

HOTEL SAMOA

Samoa. Die Insel ist ein beliebtes Urlaubsziel. Jede Woche kommen Touristen aus unterschiedlichsten Ländern mit dem Flugzeug an. Die einzige Aufgabe der Hotelbesitzer ist es, den Touristen einen unvergesslichen Urlaub zu beschere - und ihnen so viel Geld wie möglich aus den Taschen zu ziehen.

* Kurzübersicht:

Zu Beginn des Spieles werden 12 Fahnenkarten - eine für jede Runde des Spiels - offen in einer Reihe ausgelegt. Jede Runde bringt ein Flugzeug Touristen mit der auf der Fahne abgebildeten Nationalität auf die Insel. Die Touristen bleiben so lange auf der Insel, bis das nächste Flugzeug aus ihrem Land ankommt. Sollte die erste Karte eine japanische Fahne zeigen, kommen in der ersten Runde nur japanische Touristen an. Die Touristen bleiben so lange auf der Insel, bis wieder eine Runde mit einer japanischen Fahne startet. In jeder Runde legen die Spieler gleichzeitig eine ihrer Gebots- und Preiskarten aus. Jede Gebots- und Preiskarte zeigt sowohl das Gebot für den Bau einer Hotelweiterung, ALS AUCH den Preis, den man für ein Hotelzimmer festsetzt. Die Spieler, die das höchste Gebot für ein Gebäudeplättchen abgegeben haben, können ein Gebäudeplättchen in der Bauphase kaufen. Danach folgt die Touristenphase, in der die Touristen im Hotel untergebracht werden. Der Spieler mit dem günstigsten Hotelzimmer kann als erster Touristen unterbringen, danach folgt der Spieler mit dem zweitgünstigsten Hotelzimmer usw. Wer bis zum Spielende am meisten Geld erwirtschaftet hat, gewinnt das Spiel.

* Inhalt:

- 12 Fahnenkarten (3 jeder Nationalität)
- 13 Touristenkarten
- 1 Gleichstandskarte
- 11 x 6 Gebots- und Preiskarten – ein Set für jeden Spieler
- 6 Hotelspielpläne – einer für jeden Spieler
- 18 x 4 Touristenchips - achtzehn jeder Nationalität
- 19 Gebäudeplättchen
- Viel Geld (mit den Werten 1,5,10,20,50 und 100)
- 2 2x-Plättchen



* Vorbereitung:

Jeder Spieler nimmt sich einen Hotelspielplan, ein Set mit Gebots- und Preiskarten und Geld im Wert von 25.

Die 12 Fahnenkarten werden entsprechend der kleinen Zahlen in den Ecken der Fahnenkarten in 3 Stapel aufgeteilt. Jeder Stapel wird gemischt, anschließend werden die 3 Stapel übereinander gelegt. Mit der obersten Karte beginnend werden alle Karten offen in einer Reihe ausgelegt.

Diese Startaufstellung dient lediglich dazu, dass alle Nationalitäten gleichmäßig verteilt sind. Die kleinen Zahlen haben sonst keine weitere Bedeutung. Es sollten keine zwei gleichen Fahnen direkt nebeneinander liegen. Sollte dies geschehen, werden die Fahnen so verteilt, dass sie nicht mehr nebeneinander liegen.

Ein 2X- Plättchen wird auf die 6. und 12. Fahnenkarte gelegt.

Die Touristenchips werden in 4 verdeckte Vorratshaufen unterteilt, sortiert nach Farbe bzw. Nationalität.

Die Touristenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt.

Die Gebäudeplättchen werden gemischt und als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt.

Die Gleichstandskarte wird zwischen zwei nebeneinander sitzende Spieler gelegt. Dabei zeigt das Bau-Symbol (=Hammer) im Uhrzeigersinn nach vorne, und das Touristensymbol (= Koffer) gegen den Uhrzeigersinn nach hinten. Das restliche Geld wird als Vorrat bereit gelegt.

Die 12 Fahnenkarten stehen für die zwölf Runden des Spiels. Das Spiel beginnt mit der am weitesten links liegenden Fahnenkarte. Dann folgt die nächste Fahnenkarte, bis alle 12 Runden vorbei sind.

Jede Runde hat folgenden Ablauf:

Zusammenfassung der Runde:

1. Aufdecken des / der Gebäudeplättchen
2. Touristen der aktuellen Nationalität gehen nach Hause, Neue kommen an
3. Auswahl und Aufdecken der Gebots- und Preiskarten
4. Bauphase
5. Touristenphase
6. Bezahlung und Abwerfen von Karten

1) Aufdecken des / der Gebäudeplättchen

Entsprechend der Mitspielerzahl werden Gebäudeplättchen offen in die Tischmitte gelegt:

Anzahl der Gebäudeplättchen, die in jeder Runde verfügbar sind:

	Runde 1-3	Runde 4-6	Rundes 7-9	Runde 10-12
3 Spieler	1 Plättchen	1 Plättchen	1 Plättchen	Kein Plättchen
4 Spieler	2 Plättchen	1 Plättchen	1 Plättchen	Kein Plättchen
5 Spieler	2 Plättchen	2 Plättchen	1 Plättchen	Kein Plättchen
6 Spieler	3 Plättchen	2 Plättchen	1 Plättchen	Kein Plättchen

2) Touristen der aktuellen Nationalität gehen heim, Neue kommen an

Alle Touristen der Nationalität der aktuellen Runde fliegen mit dem ankommenden Flugzeug nach Hause. Alle Spieler entfernen die vorhandenen Touristen dieser Nationalität aus ihren Hotels. Die entfernten Touristen werden zurück in den Vorrat gelegt. Sie werden verdeckt auf den Vorratshaufen ihrer Nationalität gelegt und vermischt.

Jetzt wird eine Touristenkarte gezogen und offen auf die Fahnenkarte dieser Runde gelegt. Anschließend werden Touristenchips aus dem Vorratshaufen entsprechend der aktuellen Nationalität gezogen und, wie auf der Touristenkarte angezeigt, gruppiert. Diese Gruppen der neu angekommenen Touristen werden offen (d.h. ihre besonderen Eigenschaften sind sichtbar) und für alle sichtbar in die Tischmitte gelegt.

Je nach Spielerzahl kommt eine andere Zeile auf der Touristenkarte zur Anwendung.

Beispiel: Die Fahnenkarte der vierten Runde ist „Norwegen“. Es wird zu viert gespielt, und die Touristenkarte gibt an: „4 Spieler: 4 + 3“. Zuerst schicken alle Spieler die norwegischen Touristen aus ihren Hotels nach Hause und mischen sie verdeckt in den Vorrat. Es kommen zwei Gruppen mit Touristen aus Norwegen an, eine Gruppe mit 4 Touristen und eine mit 3. Diese neuen Touristengruppen werden für alle sichtbar in die Tischmitte gelegt.

Ausnahme: In den Runden 6 und 12 ist Haupturlaubszeit. Die „2X“-Plättchen zeigen an, dass die Zahlen auf der Touristenkarte in diesen Runden verdoppelt werden.

Beispiel: Im obigen Beispiel würden bei einem 2X-Plättchen eine Gruppe mit 8 und eine mit 6 norwegischen Touristen anreisen.



3) Auswahl und Aufdecken der Gebots- und Preiskarten

Jetzt sucht sich jeder Spieler eine seiner Gebots- und Preiskarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Wenn alle Spieler fertig sind, werden die Gebots- und Preiskarten aufgedeckt.



Beispiel einer Gebots- und Preiskarte:
Gebot 6
Zimmerpreis 5

4) Bauphase

Jetzt werden die Gebote für ein Gebäudeplättchen miteinander verglichen. Der Spieler mit dem höchsten Gebot darf **eines** der verfügbaren Gebäudeplättchen für den gebotenen Preis kaufen. Der Spieler kann auch passen.

Wenn noch Gebäudeplättchen übrig sind, darf der Spieler mit dem zweithöchsten Gebot ein Plättchen kaufen usw. Bei Gleichstand kommen die Spieler im Uhrzeigersinn in Reihenfolge der Gleichstandskarte zum Zug.

Sollten am Ende der Runde noch immer Gebäudeplättchen übrig sein, bleiben sie liegen. Die Gebäudeplättchen der nächsten Runde werden dazugelegt.

Jeder Spieler besitzt eine graue Gebots- und Preiskarte, die sogenannte „Mitarbeiter im Urlaub“ Karte. Wird diese Karte ausgespielt, darf der Spieler kein Gebäudeplättchen kaufen.

5) Touristenphase

Jetzt werden die Zimmerpreise miteinander verglichen. Der Spieler mit dem günstigsten Angebot darf als Erster Touristen unterbringen. Dann kann der Spieler mit dem zweitgünstigsten Angebot Touristen unterbringen usw. Dies geht weiter, bis keine Touristen mehr übrig sind oder alle Hotelbesitzer einmal die Möglichkeit hatten, Touristen unterzubringen. Eventuell übriggebliebene Touristen kommen in den Vorrat zurück.

Bei Gleichstand kommen die Spieler gegen den Uhrzeigersinn in Reihenfolge der Gleichstandskarte zum Zug.

Ein Spieler, der die graue „Mitarbeiter im Urlaub“ Karte ausgespielt hat, kann niemals Touristen aufnehmen. Stattdessen darf er bis zu zwei Touristen aus seinem Hotel nach Hause schicken und in den entsprechenden Vorrat zurücklegen (die Touristen sind wegen des schlechten Service während der Mitarbeiterferien verärgert).

Unterbringung von Touristen:

Wenn sich ein Spieler entschließt, Touristen unterzubringen, kann er beliebig viele Touristen **einer verfügbaren Gruppe** nehmen – vorausgesetzt, er hat genügend freie Zimmer. Selbst wenn ein Spieler genügend freie Zimmer hätte, muss er nicht alle Touristen einer Gruppe unterbringen. Er kann sich auch dazu entschließen, keine Touristen unterzubringen. Ein neuer Tourist wird in einem freien Zimmer des Hotels untergebracht. Wenn ein Tourist ein Zimmer bekommen hat, kann er dieses während seines Aufenthaltes nicht mehr tauschen.

Bei der Auswahl der Touristen kann man frei entscheiden, welche Touristen man in Abhängigkeit ihrer besonderen Eigenschaften unterbringen möchte. Die besonderen Eigenschaften werden später erklärt.

Touristen die kein Spieler unterbringen konnte oder wollte werden am Ende der Phase verdeckt zurück auf den Vorratshaufen ihrer Nationalität gelegt und vermischt.

Beispiel: In der vierten Runde liegt eine norwegische Fahne aus. Wenn jetzt in einem Hotel norwegische Touristen wären, würden sie wieder nach Hause fliegen – sie werden aus dem Hotel entfernt und in den Vorratshaufen zurückgelegt (Tatsächlich können in der Beispielsituation keine norwegischen Touristen in den Hotels sein, da die Norweger zum ersten Mal ins Spiel kommen). Die Touristenkarte zeigt, dass zwei norwegische Gruppen ankommen, eine Gruppe mit 4 und eine Gruppe mit 3 Touristen. Bei 4 Spielern wird ein Gebäudeplättchen in dieser Runde versteigert (ein Swimmingpool). Anna, Bart, Claude und David suchen gleichzeitig eine Gebots- und Preiskarte aus:

Anna: Gebot 2 – Zimmerpreis 3

Bart: Gebot 14 – Zimmerpreis 8

Claude: Mitarbeiter im Urlaub – schicke zwei Touristen nach Hause

David: Gebot 6 – Zimmerpreis 5

Die Bauphase:

Da Bart das höchste Gebot (14) abgibt, hat er die Möglichkeit, als erster zu bauen. Er entscheidet sich zu passen. Jetzt hat David mit dem zweithöchsten Gebot die Möglichkeit zu bauen. Er nimmt das ausliegende Plättchen und zahlt 6 an die Bank. Wäre in dieser Runde ein weiteres Gebäudeplättchen verfügbar, hätte es Anna für ihr Gebot in Höhe von 2 bauen können.

Touristenphase:

Anna hat den günstigsten Zimmerpreis (3), somit darf sie als erstes Touristen unterbringen. Sie nimmt 3 Touristen aus der 4er-Gruppe. Übrig bleiben zwei Gruppen mit 1 und 3 Touristen. David hat den zweitgünstigsten Zimmerpreis und nimmt sich 3 Touristen aus der zweiten Gruppe. Bart kann jetzt mit einem Zimmerpreis in Höhe von 8 den letzten Touristen nehmen. Er passt aber, um seine Karte zu behalten. Claude kann keine Touristen nehmen, da er die Karte „Mitarbeiter im Urlaub“ gespielt hat. Daher wird der letzte Tourist auf den entsprechenden Vorratshaufen zurückgelegt. Da Claude „Mitarbeiter im Urlaub“ gespielt hat, kann er zwei Touristen aus seinem Hotel entfernen und auf den entsprechenden Vorratshaufen zurücklegen.

6) Bezahlung und Abwerfen von Karten

Für jeden neuen Touristen, den ein Spieler in seinem Hotel aufnimmt, erhält er den entsprechenden Zimmerpreis auf seiner ausgespielten Gebots- und Preiskarte aus dem Vorrat. Zusätzlich bringen einige Touristen eine Bonuszahlung – vgl. *besondere Eigenschaften der Touristen und Gebäude*.

Das eigene Geld sollte immer verdeckt gehalten werden.

Anna bringt 3 Touristen für je 3 Geld unter. Sie erhält $3 \times 3 = 9$ Geld. David bringt 3 Touristen für je 5 Geld unter und erhält $3 \times 5 = 15$ Geld. Wenn die ausgewählten Touristen besondere Eigenschaften haben, erhalten Anna und David zusätzliche Einnahmen. (vgl. **besondere Eigenschaften** auf Seite 5).

Hinweis: Der durch die Gebots- und Preiskarte angezeigte Preis ist ein einmaliger Betrag, den die Touristen für ihren gesamten Aufenthalt bezahlen.

Alle Spieler, die in dieser Runde entweder neue Touristen untergebracht und / oder ein Gebäudeplättchen gekauft haben, müssen ihre ausgespielte Karte ablegen. Alle anderen Spieler nehmen ihre ausgespielte Karte wieder zurück auf die Hand (gilt auch für die „Mitarbeiter im Urlaub“ Karte).

Jeder Spieler sammelt vor sich seine ausgespielten Karten in einem verdeckten Stapel.

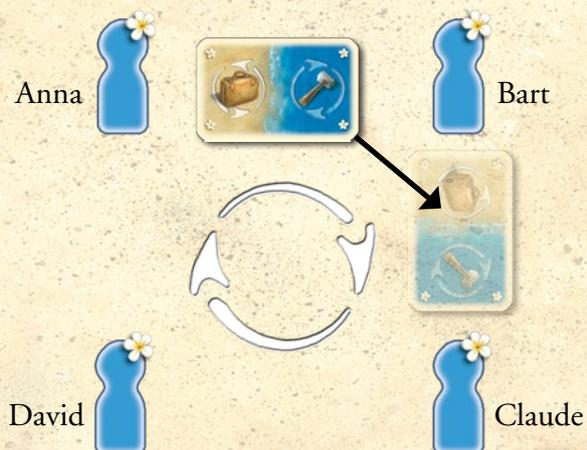
Anna und David legen ihre ausgespielten Karten ab. Claude und Bart haben weder Touristen untergebracht noch ein neues Gebäudeplättchen erworben, folglich bekommen beide ihre Karte zurück auf die Hand.

Manchmal ist es sinnvoll zu passen, um die ausgespielte Gebots- und Preiskarte zu behalten.

Anschließend wird die Gleichstandskarte im Uhrzeigersinn weitergegeben und zwischen das nächsten Spielerpaar gelegt.

Weitergabe der Gleichstandskarte am Ende der Runde:

Am Ende der Runde wird die Gleichstandskarte um einen Spieler im Uhrzeigersinn verschoben und zwischen dem nächsten Spielerpaar abgelegt.



Es folgt die nächste Runde.

Beispiel mit Gleichstandskarte: Die Gleichstandskarte befindet sich zwischen Anna und Bart. Die Spieler sitzen in folgender Reihenfolge und spielen folgende Karten:

Anna: Gebot 8 – Zimmerpreis 6
(Gleichstandskarte)

Bart: Gebot 6 – Zimmerpreis 5

Claude: Gebot 8 – Zimmerpreis 6

David: Gebot 12 – Zimmerpreis 9

Bauphase:

David bietet am meisten (12) und darf als erster Bauen. Anna und Claude bieten gleichviel (8). In der Bauphase werden Gleichstände im Uhrzeigersinn von der Gleichstandskarte her aufgelöst. Claude darf vor Anna bauen.

Touristenphase: Bart verlangt den geringsten Zimmerpreis (5) und darf als erster Touristen unterbringen. Anna und Claude verlangen gleichviel (6). In der Touristenphase werden Gleichstände entgegen dem Uhrzeigersinn von der Gleichstandskarte her aufgelöst. Anna ist vor Claude an der Reihe.

Am Ende der Runde wird die Gleichstandskarte um einen Spieler im Uhrzeigersinn verschoben und zwischen Bart und Claude abgelegt.

Spielende

Das Spiel endet nach 12 Runden.

Der Spieler mit dem meisten Geld gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten freien Zimmern in seinem Hotel. Herrscht auch hier Gleichstand, endet das Spiel unentschieden.

Besondere Eigenschaften der Touristen:

- Reich*:** Beahlt den doppelten Zimmerpreis.
Beispiel: Mit einem gebotenen Zimmerpreis von 7 erhält man 14, wenn man einen reichen Touristen unterbringt.
-  **Verliebt:** Zwei Verliebte können gemeinsam in **einem** Zimmer untergebracht werden, auch, wenn sie unterschiedlicher Nationalität sein sollten (d.h. sie müssen nicht in der selben Runde in das Zimmer gelegt werden). Zwei Verliebte fliegen immer gemeinsam nach Hause. Wenn sie unterschiedlicher Nationalität sind, gehen beide (als Paar) heim, wenn in Phase 2 die Nationalität von einem von beiden die Nationalität der aktuellen Runde ist. Beim Entfernen von Touristen durch die Karte „Mitarbeiter im Urlaub“ zählen zwei Verliebte aus einem Zimmer nur als 1 Tourist.
-  **Prominenter*:** Der Prominente zahlt den normalen Preis. Wenn ein Tourist in ein benachbartes Zimmer zieht (ein Zimmer direkt über, unter oder neben dem Zimmer des Prominenten, nicht diagonal), bezahlt der neue Tourist den doppelten Preis. Zusatzzimmer-Plättchen sind zu keinem anderen Zimmer benachbart.
-  **Schwimmer:** Für jeden vorhandenen Pool erhält man die im Schwimmring abgebildete Zahl als Bonus.
Beispiel: Der Spieler besitzt drei Pools. Er bringt zwei Schwimmer mit der Gesamtsumme 5 in den Schwimmringen in seinem Hotel unter. Er erhält einen Bonus von $5 \times 3 = 15$.
- 

Gebäudeplättchen:

Zusätzliches Zimmer: Ein zusätzliches Zimmer, um Touristen unterzubringen. Das Plättchen wird neben den eigenen Hotelspielplan gelegt und wie ein Zimmer auf dem Spielplan benutzt.



Suite*: Dieses Plättchen wird sofort nach dem Kauf auf ein eigenes Hotelzimmer gelegt und wertet es zu einer Suite auf. Touristen müssen bei der Belegung einer Suite den doppelten Zimmerpreis bezahlen.



Pool: Nach dem Kauf eines Pools erhält man sofort 1 Geld für jeden Schwimmringpunkt im eigenen Hotel. Wenn man später weitere Schwimmer im Hotel unterbringt, erhält man zusätzliche Einnahmen für die Schwimmringpunkte. *Beispiel: Der Spieler kauft einen neuen Pool und hat Schwimmer mit insgesamt 5 Schwimmringpunkten im Hotel untergebracht. Er erhält sofort zusätzlich 5 Geld. Wenn er später einen Touristen mit 2 Schwimmringpunkten unterbringt, erhält er weitere 2 Geld.*



* Anmerkung zu Prominenter/ Suite/ Reich: Die Auswirkungen der Eigenschaften sind nicht kombinierbar. Ein Tourist zahlt nie mehr als den doppelten Zimmerpreis. Ein *reicher* Tourist in einer Suite, die neben dem Zimmer eines *Prominenten* liegt, bezahlt nur den doppelten Zimmerpreis. Ein *Schwimmer*, der sich in einem benachbarten Zimmer zu einem *Prominenten* befindet, bezahlt den doppelten Preis und erhält zusätzlich den üblichen Bonus von 1 pro Schwimmringpunkt für jeden Pool.

Besondere Plättchen:

Das Plättchen wird neben den eigenen Hotelspielplan gelegt. Man kann dieses Plättchen später ablegen, um dessen besondere Eigenschaft nutzen zu können. Unbenutzte Plättchen sind am Spielende 3 Geld wert.



Beispiel 1: Nach dem Ausspielen der Gebots- und Preiskarte kann man dieses besondere Plättchen ausspielen, um seine gerade ausgespielte Karte mit einer (noch nicht ausgespielten) Karte aus der Hand zu tauschen.



Beispiel 2: Vor der Unterbringung der neuen Touristen darf dieses Plättchen abgelegt werden, um zwei eigene Touristen nach Hause zu schicken.



Beispiel 3: Dieses Plättchen darf zu jeder Zeit ausgespielt werden, um zwei schon abgelegte Gebots- und Preiskarten wieder zurück auf die Hand zu nehmen.

Zur Erinnerung:

- Die Gleichstandskarte wird am Ende der Runde nach links verschoben.
- Gleichstände in der Bauphase werden mit dem Uhrzeigersinn, Gleichstände in der Touristenphase gegen den Uhrzeigersinn aufgelöst (beginnend mit der Gleichstandskarte).
- Beim Ausspielen der „Mitarbeiter im Urlaub“ - Karte dürfen zwei Touristen nach Hause geschickt werden.
- Wenn man weder baut noch Touristen unterbringt erhält man die ausgespielte Gebots- und Preiskarte zurück. Die „Mitarbeiter im Urlaub“- Karte erhält man immer zurück.

Spieltipps:

Die Reihenfolge der Fahnen sollte genau beachtet werden. Manche Touristen bleiben sehr lange auf der Insel, andere nur kurz.

Als einziger Spieler mit freien Hotelzimmern kann man große Vorteile haben. Dies kann geschehen, wenn sich viele Touristen auf der Insel befinden. Dies ist meistens in der Haupturlaubszeit (Runde 6 und 12), oder kurz danach (Runde 7-8), wenn die Touristen der Haupturlaubszeit die Insel noch nicht wieder verlassen haben, der Fall.

Wer vorhersieht, wann die anderen Spieler ihre Mitarbeiter in Urlaub schicken, kann viel Geld verdienen – denn dann kann man billig bauen oder höhere Zimmerpreise verlangen.

Wenn nur wenige Touristen ankommen, sollte man sich überlegen, ob es nicht besser wäre, keine Touristen unterzubringen – um so die Karte für später aufzubewahren.

CREDITS

Autor: Kristian R.A. Østby

Illustration: Harald Lieske

Grafik: Harald Lieske

Deutsche Übersetzung:

Kathrin und Andreas Ronge

Redaktion: Jonny de Vries

© 2010 White Goblin Games

www.whitegoblingames.nl

