

Auteur :

Corné van Moorsel

Illustrations :

Christof Tisch

SUN, SEA & SAND



Nombre de joueurs : 2-5 Durée : 1 heure Âge : 10-100

Vous vivez sur la côte d'une petite île idyllique, récemment découverte par l'industrie touristique.

Chaque semaine, de nouveaux touristes arrivent au port pour profiter de la mer ou de la plage, se détendre ou faire du sport.

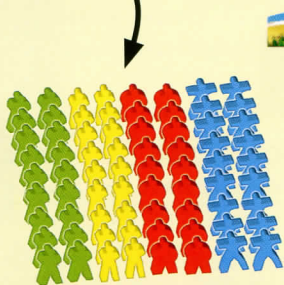
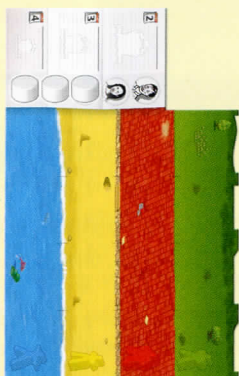
Mais l'île n'a pas encore beaucoup d'hôtels et d'aménagements, donc...

Avec votre famille, vous commencez à bâtir des bungalows pour accueillir les touristes, et des attractions pour les inciter à rester plus longtemps. Ces touristes vous rapportent de l'argent que vous pouvez réinvestir dans votre propriété.

Faites de votre centre de vacances le plus impressionnant pour obtenir 5 étoiles dans le prochain catalogue de vacances !

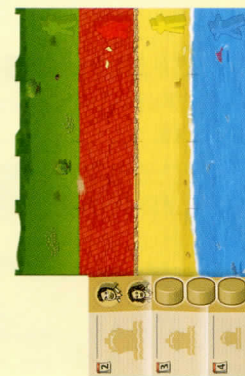
CONTENU & PRÉPARATION

8. Placez les 4x18 **touristes** en réserve à côté des bateaux. La **réserve de touristes et de bungalows est illimitée**, improvisez si nécessaire.

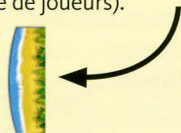


7. Mélangez les 32 **bateaux de touristes**. Placez-en 8 aléatoirement sur les emplacements numérotés de 1 à 8. Ils indiquent les touristes arrivant sur l'île au cours des semaines 1 à 8.

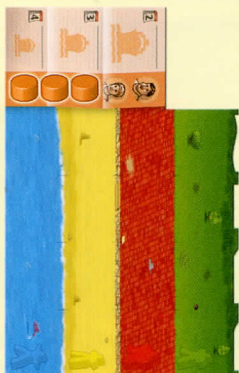
6. Placez les **bungalows** près du plateau.



9. Entre deux joueurs voisins, placez une **tuile de plage** (au total, autant de tuiles de plage que de joueurs).



10. Placez le **plateau des aménagements**. À 5 joueurs, placez-le à côté des 8 bateaux de touristes ; à 4 joueurs (comme sur l'image), placez-le sur les 8 bateaux, à côté du nombre 4 ; à 3 joueurs, masquez un peu plus les bateaux, jusqu'au nombre 3 ; et à 2 joueurs, jusqu'au nombre 2.

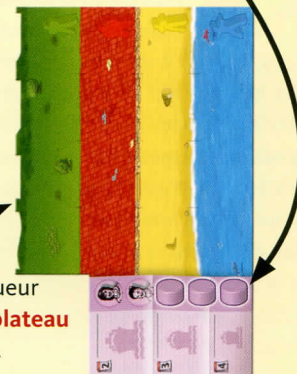


5. Placez les **panneaux** sur leurs emplacements (5 «Welcome», 4 «Open», 3 «Hotel» et 2 bleus).



4. Placez les **marqueurs d'argent** aux couleurs des joueurs sur la case 13 de la piste d'argent.

3. Chaque joueur prend les 5 **membres de la famille (MF)** de sa couleur. Il en place 2 dans la case de temps 1, et les trois autres à la maison, sur son plateau d'hôtelier.



12. Placez la **tuile d'aide** de jeu à portée de main.

2. Placez le **plateau du temps**.



1. Chaque joueur prend un **plateau d'hôtelier**.



11. Placez les 12 types d'**aménagements** sur ce plateau :
- À 5 joueurs : les 4 de chaque sorte.
 - À 4 joueurs : 3 de chaque sorte.
 - À 3 joueurs : 2 de chaque sorte.
 - À 2 joueurs : 1 de chaque sorte.
- Exception : à 2, 3 ou 4 joueurs, placez autant de bars qu'il y a de joueurs.



13. Choisissez un premier joueur et donnez-lui le **coquillage**.



ARGENT & TEMPS

À chaque tour, un de vos membres de la famille entreprend une action. Trois icônes différentes indiquent combien d'**argent** et de **temps** coûte l'action, et combien elle améliore votre centre de vacances (**points de victoire**).

5 Argent, le prix pour une action

3 Temps, combien de temps elle occupe votre membre de la famille (MF)

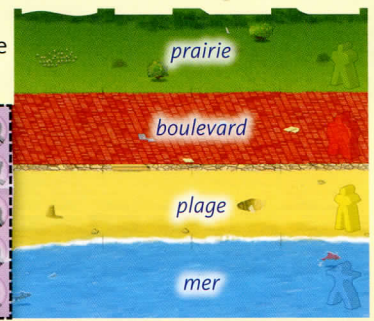
5 Points de victoire

PLATEAU D'HÔTELIER

Chaque joueur dispose d'un terrain le long de la côte, qui est vide au début de la partie.

Maison : Pendant la partie, laissez vos MF disponibles dans cette zone.

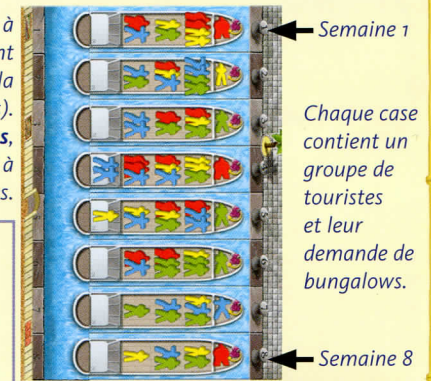
Espaces de réservations pour les touristes des semaines à venir.



TOURISTES

Les 8 bateaux de touristes indiquent la demande en bungalows au cours des semaines 1 à 8 (le verso n'a pas d'importance). Dans chaque case, le nombre de personnes représentées est le nombre de bungalows nécessaires pour loger le groupe de touristes. Les couleurs indiquent s'ils aiment **la mer (bleu)**, **la plage (jaune)**, **la détente (rouge)** ou **les activités sportives (vert)**.

Un exemple de mise en place à **2 joueurs**. On utilise seulement **5 cases** de chaque bateau, dont la case du routard (avec le sac-à-dos).
À **3 joueurs**, on utilise **7 cases**, à **4 joueurs** **9 cases**, et à **5 joueurs** les **11 cases** de touristes.



SAISON TOURISTIQUE

La saison touristique sur votre île dure **8 semaines**.

SEMAINES

Chaque semaine est constituée des phases suivantes, dans cet ordre :

A. TRAVAIL

Choisissez une action pour chaque MF à la maison. Les routards se déplacent. Vos touristes paient. Le temps passe à la semaine suivante.

A. TRAVAIL

Pour chaque MF à la maison, vous choisissez une des 4 actions possibles. *La première semaine, chaque joueur fait donc 3 actions.* **Chaque action choisie est résolue immédiatement !** Le premier joueur choisit d'abord une action pour un des membres de sa famille, puis on joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que tous les MF aient été utilisés.

Exemple : Au cours de la semaine 5 d'une partie à 3 joueurs, Tim a 3 MF à la maison, Fred en a 1, et Laura en a 4. Tim est le premier joueur cette semaine, et Fred est son voisin de gauche. L'ordre de choix des actions est donc : Tim-Fred-Laura-Tim-Laura-Tim-Laura-Laura.

Les actions possibles sont marquées d'un palmier :



Chaque action demande du **temps** : placez votre MF dans la case de temps appropriée. Certaines actions coûtent de l'**argent** : déplacez votre marqueur d'argent en conséquence.

CONSTRUIRE DES BUNGALOWS

Vous pouvez construire 1, 2, 3 ou 4 nouveaux bungalows, que vous placez dans le coin de votre plateau d'hôtelier.

Coûts : Temps : 2 semaines – placez votre MF dans la case de temps **2**. Construire les bungalows occupe votre MF pendant 2 semaines, mais ils sont immédiatement disponibles pour la location.

Argent : Payez \$\$\$1 pour 1 bungalow, \$\$\$3 pour 2, \$\$\$6 pour 3 ou \$\$\$10 pour 4 bungalows.

Le joueur violet choisit de construire 3 bungalows. Il les prend de la réserve et les place dans le coin libre de son plateau. Le MF violet va dans la case de temps 2 et le marqueur d'argent violet descend de 6 cases.

ALLER CHERCHER OU RÉSERVER DES TOURISTES

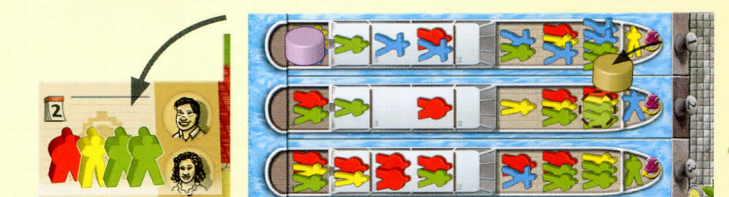
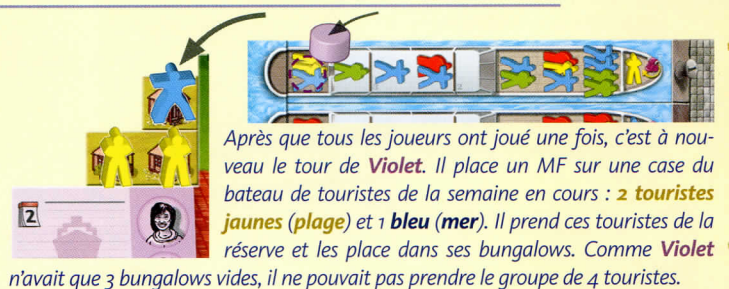
Les touristes indiqués par le bateau de la semaine en cours (au début de la partie, semaine 1) arrivent au port. Vous pouvez aller les chercher en plaçant votre MF sur un groupe de touristes. Prenez ces touristes de la réserve et placez-les dans vos bungalows. **Vous devez avoir assez de bungalows libres pour tous les touristes !**

Plutôt que d'aller chercher des touristes, votre MF peut passer son temps à faire une réservation. Placez votre MF sur un groupe d'un bateau de touristes d'une semaine future. Si vous réservez des touristes de la semaine suivante, placez-les directement dans la case **2** de votre plateau ; s'il s'agit de la semaine encore après, placez-les dans la case **3**, etc.

Le routard (dans la case du bateau avec le sac-à-dos) ne peut pas être pris, ni réservé (cf. section B. ROUTARD).

Coûts : Temps : Plutôt que d'être placé dans une case de temps, votre MF reste sur la tuile de bateau. Voyez en phase D. TEMPS combien de temps il reste occupé.

Argent : \$\$\$0.



Marron place ensuite un MF sur une case du bateau de la semaine suivante. Il pose donc ces touristes dans sa case 2. Ces touristes sont maintenant réservés et arriveront dans les bungalows la semaine suivante.

CONSTRUIRE UN AMÉNAGEMENT

Choisissez celui des 12 aménagements que vous voulez construire. Placez-le dans la zone de votre plateau d'hôtelier dont la couleur de fond correspond ; vous devez le placer tout à fait à gauche, ou connecté par un côté ou un coin à un aménagement déjà placé. **Chaque aménagement ne peut être construit qu'une seule fois par joueur !**

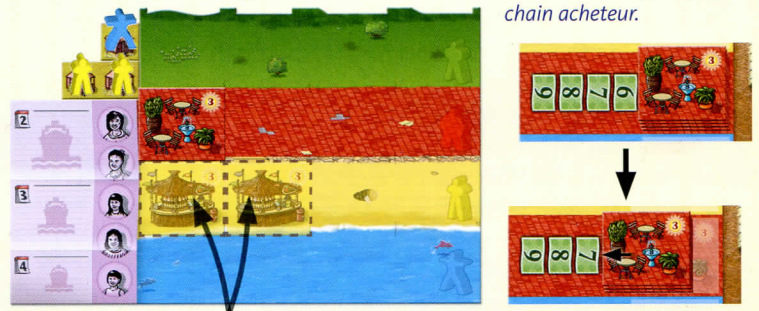
Après la construction, décalez la pile de ces aménagements de manière à ce que le nouveau prix soit plus élevé de \$\$\$1.

Coûts : Temps : 3 semaines – placez votre MF dans la case de temps 3. Construire un aménagement occupe votre MF pendant 2 semaines, mais il est immédiatement disponible.

Argent : Le prix est indiqué sur le plateau des aménagements.

Violet construit une terrasse, il doit la construire tout à gauche de son boulevard.

La terrasse lui coûte \$\$\$6. Elle coûtera \$\$\$7 au prochain acheteur.



Si le prochain aménagement de *Violet* est un bar de plage, il pourra le construire à l'un de ces deux emplacements : à gauche de la plage ou à côté de la terrasse.

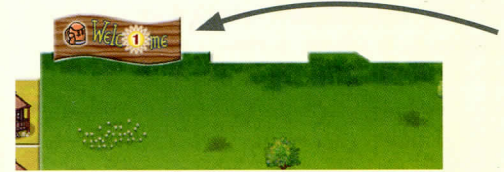
PLACER UN PANNEAU

Prenez le panneau «Welcome» (Bienvenue) et placez-le à sa place au-dessus de votre plateau. Si vous l'avez déjà placé au cours d'un tour précédent, placez le panneau «Open» (Ouvert), puis plus tard le panneau «Hotel» (Hôtel) et enfin le panneau bleu. Si un panneau n'est plus disponible, prenez le panneau suivant, dans cet ordre.

Coûts : Temps : 1 semaine – placez votre MF dans la case de temps 1.

Money : \$\$\$0.

Si vous ne pouvez pas placer de nouveau panneau, il est possible de passer. Placez simplement votre MF dans la case de temps 1.



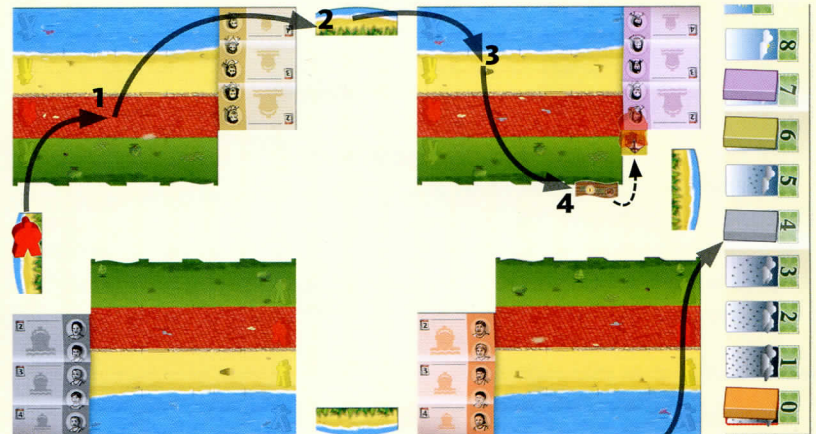
Un joueur place un nouveau panneau. Les panneaux augmentent les chances que les routards trouvent votre centre de vacances.

B. ROUTARD

Une fois que tous les MF ont été utilisés, les routards voyagent autour de l'île. Prenez dans la réserve le routard du bateau de touristes de la semaine en cours (dans la case avec le sac-à-dos) et **placez-le sur la tuile de plage à gauche du joueur le plus pauvre ayant au moins \$\$\$1**. En cas d'égalité, considérez celui dont le marqueur est sur le dessus de la pile sur cette case de la piste d'argent (c'est-à-dire celui qui est arrivé le plus récemment sur la case).

Ensuite, tous les routards sur des tuiles de plage se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre autour de l'île, d'autant de «pas» que le joueur le plus pauvre (déterminé plus haut) a d'argent. Les pas autour de la table sont : chaque plateau d'hôtelier, chaque tuile de plage, et chaque panneau. Si le dernier pas permet au routard d'atteindre une plage, il y reste (il plante sa tente et se déplacera à nouveau la semaine suivante). Si le dernier pas du routard le fait arriver sur un plateau d'hôtelier ou sur un panneau, le routard s'installe dans le centre de vacances. Mais si ce joueur n'a pas de bungalow libre, le routard continue jusqu'à la plage suivante.

Exception : si aucun joueur n'a d'argent, placez le nouveau routard sur la tuile de plage à gauche du joueur dont le marqueur est sur le dessus de la pile ; les routards ne se déplacent pas.



Après que tous les MF ont été utilisés, *Gris* est le plus bas (mais au-dessus de \$\$\$0) sur la piste d'argent. Le routard arrive donc sur la plage située à gauche de *Gris*. Comme *Gris* a \$\$\$4, le routard se déplace de 4 pas, passant le centre marron, une tuile de plage, et le centre violet avant d'arriver au panneau. Le routard va donc dans un bungalow libre de *Violet*.

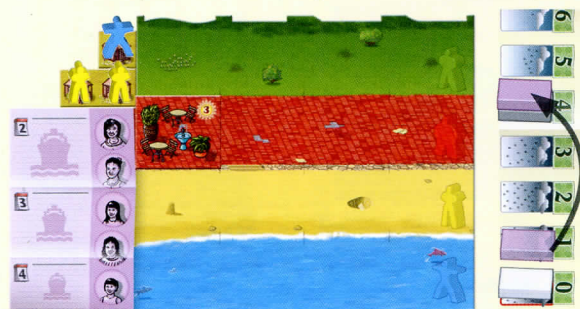
Si *Gris* avait eu \$\$\$5, ou si *Violet* n'avait pas eu de bungalow libre, le routard aurait fini sur la plage à gauche de *Violet*, et en serait reparti la semaine suivante (du même nombre de pas que le routard arrivé la semaine suivante).

C. REVENUS

Chaque bungalow occupé rapporte \$\$\$1. Comptez votre nombre de touristes pour calculer vos revenus.

Revenus supplémentaires : chaque touriste au bar (une fois que vous l'avez construit sur votre boulevard) rapporte \$\$\$1 supplémentaire.

Déplacez d'abord le marqueur d'argent du premier joueur, puis des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre. Il n'est pas possible de conserver plus de \$\$\$20 (l'argent excédentaire est perdu).



Violet a 3 touristes, et gagne donc \$\$\$3 de revenus. Il avait \$\$\$1. Déplacez le marqueur d'argent de *Violet* de \$\$\$1 à \$\$\$4.



Ici *Marron* a 7 touristes : 3 dans leurs bungalows et 4 dans des aménagements. Ceci lui donne \$\$\$7 de revenus de base, mais comme 2 touristes

sont au bar, *Marron* obtient \$\$\$7 + \$\$\$2 = \$\$\$9. Les 3 touristes réservés ne rapporteront de revenu que la semaine suivante.



D. TEMPS

Le temps avance d'une semaine.

1 - Enlevez le bateau de touristes de cette semaine.

Tous les MF sur ce bateau retournent dans leurs maisons. Les MF occupés à des réservations, sur d'autres bateaux de touristes, ne bougent pas.

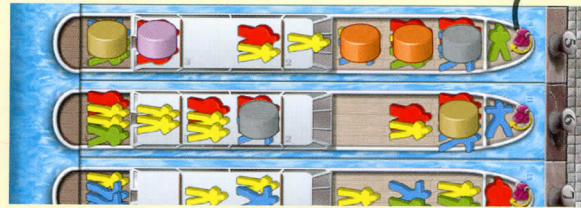
2 - Prenez tous les MF de la zone de temps 1 et remplacez-les dans leurs maisons.

Décalez les MF de la zone de temps 2 vers la zone 1, puis ceux de la zone 3 vers la zone 2.

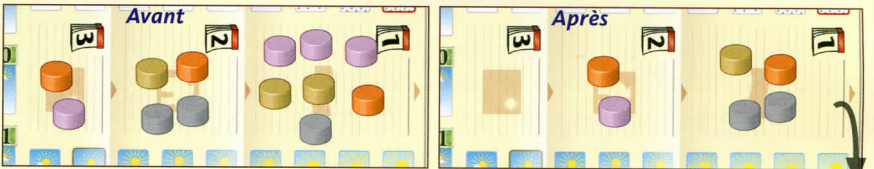
3A - Les touristes restent 1 semaine dans votre centre de vacances, mais prolongent leur séjour d'une semaine pour chaque aménagement qui leur plaît (donc au maximum 3 semaines supplémentaires). Pour en tenir compte, **déplacez les touristes sur une tuile d'aménagement jusqu'à la tuile d'aménagement suivante de la même couleur** (toujours de gauche à droite). **Les touristes dans les bungalows vont dans l'aménagement de leur couleur placé le plus à gauche.** Les touristes qui ne trouvent plus d'aménagement à leur couleur quittent votre centre de vacances ; remplacez-les dans la réserve. Les touristes dans vos aménagements continuent à louer leurs bungalows, donc votre nombre de bungalows doit être au moins égal au nombre total de touristes dans les bungalows et dans les aménagements.

3B - Les **touristes réservés** sont également décalés d'une semaine, de la case 2 à vos bungalows, de la case 3 à la case 2, et ainsi de suite. Vous devez avoir suffisamment de bungalows libres pour les touristes qui arrivent maintenant. **Chaque touriste que vous ne pouvez pas héberger vous coûte \$\$\$1.** Remettez-le dans la réserve (vous pouvez en choisir la couleur).

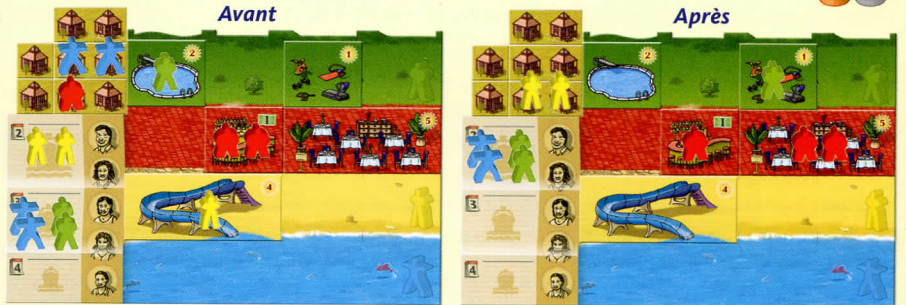
4 - Passez le coquillage au joueur suivant



Enlevez le bateau de la semaine en cours. Les 5 MF retournent dans leurs maisons, sur les plateaux d'hôtelier. Le bateau suivant, avec le MF gris et le MF marron, est le bateau de la semaine suivante ; ces deux MF restent sur ce bateau.



Remplacez les MF de la zone 1 dans leurs maisons sur les plateaux d'hôtelier. Décalez les MF de la zone 2 vers la zone 1 - ils ne seront disponibles qu'à la semaine suivante. Enfin, les MF en zone 3 (occupés 3 semaines) sont décalés en zone 2 (encore occupés 2 semaines).



Marron a 4 touristes dans ses aménagements, 3 dans ses bungalows, 2 réservés pour la semaine prochaine et 4 pour celle d'après. Les **2 touristes amateurs de détente**, au bar, et le **touriste sportif**, à la piscine, restent une semaine de plus, parce qu'il y a un autre aménagement à leur convenance. Le **touriste amateur de plage** quitte le centre, parce qu'il n'y a pas d'autre aménagement de plage. Les **touristes bleus** dans les bungalows s'en vont également, parce qu'il n'y a pas d'aménagement en mer. Le **touriste rouge** dans un bungalow va au bar. Les 2 **touristes jaunes** réservés arrivent, donc 6 des 8 bungalows sont occupés et 2 sont libres. Les 4 autres touristes réservés sont décalés d'une semaine.



MEILLEUR CENTRE DE VACANCES

Lors de la semaine 8, seules les phases A. TRAVAIL et B. ROUTARD ont lieu.

Quel centre de vacances est le plus impressionnant maintenant ?

- Chaque **touriste** rapporte 1 point de victoire (PV). En cas d'égalité, le joueur avec le plus de touristes l'emporte.
- Chaque **panneau** rapporte 1 PV.
- Chaque **aménagement** rapporte le nombre de PV indiqué dans l'icône de soleil.
- Comptez le nombre de **zones distinctes de terre et/ou de mer** sans aménagements sur votre plateau d'hôtelier. Chacune rapporte 1 PV (pour l'intégration harmonieuse du paysage entre les aménagements de votre centre).

L'argent ne rapporte pas de PV. Vous pouvez utiliser la piste d'argent pour compter les PV (en plaçant un MF sur la case 20 quand vous dépassez 20 points).



Score final de Marron :

9 touristes : **9 points**, 2 panneaux : **2 points**

Aménagements : $2+1+0$ (bar) $+5+4+4 = 16$ points

Le plateau d'hôtelier est divisé en 5 zones distinctes (numérotées sur l'image) sans aménagements, soit **5 points**.

TOTAL : $9+2+16+5 = 32$ points



Score final de Violet :

Violet a 10 bungalows dont 8 sont occupés : **8 points**

Aucun panneau : **0 point**

Aménagements : $6+3+3+4+5 = 21$ points

Le plateau est divisé en 4 zones sans aménagements : **4 points**

TOTAL : $8+0+21+4 = 33$ points



Éditeur : Cwali

Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Pays-Bas

tel: 0031-640-893506
info@cwali.nl
www.cwali.nl

Traduction:
William Attia

Jouez avec des joueurs du
monde entier sur

www.mastermoves.eu

Auteur:
Corné van Moorsel
Illustraties:
Christof Tisch

SUN, SEA & SAND



Aantal spelers: 2-5 Speelduur: 1 uur Leeftijd: 10-100

Je woont aan de kust van een klein idyllisch eiland, plotseling ontdekt door de toeristenindustrie. Elke week arriveren nieuwe toeristen in de haven, op zoek naar zee, strand, comfort en sportieve attracties.

Maar het eiland heeft nog niet veel hotels en faciliteiten. Dus ...

Met je familie begin je met de bouw van bungalows om toeristen te herbergen, en faciliteiten om ze lang te laten verblijven.

Deze toeristen leveren inkomsten op, welke je weer in je resort kan investeren.

Bouw het mooiste vakantieoord!

INHOUD & VOORBEREIDING

8. Plaats de 4x18 **toeristen** als voorraad naast de toeristenboten. De voorraad toeristen en bungalows is ongelimiteerd, dus improviseer als de voorraad niet voldoet.

7. Schud de 32 **toeristenboten**. Plaats 8 daarvan willekeurig bij nummer 1 tot 8. Zo zie je welke toeristen naar het eiland komen in week 1 tot 8.

6. Plaats de **bungalows** naast het bord.

9. Plaats tussen elke 2 naburige spelers 1 **strandtegel**.

5. Plaats de 5 >Welcome<, 4 >Open<, 3 >Hotel< en 2 blauwe **bordjes** op hun plek.

10. Plaats het **attractiesbord**. In geval van 5 spelers plaats je dit bord tegen de 8 toeristenboten. In geval van 4 spelers schuif je dit bord over deze 8 boten, tot aan het nummer 4 op deze boten (zoals in dit plaatje). In geval van 3 spelers, schuif je het bord verder tot het nummer 3 en in geval van 2 spelers tot nummer 2.

4. Plaats de **geldmarkeerders** in de spelerkleuren op 13 op het geldspoor.

3. Geef elke speler 5 **familieleden (FL)** in de spelerkleur. Plaats 2 van je FL op tijdzone 1, en je overige 3 FL thuis op je hotelier-bord.

12. Plaats de **help-tegel**.

2. Plaats het **tijdzones-bord**.

1. Elke speler neemt een **hotelier-bord**.

11. Plaats de 12 verschillende **attracties** op hun vakken. In geval van 5 spelers: alle 4 van elke attractie. In geval van 4 spelers: 3 van elke attractie. In geval van 3 spelers: 2 van elke attractie. In geval van 2 spelers: 1 van elke attractie. Uitzondering in geval van 2, 3 of 4 spelers: Plaats een aantal **bars** gelijk aan het aantal spelers.

13. Bepaal wie start-speler is. Plaats de **schelp** bij de startspeler.

GELD & TIJD

Elke speelbeurt onderneemt 1 van je familieleden een actie. 3 verschillende iconen geven aan hoeveel **geld** en **tijd** een actie kost en hoeveel het je resort verbetert (**winstpunten**).

5

Geld: de prijs van een actie.

3

Tijd: hoelang de actie je familielid (FL) bezighoudt.

5

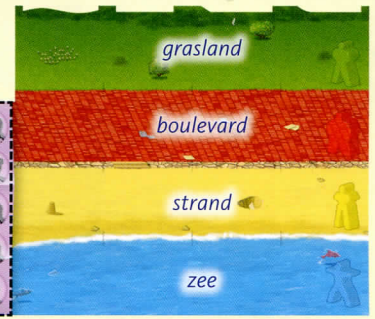
Winstpunten.

HOTELIER-BORD

Elke speler heeft een grondstuk aan de kust. Dat is je lege startlandschap.

Thuis: Houd tijdens het spel altijd je beschikbare FL op dit vak!

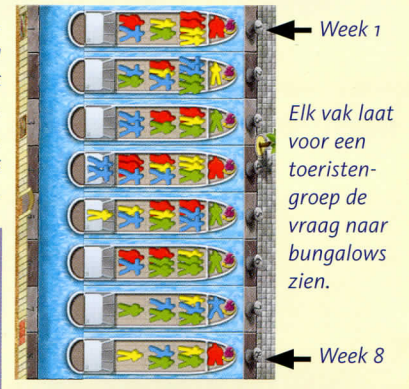
Boeking-vakken voor toeristen voor komende weken.



TOERISTEN

De 8 toeristenboten laten de vraag naar bungalows in week 1 tot 8 zien. (De andere zijdes spelen geen rol.) In elk vak geeft het aantal afgebeelde personen aan hoeveel bungalows voor de groep toeristen nodig zijn. De kleuren geven aan of zij van **zee (blauw)**, **strand (geel)**, **comfort (rood)** of **sportieve (groen)** attracties houden.

Een opzet voor **2 spelers**. Dan gebruik je slechts **5 vakken** per toeristenboot (inclusief het backpacker-vak met de rugzak). Met **3 spelers** gebruik je **7 vakken**, met **4 spelers** **9** en met **5 spelers** alle **11 toeristenvakken**.



VAKANTIESEIZOEN Het toeristische seizoen op je eiland duurt **8 weken**.

WEKEN

In elke week voer je in volgorde uit:



A. WERK

Kies een actie voor elk FL dat thuis is.

B. BACKPACKER

Backpackers reizen rond.

C. INKOMEN

Je toeristen betalen.

D. TIJD

Tijd schuift 1 week door.

A. WERK

Voor elk FL thuis kies je 1 van 4 mogelijke acties. Dus in de eerste week doet elke speler 3 acties. Elke gekozen actie voer je direct uit! De startspeler kiest als eerste een actie voor 1 FL. Speelbeurten volgen elkaar linksom op totdat alle FL gebruikt zijn.

Voorbeeld: In week 5 in een 3-spelers-partij heeft Els 3, Gijs 1 en Jan 4 FL thuis. Els is startspeler deze week en Gijs is haar linkerbuur. Dan is de volgorde voor het kiezen van acties: Els-Gijs-Jan-Els-Jan-Els-Jan-Jan.

De mogelijke acties zijn gemarkeerd met een palmboom:

: **Bouw bungalows** **Haal op of boek toeristen** **Bouw een attractie** **Plaats een bordje**

Elke actie kost **tijd**. Plaats je FL in de juiste tijdzone. Sommige acties kosten **geld**: Schuif je geldmarkeerder omlaag.

BOUW BUNGALOWS

Je kan 1, 2, 3 of 4 nieuwe bungalows bouwen, welke je in de hoek van je hotelierbord plaatst.

Kosten: Tijd: 2 weken, plaats je FL in tijdzone 2.

De bungalows houden je FL 2 weken bezig, maar zijn direct te huur.

Geld: Betaal \$\$\$1 voor 1 bungalow, \$\$\$3 voor 2, \$\$\$6 voor 3 of \$\$\$10 voor 4 bungalows.

Speler Paars kiest ervoor om 3 bungalows te bouwen. Paars neemt deze bungalows van de voorraad en plaatst ze in de vrije hoek van z'n bord.

Paars' FL gaat naar tijdzone 2 en de paarse geldmarkeerder gaat met \$\$\$6 omlaag.

HAAL OP OF BOEK TOERISTEN

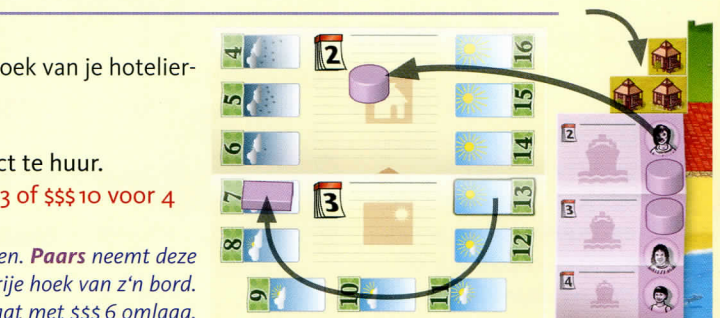
De toeristen welke je ziet op de toeristenboot van de huidige week (week 1 bij de start van het spel) komen aan in de haven. Je kan deze oppikken. Plaats daarvoor je FL op een groep. Neem deze toeristen van de voorraad en plaats ze in je bungalows. Je moet voldoende vrije bungalows hebben voor al deze toeristen!

In plaats van toeristen op te halen, kan je FL tijd besteden aan boekingen. Plaats daarvoor je FL op een groep op een toeristenboot van een latere week. Als je toeristen voor volgende week boekt, plaats je deze toeristen direct in veld 2 op je bord. Als je toeristen van een week later boekt, plaats je deze toeristen in veld 3, enz.

De backpacker (in het bootvak met de rugzak) kun je niet boeken of ophalen, zie bij B. BACKPACKER.

Kosten: Tijd: In plaats van in een tijdzone, blijft je FL staan op de boottegel. Bij D. TIJD zie je hoelang je FL bezig blijft.

Geld: \$\$\$0.



Nadat alle spelers aan zet zijn geweest, is Paars weer aan zet. Paars plaatst een FL op een bootvak van de huidige week: 2 gele (strandtoeristen) en 1 blauwe (zeetoeristen). Neem deze toeristen van de voorraad en plaats ze in Paars' bungalows. Paars had 3 lege bungalows, dus kon de groep van 4 niet kiezen.



Bruin plaatst een FL op de boot van volgende week, dus Bruin plaatst deze toeristen op z'n 2 veld. Deze toeristen zijn nu geboekt en arriveren volgende week in de bungalows.

BOUW EEN ATTRACTIE

Kies 1 van de 12 attracties om te bouwen. Plaats deze attractie op de corresponderende achtergrond op je hotelier-bord. Plaats het links, of met een zijde of hoek verbonden aan een eerder gebouwde attractie.

Elke attractie kun je maar 1 keer bouwen!

Na de aankoop schuif je de overgebleven stapel van deze attractie zo dat de nieuwe prijs \$\$\$1 hoger wordt.

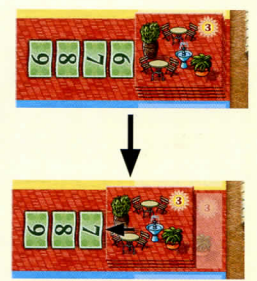
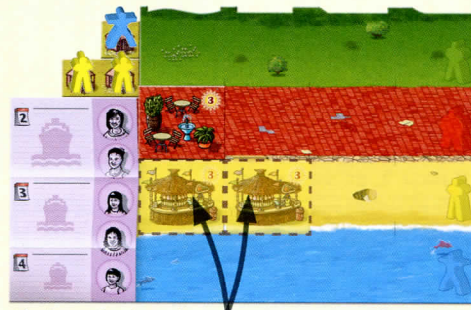
Kosten: Tijd: 3 weken, plaats je FL in tijdzone 3.

Een nieuwe attractie houdt je FL 3 weken bezig maar is direct in gebruik.

Geld: De prijzen staan op het attractiesbord.

Paars bouwt eerst een terras en moet deze links op de boulevard bouwen.

Het terras kost \$\$\$6. Voor de volgende koper kost het \$\$\$7.



Als *Paars'* volgende attractie een strandbar wordt, dan bouwt *Paars* op 1 van deze 2 plaatsen, links op het strand of/en verbonden aan de terras-tegel.

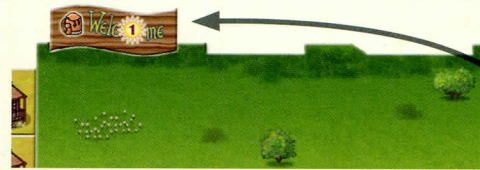
PLAATS EEN BORDJE

Neem het »Welcome« bordje en plaats het op z'n plek boven je hotelier-bord. Als je dit bordje al eerder geplaatst hebt, dan plaats je het »Open« bordje, later het »Hotel« bordje en het blauwe bord het laatst. Als het bordje niet voorradig is, dan neem je het eerstvolgende beschikbare bordje in deze volgorde.

Kosten: Tijd: 1 week, plaats je FL in tijdzone 1.

Geld: \$\$\$0.

Als je geen nieuw hotelbord kan plaatsen, mag je passen, wat betekent dat je alleen je FL in tijdzone 1 plaatst.



Een speler plaatst een bordje. Met bordjes heb je meer kans dat backpackers je resort vinden.

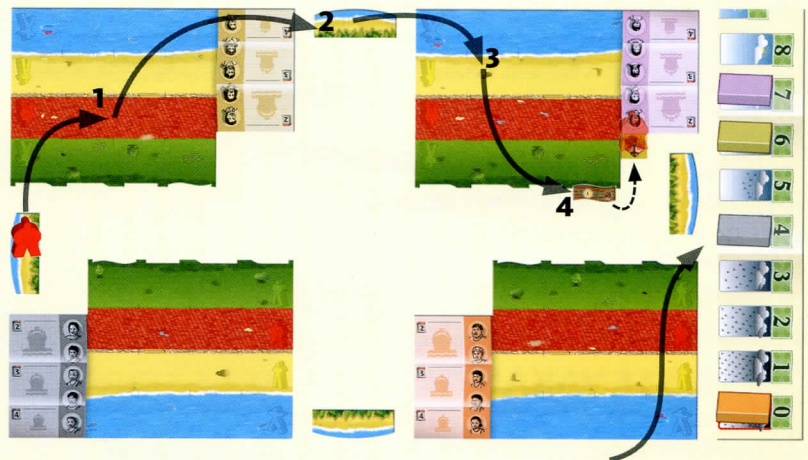
B. BACKPACKER

Nadat alle FL zijn ingezet, reizen backpackers rond het eiland. Neem de backpacker van de toeristenboot van deze week (in het vak met de rugzak) uit de voorraad.

Plaats deze op de strandtegel links van de armste-speler-met-geld (dus spelers met \$\$\$0 niet meegeteld). Als spelers gelijk staan op het laagste geldvak boven O, dan is de bovenste geldmarkeerder (welke als laatste op dit vak terecht kwam) de armste-speler-met-geld.

Alle backpackers op strandtegels bewegen nu linksom rond het eiland (tafel), met een aantal »stappen« gelijk aan de hoeveelheid geld van de armste-speler-met-geld. De stappen rond de tafel zijn: elk hotelier-bord, elke strandtegel en elk bordje. Als de laatste stap naar een strandtegel gaat, dan blijft de backpacker daar deze week. Als de laatste stap van een backpacker naar je hotelier-bord of een bordje gaat, dan checkt de backpacker in in je resort. Maar als je geen bungalow vrij hebt, dan gaat de backpacker verder naar de eerstvolgende strandtegel.

Uitzondering: Als alle spelers op \$\$\$0 staan, plaats de nieuwe backpacker dan op de strandtegel links van de speler met de bovenste geldmarkeerder, en laat alle backpackers staan (0 stappen).



Nadat alle FL gebruikt zijn, is *Grijs* de laagste speler op het geldspoor boven \$\$\$0. Plaats daarom de backpacker aan de linkerzijde van speler *Grijs*. *Grijs* staat op \$\$\$4 op het geldspoor, dus beweegt de backpacker 4 »stappen«, passeert het *bruine resort*, dan een strandtegel, dan *Paars'* resort en eindigt bij het bordje. Dus de backpacker gaat naar een vrije bungalow in *Paars'* resort.

Als *Grijs* \$\$\$5 had, of als *Paars* geen vrije bungalow had, zou de backpacker op de eerstvolgende strandtegel eindigen. Dan zou deze volgende week weer verder reizen, met hetzelfde aantal stappen als de nieuwe backpacker van volgende week.

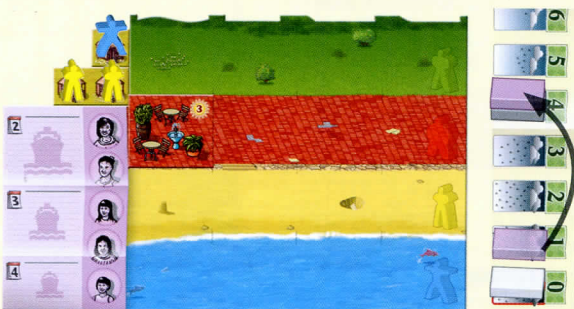
C. INKOMEN

Elke verhuurde bungalow geeft \$\$\$1 inkomen. Tel je aantal toeristen om je inkomen te berekenen.

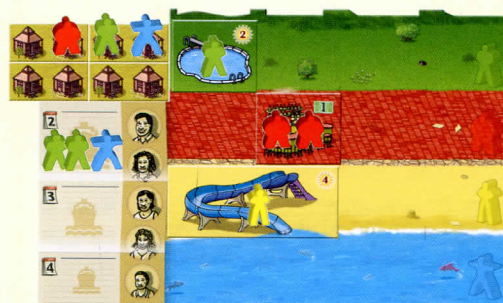
Extra inkomen: Als je de bar op de boulevard bouwt, levert elke toerist in de bar \$\$\$1 extra inkomen op.

Pas eerst de startspeler-geldmarkeerder aan, daarna linksom gevolgd door de andere spelers.

Je kan niet meer dan \$\$\$20 hebben (extra vervalt).



Paars heeft 3 toeristen. Dus het inkomen voor *Paars* is \$\$\$3. *Paars* had \$\$\$1. Schuif de *Paarse* geldmarkeerder van \$\$\$1 naar \$\$\$4.



Hier heeft *Bruin* 7 toeristen: 3 in hun bungalows en 4 bij de attracties. Dat geeft \$\$\$7 inkomen. 2 toeristen verblijven in de bar, dus krijgt *Bruin* \$\$\$7 + \$\$\$2 = \$\$\$9 inkomen. De 3 geboekte toeristen leveren volgende week geld op.



D. TIJD

De tijd schuift 1 week door:

1 - Neem de toeristenboot van deze week weg.

Alle FL gaan daar vanaf, terug naar huis. De FL die bezig zijn met boekingen, dus op de andere toeristenboten, blijven op hun vakken staan.

2 - Neem alle FL uit tijdzone 1 terug naar thuis.

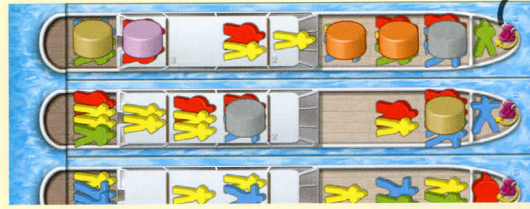
Schuif de FL van tijdzone 2 naar 1, en van zone 3 naar 2.

3A - Toeristen in je resort blijven in eerste instantie 1 week, maar blijven 1 week langer voor elke faciliteit naar hun wens (dus maximaal 3 weken extra). Om dit bij te houden, **schuiven toeristen die op een attractietegel staan naar de volgende attractie in hun kleur**, van links naar rechts (altijd!).

Toeristen in bungalows gaan naar de meest linkse attractie van hun kleur. Toeristen die je niet naar een attractie kan verschuiven, verlaten je resort. Plaats deze terug in de toeristenvoorraad. Toeristen bij attracties hebben hun bungalow nog, dus je aantal bungalows moet minimaal gelijk zijn aan het totaal aantal toeristen bij bungalows en attracties opgeteld.

3B - **De geboekte toeristen schuiven ook 1 week verder**, van boekingsveld 2 naar je bungalows, van veld 3 naar 2, en van 4 naar 3. Je zou lege bungalows moeten hebben voor de geboekte toeristen die nu arriveren. **Elke toerist die je niet kan herbergen kost je \$\$\$1.** Plaats de toerist dan terug naar de voorraad, je mag de kleur zelf kiezen.

4 - **Geef de schelp linksom door naar de volgende speler**, die startspeler is in de nieuwe week.



Neem de boot van de huidige week weg. De 5 FL gaan terug naar hun thuis-vak op de hotelier-borden. De volgende boot, met een **grijs en bruin FL**, is de toeristenboot van de nieuwe week. Het **grijze en bruine FL** blijven daarop staan.



Voor de tijd-verschuiving



Na de tijd-verschuiving

Plaats de FL uit tijdzone 1 terug naar huis op de hotelier-borden.

Schuif de FL van tijdzone 2 naar zone 1, dus deze komen volgende week terug.

De FL in tijdzone 3 (3 weken bezig) gaan naar zone 2 (nog 2 weken bezig).



Voor de tijd-verschuiving



Na de tijd-verschuiving

Bruin heeft 4 toeristen bij de attracties, 3 in de bungalows, 2 geboekt voor volgende week en 4 voor over 2 weken. De **2 comfort-toeristen** in de bar en de **sportieve toerist** in het zwembad blijven 1 week langer omdat er nog een attractie naar hun wensen is. De **strand-toerist** gaat weg, omdat er geen andere strand-attractie is. De **blauwe toeristen** in de bungalows gaan ook weg, omdat er geen zee-attracties zijn. De **rode toerist** gaat van een bungalow naar de bar. De **2 gele geboekte toeristen** arriveren. Dus 6 van de 8 bungalows zijn bezet en 2 zijn vrij. De andere 4 geboekte toeristen schuiven een week door.

BESTE VAKANTIEOORD

Voer in week 8 alleen **A. WERK** en **B. BACKPACKER** uit, geen **C. INKOMEN** en **D. TIJD**!

Wiens resort maakt aan het einde van het seizoen de beste indruk?

• Elke **toerist** is 1 winstpunt (wp). Als het totaal aantal winstpunten gelijk is, wint de speler met de meeste toeristen.

• Elk **bordje** is 1 wp.

• Op elke **attractie** zie je de wp in het zonnetje.

• Tel hoeveel afzonderlijke **land- en/of zee-gebieden** zonder faciliteiten je hotelier-bord heeft.

Elk gebied is 1 wp (omdat je het landschap tussen de attracties hebt geïntegreerd).

Geld geeft geen wp. Gebruik het geldspoor om de wp te tellen. Plaats een FL op nummer 20 als je over 20 punten gaat, en tel dan verder bij nummer 1.



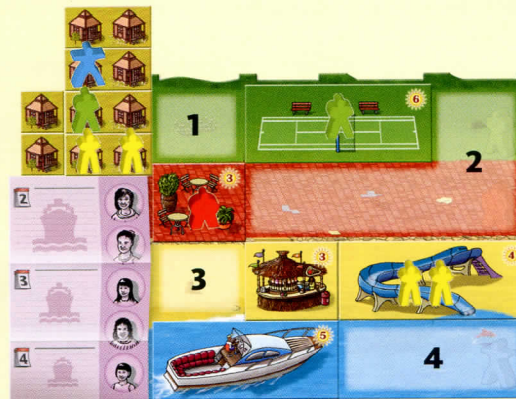
Eindscore van **Bruin**:

9 toeristen: **9 punten**. 2 bordjes: **2 punten**.

Faciliteiten: 2+1+0(bar)+5+4+4 = **16 punten**.

Het landschap is verdeeld in 5 afzonderlijke gebieden zonder attracties (genummerd in het plaatje), dus dat geeft **5 punten**.

TOTAAL: 9+2+16+5 = 32 winstpunten.



Eindscore van **Paars**:

Paars heeft 10 bungalows, 2 zijn leeg, 8 hebben toeristen: **8 punten**. 0 bordjes: **0 punten**.

Faciliteiten: 6+3+3+4+5 = **21 punten**.

Het landschap is verdeeld in 4 afzonderlijke gebieden: **4 punten**.

TOTAAL: 8+0+21+4 = 33 winstpunten.



Uitgever: **Cwali**
Einsteinstraat 4H
6227 BX Maastricht
Nederland
tel: 0640-893506
info@cwali.nl
www.cwali.nl

Speel spellen met spelers uit de hele wereld op www.mastermoves.eu