

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 üdülőtökbe 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 dokkokba. 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**.

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.

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

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. Helyezzétek 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

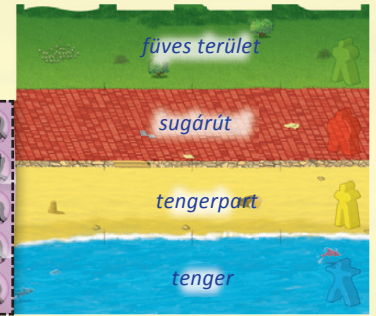
Győzelmi pontok.

HOTELVEZETŐ TÁBLA

Minden játékosnak van egy darab földje a par-
ton. Ezzel az üres területtel kezdesz.

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

Előjegyzés mezők az
elkövetkező hetek tu-
ristáinak.

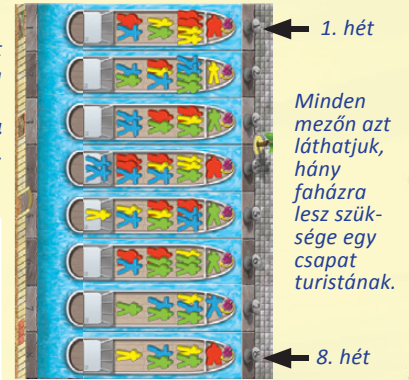


TURISTÁK

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
helyezése

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



FAHÁZAK ÉPÍTÉSE

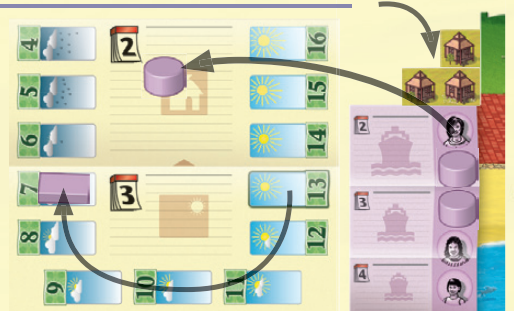
1, 2, 3 vagy 4 faházat építhetsz, melyeket a hotelvezető táblád sarkánál kell elhelyezned.

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

A faházak építése 2 hétre foglalja le 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 időszárra 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 egy 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 időszámkra 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. Vegyéktek el ezeket a turistákat a készletből és helyezzétek 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.



EGY LÁTVÁNYOSSÁG MEGÉPÍTÉSE

Válaszd ki a 12 látványosság egyikét. Helyezd le ezt a látványosságot a hotelvezető táblára a háttérszínének megfelelő helyre. Helyezd azt a legszélső, baloldali helyre vagy egy korábban lehelyezett építménnyel élszomszédosan vagy sarokkal érintkezve.

Minden látványosságot csak egyszer építhetsz meg!

Vásárlás után az adott látványosság megmaradt lapkait told el úgy, hogy az új ára 1 dollárral magasabb legyen.

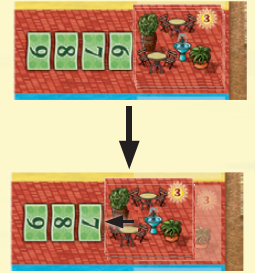
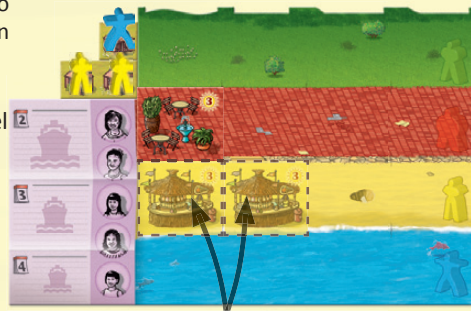
Költségek: Idő: 3 hét, helyezd a CST-od a 3-as időszávr.

Egy új látványosság 3 hétre lefoglalja a CST-od, viszont azonnal használatba vehető lesz.

Pénz: Az árakat a látványosságok tábláján láthatjátok.

A lila egy teraszt épít és a sugárút leg-szélső, baloldali helyére kell lehelyeznie.

A terasz 6 dollárba kerül. A következő vásárlónak 7 dollárba fog kerülni.



Ha a lila következő látványossága egy tengerparti bár lesz, akkor a lila erre a két helyre építheti le őket, a tengerpart bal oldalára és/vagy érintkezve a terasz lapkájával.



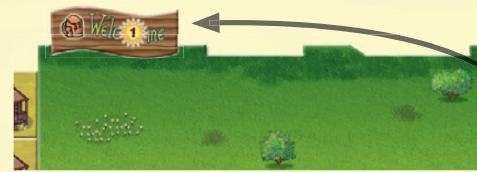
EGY ÜDVÖZLŐTÁBLA LEHELVEZÉSE

Vegyél el egy **Welcome** üdvözlőtáblát és tedd a helyére a táblád fölé. Ha ezt az üdvözlőtáblát már lehelyezted egy korábbi körben, akkor egy **Open** táblát helyezel le, majd a **Hotel** táblát és a **kék táblát** utoljára. Ha egy tábla nem elérhető, akkor az ebben a sorrendben következőt vedd el.

Költségek: Idő: 1 hét, helyezd CST-od az időszávr 1-es mezőjére.

Pénz: 0 dollár.

Ha nem tudsz üdvözlőtáblát lehelyezni, passzolhatsz, ami azt jelenti, hogy a CST-od csak ráhelyezed az időszávr 1-es mezőjére.



Egy játékos lehelyez egy üdvözlő táblát. A táblák segítségével a hátizsákos turisták nagyobb eséllyel találják meg üdülődet.



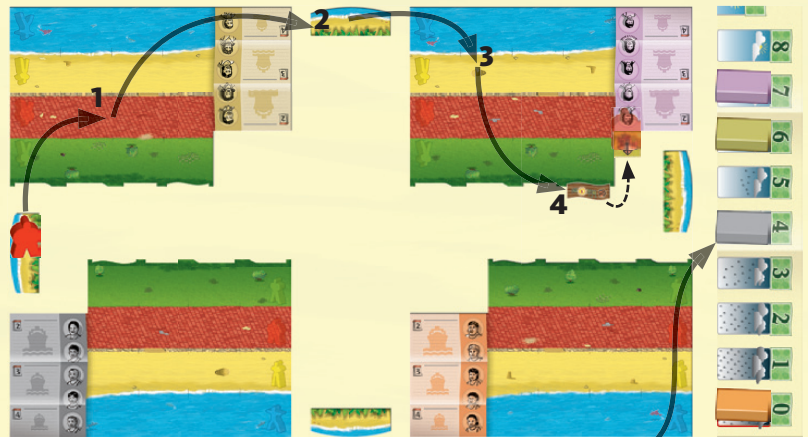
B. HÁTIZSÁKOS TURISTÁK

Miután minden CST felhasználásra került, a hátizsákos turisták körbeutazzák a szigetet. Vedd ki a készletből az adott heti turistahajó (táskával jelölt mezőn álló) hátizsákos turistáját.

Helyezd azt a legszegényebb, pénzzel rendelkező játékosnál balra lévő tengerpart lapkára (a 0 dollárral rendelkezőket nem számítva). Ha több játékos között döntetlen alakul ki a legkevesebb, ám 0-t meghaladó pénzügyi összegben, a legfelső jelzővel rendelkező játékos (aki utoljára érkezett arra a pontra) lesz a legszegényebb, pénzzel rendelkező játékos.

Most minden tengerpart lapkán álló hátizsákos turista az óramutató járása szerint mozog körbe a szigeten (az asztalon) annyit, amennyi pénze a legszegényebb, pénzzel rendelkező játékosnak van. A következő helyekre fog lépni az asztalon: minden egyes **hotelvezető táblára**, minden egyes **tengerpart lapkára** és minden egyes **üdvözlőtáblára**. Ha utolsó lépése egy tengerpart lapkára esik, a hátizsákos turista azt a hetet ott fogja tölteni. Ha utolsó lépése egy üdvözlő táblára vagy egy hotelvezető táblára esik, a hátizsákos turista bejelentkezik a nyaralóba. Ám ha nincs szabad faházad, a hátizsákos turista továbbáll a következő tengerpart lapkára.

Kivétel: Ha egyik játékosnak sincs pénze, helyezzedek az új hátizsákos turistát annak a játékosnak a bal oldalán lévő tengerpart lapkára, akinek pénzzelzője a legmagasabban van, de a hátizsákos turisták nem mozognak.



Miután minden CST felhasználásra került, a szürke áll a pénzzelző sávon a legalacsonyabban a 0 felett. Így helyezték a hátizsákos turistát a szürke bal oldalára. A szürkének 4 dollárja van, így a hátizsákos 4 lépést fog tenni, érintve a barna nyaralót, majd egy tengerpart lapkát, majd a lila nyaralóját és végül egy üdvözlőtáblát. Így a hátizsákos turista megszáll egy szabad faházban a lila nyaralójában.

Ha a szürkének 5 dollárja lett volna, vagy ha a lilának nem lett volna szabad faháza, a hátizsákos a következő tengerpart lapkára érkezett volna. Ebben az esetben a következő héten ismét mozogni fog annyit, amennyit az aktuális héten az új hátizsákos fog mozogni.



C. BEVÉTEL

Minden kibérelt faház 1 dollárnyi bevételt hoz. Számold meg turistáidat bevételed kiszámításához.

Extra bevétel: Ha építesz egy bár a sugárútra, minden turista, aki a bárban tartózkodik, 1 dollárnyi extra bevételt hoz.

Először állítsátok be a kezdőjátékos pénzzelzőjét, azt követően pedig a többi játékosét is az óramutató járása szerint. A maximum elérhető összeg 20 dollár (a felesleget elveszted).



A lilának 3 turistája van. Így a lila bevétele 3 dollár. A lilának 1 dollárja volt. Helyezzétek át a lila pénzzelzőjét 1 dollárról 4 dollárra.



Itt a barnának 7 turistája van: 3 a faházában és 4 a látványosságokon.

Ez 7 dollár bevételt jelent.

2 turista a bárban van, tehát a barna 7+2, azaz 9 dollár bevételhez jut.

A 3 előjegyzett turista a következő héten hoz bevételt.



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 eltöltenek 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 nyaralót. Ezt a turistát helyezétek vissza a készletbe. A látványosságokon lévő turisták továbbra is bérelnék 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 bárna 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.
- Számold 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.