

HOTEL SAMOA

Wyspa Samoa jest popularnym miejscem wypoczynku. Co tydzień przylatują tu turyści kilku narodowości. Właściciele okolicznych hoteli pragną przyciągnąć do swoich apartamentów jak najwięcej przybyszów i postarać się, by zostawili u nich jak najwięcej pieniędzy!

GRA W SKRÓCIE

Przed rozpoczęciem gry należy ułożyć w rzędzie 12 flag, po jednej na każdą rundę gry.

W każdej rundzie gry na wyspę przylatują turyści z kraju wskazanego przez flagę. Pozostaną oni na wyspie, dopóki nie przyleci kolejny samolot z ich kraju. Jeżeli pierwszy żeton to flaga japońska, w pierwszej rundzie przylecą goście z Japonii, którzy bawić będą na wyspie do kolejnej rundy oznaczonej japońską flagą.

Co rundę gracze równocześnie zagrywają jedną ze swoich kart Cen. Pokazuje ona ofertę na rozbudowę hotelu gracza oraz cenę, jaką ten życzy sobie za oferowane pokoje. Gracz, który zaoferował najwyższą cenę za usprawnienie hotelu może jako pierwszy zakupić je w fazie budowania. Następnie rozpoczyna się faza turystów: gracze kwaterują przybyłych na wyspę gości. Gracz, który zaoferował najniższą cenę za pokoje, robi to jako pierwszy, później grają kolejni – aż do momentu, gdy wszyscy turyści znajdą miejsc w pokojach. Na końcu gry zwycięża gracz, który zgromadzi najwięcej pieniędzy.

ZAWARTOŚĆ

- 12 Flag (po 3 dla każdej narodowości)
- 13 kart Turystów
- 1 karta Rozstrzygania Remisów
- 11 x 6 zestawów po 11 kart Cen (dla każdego gracza 1 zestaw)
- 6 plansz hoteli, po 1 dla każdego gracza
- 4 x 18 żetonów turystów
- 19 żetonów usprawnień
- Wiele Zestaw monet (o wartości 1, 5, 10, 20, 50 i 100)
- 2 żetony 2X



PRZYGOTOWANIE DO GRY

Każdy z grających wybiera jedną z plansz hoteli, zestaw kart Cen oraz monety o wartości 25.

Flagi dzieli się na 3 stosy, zgodnie ze wskazaniem małej cyfry w rogu karty (osobno 1, osobno 2 itd.) Każdy stos należy potasować – a następnie rozkładać kolejno, by utworzyć tor 12 kart ze wszystkich trzech stosów.

Ważne, by dwie flagi tego samego kraju nie znalazły się obok siebie. Jeżeli tak się stanie, należy ponownie potasować rozkładany stos i raz jeszcze go rozłożyć, by uniknąć problemu. Cyfry na Flagach zapewniają wyłącznie równomierny rozkład podczas przygotowania do gry i nie mają później znaczenia.

Umieszczamy żeton 2X na 6 i 12 Fladze.

Żetony turystów dzieli się na cztery zakryte stosy (według kolorów/narodowości)

Karty turystów należy potasować i utworzyć z nich zakryty stos.

Żetony rozbudowy miesza się i układa, zakryte, w stos.

Kartę Rozstrzygania Remisów umieszcza się pomiędzy dwoma graczami, tak, by oznaczenie Budowy skierowane było w prawo (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) a oznaczenie Turystów – w lewo (przeciwnie do ruchu wskazówek zegara).

12 Flag przedstawia dwanaście rund gry. Gra zaczyna się od Flagi leżącej najbardziej z lewej strony – po niej przechodzi się do kolejnej Flagi, itd. dopóki nie rozegra się wszystkich dwunastu. Wówczas gra kończy się.

W każdej rundzie rozgrywa się następujące fazy:

Podsumowanie rundy:

1. Odkrycie żetonu(ów) Rozbudowy
2. Turyści z obecnej narodowości wracają do domu, przybywają nowi
3. Wybieranie i ujawnienie kart Cen
4. Faza Rozbudowy
5. Faza Turystów
6. Wypłata i odrzucenie karty

1) Odkrycie żetonu(ów) Rozbudowy

Na początku tury należy odkryć żetony Rozbudowy. Ich ilość zależy od tury oraz liczby graczy.

Liczba żetonów Rozbudowy dostępna w każdej rundzie:

	Rundy 1-3	Rundy 4-6	Rundy 7-9	Rundy 10-12
3 Gracy	1 żeton	1 żeton	1 żeton	bez żetonów
4 Gracy	2 żetony	1 żeton	1 żeton	bez żetonów
5 Gracy	2 żetony	2 żetony	1 żeton	bez żetonów
6 Gracy	3 żetony	2 żetony	1 żeton	bez żetonów

2. Turyści z obecnej narodowości wracają do domu, przybywają nowi

Turyści z narodowości oznaczonej na rozgrywanej właśnie karacie Flagi wracają samolotem do kraju. Wszyscy gracze, w których hotelach znajdują się goście z tej nacji usuwają żetony turystów ze swoich plansz. Usunięte żetony odkłada się do odpowiedniego stosu i miesza ponownie. Teraz należy odkryć pierwszą kartę Turystów ze stosu i ułożyć ją na Fladze obecnej rundy. Następnie losuje się odpowiednią liczbę żetonów turystów odpowiedniej narodowości. Nową grupę należy położyć w miejscu widocznym dla wszystkich graczy. Żetony rozkłada się odkryte, a ich liczba wskazana jest na karcie Turystów. Należy wylosować tylu turystów, ilu wskazuje karta dla właściwej liczby graczy.

Przykład: W 4 rundzie Flaga wskazuje Norwegię. W grze bierze udział 4 graczy, na odkrytej karcie Turystów napisane jest: „4 graczy: 4+3”. Najpierw wszyscy gracze usuwają żetony norweskich turystów ze swojego hotelu i odkładają je zakryte do puli żetonów norweskich. Potem mieszają wszystkie żetony. Następnie przybywają 2 grupy norweskich turystów, jedna złożona z 4 żetonów i druga, osobna w liczbie 3 żetonów. Żetony uklada się w dwóch odkrytych stosach, w widocznym dla wszystkich graczy miejscu na stole.

Wyjątek: Rundy 6 i 12 to „sezon urlopowy” – żeton 2X wskazuje, że w tej rundzie należy podwoić liczbę przybywających turystów.

Przykład: Gdyby poprzedni przykład miał miejsce w rundzie z żetonem 2X, na Samoa przybyłyby dwie grupy turystów – jedna licząca 8, druga 6 Norwegów.



3. Wybieranie i ujawnienie kart Cen

Teraz wszyscy gracze wybierają jedną ze swoich kart Cen i układają ją zakrytą przed sobą. Gdy wszyscy gracze będą gotowi, jednocześnie odkrywają wybrane karty.



*Przykład Karta Cen: Cena rozbudowy 6
Cenna pokju 5*

4) Faza Rozbudowy

Kolejność w tej fazie zależy od wartości licytacji w pozycji Rozbudowa na kartach wybranych przez graczy. Gracz, który wybrał najwyższą ofertę może kupić po wybranej przez siebie cenie 1 z dostępnych żetonów Rozbudowy. Następnie zakupu dokonać może gracz z kolejną kwotą. Grający może spasować i nie kupować nic. Jeżeli jacyś gracze pokazali identyczną kwotę, kolejność rozbudowy wyznacza karta Rozstrzygania Remisów. Jako pierwszy możliwość zakupu będzie miał gracz siedzący po prawej stronie karty (zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

Niewykorzystane żetony Rozbudowy pozostają w grze i można kupować je w kolejnych rundach. Każdy gracz posiada jedną szarą kartę Cen. Jeżeli ją wybierze, nie może w tej rundzie niczego zbudować.

5) Faza Turystów

Teraz należy porównać zaproponowane przez graczy ceny za wynajem pokoju – znajdują się w dolnej części kart Cen. Gracz, który zagrał kartę z najniższą ceną jako pierwszy może zakwaterować turystów w pokojach swojego hotelu. Gracz z drugą w kolejności najniższą ceną będzie kwaterować turystów jako drugi itd. Faza trwa do momentu, gdy skończą się niezakwaterowani turyści lub wolne pokoje we wszystkich hotelach.

Jeżeli dwóch graczy zaproponowało tę samą cenę, pierwszeństwo rozpatruje się w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara od karty Rozstrzygnięcia Remisów.

Gracz, który zagrał szarą kartę „Urlop personelu” nie może w tej rundzie zakwaterować żadnych turystów. Zamiast tego graczowi wolno usunąć do dwóch turystów ze swojego hotelu – ich żetony wracają do odpowiednich pul. (Turyści opuszczają hotel z powodu fatalnej obsługi w okresie, gdy część personelu jest na urlopie).

Zakwaterowanie turystów:

Jeśli zdecydujesz się przyjąć turystów, możesz wybrać dowolną liczbę żetonów z jednej z dostępnych grup – oczywiście, póki w hotelu jest miejsce. Nie musisz kwaterować wszystkich turystów z grupy nawet, jeżeli masz wolne pokoje. Możesz też zdecydować, że nie kwaterujesz żadnych turystów. Nowi turyści muszą trafić do wolnych pokoi twojego hotelu. Raz umieszczony w pokoju, turysta pozostaje w nim do póki nie wróci do domu – nie można przesunąć go do innego pokoju.

Gdy gracz wybiera turystów z grupy, może zdecydować dowolnie spośród dostępnych żetonów, biorąc pod uwagę ich specjalne zdolności i właściwości. Opis wszystkich rodzajów turystów znajdziesz pod koniec instrukcji.

Przykład: Trwa 4 runda gry, Flaga norweska. Jeżeli w hotelach byli jacyś turyści z Norwegii, teraz trafiają do puli, którą należy wymieszać. (Tak naprawdę Flaga Norwegii rozgrywana jest jednak po raz pierwszy i w hotelach nie było żadnych Norwegów) Z odkrytej karty turystów wynika, że przybywają dwie grupy norweskich turystów, liczące 4 i 3 żetonów. Ponieważ w grze bierze udział czterech graczy, dostępny jest jeden żeton Rozbudowy (basen). Ania, Bartek, Klaudiusz i Dawid równocześnie wybrali i odkryli następujące karty Cen:

Ania: cena rozbudowy 2 – cena pokoju 3

Bartek: cena rozbudowy 14 – cena pokoju 8

Klaudiusz: Urlop personelu – odsyła dwóch turystów do domu

Dawid: cena rozbudowy 6 – cena pokoju 5

Klaudiusz

Dawid

Bartek

Ania

Zbliżenie na kartę Turystów

Faza Rozbudowy

Bartek zaoferował najwyższą cenę rozbudowy, będzie mógł, zatem kupić żeton jako pierwszy. Postanawia jednak spasować. Dawid zaoferował drugą najwyższą ofertę – teraz on może kupić żeton basenu. Decyduje się na zakup, wpłaca 6 do banku i bierze żeton basen. Gdyby dostępny był kolejny żeton Rozbudowy, Ania mogłaby zakupić go za oferowane przez jej kartę 2.

Faza Turystów

Ania ma najniższą cenę za pokój, 3, i może zakwaterować turystów jako pierwsza. Decyduje się wziąć 3 turystów z grupy 4 osobowej. Teraz pozostały dwie grupy: 1 turysta i 3 turystów. Dawid ma drugą najniższą cenę i wybiera do zakwaterowania grupę 3 turystów. Bartek (zaoferowana cena 8) może wziąć ostatniego turystę. Decyduje się jednak spasować, aby zachować kartę na kolejne rundy. Klaudiusz zagrał „Urlop personelu”: może usunąć do dwóch turystów ze swojego hotelu do odpowiednich stosów.

6) Wypłata i odrzucenie karty

Każdy nowy turysta, którego gracz zakwaterował w swoim hotelu, płaci cenę podaną na wybranej w tej rundzie karcie. Ponadto niektórzy turyści mogą zapłacić premię – aby to sprawdzić, należy zajrzeć do zasad szczegółowych dotyczących turystów oraz budynków.

Gracze nie powinni zdradzać przeciwnikom, ile mają w danym momencie pieniędzy!

Ania zakwaterowała trzech turystów za cenę 3. Otrzymuje zatem $3 \times 3 = 9$ monet. Dawid zakwaterował trzech turystów po 5 za każdego, otrzymuje $3 \times 5 = 15$ monet. Jeżeli zakwaterowani turyści mieliby jakieś zasady specjalne Ania i Dawid mogliby zarobić dodatkowe pieniądze (patrz **Specjalne zdolności**, strona 5).

Uwaga: Cena, jaką wskazuje karta jest opłatą jednorazową, którą gracz otrzymuje za cały pobyt turysty.

Wszyscy gracze, którzy w tej rundzie zakwaterowali nowych turystów i/ lub zakupili żeton Rozbudowy odrzucają zagrana kartę Cen. Pozostali gracze zachowują swoje karty – podobnie jak grający, którzy zegrali „Urlop personelu”.

Odrzucone karty gracz układa na zakrytym stosie przed sobą.

Ania i Dawid odrzucają swoje karty Cen. Klaudiusz i Bartek ani nie zakwaterowali turystów, ani nie zakupili żetonu Rozbudowy, więc obaj zatrzymują swoje karty.

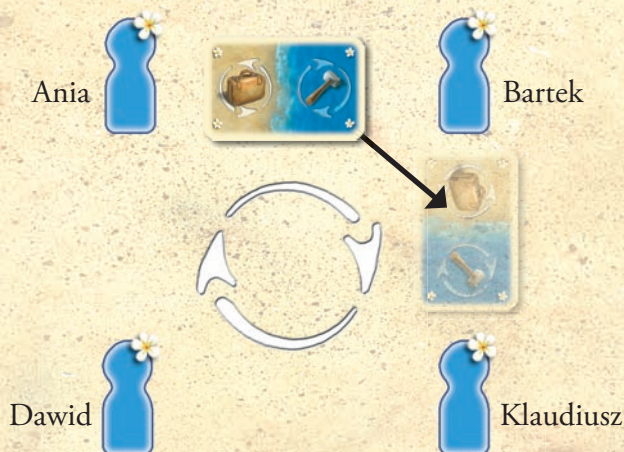
Czasami mądrze jest spasować w swojej kolejce rozbudowy/turystów, aby zachować kartę na później.

Kartę Rozstrzygania Remisów przesuwają w prawo (zgodnie z ruchem wskazówek zegara) i umieszczają pomiędzy kolejną parą graczy.

Ruch karty Rozstrzygania Remisów na końcu rundy:

Na końcu rundy karta wędruje jeden krok, zgodnie z ruchem wskazówek zegara i trafia pomiędzy kolejną parę graczy.

Rozpoczyna się kolejna runda.



Przykład rozstrzygnięcia remisów przy użyciu karty: Karta Rozstrzygnięcia remisów leży między Anią i Bartkiem. Gracze siedzą przy stole w następującej kolejności i zegrali następujące karty Cen:

Ania: cena rozbudowy 8 – cena pokoju 6
(Karta Rozstrzygnięcia remisów)

Bartek: cena rozbudowy 6 – cena pokoju 5

Klaudiusz: cena rozbudowy 8 – cena pokoju 6

Dawid: cena rozbudowy 12 – cena pokoju 9

Faza Rozbudowy:

Dawid zaoferował 12 i rozbudowuje hotel jako pierwszy. Oferta Ani i Klaudiusza wynosi 8.

W fazie Rozbudowy remisy rozstrzygamy zgodnie z ruchem wskazówek zegara, począwszy od karty Rozstrzygnięcia remisów. Tak więc Klaudiusz będzie mógł kupować przed Anią.

Faza Turystów: Bartek oferuje pokoje w najniższej cenie (5), będzie więc pierwszy kwaterował turystów. Ania i Klaudiusz mają taką samą, drugą w kolejności ofertę, wartą 6. W tej fazie remisy rozstrzyga się przeciwnie do ruchów wskazówek zegara, więc Ania może zakwaterować turystów po Bartku, ale przed Klaudiuszem. Na końcu rundy kartę Rozstrzygnięcia remisów przesuwa się o jeden krok w prawo, pomiędzy Bartka i Klaudiusza.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po 12 rundzie. Każdy gracz liczy swoje pieniądze – wygrywa ten, kto zarobił najwięcej.

Jeśli dwóch graczy zarobiło taką samą kwotę, zwycięża gracz, w którego hotelu jest więcej wolnych pokoiów.

Jeśli nadal jest remis, gra pozostaje nierozstrzygnięta.

Specjalne zdolności turystów:

Bogacz*:

Placi podwójną cenę za pokój.

Przykład: Gdy gracz pokazał cenę 7, podczas kwaterowania Bogacza otrzyma 14



Zakochany:

W jednym pokoju gracz może umieścić dwóch Zakochanych turystów, nawet jeżeli są z różnych narodowości. Zakochani zawsze opuszczają hotel razem, nawet jeżeli są różnych narodowości – gry jeden z nich będzie miał wracać do domu, drugi podąży za nim. Gdy gracz zagra kartę „Urlop perso nelu” i usuwa z hotelu turystów, odrzucenie obu zakochanych z jednego pokoju traktowane jest jak odrzucenie 1 żetonu.



Gwiazda*:

Gwiazda płaci za pokój normalną cenę. Gdy jednak do hotelu przybędą inni turyści, i zostaną zakwaterowani w sąsiednich pokojach (pokoje stykające się z pokojem gwiazdy w pionie i w poziomie, ale nie na ukos) zapłacą podwójną cenę. Żeton *Dodatkowy pokój* nigdy nie sąsiaduje z innymi pokojami (Tak jak inni turyści, Gwiazda umieszczona w pokoju sąsiadującym z pokojem innej Gwiazdy płaci podwójną cenę).



Pływak:

Każdy basen który gracz ma w swoim hotelu, zapewnia premię do ceny za pokój równy wartości umieszczonej wewnątrz koła ratunkowego.

Przykład: Gracz ma trzy baseny. Zakwaterował dwóch Pływaków o premii wartej w sumie 5.

W sumie gracz otrzyma dodatkowo 15 monet (5x3=15)



Żetony Rozbudowy:

Dodatkowy pokój: W dodatkowym pokoju można zakwaterować turystę. Żeton pokoju układa się obok planszy hotelu. Można na nim ułożyć żeton turysty tak, jak w każdym innym pokoju na planszy.



Apartament*:

Po zakupieniu tego żetonu gracz umieszcza go w miejscu jednego z pokoiów hotelu.

Pokój ten przerobiono na Apartament. Gdy trafi do niego nowy turysta, zapłaci podwójną cenę.



Basen:

Gdy kupujesz ten żeton, natychmiast otrzymujesz tyle monet, ile wynosi suma premii na żetonach Pływaków w twoim hotelu. Później, gdy kwaterujesz Pływaków w swoim hotelu, otrzymujesz od nich dodatkowe pieniądze.

Przykład: Gracz kupuje Basen, a w jego hotelu goszczą w tym momencie Pływacy zapewniający w sumie 5 dodatkowych monet (wartość z kół ratunkowych). Natychmiast otrzymuje 5 monet. Jeżeli później gracz zakwateruje turystę z 2 w kole ratunkowym, otrzyma premię 2 do ceny.



* Uwaga do Gwiazdy/Apartamentu/Bogacza: Ich cechy nie kumulują się! Turysta nigdy nie zapłaci więcej niż podwójną cenę za pokój. Bogacz umieszczony obok Gwiazdy płaci tylko raz podwójnie! Pływak umieszczony w Apartamencie lub obok Gwiazdy płaci podwójną cenę za pokój plus bonus za baseny wynikający z cyfry w kole ratunkowym (bonusu nie podwajamy).

Żetony Zakupione żetony układa się obok planszy hotelu. Później gracz może odrzucić żeton, aby uzyskać specjalny efekt. Niewykorzystany żeton specjalny warty jest 3 monety na końcu gry.

Specjalne:



Przykład 1: Po odkryciu kart Cen, gracz może odrzucić ten żeton i zamienić kartę, którą wybrał, na inną kartę z ręki.



Przykład 2: Przed zakwaterowywaniem nowych turystów gracz może odrzucić ten żeton, aby odesłać do domu do dwóch gości swojego hotelu.



Przykład 3: W dowolnym momencie gracz może odrzucić ten żeton, aby wziąć dwie odrzucone karty Cen z powrotem do ręki.

Zawsze pamiętaj o:

- Przesunięciu karty Rozstrzygnięcia Remisów na końcu rundy.
- Remisy w fazie Rozbudowy są rozstrzygane zgodnie z ruchem wskazówek zegara licząc od karty Rozstrzygnięcia Remisów, a remisy w fazie Turystów rozstrzygane przeciwnie do ruchu wskazówek zegara
- Pamiętaj o wysłaniu dwóch turystów do domu, gdy zagrywasz kartę „Urlop personelu”.
- Możesz zachować zagrana kartę Ceny, jeżeli nie zakwaterowałeś i/lub nie rozbudowałeś swojego hotelu w tej rundzie. Zawsze zachowujesz kartę „Urlop personelu”.

Wskazówki:

Analizuj kolejność Flag. Niektórzy turyści pozostają w hotelu długo, inni przybywają na krótszy wypoczynek.

Najbardziej opłaca się zostać jedynym graczem, którego hotel oferuje wolne pokoje. Szczególnie warto zadbać o to w rundzie 6 i 12, gdy przybywa podwójna liczba turystów, a także w rundach 7-8, póki turyści z „Sezonu urlopowego” jeszcze nie opuścili wyspy.

Bardzo opłaca się przewidzieć moment, w którym inni gracze wyślą swój personel na urlop. Można wtedy tanio budować i drogo wynajmować pokoje.

Kiedy przybędzie niewielu turystów, być może lepiej nie kwaterować żadnego i zachować kartę Ceny na później.

TWÓRCY

Autor: Kristian R.A. Østby

Ilustracje: Harald Lieske

Projekt graficzny: Harald Lieske

Polska instrukcja: Marcin Tomczyk,

Tomasz Z. Majkowski

Wydawca: Jonny de Vries

© 2010 White Goblin Games

www.whitegoblingames.nl

© 2010 Axel

www.axel.pl

