

Szerző:

Corné van Moorsel

Illusztráció:

Christof Tisch

SUN, SEA & SAND



A játékosok száma: 2–5 Időtartam: 1 óra Kor: 10–100

Egy kis idilli sziget partján élsz, melyet hirtelen felfedez a turisztikai ipar. Minden héten új turisták érkeznek a kikötőbe, tengert, tengerpartot, kényelmet és sportolási lehetőségeket keresve. De a szigeten még nincs túl sok hotel és épület. Tehát... Családoddal elkezdték faházakat építeni a turisták elszállásolására, valamint látványosságokat, hogy hosszabb maradásra bírjátok őket. Ezek a turisták bevételt hoznak, melyet üdülőkbe újból befektethettek. Tedd nyaralód a leglenyűgözőbbé, hogy magas értékeléseket kaphass az útikalauzokban.

TARTALOM ÉS ELŐKÉSZÜLETEK

8. Helyezz 4x18 **turistát** készletként a turista hajók mellé. A **turisták és faházak száma korlátlan**, tehát ha többre lenne szükségetek, improvizáljatok.

7. Keverd meg a 32 **turistahajót**. Véletlenszerűen helyezz belőlük 8-at az 1-től 8-ig számozott dokkokban. Ezek jelképezik a szigetre érkező turistákat az 1. héttől a 8. hétig.

6. Helyezd a **faházakat** a tábla mellé.

9. Helyezz minden szomszédos játékos közé egy **tengerpart lapkát**.

5. Helyezd az 5 „Welcome” (Üdvözlés), a 4 „Open” (Nyitva), a 3 „Hotel” és 2 kék **üdvözlő táblát** a helyére.

10. Helyezd el a **látványosságok tábláját**. 5 játékos esetén ezt a táblát a 8 turistahajóval szomszédosan helyezz el. 4 játékos esetén told el a táblát ezen a 8 lapkán, a hajókon látható 4-es számig (ahogy a képen). 3 játékos esetén told tovább a 3-as számig, 2 játékos esetén pedig a 2-es számig.

4. Helyezd a **pénzjelzőket** a játékosok színeiben a pénzjelző sáv 13-as mezőjére.

3. Adj minden játékosnak 5 **családtagot (CST)** a saját színében. Helyezd el 2 CST-ot az 1-es időjelző mezőn és a maradék 3 CST-ot otthon, a hotelvezető táblán.

12. Helyezd el a **segítség lapkát**.

2. Helyezétek el az **időjelző táblát**.

11. Helyezd le a 12 különböző **látványosságot** a helyére.

5 játékos esetén: minden látványosságból 4-et. 4 játékos esetén: minden látványosságból 3-at. 3 játékos esetén: minden látványosságból 2-t. 2 játékos esetén: minden látványosságból 1-et. Kivételesen 2, 3 vagy 4 játékos esetén: Annyi **bárt** helyezz le, ahány játékosal játszottok.

1. Minden játékos magához vesz egy **hotelvezető táblát**.

13. Határozzátok meg a kezdőjátékost. Ő kapja meg a **kagylót**.

PÉNZ ÉS IDŐ

Minden körben egy családtagod egy akciót hajt végre. Három különböző ikon mutatja, mennyi **pénzbe** és mennyi **időbe** kerül egy akció és hogy mennyit fejleszt a nyaralódon (**győzelmi pontok**).

5

Pénz: egy akció ára.

3

Idő: meddig foglalja el a családtagod (CST).

5

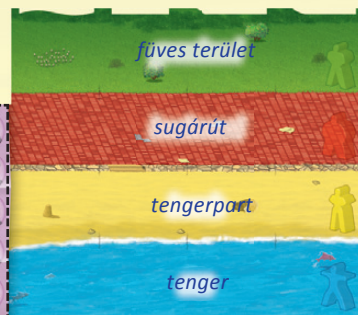
Győzelmi pontok.

HOTELVEZETŐ TÁBLA

Minden játékosnak van egy darab földje a parton. Ezzel az üres területtel kezdesz.

Otthon: A játék során mindig ezen a mezőn tartsd az elérhető CST-jaidat!

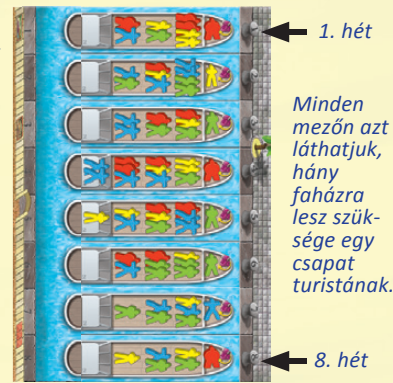
Előjegyzés mezők az eljövendő hetek turistáinak.



TURISTÁK

A 8 turistahajó mutatja meg, hogy mennyi faházra lesz szükség az 1. héttől a 8.-ig. (A másik oldalnak nincs szerepe.) Minden mezőn annyi személy ábrája látható, ahány faházra szükség lesz az adott turistacsoport ellátására. A színek mutatják meg, hogy a **tengert** (kék), a **tengerpartot** (sárga), a **kényelmet** (piros) vagy a **sporttevékenységeket** (zöld) kedvelik.

Beállítás 2 játékoshoz.
2 játékos esetén turista hajónként 5 mezőt használunk, beleértve a hátizsákos (táskával jelölt) mezőt.
3 játékos esetén 7 mezőt, 4 játékos esetén 9-et és 5 játékosnál mind a 11 mezőt.



NYARALÁSI SZEZON A szigeten 8 hétig tart a nyaralási szezon.



HETEK



Minden héten a következő fázisokat hajtjuk végre, ebben a sorrendben:

A. MUNKA

Válassz egy-egy akciót az otthon lévő CST-jaidnak. A hátizsákos turisták körbeutaznak.

B. HÁTIZSÁKOS TURISTA

C. BEVÉTEL

Fizetnek a turistáid.

D. IDŐ

Eltelik egy hét.

A. MUNKA

Minden otthon lévő CST-odnak válassz 1-et a 4 lehetséges akció közül. Tehát az első héten minden játékosnak 3 akciója lesz. Minden kiválasztott akciót azonnal végre kell hajtani! A kezdőjátékos kiválaszt először egy akciót 1 CST-jának. A kör az óramutató járása szerint folytatódik, míg minden CST-ot felhasználunk.

Példa: Egy háromszemélyes játék 5. hetében Krisztinek 3, Gábornak 1 és Gergőnek 4 CST-ja van otthon. Ezen a héten Kriszti a kezdőjátékos és Gábor a baloldali szomszédja. Így az akcióválasztások sorrendje a következő lesz: Kriszti-Gábor-Gergő-Kriszti-Gergő-Kriszti-Gergő-Gergő.

A lehetséges akciók palmafával vannak megjelölve:



Faházak építése



Turisták felvétele vagy előjegyzése



Egy látványosság építése



Egy üdvözlőtábla lehelyezése

Minden akció **időbe** kerül: Helyezd CST-od a megfelelő időszávr. Néhány akció **pénzbe** kerül: Eszerint változtasd a pénzjelző helyzetét.

FAHÁZAK ÉPÍTÉSE

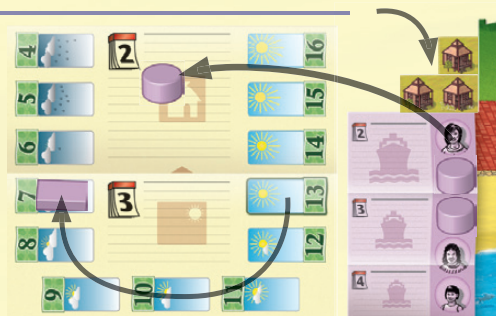
1, 2, 3 vagy 4 faházat építhetsz, melyeket a hotelvezető táblád sarkánál kell elhelyezned.

Költsége: Idő: 2 hét, helyezd a CST-od a 2-es időszávr.

A faházak építése 2 hétre foglalja le a CST-odat, de a faházak azonnal kiadóak lesznek.

Pénz: Fizess 1 dollárt 1 faházért, 3 dollárt 2-ért, 6 dollárt 3-ért, vagy 10-et 4 faházért.

A lila játékos úgy dönt, 3 faházat épít. Ezeket a faházakat elveszi a készletből, és elhelyezi őket táblája szabad sarkán. A lila CST a 2-es időszávr kerül és a lila pénze 6 dollárral csökken.



TURISTÁK FELVÉTELE VAGY ELŐJEGYZÉSE

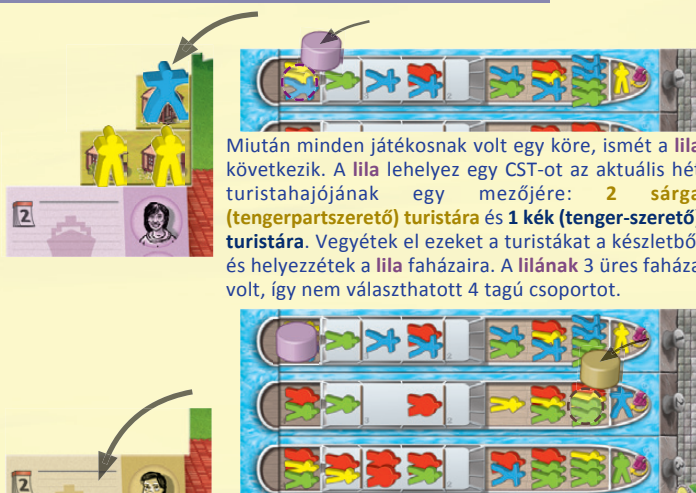
Az aktuális hét (a játék elején az 1. hét) hajóján látható turisták megérkeznek a kikötőbe, akiket fel lehet venni. Ehhez rá kell helyezni egyik CST-od egy csoportra. Vedd el ezeket a turistákat a készletből és helyezd el őket faházaidban. Ezen turisták részére elegendő faházzal kell rendelkezned!

Turisták lehelyezése helyett a CST-od töltheti idejét előjegyzésekkel is. Ebben az esetben helyezd CST-od egy későbbi hét turistahajójára. Ha a következő hétre jegyzel elő turistákat, ezeket a turistákat helyezd a tábládon a 2-es mezőre. Ha az azt követő hétre jegyzel elő turistákat, azokat a turistákat a 3-as mezőre helyezd, és így tovább.

A hátizsákos turistát (a hajó táskával jelzett mezőjén) nem jegyezheted elő, vagy veheted fel, lásd a B. HÁTIZSÁKOS TURISTA nevű részt.

Költségek: Idő: Az időszávról lépés helyett a CST-od a hajólapkán marad. A D. IDŐ nevű résznél láthatod, mennyi ideig lesz CST-od elfoglalt.

Pénz: 0 dollár.



Miután minden játékosnak volt egy köre, ismét a lila következik. A lila lehelyez egy CST-ot az aktuális hét turistahajójának egy mezőjére: 2 sárga (tengerpartszerető) turistára és 1 kék (tenger-szerető) turistára. Vegyék el ezeket a turistákat a készletből és helyezzék a lila faházaira. A lilának 3 üres faháza volt, így nem választhatott 4 tagú csoportot.



A barna lehelyez egy CST-ot a következő heti hajó egyik mezőjére, így a barna áthelyezi ezeket a turistákat a 2-es mezőre. Ezek a turisták elő vannak jegyezve és a következő héten érkeznek a faházakba.



D. IDŐ

Eltelik 1 hét:

1 – Távolítsátok el az e heti turistahajót. Erről a hajóról minden CST hazatér. Az előjegyzéssel elfoglalt CST-ok elfoglaltak, így a többi hajó mezőin maradnak.

2 – Az 1-es időszávon álló CST-okat helyezétek vissza otthonaikba. A 2-es időszávon állót toljátok az 1-esre, a 3-ason állót pedig a 2-es időszávrá.

3A– A nyaralóban lévő turisták először eltöltene ott 1 hetet, de minden általuk kedvelt látványosság miatt maradnak még egyet (tehát maximum 3 extra hetet). Ennek követésére **a látványosságokon álló turisták továbblépnek a következő saját színű lapkára,** (mindig!) balról jobbra. **A faházakban lévő turisták átmozognak a legbaloldalibb saját színű látványosságra.**

Azok a turisták, akik nem tudnak látványosságra továbblépni, elhagyják nyaralódat. Ezt a turistát helyezétek vissza a készletbe. A látványosságokon lévő turisták továbbra is bérelnek faházat, így faházaid számának legalább egyenlőnek kell lennie a látványosságokon és faházakon összesen összegyűlt turisták számával.

3B – Az előjegyzett turisták szintén 1 héttel arrébb mozognak, a 2-es mezőről a faházadba, a 3-as mezőről a 2-esre és a 4-es mezőről a 3-asra. A most érkező turisták számára is rendelkezned kell üres faházzal. Minden olyan turistáért, melyet nem tudsz elhelyezni, 1 dollárt kell fizetned. Ezt a turistát tedd vissza a készletbe; a színét te választhatod ki.

4 – Helyezétek át a kagylót az óramutató járása szerint következő játékoshoz, aki a következő hét kezdőjátékosa lesz.



Távolítsátok el az adott hét hajóját. Az 5 CST visszakerül otthonába, a hotelvezető táblákra. A következő hajó - melyen egy szürke és egy barna CST látható - lesz a következő heti hajó. A barna és szürke CST azon a hajón marad.



Az idő múlása előtt



Az idő múlása után

Az 1-es időszávról küldjétek haza a CST-okat a hotelvezető táblákra. Tolvjátok a 2-es időszávon álló CST-okat az 1-esre, így ezeket a következő héten vissza fogjátok kapni. A 3-as időszávon álló CST (3 hétig elfoglalt) átkerül a 2-es időszávrá (2 hétig elfoglalt).



Az idő múlása előtt



Az idő múlása után

A barnának 4 turistája van a látványosságokon, 3 a faházakban, 2 előjegyezve a következő hétre, és 4 az azt követő hétre. A 2 kényelmet kedvelő turista a bárnál és a sportot kedvelő turista a medencénél 1 héttel tovább marad, mert van még egy általuk kedvelt látványosság. A tengerparti turista távozik, mert nincs másik tengerparti látványosság. A kék turisták is elhagyják a faházakat, mert nincsenek tengeri látványosságok. A faházban lévő piros turista a bárba megy. A 2 előjegyzett sárga turista megérkezik. Így a 8 faházból 6 foglalt és 2 szabad. A másik 4 előjegyzett turista 1 héttel előbbre kerül.



A LEGJOBB ÜDÜLŐHELY

A 8. héten csak az A. MUNKA és B. HÁTIZSÁKOS TURISTA fázisokat hajtsátok végre, a C. BEVÉTEL és D.IDŐ fázisokat ne!

Kinek a nyaralója teszi a szezon végén a legjobb benyomást?

- Minden turista 1 győzelmi pont (gyp). Ha a győzelmi pontok száma megegyezik, a legtöbb turistával rendelkező játékos győz.
- Minden üdvözlőtábla 1 győzelmi pontot ér.
- A látványosságok mindegyikén látható az értük járó győzelmi pont a Nap szimbólumon.
- Számod meg, hány különálló földi és/vagy tengeri területed van látványosságok nélkül a hotelvezető tábládon. Minden ilyen terület 1 gyp-t ér (a látványosságok közötti földterületek egyesítéséért).



A pénz nem ér gyp-t. A pénzjelző sávot használjátok a gyp-k összeszámolására. Ha a 20 pontot elhagytátok, helyezétek egyik CST-otokat a 20-as mezőre és számoljátok tovább az 1-es számtól.



Végeredmény: Barna:

9 turista: 9 pont. 2 üdvözlőtábla: 2 pont.

Látványosságok: $2+1+0(\text{bár})+5+4+4 = 16$ pont.

A földterület 5 különálló részre oszlik (a képen megszámozott módon) látványosságok nélkül, így ez még 5 pontot hoz.

ÖSSZESEN: $9+2+16+5=32$ győzelmi pont.



Végeredmény: Lila:

10 faház, 2 üres, 8 turista: 8 pont.

0 üdvözlőtábla: 0 pont.

Látványosságok: $6+3+3+4+5 = 21$ pont.

A földterület 4 különálló részre oszlik: 4 pont.

ÖSSZESEN: $8+0+21+4=33$ győzelmi pont.



Kiadó: Cwali
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Hollandia
tel: 0031-640-893506
info@cwali.nl
www.cwali.nl

Játssz játékosokkal a világ minden tájáról a www.mastermoves.eu oldalon.