FM für 3 Wochen, steht aber sofort zur Nutzung bereit.

Geld: Die Preise stehen auf dem Attraktionen-Brett.

Lila baut eine Terrasse und muss diese am linken Rand der Promenade errichten.

Die Terrasse kostet \$\$\$6. Für den nächsten Käufer kostet sie \$\$\$7.



Falls Lilas nächste Attraktion eine Strandbar ist, wird Lila sie an einer dieser 2 Stellen aufbauen, links am Strand oder/und verbunden mit dem Terrassen-Plättchen.

EIN SCHILD AUFSTELLEN

Nimm das Schild **Welcome** und lege es an seinen Platz oberhalb deines Spielplans.

Falls Du dieses Schild in einem früheren Zug bereits gelegt hast, nimm das Schild

Open, als nächstes das Schild **Hotel** und zuletzt das **blaue** Schild. Falls ein Schild nicht verfügbar ist, nimm das nächste Schild dieser Reihenfolge.

Kosten: Zeit: 1 Woche, stelle dein FM in Zeitzone 1.

Geld: \$\$\$0.

Falls du kein Schild aufstellen kannst, darfst du passen, also nur dein FM in Zeitzone 1 stellen.



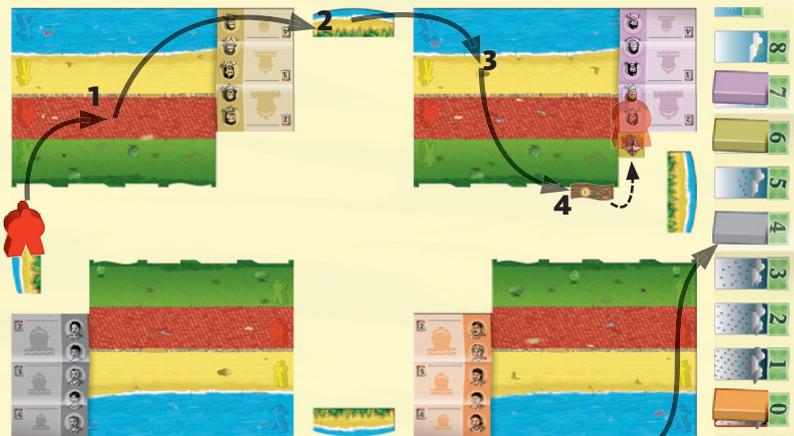
Ein Spieler stellt ein neues Schild auf. Mit Schildern sind die Chancen größer, dass Rucksacktouristen dein Resort finden.

B. RUCKSACKTOURIST

Nachdem alle FM eingesetzt wurden, reisen Rucksacktouristen auf der Insel herum. Nehmt den Rucksacktouristen des aktuellen Bootes (im Feld mit dem Rucksack) aus dem Vorrat. **Stellt ihn auf das Strandplättchen links vom ärmsten-Spieler-mit-Geld** (Spieler mit \$\$\$0 werden nicht berücksichtigt). Falls die Marker mehrerer Spieler auf der niedrigsten Geldposition über 0 stehen, ist der mit dem obersten Marker (der als letzter an diese Stelle kam) der ärmste-Spieler-mit-Geld.

Alle Rucksacktouristen auf Strandplättchen wandern nun im Uhrzeigersinn um die Insel (Spieltisch). **Die Anzahl der »Schritte« entspricht dem Geld, das der ärmste-Spieler-mit-Geld besitzt.** Als Schritte zählen: jeder **Hotelier-Spielplan**, jedes **Strandplättchen** und jedes **Schild**. Falls der letzte Schritt auf einem Strandplättchen endet, bleibt der Rucksacktourist in dieser Woche dort. Falls der letzte Schritt auf deinem Hotelier-Spielplan oder Schild endet, bucht der Rucksacktourist in dein Resort ein. Falls du aber keinen freien Bungalow hast, geht der Rucksacktourist weiter zum nächsten Strandplättchen.

Ausnahme: Falls alle Spieler \$\$\$0 besitzen, stellt den neuen Rucksacktouristen auf das Strandplättchen links vom Spieler dessen Geldmarker im Stapel oben ist; alle Rucksacktouristen bewegen sich nicht (0 Schritte).



Nachdem alle FM gearbeitet haben, steht **Grau** am niedrigsten auf der Geldleiste über \$\$\$0. Der Rucksacktourist wird also links vom Spieler **Grau** aufgestellt. **Grau** besitzt \$\$\$4, der Rucksacktourist bewegt sich also 4 »Schritte«, passiert das **braune Resort**, dann ein Strandplättchen, dann das **Resort von Lila** und stoppt auf dem Schild. Der Rucksacktourist geht also in einen freien Bungalow im **Resort von Lila**. Falls **Grau** \$\$\$5 Geld, oder **Lila** keinen freien Bungalow hätte, würde der Rucksacktourist seine Bewegung auf dem nächsten Strandplättchen beenden. Dann würde er sich nächste Woche weiterbewegen, mit der gleichen Anzahl an »Schritten« wie der neue Rucksacktourist der nächsten Woche.

C. EINKOMMEN

Jeder vermietete Bungalow bringt \$\$\$1 Einkommen. Zähle die Anzahl deiner Touristen, um dein Einkommen zu berechnen.

Zusatz Einkommen: Wenn du eine Bar auf der Promenade gebaut hast, bringt jeder Tourist an der Bar ein zusätzliches Einkommen von \$\$\$1.

Der Geldmarker des Startspielers wird zuerst angepasst, danach die der anderen Spieler im Uhrzeigersinn. Man kann höchstens \$\$\$20 besitzen (überschüssige Beträge verfallen).



Lila hat 3 Touristen. Daher ist das Einkommen von Lila \$\$\$3. Lila hatte \$\$\$1 Geld. Der Geldmarker von Lila wird von \$\$\$1 auf \$\$\$4 verschoben.



Braun hat 7 Touristen: 3 in den Bungalows und 4 auf den Attraktionen. Das bringt \$\$\$7 Einkommen. 2 Touristen sind in der Bar, somit erhält Braun \$\$\$7 + \$\$\$2 = \$\$\$9 Einkommen. Die drei gebuchten Touristen bringen nächste Woche Einkommen.



D. ZEIT

Die Zeit schreitet 1 Woche voran:

1 - Entfernt das Boot dieser Woche. Alle FM auf diesem Boot gehen zurück nach Hause. Die FM, die mit Buchungen beschäftigt sind, also auf den anderen Booten stehen, bleiben auf ihren Plätzen.

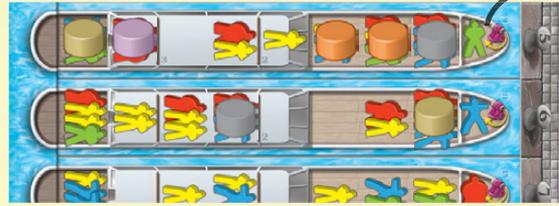
2 - Nehmt alle FM von Zeitzone 1 zurück nach Hause. Schiebt die FM von Zeitzone 2 auf 1, und von Zone 3 auf 2.

3A - Touristen in deinem Resort bleiben zunächst 1 Woche, dann aber 1 Woche länger für jede Attraktion nach ihrem Geschmack (also höchstens 3 Wochen länger). Um das zu markieren, **werden Touristen, die auf einer Attraktion stehen, auf die nächste Attraktion ihrer Farbe geschoben**, und zwar (immer) von links nach rechts. **Touristen in Bungalows werden auf die am weitesten links liegende Attraktion ihrer Farbe geschoben.** Touristen, die nicht auf eine Attraktion gehen können, verlassen dein Resort. Stelle sie zurück zum Touristen-Vorrat. Touristen auf den Attraktionen brauchen weiterhin einen Bungalow.

Die Anzahl deiner Bungalows muss also gleich oder höher als die Summe der Touristen in Bungalows und Attraktionen sein.

3B - Die gebuchten Touristen werden auch »1 Woche weiter« geschoben, von Buchungsfeld 2 in die Bungalows, von Platz 3 auf 2, von 4 auf 3. Für die ankommenden Touristen solltest du freie Bungalows haben. **Jeder Tourist, den du nicht aufnehmen kannst, kostet dich \$\$\$1.** Stelle solche Touristen zurück zum Vorrat, bei freier Farbwahl.

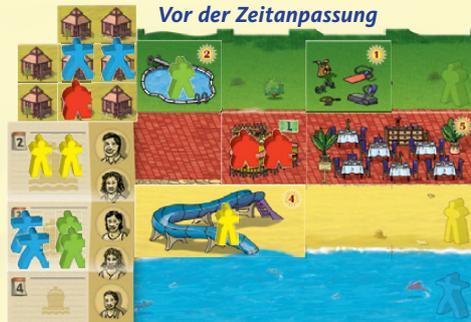
4 - Die Muschel geht an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn, dieser wird der Startspieler der neuen Woche.



Entfernt das aktuelle Boot. Die 5 FM gehen zurück nach Hause auf die Hotelier-Pläne. Das nächste Boot, mit den grauen und braunen FM, ist das Touristenboot der neuen Woche. Die grauen und braunen FM bleiben auf diesem Boot.



Bringt die FM in Zeitzone 1 zurück nach Hause auf ihre Hotelierpläne. Schiebt die FM von Zeitzone 2 auf Zone 1, diese erhalten ihr nächste Woche zurück. Die FM auf Zone 3 (3 Wochen beschäftigt) gehen zu Zone 2 (noch 2 Wochen beschäftigt).



Braun hat 4 Touristen auf den Attraktionen, 3 in den Bungalows, 2 gebucht für die nächste und 4 gebucht für die übernächste Woche. Die **2 Komfort-Touristen** an der Bar und der **Sport-Tourist** am Pool bleiben 1 Woche länger, da es noch eine Attraktion nach ihrem Geschmack gibt. Der **Strand-tourist** reist ab, da es keine weitere Strand-Attraktion gibt. Die **blauen Touristen** in den Bungalows reisen auch ab, da es keine Meer-Attraktion gibt. Der **rote Tourist** im Bungalow geht zur Bar. Die **2 gelben gebuchten Touristen** reisen an. Damit sind 6 der 8 Bungalows belegt und 2 sind frei. Die weiteren 4 gebuchten Touristen werden um eine Woche vorgeschoben.



BESTES RESORT

In Woche 8 werden nur **A. ARBEITEN** und **B. RUCKSACKTOURIST**, nicht aber **C. EINKOMMEN** und **D. ZEIT** ausgeführt!

Wessen Resort macht am Ende der Saison den besten Eindruck?

- Jeder **Tourist** ist 1 Siegpunkt (SP). Wenn die Gesamtzahl an Siegpunkten gleich ist, gewinnt der Spieler mit den meisten Touristen.
- Jedes **Schild** ist 1 SP wert.
- Für jede **Attraktion** sind die SP im Sonnen-Symbol dargestellt.
- Zähle, wie viele getrennte **Land- und/oder Meergebiete** ohne Attraktionen dein Hotelier-Plan hat. Jedes Gebiet ist 1 SP wert (für die Integration der Landschaft zwischen den Attraktionen).

Geld bringt keine SP. Benutzt die Geldleiste, um die SP zu zählen. Falls 20 Punkte überschritten werden, platziert ein FM auf die Nummer 20 und setzt die Zählung dann bei Nummer 1 fort.



Endstand für Braun:

9 Touristen: **9 Punkte**. 2 Schilder: **2 Punkte**.

Attraktionen: $2+1+0(\text{Bar})+5+4+4 = 16$ Punkte.

Die Landschaft enthält 5 getrennte Gebiete ohne Attraktionen (in der Abbildung nummeriert), das bringt also **5 Punkte**.

TOTAL: $9+2+16+5 = 32$ Siegpunkte.



Endstand von Lila:

Lila hat 10 Bungalows, 2 sind leer, 8 mit Touristen belegt: **8 Punkte**.

0 Schilder: **0 Punkte**.

Attraktionen: $6+3+3+4+5 = 21$ Punkte.

Die Landschaft enthält vier getrennte Gebiete: **4 Punkte**.

TOTAL: $8+0+21+4 = 33$ Siegpunkte.



Verlag: **Cwali**

Einsteinstraat 4H

6227 BX Maastricht

Niederlande

tel: 0031-640-893506

info@cwali.nl

www.cwali.nl

Übersetzung:

Erik Foltin

Spielen Sie mit Mitspielern aus der ganzen Welt bei

www.mastermoves.eu

