



## Doel van het spel

De spelers zijn eigenaar van een hotel op Samoa. Ze proberen geld te verdienen door kamers te verhuren aan toeristen, die het eiland bezoeken.

## Vorbereiding

- Sorteert de vlaggenkaarten naar het kleine getal in de hoek en maak aparte stapels. Schud elke stapel afzonderlijk leg daarna de drie stapels op elkaar. Leg nu de kaarten in een rij achter elkaar open op tafel.  
→ Liggen twee dezelfde vlaggen naast elkaar, wissel er dan twee om.
- Leg een "2x"-tegels op de 6<sup>e</sup> en 12<sup>e</sup> vlaggenkaart in de rij.
- Leg de toeristenfiches gedekt per nationaliteit bij elkaar.
- Schud de toeristenkaarten en leg deze in een gedekte stapel neer.
- Schud de bouwstapels en leg deze in een gedekte stapel neer.
- Leg de "gelijkspel"-kaart tussen twee spelers in. De "hamertje" moet in de richting van de klok liggen (links); het "koffertje" moet tegen de klok in liggen (rechts).
- Iedere speler ontvangt een hotelbord, een set prijskaarten en 25 geld.

## Spelverloop

Het spel verloopt over 12 rondes. Elke ronde bestaat uit 6 fases.

### 1. Bouwtegel(s) draaien

Trek een aantal (zie tabel hieronder) bouwtegels van de gedekte stapel en leg deze op tafel.

	Ronde 1-3	Ronde 4-6	Ronde 7-9	Ronde 10-12
3 spelers	1	1	1	-
4 spelers	2	1	1	-
5 spelers	2	2	1	-
6 spelers	3	2	1	-

### 2. Toeristen gaan naar huis, nieuwe toeristen arriveren

De vlaggenkaart bepaalt de nationaliteit van de arriverende toeristen in deze ronde.

- Toeristen gaan naar huis:* Alle spelers verwijderen de toeristen van de nationaliteit uit hun hotel.
- Nieuwe toeristen arriveren:* Trek de bovenste toeristenkaart van de stapel. Op de kaart is per spelersaantal te zien hoeveel groepen met hoeveel toeristen arriveren (bijv. 3+2 betekent: één groep met 3 toeristen en één groep met 2 toeristen). Neem dit aantal toeristen uit de voorraad en leg deze in de aangegeven groepen op tafel.  
Let op: in 6<sup>e</sup> en 12<sup>e</sup> ronde → elke groep is 2x zo groot

### 3. Prijskaarten selecteren en tonen

Alle spelers kiezen gelijktijdig een prijskaart en leggen deze gedekt voor zich. Als iedereen een keuze heeft gemaakt worden alle kaarten open gedraaid.

### 4. Bouwfase

De speler met het hoogste bouwbod (hamer) mag een bouwtegel kopen tegen zijn bouwbod.

In geval van een gelijke stand beslist de "gelijkspel"-kaart: de speler met het hoogste bod, die met de klok mee het dichtst bij deze kaart zit gaat voor.

De speler mag passen.

Indien er (nog) bouwtegels liggen, gaat de beurt naar de volgende speler.

Personeelsvakantie (grijze kaart) → speler mag niet bouwen.

Hotelluitbreidingen	Speciale eigenschappen (1x)
 <i>Extra kamer.</i> Grenst niet aan een hotelkamer.	 Neem twee afgelegde prijskaarten terug op hand
 <i>Suite.</i> Plaats deze tegel op een hotelkamer. Inkomsten worden verdubbeld.	 Verwijder 2 toeristen uit je hotel voor het plaatsen van nieuwe toeristen.
 <i>Zwembad.</i> Bonus voor zwemmers in je hotel bij fase 6: uitbetaling. Eenmalige bonus bij bouwen: 1 geld per reddingsboeipunt in je hotel.	 Ruil na opendraaien van alle prijskaarten jouw prijskaart om met kaart uit je hand.



### 5. Toeristenfase

De speler met de laagste kamerprijs mag een willekeurig aantal toeristen uit één groep nemen.

In geval van een gelijke stand beslist de "gelijkspel"-kaart: de speler met het laagste bod, die tegen de klok in het dichtst bij deze kaart zit gaat voor.

Indien er (nog) toeristen liggen, gaat de beurt naar de volgende speler.





Toeristen moeten naar kamers in het hotel van de speler. Je mag enkel toeristen nemen als je ze ook kunt plaatsen!

Personeelsvakantie (grijze kaart) → twee toeristen naar keuze uit hotel verwijderen.

### 6. Uitbetaling

- Elke nieuwe toerist levert de geboden kamerprijs op de prijskaart op.

Sommige toeristen hebben speciale eigenschappen:

	<i>Rijk.</i> Dubbele kamerprijs.
	<i>Verliefd.</i> Twee verliefde toeristen delen een kamer (verschillende nationaliteiten toegestaan). Deze toeristen verlaten samen het hotel (wanneer één van beide nationaliteiten moet vertrekken).
	<i>Beroemd.</i> Elke (reguliere) kamertegel horizontaal/verticaal levert dubbele kamerprijs op.
	<i>Zwemmer.</i> Extra inkomsten: cijfer in boei x aantal zwembaden

- Spelers die deze ronde een bouwtegel hebben gekocht of toeristen hebben geplaatst in hun hotel, leggen hun prijskaart af. Andere spelers nemen hun prijskaart terug op hand. Personeelsvakantiekaart wordt altijd terug op hand genomen.
- "Gelijkspel"-kaart schuift één plaats door naar rechts.

Let op: suite/rijk/beroemd versterken elkaar niet. Maximale prijs (excl. zwembadbonus) is altijd 2x kamerprijs.

## Einde van het spel

---

Het spel is afgelopen na de 12<sup>e</sup> ronde.

## Puntentelling en winnaar

---

De speler met het meeste geld wint het spel.

In geval van een gelijke stand wint de speler met de meeste lege kamers in zijn hotel.