

Autor:

Corné van Moorsel

Výtvarná část:

Christof Tisch

Překlad:

Cauly

SUN, SEA & SAND



Slunce, moře & písek

Počet hráčů: 2 - 5 **Délka:** 1 hodina **Věk:** 10 - 100

Žijete na pobřeží malého idylického ostrova, náhle objeveného cestovním ruchem. Každý týden přijíždějí do přístavu noví turisté, hledající mořské, plážové, odpočinkové či sportovní atrakce. Ale na ostrově ještě není mnoho hotelů a dostatečné vybavení. Takže... Vy a celá vaše rodina začínáte stavět bungalovy pro ubytování turistů a různé atrakce, abyste si je udrželi co nejdéle. Tito turisté vám přinášejí příjem, který můžete znovu ve vašem letovisku investovat. Vytvořte co nejpůsobivější letovisko a pokuste se získat vysoké hodnocení v cestovních průvodcích!

OBSAH & PŘÍPRAVA

8. Umístěte 4 x 18 **turistů** jako zásobu blízko turistických lodí. Zásoba turistů a bungalovů je neomezená, takže pokud potřebujete, improvizujte s náhradou.

7. Zamíchejte 32 **turistických lodí**. Náhodně umístěte 8 z nich do doků očíslovaných 1 až 8. Tyto lodě znázorňují příliv turistů na ostrov v týdnech 1 až 8.

6. Položte **bungalovy** vedle podložky.

9. Umístěte mezi každé 2 sousední hráče 1 **plážovou kartičku**.

5. Položte **štíty** 5x >Welcome<, 4x >Open<, 3x >Hotel< a 2x modrou šipku na příslušná místa.

4. Umístěte **ukazatele peněz** v barvách hráčů na 13 na počítadle peněz.

10. Položte **podložku atrakcí**. V případě hry 5 hráčů přiložte tuto podložku vedle 8 turistických lodí. V případě hry 4 hráčů (jako na obrázku) posuňte podložku nad těchto 8 kartiček, až k číslu 4 na lodích. V případě hry 3 hráčů posuňte podložku dále k číslu 3 a v případě hry 2 hráčů k číslu 2.

3. Každému hráči dejte 5 **žetonů členů rodiny (ČR)** ve své barvě. Umístěte 2 ČR na časový úsek 1 a své zbývající 3 ČR domů na svou podložku hoteliéra.

12. Položte **pomocnou kartičku**.

2. Položte **podložku s časovými úseky** doprostřed stolu.

1. Každý hráč si vezme **podložku hoteliéra**.

11. Umístěte 12 různých **atrakcí** na své pozice.
V případě 5 hráčů: Všechny 4 od každé atrakce.
V případě 4 hráčů: 3 od každé atrakce.
V případě 3 hráčů: 2 od každé atrakce.
V případě 2 hráčů: 1 od každé atrakce.
Výjimka v případě 2, 3 nebo 4 hráčů: Umístěte tolik **barů**, kolik je hráčů.

13. Určete začínajícího hráče a položte před něj **lasturu**.

PENÍZE & ČAS

V každém tahu provede jeden z vašich členů rodiny jednu akci. 3 různé ikonky oznamují, kolik peněz a času akce stojí a o kolik tato akce vylepší vaše letovisko (vítězné body).

5
Peníze: cena za akci

3
Čas: na jak dlouho akce zaměstná vašeho člena rodiny (ČR)

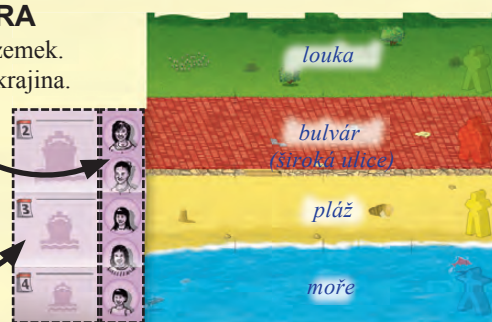
5
Vítězné body

PODLOŽKA HOTELIÉRA

Každý hráč má na pobřeží pozemek. To je vaše prázdná počáteční krajina.

Domov: Během hry se váš dostupný ČR vždy zdržuje na tomto poličku!

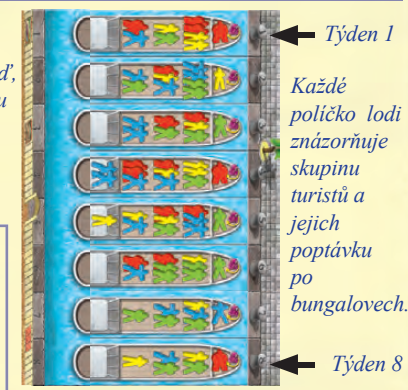
Polička rezervací pro následující turistické týdny.



TURISTÉ

8 turistických lodí znázorňuje poptávku po bungalovech v týdnech 1 až 8. (Opačná strana kartiček nemá na hru žádný vliv). Počet zobrazených postav v každém poličku je potřebný počet bungalovů, které potřebujete pro ubytování skupiny turistů. Barvy znázorňují, zda turisté mají rádi mořské (modré), plážové (žluté), komfortní (červené) nebo sportovní (zelené) atrakce.

Příprava pro 2 hráče. Při hře 2 hráčů používáte pouze 5 poliček pro každou turistickou loď, včetně polička baťůžkáře vzadu (s obrázkem tašky). Při hře 3 hráčů používáte 7 poliček, při hře 4 hráčů 9 a při hře 5 hráčů všech 11 poliček.



PRÁZDNINOVÁ SEZÓNA

Prázdninová sezóna na našem ostrově trvá 8 týdnů.



Každý týden se skládá z následujících fází v daném pořadí:

A. PRÁCE

Zvolte si akci pro každého ČR, který je doma. Baťůžkáři cestují kolem ostrova. Váš příjem od turistů.

B. BAŤŮŽKÁŘ

C. PŘÍJEM

D. ČAS

Čas se posune o jeden týden dále.

A. PRÁCE

Pro každého ČR, který je doma, si zvolíte 1 ze 4 možných akcí. Tudiž v prvním týdnu každý hráč provede 3 akce. Každou vybranou akci provedte ihned! Začínající hráč si nejprve vybere akci pro 1 ČR. Kolo pokračuje po směru hodinových ručiček, dokud nejsou všichni ČR využiti.

Příklad: V týdnu 5 a při hře 3 hráčů má Jiří 3, Daniel 1 a Michal 4 ČR doma. Jiří je tento týden začínající hráč a Daniel je jeho soused po levé ruce. Pak je tedy pořadí pro výběr akcí takovéto: Jiří - Daniel - Michal - Jiří - Michal - Jiří - Michal - Michal.

Dostupné akce jsou označeny palmou:



Výstavba bungalovů

Vyzvednutí či rezervace turistů

Výstavba atrakce

Umístění štítu

Každá akce stojí čas: Umístěte svého ČR na správný časový úsek. Některé akce stojí peníze: Podle toho posuňte svůj ukazatel peněz.

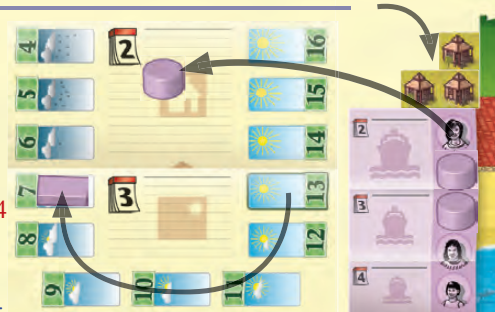
Výstavba bungalovů

Můžete postavit 1, 2, 3 nebo 4 nové bungalovy, které si umístíte do rohu na svou podložku hoteliéra.

Cena: Čas: 2 víkendy, umístěte svého ČR na časový úsek 2. Bungalovy zaměstnají vašeho ČR na 2 týdny, ale jsou ihned připravené k pronajmutí.

Peníze: Zaplatíte \$\$\$ 1 za 1 bungalov, \$\$\$ 3 za 2, \$\$\$ 6 za 3 nebo \$\$\$ 10 za 4 bungalovy. Fialový hráč si zvolí výstavbu 3 bungalovů. Vezme si tyto bungalovy ze zásoby a umístí je do volného rohu u své podložky.

Fialový ČR jde na časový úsek 2 a fialový ukazatel peněz se posune dolů o \$\$\$ 6.



Vyzvednutí nebo rezervace turistů

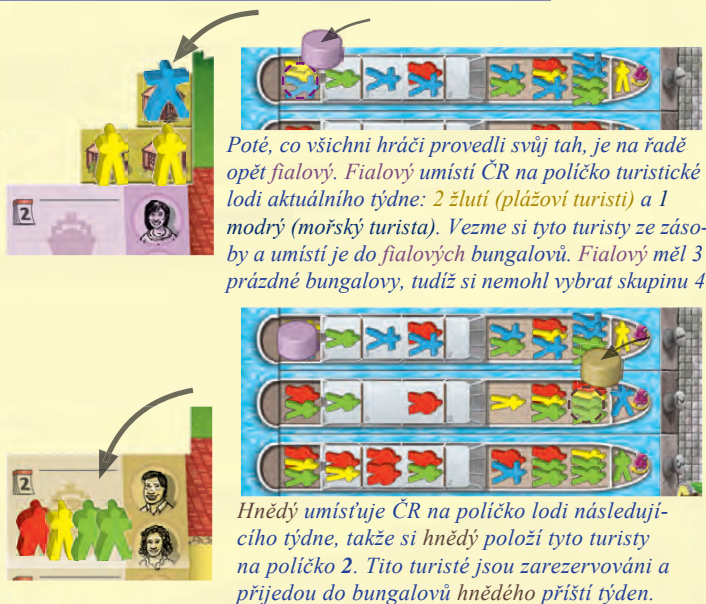
Turisté zobrazení na turistické lodi tohoto týdne (týden 1 na začátku hry) přijíždějí do přístavu. Můžete je vyzvednout. V tomto případě umístíte svého ČR na příslušnou skupinu. Vezměte si tyto turisty ze zásoby a umístěte je do vašich bungalovů.

Musíte mít k dispozici dost chatek pro všechny tyto turisty!

Namísto vyzvednutí turistů, může váš ČR strávit čas zapisováním rezervací. V tomto případě umístíte svého ČR na skupinu na turistické lodi z pozdějšího týdne. Pokud si zapíšete turisty z následujícího týdne, umístěte tyto turisty na poličko 2 na vaší podložce. Pokud si zapíšete turisty z druhého následujícího týdne, umístěte tyto turisty na poličko 3, atd. **Baťůžkáře** (v lodním poličku s taškou) nemůžete ani vyzvednout ani zapsat, viz část B. BAŤŮŽKÁŘ.

Cena: Čas: Na místo na časovém úseku, pobývá váš ČR na kartičce lodi. V sekci D. ČAS uvidíte, jak dlouho bude váš ČR zaměstnán.

Cena: \$\$\$ 0.





Výstavba atrakce

Vyberte si jednu z 12 atrakcí. Tuto atrakci umístěte na odpovídající pozadí na vaši podložce hoteliéra. Pokládejte je co nejvíce vlevo, nebo spojujte stranou či rohem k již dříve postaveným atrakcím.

Každou atrakci můžete postavit pouze jednou!

Po nákupu posuňte zbývající hromádku příslušné atrakce tak, aby nová cena vzrostla o \$\$\$ 1.

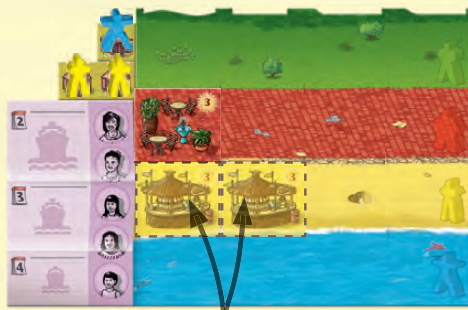
Cena: Čas: 3 týdny, umístěte svého ČR na časový úsek 3.

Výstavba nové atrakce zaměstná vašeho ČR na 3 týdny, ale atrakce je k dispozici ihned.

Peníze: Ceny jsou zobrazeny na podložce atrakcí.

Fialový staví terasu a musí ji umístit co nejvíce doleva na bulvár.

Terasa stojí \$\$\$ 6. Pro dalšího kupce již bude stát \$\$\$ 7.



Pokud další atrakcí fialového bude plážový bar, pak jej fialový postaví na jedno z těchto dvou míst, buď doleva na pláž nebo jej připojí rohem ke kartičce terasy.



Umístění štítů

Vezměte štít **Welcome** a připojte jej na určené místo nad vaši podložkou. Pokud jste tento štít umístili v dřívějším tahu, tak umístěte štít **Open**, později štít **Hotel** a jako poslední **modrou šipku**. Pokud již štít není k dispozici, pak si můžete vzít další dostupný štít v uvedeném pořadí.

Cena: Čas: 1 týden, umístěte svého ČR na časový úsek 1.

Peníze: \$\$\$ 0.



Hráč umísťuje štít. Se štíty máte více šancí, že baťůžkáři najdou vaše letovisko.

Pokud nemůžete umístit ani žádný nový štít, můžete **pasovat**, což znamená, že pouze umístíte svého ČR na časový úsek 1.



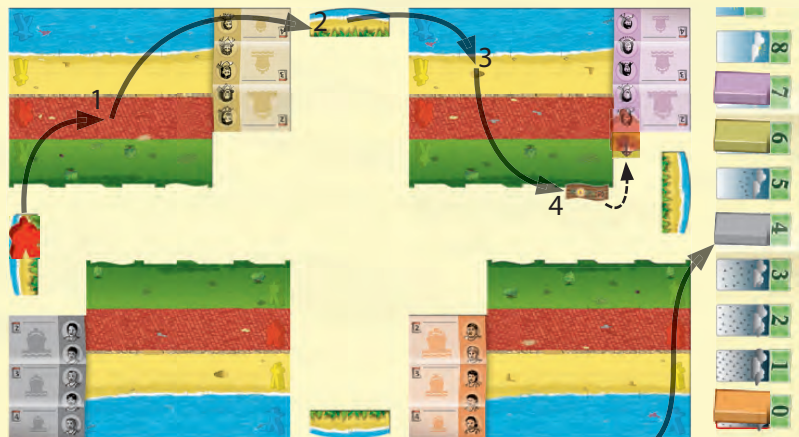
B. BAŤŮŽKÁŘ

Poté, co jsou všichni ČR použiti, cestují baťůžkáři kolem ostrova. Vezměte ze zásoby baťůžkáře, který je na turistické lodi aktuálního týdne (na políčku s taškou).

Umístěte jej na plážovou kartičku po levé straně nejméně bohatšího hráče-s-penězi (tudíž vyjma hráčů, kteří mají \$\$\$ 0). V případě shody při nejnižších penězích nad 0, pak je nejméně bohatší hráč-s-penězi ten, kdo má svůj ukazatel peněz nahoře (na příslušné políčko se tedy dostal jako poslední).

Nyní se všichni baťůžkáři na plážových kartičkách pohybují ve směru hodinových ručiček kolem ostrova (stolu), o počet >kroků< rovný peněžnímu obnosu nejméně bohatšího hráče-s-penězi. Kroky kolem stolu jsou: každá podložka hoteliéra, každá plážová kartička a každý štít. Pokud je posledním krokem baťůžkáře plážová kartička, pak tam tento baťůžkář v tomto týdnu zůstává. Pokud posledním krokem dojde na podložku hoteliéra nebo na štít, pak se zastaví v příslušném letovisku. Avšak pokud zde není žádný volný bungalov, baťůžkář se přesune na další plážovou kartičku.

Výjimka: Pokud všichni hráči mají \$\$\$ 0 peněz, pak nového baťůžkáře umístěte na plážovou kartičku po levé straně hráče s ukazatelem peněz nahoře a žádní baťůžkáři se nepohybují.



Poté, co jsou všichni ČR využiti, šedý je nejnižší na počítadle peněz na \$\$\$ 0. Tudíž se baťůžkář umístí po levé straně šedého hráče. Šedý má \$\$\$ 4, takže se baťůžkář pohybuje o 4 >kroky<, přechází letovisko hnědého, pak plážovou kartičku, pak letovisko fialového a skončí na štítu. Takže baťůžkář jde do volného bungalovu v letovisku fialového.

Pokud by šedý měl \$\$\$ 5, nebo fialový by neměl žádný volný bungalov, baťůžkář by skončil na následující plážové kartičce. Pak by se pohyboval znovu příští týden, o stejný počet >kroků< jako další nový baťůžkář, který přijde příští týden.



C. PŘÍJEM

Každý pronajatý bungalov přináší příjem \$\$\$ 1. Sečtěte počet svých turistů, abyste vypočítali svůj příjem.

Mimořádný příjem: Když vybudujete na bulváru bar, tak každý turista u baru vám přináší mimořádný příjem \$\$\$ 1.

Nejprve přizpůsobte ukazatel peněz začínajícího hráče, pak jej následují ostatní hráči po směru hodinových ručiček. Maximum je \$\$\$ 20 (přebytek je ztracen).



Fialový má 3 turisty. Jeho příjem je tedy \$\$\$ 3. Fialový má \$\$\$ 1 a tak posune svůj ukazatel peněz z \$\$\$ 1 na \$\$\$ 4.



Zde má hnědý 7 turistů: 3 ve svých bungalovech a 4 jsou na atrakcích. To znamená příjem \$\$\$ 7. 2 turisté jsou u baru na bulváru, tudíž hnědý dostává celkový příjem \$\$\$ 7 + \$\$\$ 2 = \$\$\$ 9. 3 rezervovaní turisté přinesou příjem příští týden.



D. ČAS

Čas se posune o 1 týden dále:

1 – Odstraňte turistickou loď tohoto týdne.
Všichni ČR na této lodi se vrátí do svých domovů. ČR zaměstnaní rezervacemi, tudíž na jiných turistických lodích, zůstávají dále na svých políčkách.

2 – Vezměte všechny ČR z časového úseku 1 zpět do jejich domovů. Posuňte ČR z časového úseku 2 do 1 a z úseku 3 do 2.

3a – Turisté ve vašem letovisku zůstávají všeobecně jen 1 týden, ale zůstanou o 1 týden déle za každou atrakci, která patří k jejich oblíbeným (tudíž maximálně 3 týdny navíc). Pro znázornění tohoto se **turisté na kartičce atrakce posunou na další atrakci ve své barvě, zleva doprava (vždy!). Turisté v bungalovech se přesunou na atrakci své barvy úplně nalevo.**

Turisté, kteří se nemohou přesunout na atrakci, opouštějí letovisko. Vraťte je do zásoby turistů. Turisté na atrakcích stále mají v pronájmu své bungalovy, tudíž počet vašich bungalovů musí být alespoň stejný jako součet turistů v bungalovech a na atrakcích.

3b – Rezervovaní turisté se také posunou o >1 týden dále<, z políčka 2 do vašich bungalovů, z políčka 3 do 2 a ze 4 do 3. Měli byste mít volné bungalovy pro rezervované turisty, kteří přijedou právě nyní. Každý rezervovaný turista, kterého nemůžete ubytovat, vás stojí \$\$\$ 1. Takového turistu vraťte do zásoby, můžete si vybrat barvu, kterou odložíte.

4 – Posuňte lasturu ve směru hodinových ručiček k dalšímu hráči, který se tímto stává začínajícím hráčem v novém týdnu.



Odstraňte loď aktuálního týdne. 5 ČR se vrátí do svých domovů na podložku svého hoteliéra. Další loď, se šedým a hnědým ČR, je turistická loď nového týdne. Šedý a hnědý ČR zůstávají na této lodi.



Přesuňte všechny ČR z časového úseku 1 zpět do svých domovů na podložku svého hoteliéra. Posuňte ČR z časového úseku 2 do úseku 1, takže se vrátí domů až příští týden. ČR z časového úseku 3 (zaměstnané na 3 týdny) se posunou do úseku 2 (budou zaměstnaní ještě 2 týdny).



Hnědý má 4 turisty na atrakcích, 3 v bungalovech, 2 jsou rezervováni na příští týden a 4 turisté zůstávají na druhý doplňkový týden. 2 komfortní turisté v baru a sportovní turista v bazénu zůstávají o 1 týden déle, protože je zde další atrakce, která se jim líbí. Plážový turista odchází, protože tady není žádná jiná plážová atrakce. Modří turisté v bungalovech také opouštějí letovisko, protože zde nejsou žádné mořské atrakce. Červený turista v chatce jde do baru. 2 žlutí rezervovaní turisté přijíždějí. Takže 6 z 8 chatek je pronajatých a 2 jsou volné. Ostatní 4 objednaní turisté se posunou o jeden týden dále.

NEJLEPŠÍ LETOVISKO

V týdnu 8 se provádí pouze A. PRÁCE a B. BAŤUŽKÁŘ, už ne C. PŘÍJEM, ani D.ČAS!

Či letovisko udělá na konci sezóny nejlepší dojem?

- Každý turista znamená 1 vítězný bod (VB). Pokud je součet vítězných bodů shodný, pak vítězí hráč s největším počtem turistů.
- Každý štít přináší 1 VB.
- Každá atrakce přináší VB znázorněné v ikoně slunce.
- Spočítejte, kolik oddělených suchozemských a / nebo mořských oblastí bez atrakcí máte na své podložce hoteliéra. Každá oblast přináší 1 VB (za začlenění krajiny mezi atrakce).

Peníze nepřinášejí žádné VB. Počítadlo peněz tedy použijte pro sčítání VB. Když přejdete přes 20 bodů, umístěte svého ČR na číslo 20 a počítejte dále od čísla 1.



Konečné bodování hnědého:
9 turistů: 9 bodů. 2 štíty: 2 body.
Atrakce: 2 + 1 + 0 (bar) + 5 + 4 + 4 = 16 bodů.
Krajina je rozdělena na 5 oddělených oblastí (na obrázku očíslovaných) bez atrakcí, takže přináší 5 bodů.
CELKEM: 9 + 2 + 16 + 5 = 32 vítězných bodů.



Konečné bodování fialového:
10 chatek, 2 jsou prázdné, 8 je obydlených turisty: 8 bodů. 0 štítů: 0 bodů.
Atrakce: 6 + 3 + 3 + 4 + 5 = 21 bodů.
Krajina je rozdělena na 4 oddělené oblasti bez atrakcí: 4 body.
CELKEM: 8 + 0 + 21 + 4 = 33 vítězných bodů.



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

Hrajte s hráči
po celém světě na
www.mastermoves.eu

Překlad: CAULY