

HOTEL SAMOA

Szamoá, a csendes-óceáni térség egyik közkedvelt nyaralóhelye. Hetente érkeznek repülővel a turisták, szerte a világból. A szállodatulajdonosok egyetlen feladata, hogy a turistáknak felejthetetlen élményeket biztosítva, annyi pénzt húzzanak ki a zsebükből, amennyit csak lehetséges.

* Rövid áttekintés

A játék kezdetén 12 zászlót terítünk ki egy sorba (a lobogók képével felfelé). Minden fordulóra egy zászló jut. Minden fordulóban egy repülőnyi - a zászlón jelzett nemzetiségű - turista érkezik a szigetre. A turisták addig maradnak, amíg meg nem érkezik a következő repülőgép az országukból. Amennyiben az első kártyán a japán zászló látható, az első körben csak japán turisták érkeznek. Ezek a turisták addig maradnak a szigeten, míg valamelyik fordulóban újra sorra nem kerül egy japán zászló. A játékosok minden fordulóban kijátszanak egy ajánlat- és árkártyát. Minden ilyen kártyán egy hotelfejlesztési ajánlat, illetve egy - a turisták által fizetendő - szobaár szerepel. Az építési fázisban az a játékos vásárolhat elsőként, aki a legnagyobb ajánlatot tette az épületlapkákért. Ezt követi a turista-fázis, amikor a turisták kerülnek elhelyezésre a hotelekben. A legkedvezőbb szobaárral rendelkező játékos helyezheti el elsőként a turistákat, őt a második legkedvezőbb szobaárral rendelkező játékos követi, stb...

A játékot az nyeri, aki a játék végén a legtöbb pénzzel rendelkezik.

* Tartalom

- 12 zászlókártya (3 nemzetenként)
- 13 turistakártya
- 1 döntetlen-kártya
- 11 x 6 ajánlat- és árkártya - játékosonként egy szett
- 6 hotel játéktábla - játékosonként egy
- 18 x 4 turista-korong - nemzetenként 18
- 19 épületlapka
- sok pénz (1,5,10,20,50 és 100 címletekben)
- 2 2x-lapka



* Előkészületek

Minden játékos kap egy hotel játéktáblát, egy szett ajánlat- és árkártyát, illetve 25 értékben pénzt.

A 12 zászlókártyát a sarkukon látható kis számjegyek alapján háromfelé válogatjuk és külön paklikba rendezzük, majd a paklikat egymásra helyezzük. A legfelső kártyával kezdve, sorban kiforgatjuk a lapokat és balról-jobbra haladva, egymás mellé helyezzük azokat az asztal közepén.

Ez a startfelállás csupán azt a célt szolgálja, hogy minden nemzet egyformán kerüljön eloszlásra a játék folyamán. A kis számjegyeknek ezen kívül nincs más funkciója. Két azonos zászló nem kerülhet egymás mellé. Amennyiben ez megtörténne, úgy kell elosztani a zászlókat, hogy nem maradjon két azonos egymás mellett.

A 2x lapkákat a 6. és 12. zászlókártyákra kell elhelyezni.

A turista-korongokat hátlapjukkal felfelé, négy kupacba kell válogatni a színek, tehát a nemzetek szerint.

A turistakártyákat össze kell keverni és szintén hátlapjukkal felfelé, a lapokból paklit képezve, az asztal közepén kell elhelyezni.

Az épületlapkákat is össze kell keverni és hátlappal felfelé, pakliba rendezve az asztal közepén elhelyezni.

A döntetlen-kártyát két egymás mellett ülő játékos közé kell tenni. Az építési szimbólumnak (kalapács) az óra járása szerinti irányba kell mutatnia, míg a turistaszimbólumnak (koffer) az óra járásával ellentétes irányba.

A maradék pénzből készletet kell alkotni az asztalon.

A játék menete

A játék 12 fordulóból áll, ehhez 12 zászló áll rendelkezésre. A játék a zászlósor bal szélén található zászlókártyával kezdődik, ezt a soron következő zászló követi, majd sorban, mind a 12 zászló, fordulónként egy-egy.

Minden forduló az alábbi fázisokból áll:

1. Épületlapka, -lapkák felfordítása
2. Az aktuális nemzet turistái hazarepülnek, az újak megérkeznek
3. Az ajánlat- és árkártyák kiválasztása és felfedése
4. Építési-fázis
5. Turista-fázis
6. Kifizetések és kártyaeldobás

1) Épületlapka, -lapkák felfordítása

A játékosok száma alapján az alábbi darabszámú épületlapkát kell kiforgatni az asztal közepére:

	1-3 forduló	4-6 forduló	7-9 forduló	10-12 forduló
3 játékos	1 lapka	1 lapka	1 lapka	nincs lapka
4 játékos	2 lapka	1 lapka	1 lapka	nincs lapka
5 játékos	2 lapka	2 lapka	1 lapka	nincs lapka
6 játékos	3 lapka	2 lapka	1 lapka	nincs lapka

2) Az aktuális nemzet turistái hazarepülnek, az újak megérkeznek

Az aktuális forduló zászlókártyájának megfelelő nemzet turistái mind hazarepülnek. Minden ilyen nemzetiségű turistát el kell távolítani, minden játékos hoteljéből. Az eltávolított turistákat a nemzetiségüknek megfelelő korong-kupacba kell lefordítva belekeverni.

Ezt követően egy turistakártyát kell felhúzni és képpel felfelé ennek a fordulónak a zászlókártyájára helyezni. A kártyán feltüntetett mennyiségben turista-korongokat kell húzni az adott nemzet kupacából és, ha szükséges, a turistakártyán jelzett módon csoportosítani. A korongcsoportot vagy -csoportokat fel kell fordítani és mindenki számára jól láthatóan kell elhelyezni az asztal közepén. Ezek az újonnan érkezett turisták.

A játékosok számára megfelelő sort kell figyelembe venni a turistakártyán.

Példa: A negyedik forduló zászlókártyája: "Norvégia". Négyen játszanak és az alábbi turistakártya kerül felfordításra: "4 játékos: 4+3". Mindenekelőtt haza kell küldeni az összes norvég turistát a hotelszobákból. A hazaküldött turista-korongokat lefordítva bele kell keverni a norvég turista-korongok közé. Két csoport norvég turista érkezik. Az egyik csoportban 4-en vannak, a másikban 3-an. Az új csoportokat jól láthatóan kell elhelyezni az asztal közepén.

Kivételek: A 6. és a 12. forduló főszézon. A "2x"-lapka jelzi, hogy ezekben a fordulóban kétszerannyi turista érkezik, mint amennyi a turistalapkán fel van tüntetve.

Példa: A fenti példánál maradva, egy 2x-lapkánál az egyik csoport 8, a másik 6 norvég turistával érkezik.



3) Az ajánlat- és árkártyák kiválasztása és felfedése

Minden játékos kiválaszt egyet a kezében lévő ajánlat- és árkártyáiból és hátlapjával felfelé kikészíti maga elé. Ha mindenki elkészült, fel kell fedni a kártyákat.



Példa egy ajánlat- és árkártyára: Az ajánlat 6 A szobaár 5

4) Építési-fázis

Össze kell hasonlítani a játékosok kikészített lapjain szereplő ajánlatokat. A legnagyobb ajánlatot tett játékos vásárolhat **egy** a rendelkezésre álló épületlapkából vagy -lapkákból, megfizetve érte a lapkán szereplő árat. A játékos úgy is dönthet, hogy passzol. Ha még maradt épületlapka, a második legnagyobb ajánlattal rendelkező játékos vásárolhat, stb... Döntetlen esetén a döntetlen-kártyától az óra járása szerint következő játékosé a vásárlás joga.

Amennyiben a forduló végétével maradt épületlapka, azt az asztalon kell hagyni. A következő fordulóban emellé kell kitenni az új épületlapkákat.

Minden játékos rendelkezik egy szürke, u.n. "Dolgozók szabadságon" ajánlat- és árkártyával. Amennyiben a játékos ezt játsza ki, nem vásárolhat épületlapkát.

5) Turista-fázis

Most következnek a szobaárak összehasonlítása. A legkedvezőbb ajánlattal rendelkező játékos szállásolhat elsőként turistákat. Őt, a második legkedvezőbb ajánlattal rendelkező követheti, stb... Mindez addig megy, amíg minden turistát el nem szállásoltak a játékosok vagy amíg minden hoteltulajdonos egyszer sorra nem került. Ha esetleg maradnának elszállásolatlan turisták, ezeket vissza kell keverni a nemzetiségüknek megfelelő korong-kupacba.

Döntetlen esetén, a döntetlen-kártyától az óra járásával ellentétes irányban ülő játékosok kerülnek előbb sorra.

Az a játékos, aki a "Dolgozók szabadságon" kártyát játszotta ki, nem fogadhat turistákat. Ehelyett, legfeljebb két turistát hazaküldhet a szállodájából. Ezeket a turista-korongokat vissza kell helyezni a többi közé az adott nemzet kupacába (ezek a turisták a dolgozói szabadságolásokból adódó rossz kiszolgálás miatt távoznak).

A turisták elhelyezése

Amennyiben egy játékos turisták elszállásolása mellett dönt, bármennyi turistát elvehet, de **csak egy csoportból** - feltéve, hogy elegendő szobája van. Nem kötelező egy csoport minden turistáját elszállásolni, még akkor sem, ha erre lenne szabad szobakapacitás. Sőt, akár úgy is dönthet a játékos, hogy egy turistát sem szállásol el. Új turistát csak szabad szobába lehet tenni. Ha egy turista megkapott egy szobát, a nyaralása alatt ezt már nem lehet cserélni.

A turisták kiválasztásakor a soron lévő játékos szabadon dönthet, melyiküket fogadja be. Ehhez figyelembe veheti a turisták különleges tulajdonságait is. A különleges tulajdonságokról a későbbiekben még szó lesz. Azokat a turistákat, akiket senki nem akart vagy nem tudott elszállásolni, hátlapjukkal felfelé vissza kell keverni a nemzetük korong-kupacába.

Példa: A negyedik fordulóban egy norvég zászló kerül kiforgatásra. Amelyik hotelben norvég turisták vannak, azok most hazarepülnek - el kell távolítani ezeket a korongokat a hotelekből és vissza kell keverni a norvégok korong-kupacába (ebben a szituációban ténylegesen nem utaznak haza norvég turisták, mivel most kerülnek először játékba). A turistakártyán látható, hogy két norvég turistacsoport érkezik. Az egyik 4 fővel, a másik 3-mal. 4 játékosnál egy épületlapkát árverezünk el ebben a fordulóban (úszómedence). Enci, Lizus, Mesi és Tomi egyszerre kirak egy ajánlat- és árkártyát:

Enci: ajánlat 2 – szobaár 3
 Lizus: ajánlat 14 – szobaár 8
 Mesi: "Dolgozók szabadságon" – hazaküld két turistát
 Tomi: ajánlat 6 – szobaár 5

The illustration shows the game state after the fourth round. Mesi's Coconut Park Hotel has two offer cards (14 and 8) and two 'Dolgozók szabadságon' cards. Lizus's Pacific Beach Resort has offer cards (14 and 8) and a 'Dolgozók szabadságon' card. Enci's Water Reef Resort has offer cards (2 and 3) and a 'Dolgozók szabadságon' card. Tomi's White Angel Hotel has offer cards (6 and 5) and a 'Dolgozók szabadságon' card. A central bank of tourists includes various national flags (Norway, UK, Germany, etc.) and offer cards. There are also various game pieces like coins, tokens, and a 'Dolgozók szabadságon' card. A small inset shows a tourist card with a family icon and offer details.

Az építési-fázis:

Mivel Lizus tette a legnagyobb ajánlatot (14), először ő építhet. Úgy dönt, hogy passzol. Most Tomi következik, övé a második legnagyobb ajánlat (6). Elveszi az asztalról a lapkát és 6 pénzt fizet a banknak. Ha lenne még épületlapka ebben a fordulóban, akkor Enci is építhetne, az ajánlatában szereplő 2 pénzért.

A turista-fázis:

Enci a legkedvezőbb szobaár (3), így elsőként ő szállásolhat el turistákat. 3 turistát vesz el a 4 fős csoportból. Megmarad mindkét csoport, az egyik 1 turistával, a másik 3-mal. Tomi a második lekedvezőbb szobaárral rendelkező játékos, ő 3 turistát vesz magához a második csoportból. Lizus a 8-as szobaárával az utolsó turistát szállásolhatja el, de inkább passzol és megtartja a kártyáját. Mesi nem vehet el turistákat, mivel kijátszotta a "Dolgozók szabadságon" kártyát. A megmaradt utolsó turistát vissza kell tenni a megfelelő nemzet korongkupacába. Mivel Mesi a "Dolgozók szabadságon" kártyát játszotta ki, két turistát eltávolíthat a hoteljéből és a megfelelő nemzet turista-korongjai közé visszahelyezheti ezeket.

6) Kifizetések és kártyaeldobás

Minden újonnan érkezett turista után, akit egy játékos felvett a hoteljébe, megkapja a kijátszott ajánlat- és árkártyán feltüntetett szobaárat a bankból. Néhány turista ezen felül bónuszkifizetésre is jogosít - v.ö. *turisták és épületek különleges tulajdonságai*.

A saját pénzét mindenki titokban tartja.

Enci 3 turistát szállásol el, fejenként 3 pénzért. $3 \times 3 = 9$ pénzt kap a bankból. Tomi szintén 3 turistát szállásol el, de fejenként 5 pénzért: $3 \times 5 = 15$ pénzt kap. Amennyiben a kiválasztott turisták különleges tulajdonságokkal rendelkeznek, Enci és Tomi bónuszkifizetést is kapnak (v.ö. **különleges tulajdonságok** - 5. oldal).

Megjegyzés: Az ajánlat- és árkártyákon feltüntetett ár, egy egyszeri összeg, amit az egyes turisták a teljes otttartózkodásért fizetnek.

Azok a játékosok, akik az aktuális fordulóban új turistákat szállásoltak el és/vagy épületlapkát vásároltak, el kell dobniuk a felhasznált ajánlat- és árkártyáikat. Mindenki más visszaveheti a kijátszott lapját a kezébe (ez vonatkozik a "Dolgozók szabadságon" kártyákra is).

A játékosok maguk előtt gyűjtik a felhasznált kártyáikat, hátlapjukkal felfelé fordítva.

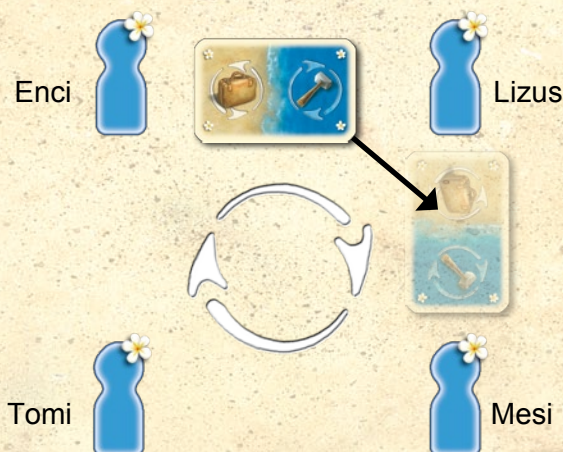
Enci és Tomi eldobja a kijátszott kártyáját. Mesi és Lizus viszont visszaveszi a kezébe, mivel sem turistákat nem szállásoltak el, sem épületlapkát nem szereztek.

Néha megéri passzolni, hogy a kijátszott ajánlat- és árkártyát megtarthassa az ember.

Végül a döntetlen-kártyát az óra járása szerint tovább kell adni a következő játékospárnak, akik maguk között helyezik el a lapot.

A döntetlen-kártya továbbadása a forduló végén:

A forduló végén a döntetlen-kártyát az óra járásának megfelelő irányban tovább kell adni és a következő két játékos közé helyezni.



Következhet az újabb forduló.

Példa a döntetlen-kártya használatára: A döntetlen kártya Enci és Lizus közt található. A játékosok az alábbi sorrendben ülnek és ezeket a kártyákat játszották ki:

Enci: ajánlat 8 - szobaár 6
(döntetlenkártya)

Lizus: ajánlat 6 - szobaár 5

Mesi: ajánlat 8 - szobaár 6

Tomi: ajánlat 12 - szobaár 9

Építési-fázis

Tomi ajánlja a legtöbbet (12), így ő építhet elsőként. Enci és Mesi azonos ajánlatot tettek (8). Az építési-fázisban a döntetlen-kártya alapján, az óra járása szerint következő játékos léphet. Mesi tehát Enci előtt építhet.

Turista-fázis:

Lizus kínálja a legkedvezőbb szobaárakat (5), így elsőként ő szállásolhat el turistákat. Enci és Mesi azonos árakat kínálnak (6). A turista-fázisban az óra járásával ellentétes irányban ülő játékos léphet hamarabb. Enci tehát megelőzi Mesit.

A forduló végén a döntetlen-kártyát tovább kell adni az óra járásának megfelelő irányban, így az Lizus és Mesi közé kerül.

A játék vége

A játék a 12. forduló végén fejeződik be.

A legtöbb pénzzel rendelkező játékos a győztes. Döntetlen esetén a több szabad szobával rendelkező játékos nyer. Amennyiben ez alapján sem lehet dönteni, a játékosok osztoznak az első helyen.

Különleges tulajdonságokkal rendelkező turisták:

Gazdag*: A normál szobaár kétszeresét fizeti.

Például: egy 7-es áru szobáért 14 pénzt kap a szállodatulajdonos, mivel egy gazdag embert szállásolt el.



Szerelmes:

Két szerelmes egy szobában is elszállásolható. Akkor is, ha különböző nemzetiségűek (tehát nem feltétlen egy körben kell elszállásolni őket a szobájukba). A szerelmespár minden esetben együtt utazik haza, akkor is együtt (egy párként) repülnek haza, ha különböző nemzetiségűek. Amint valamelyik forduló 2. fázisában, az egyik szerelmes nemzetiségében érkezik repülő (zászlókártya), mindketten hazautaznak. A "Dolgozók szabadáságon" kártya kijátszásakor, amikor turistákat lehet eltávolítani, az egy szobában elszállásolt két szerelmes egy turistának számít.



Híresség*:

A hírességek normál árat fizetnek a szobáért. Ám, ha egy turista valamelyik szomszédos szobába költözik (egy szoba közvetlenül, az alatta, felette vagy mellette lévő híresség szobájával szomszédos, átlósan viszont soha) dupla árat fizet a szállásért. A pót-szoba lapkák, egy másik szobával sem szomszédosak.



Úszó:

Minden rendelkezésre álló medence után, az úszógumiban látható összeget kapja a szállodatulajdonos bónuszként a turista után.

Például: A játékos 3 medencével rendelkezik. Két úszó érkezik a hotelbe: az úszógumijaikban szereplő számokat összeadva 5-öt kapunk. A bónusz így $5 \times 3 = 15$.



Épületlapkák:

Pót-szoba:

Ez egy plusz szoba, ahol turistákat lehet elhelyezni. A játékosnak a pót-szobát a saját hotel-játéktáblája mellé kell helyezni és úgy működik, mint bármely másik szoba a hotelben.



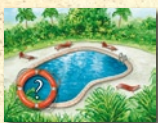
Lakosztály*:

Ezt a lapkát a megvételét követően azonnal le kell helyezni valamelyik hotelszobára. Ezzel a lapkával kitakart szoba, jobb felszereltségű lakosztállyá fejlődik.



Medence:

A medence megvásárlásával a játékos azonnal kap 1 pénzt minden úszógumipontért, amivel aktuálisan a hoteljében rendelkezik. Ha a későbbiek folyamán úszó érkezik a hotelbe, a normál szállásdíjon felül a hoteltulajdonos megkapja az úszógumiban látható pontok értékét is. *Például: A játékos új medencét vásárol. A hoteljében jelenleg elszállásolt úszóinak összeadva 5 úszógumipontja van. A játékos azonnal kap 5 pénzt. Ha a későbbiek folyamán elszállásolásra kerül egy turista 2 úszógumiponttal, további 2 pénzt kap.*



* Megjegyzés a hírességekhez/lakosztályokhoz/gazdagokhoz: A tulajdonságok hatása nem kombinálható. Egy turista sem fizethet többet a szállásáért, mint a szoba árának kétszerese. Egy gazdag turista, lakosztályba szállásolva egy híresség szomszédságában csak dupla szobaárát fizet. Viszont egy úszó, aki egy hírességgel szomszédos szobába kerül, kifizeti a duplaárat és azon felül a szokásos bónuszát: 1 pénzt, úszógumipontonként minden medence után.

Különleges lapkák:

Ezeket a lapkákat a játékosok hoteljeik mellé helyezhetik le, hogy a későbbiek folyamán a legalkalmasabb pillanatban felhasználhassák. A fel nem használt lapkák 3 pénzt érnek a játék végén.



Ezt a különleges lapkát, az ajánlat- és árkártya kijátszását követően lehet felhasználni. Az éppen aktuálisan kijátszott kártyát ki lehet cserélni a kézből, egy másik (még ki nem játszott) kártyára.



Új turisták elszállásolása előtt játszható ki ez a lapka. Két turista soron kívül hazaküldhető.



Ez a lapka bármikor kijátszható. Két, már felhasznált ajánlat- és árkártya visszavehető általa a kézbe.

Emlékeztetőül:

- A döntetlen-kártyát a forduló végeztével, balra kell továbbadni.
- Döntetlen esetén, az építési-fázisnál az óra járása szerint, a turistafázisnál pedig az óra járásával ellentétesen kell dönteni a holtversenyben lévő játékosok lépéssorrendjéről.
- A "Dolgozók szabadságon" kártya kijátszásával két turistát lehet hazaküldeni.
- Ha egy játékos nem épít és turistát sem szállásol el, visszaveheti a kezébe a kijátszott ajánlat- és árkártyáját. A "Dolgozók szabadságon" kártyát minden esetben vissza kell venni a kézbe.

Tippek:

A zászlók sorrendjére érdemes odafigyelni. Némely turista nagyon hosszú ideig marad a szigeten, mások rövidebb időre érkeznek.

Aki egyedüli játékosként rendelkezik szabad szobával, nagy előnyre tesz szert. Megtörténhet, hogy sokan vannak a szigeten. Ez leginkább a főszezonban (6. és 12. forduló) vagy röviddel azután (7-8. forduló) eshet meg.

Az előrelátó játékos sok pénzt kereshet akkor, amikor a többi játékos szabadságra küldi dolgozóit. Ilyenkor olcsón lehet építeni és magasabb áron lehet a szobákat kiadni.

Ha kevés turista érkezik, érdemes átgondolni, hogy ne adjuk ki a szállásainkat, így megőrizve a jobb kártyáinkat későbbre.

CREDIT

Szerző: Kristian R.A. Østby

Illusztrátor: Harald Lieske

Grafika: Harald Lieske

Szerkesztés: Jonny de Vries

Magyar fordítás:

Fischer Tamás (Plenni)

© 2010 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl

