

Hotel Samoa  
Kristian R.A. Østby  
© 2010 White Goblin Games

Samoa è una rinomata località di vacanza, e ogni settimana i turisti di varie nazionalità arrivano con l'aereo. Il pensiero principale dei proprietari dell'hotel è quello di dare ai turisti la vacanza della loro vita - e di far spendere loro quanto più denaro possibile.

### **Il gioco in breve**

Prima dell'inizio della partita, dodici tessere bandiera - una per ogni turno di gioco - saranno messe a faccia in su in riga.

Ogni turno un aereo porterà i turisti della nazionalità indicata sull'isola. Questi rimarranno fino a quando il prossimo aereo dalla loro nazione arriverà.

Se la prima tessera è una bandiera giapponese, i turisti che arrivano al primo turno saranno giapponesi, e questi turisti rimarranno sull'isola fino al turno dove comparirà nuovamente una tessera bandiera giapponese.

Durante ogni turno i giocatori giocheranno contemporaneamente una delle carte prezzo. Ogni carta prezzo mostra sia un'offerta per la costruzione una migliona disponibile per l'albergo, e il prezzo per le camere del vostro albergo.

I giocatori che hanno giocato le offerte più alte potranno comprare una migliona nella fase di costruzione.

Segue poi la fase turisti, dove i turisti saranno alloggiati. Il giocatore con l'hotel più conveniente può iniziare per accogliere i turisti, e poi seguiranno gli hotel più costosi.

Alla fine del gioco, il vincitore è colui che ha accumulato più soldi.

### **Contenuto del gioco:**

12 tessere Bandiere (3 di ogni nazionalità)  
13 carte turisti  
1 carta spareggio  
11 x 6 carte Prezzo – un set per ogni giocatore  
6 plance Hotel - uno per ogni giocatore  
18 x 4 chips turisti - diciotto di ogni nazionalità  
19 tessere costruzione  
Denaro (del valore di 1, 5, 10, 20, 50 e 100)  
2 tessere 2X

### **Preparazione**

Ogni giocatore prende una plancia hotel, un set di carte dei prezzi ed valore di 25 monete.

Dividete le 12 tessere bandiera in 3 pile, secondo il numero piccolo all'angolo della bandiera. Mischiate ogni pila separatamente, e quindi posizionate le 3 pile una sopra l'altra. Iniziate con la prima tessera, e disponete tutte le 12 tessere a faccia in su una riga.

*Questo set up è solo per assicurarsi che le nazionalità siano abbastanza equamente distribuite, e i numeri nell'angolo non hanno alcun altro effetto oltre a questo. Cercate di evitare di avere due bandiere identiche una accanto all'altra. Nel caso, basta spostare le bandiere fino a quando il problema non è stato risolto.*

Mettete una tessera 2X- sulle carta bandiera 6 e 12 .

I chip turisti sono messi in quattro distinte pile, ordinati per il loro colore/nazionalità.  
Mischiare le carte turisti e metterele in un mazzo a faccia in giù.  
Mischiare le tessere costruzione e metterele in una pila a faccia in giù.  
Mettere la scheda spareggio tra due giocatori vicini, con la parte Costruzione in avanti (in senso orario) e la parte Turisti rivolta indietro (in senso antiorario) attorno al tavolo.

## **Il gioco**

Le 12 tessere bandiera rappresentano i dodici round del gioco. Il gioco inizia con la tessera bandiera più a sinistra, e poi si va avanti carta dopo carta fino a quando non sono passati tutti i 12 turni.

Ogni round segue questi passaggi:

### **Sintesi di un turno:**

- 1. Girare una tessera costruzione**
- 2. Turisti della nazionalità in gioco tornano a casa, arriva un nuovo aereo**
- 3. Selezionare e rivelare le carte prezzo**
- 4. Fase di costruzione**
- 5. Fase turisti**
- 6. Pagamento e carte da scartare**

#### **1) Girare una tessera costruzione**

Mettere un numero di tessere costruzione a faccia in su in mezzo al tavolo, a seconda di quanti giocatori stanno giocando:

#### **Numero di caselle di costruire a disposizione ogni turno:**

	Rounds 1-3	Rounds 4-6	Rounds 7-9	Rounds 10-12
3 giocatori	1 tessera	1 tessera	1 tessera	Nessuna tessera
4 giocatori	2 tessere	1 tessera	1 tessera	Nessuna tessera
5 giocatori	2 tessere	2 tessere	1 tessera	Nessuna tessera
6 giocatori	3 tessere	2 tessere	1 tessera	Nessuna tessera

#### **2) I turisti della nazionalità in gioco tornano a casa, arriva un nuovo aereo**

Tutti i turisti della nazionalità in gioco nel round tornano a casa e un aereo è in arrivo. Tutti i giocatori rimuovono i turisti di questa nazionalità dai loro alberghi. I turisti vengono rimossi rimessi nella pila appropriata.

Ora pescate una carta turisti e mettetela a faccia in su sulla tessera bandiera. Quindi, pescate i chip turisti a caso dalla pila della nazionalità appropriata e create dei gruppi, come indicato sulla carta turisti. Mettete questi gruppi di turisti scoperti e visibili chiaramente al centro del tavolo.

Sulla carta turisti è necessario utilizzare la linea corrispondente al numero di giocatori .

*Esempio: La carta bandiera del 4 ° round mostra "Norvegia". 4 giocatori stanno giocando, e la carta turisti indica: "4 giocatori: 4 +3". In primo luogo tutti i giocatori rimuovono i turisti norvegesi dai loro alberghi e vengono messi a faccia in giù, mischiati e riposti con gli altri chip turisti norvegesi . Poi vengono formati 2 gruppi di turisti norvegesi che arrivano; un gruppo di 4 turisti e uno di 3. Questi nuovi turisti sono messi in due gruppi ben visibili al centro del tavolo.*

*Eccezione: Nel girone 6 e 12 ci sono le vacanze generali, e la tessera 2X indica che i numeri sulla carta turisti devono essere raddoppiati in questi round.*

*Esempio: Nell'esempio precedente, una tessera 2X porterebbe a due gruppi di 8 e 6 turisti*

*norvegesi.*

### **3) Selezionare e rivelare le carte prezzo**

Ora tutti i giocatori scelgono una delle proprie carte dei prezzi e la mettono a faccia in giù davanti a loro. Quando tutti i giocatori sono pronti, le carte prezzo vengono rivelate.

### **4) Fase di Costruzione**

Guardate l'offerta per la Costruzione sulle carte di prezzo. Il giocatore con l'offerta più alta può costruire una delle tessere Costruzione disponibili al prezzo offerto. Il giocatore può decidere di passare. Se ci sono ancora a disposizione delle tessere costruzione, il giocatore con la seconda offerta più alta può acquistare una tessera, e così via.

Se c'è un pareggio, viene utilizzata la carta spareggio (in senso orario).

Alla fine del turno, se ci sono ancora delle tessere costruzione, queste rimangono sul tavolo, e si aggiungeranno a quelle del turno successivo.

Ogni giocatore ha una carta prezzo grigia, "Staff Holyiday" (personale in vacanza). Quando un giocatore gioca questa carta, non può acquistare alcuna tessera.

### **5) Fase Turisti**

Guardate il prezzo della camera sulla carte prezzo giocate. Il giocatore che ha giocato il prezzo più basso ha la possibilità di accogliere i primi turisti.

Questo giocatore può ora scegliere di accogliere i turisti. Poi il giocatore con il secondo prezzo più basso ha questa opportunità, e così via. Si procede fino a quando non ci sono più turisti disponibili, o tutti gli alberghi hanno avuto la possibilità di accogliere i turisti.

Se c'è un pareggio, viene utilizzata la carta spareggio (in senso antiorario).

Un giocatore che ha giocato la sua carta grigia "Staff Holiday" non può ospitare nuovi turisti. Invece questo giocatore può rimuovere fino a due turisti dal suo hotel e rimetterli nella pila turisti appropriata.

#### **Accogliere i turisti:**

Se si sceglie di accogliere i turisti, si può prendere il turista che si vuole da uno dei gruppi disponibili – fintanto che si hanno camere libere, naturalmente. Non si devono necessariamente prendere tutti i turisti da un gruppo, anche se si hanno camere libere in albergo. Si può anche scegliere di non prendere nessun turista da un gruppo. I nuovi turisti che vengono accolti vanno alloggiati nelle stanze libere del vostro hotel. Una volta che un turista si trova in una stanza, non può essere spostato in un'altra stanza durante la sua permanenza.

Quando scegliete i turisti da un gruppo, è possibile sceglierli liberamente accogliendo quelli, con le loro abilità speciali. Si veda la tabella sottostante per analizzare le abilità speciali differenti.

*Esempio: è il 4 ° turno, e una carta bandiera norvegese è in gioco. Se ci fossero stati dei turisti norvegesi negli alberghi, sarebbero ritornati a casa – cioè rimossi dagli alberghi e messi nuovamente nella pila (in realtà non ci sarebbe stato alcun turista norvegese negli hotel, in quanto questa è la prima volta che i norvegesi entrano in gioco). La carta turisti mostra che due gruppi di norvegesi sono in arrivo, un gruppo di 4 e un gruppo di 3. Con 4 giocatori ci sono 1 tessera Costruzione disponibile in questo round (una piscina). Anna, Bart, Claude e David scelgono contemporaneamente una carta prezzo:*

*Anna: offerta costruzione 2 - prezzo della camera 3*

*Bart: offerta costruzione 14 - prezzo della camera 8*

*Claude: Staff Holiday - inviare due turisti a casa*

*David: offerta costruzione 6 - prezzo della camera 5*

*La fase di costruzione:*

*Bart ha offerto il prezzo massimo di costruzione (14), e ottiene così la possibilità di costruire prima. Decide di passare. Ora David - con la seconda offerta più alta - ottiene la possibilità di costruire. Prende la tessera disponibile e paga 6 denari alla banca. Se ci fosse stato un'altra tessera costruzione a disposizione in questo round, Anna avrebbe potuto costruire una tessera per 2 denari (la sua offerta di prezzo).*

*Fase turisti:*

*Anna ha il prezzo più basso per le camere (3), e arriva così ad accogliere i primi turisti. Sceglie di ospitare 3 dei turisti dal gruppo da 4. Ora ci sono due gruppi con 1 e 3 turisti rimasti.*

*David è il secondo prezzo più basso, e sceglie di prendere i 3 turisti dal secondo gruppo. Bart (con un prezzo di 8) ha ora la possibilità di accogliere l'ultimo turista rimasto. Decide di passare, volendo conservare la sua carta. A Claude non è offerta la possibilità di ospitare turisti perchè ha giocato la carta delle vacanze del personale. Il turista rimasto viene quindi rimesso nella apposita pila dei turisti. Claude avendo giocato "Staff Holiday", ha la possibilità di rimuovere due turisti dal suo albergo e rimmetterli nelle pile appropriate.*

## **6. Pagamento e carte da scartare**

Per ogni nuovo turista ospitato nell'albergo, viene pagato al giocatore il prezzo indicato sulla sua carta prezzo.

Inoltre alcuni turisti possono pagare un bonus - vedi abilità speciali per i turisti e gli edifici.

Si dovrebbe sempre mantenere il denaro nascosto ai propri avversari!

*Anna alloggia 3 turisti con il prezzo 3. Riceve quindi  $3 \times 3 = 9$  denari. David 3 turisti alloggiati ciascuno del valore di 5, e riceve  $3 \times 5 = 15$  soldi. Se i turisti avessero avuto alcuna abilità speciali, Anna e Davide avrebbero ricevuto dei premi supplementari (vedi le abilità speciali a pagina 6).*

Nota: Il prezzo indicato sulla carta prezzo è relativo al loro intero soggiorno.

Tutti i giocatori che hanno ospitato nuovi turisti e / o acquistato una tessera costruzione nel round, scartano la carta prezzi giocata.

Tutti gli altri giocatori prendono la loro carta prezzo in mano (compresi quelli che hanno giocato la loro carta grigia "Staff Holiday").

Mettete le vostre carte scartate in una pila a faccia in giù davanti a voi.

*Anna e David scartano la carta giocata. Claude e Bart non hanno accolto nuovi turisti, né costruito una tessera costruzione in questo round, per cui riprendono la loro carta prezzo in mano.*

*A volte è bene passare, al fine di conservare la carta di prezzo appena giocata per un altro turno.*

*Poi la carta spareggio viene spostata in senso orario, e posizionata tra due giocatori.*

*Poi incomincia il prossimo round.*

*Esempio con carta spareggio: la carta spareggio si trova tra Anna e Bart. I giocatori siedono nel seguente ordine intorno al tavolo e giocano le seguenti scarte:*

*Anna: offerta costruzione 8 - prezzo della camera 6*

*(carta spareggio)*

*Bart: offerta costruzione 6 - prezzo della camera 5*

*Claude: offerta costruzione 8 - prezzo della camera 6*

*David: offerta costruzione 12 - prezzo della camera 9*

*Fase di costruzione:*

*David ha effettuato l'offerta maggiore (12), ed ha la possibilità di costruire. Anna e Claude sono in parità con la seconda offerta più alta (8).*

*Nella fase di costruzione, i pareggi sono risolti in senso orario dalla carta spareggio, per cui Claude ha la possibilità di costruire prima di Anna.*

*Fase turisti: Bart ha offerto il prezzo più basso della camera (5) e può ospitare per primo i turisti. Anna e Claude sono in parità per il secondo prezzo più basso delle camere (6), e nella fase del turismo, i pareggi sono risolti in senso antiorario dalla carta spareggio. Anna, quindi, può alloggiare prima di Claude.*

*Alla fine del round, la carta spareggio viene spostata in senso orario attorno al tavolo, e così sarà posizionata tra Bart e Claude.*

### **Il gioco finisce**

La partita termina dopo il 12 ° turno.

Ogni giocatore conta il proprio denaro, e il giocatore con il maggior numero di denaro vince. In caso di parità, il giocatore con più stanze libere nell'hotel vince. In caso di ulteriore parità, la partita è patta.

### **Turisti con abilità speciali :**

**Ricco :** Paga doppio il prezzo della camera.

*Esempio: Con una carta prezzo 7, vengono pagati 14 denari a chi accoglie un turista ricco.*

**Innamorato:** Due amanti possono essere messi insieme in una stanza - anche se sono di diverse nazionalità. Due amanti lasciano la stanza sempre insieme, quindi anche se sono di diverse nazionalità, saranno entrambi a lasciare la stanza quando una carta bandiera corrisponde a uno dei due. Quando si gioca "Staff Holiday" e si rimuovono i turisti, eliminare i 2 amanti da una stanza conta solo come 1.

**Celebrità :** La celebrità paga il prezzo normale. Quando un turista si muove in una stanza adiacente a una celebrità (una stanza direttamente sopra, sotto o vicino alla stanza con la celebrità, non in diagonale), il nuovo turista paga doppio. Le camere extra non sono considerate adiacenti a qualsiasi altra stanza. (Come ogni turista, una celebrità posto accanto ad un'altra celebrità paga il doppio del prezzo normale della camera).

**Nuotatore:** Per ogni piscina che hai, vieni pagato il numero all'interno del salvagente come bonus.

*Esempio: Ci sono tre piscine. Ospiti due nuotatori con un totale di 5 punti. Si segna un bonus di  $5 \times 3 = 15$ .*

### **Tessere costruzione:**

**Camera extra:** una stanza in più per ospitare i turisti. Piazzare questa tessera accanto alla tua plancia hotel. Nuovi turisti possono essere collocati su questa tessera, proprio come se si trattasse di una camera di albergo sulla vostra plancia.

**Suite :** Quando si costruisce questa tessera, viene piazzata in modo da coprire una delle camere d'albergo. Questa stanza è ora aggiornata a una suite. Quando un turista alloggia in una suite, si paga prezzo della camera doppio.

**Piscina:** Quando si costruisce questa tessera, viene segnato 1 per ogni punto salvagente attualmente nel vostro hotel. Più tardi, quando si ospitano ospiti nuotatori, verranno accreditati al vostro punteggio i bonus per i loro punti salvagente.

*Esempio: si acquista una nuova piscina, e ci sono un totale di 5 punti boa alloggiati in albergo.*

*Immediatamente incamerate un bonus di 5. Se in seguito ospiterete un turista con 2 punti di boa, si aggiunge al punteggio un ulteriore bonus di 2.*

\* Nota per Celebrità / Suite / Ricco: Gli effetti non sono cumulabili! Un turista non potrà mai pagare più del prezzo della camera doppia, quindi un ricco turista posto in una suite accanto a una

celebrità pagherà solo il doppio del prezzo. Un nuotatore posto in una suite o accanto a una celebrità, pagherà il doppio del prezzo normale della stanza, insieme con il bonus salvagente di 1 punto per ogni piscina.

**Tessere speciali:** Mettete le tessere speciali accanto al tuo hotel. Successivamente potrete utilizzare la tessera per svolgere l'azione speciale.

Se le tessere speciali rimangono inutilizzate, varranno 3 punti ciascuna alla fine del gioco.

Esempio 1: Dopo che le carte prezzo sono rivelate, si può scartare questa tessera speciale per sostituire la carta che hai appena giocato con un'altra in mano.

Esempio 2: Prima che i nuovi turisti sono alloggiati, è possibile scartare questa tessera speciale per mandare a casa due dei tuoi turisti già alloggiati.

Esempio 3: In qualsiasi momento è possibile scartare questa tessera speciale per prendere due delle tue carte scartate e rimetterle nella propria mano.

### **Cose da ricordare:**

- Spostate a sinistra la carta spareggio alla fine del turno.
- Gli spareggi nella fase di costruzione sono risolti in senso orario, dalla carta spareggio, pareggi per il prezzo della camera sono risolti in senso antiorario.
- Ricordate di mandare a casa due dei propri turisti, quando giocate la carta "Staff Holiday".
- È possibile conservare la vostra carta prezzo giocata se non costruite né accogliete turisti in un round. Si conserva sempre la carta "Staff Holiday".

Suggerimenti di gioco:

Studiate l'ordine delle carte bandiera. Alcuni turisti rimarranno più a lungo sull'isola, mentre per alcuni sarà solo un breve soggiorno.

Una situazione più vantaggiosa è quando sei l'unico giocatore con le camere d'albergo libere rimaste. Ciò può accadere quando ci sono un sacco di turisti in arrivo sull'isola. Questo accade più frequentemente durante le vacanze di massa (Round 6 e 12) o subito dopo (round 7-8), quando i turisti delle vacanze di massa non hanno ancora lasciato l'isola.

Si può fare un sacco di soldi prevedendo, quando gli altri giocatori stanno inviando il proprio personale in vacanza - allora si può costruire a poco, o praticare prezzi più elevati per i turisti.

Quando arrivano pochissimi turisti, si dovrebbe considerare se possa essere meglio non accoglierne al fine di conservare la carta prezzo per dopo.

### **CREDITI**

Autore: Kristian R.A. Østby

Artwork: Harald Lieske

Progetto grafico: Harald Lieske

Traduzione Italiana: Fausto Berutti (Faustoxx)

Editore: Jonny de Vries

© 2010 White Goblin Games

[www.whitegoblingames.nl](http://www.whitegoblingames.nl)

NOTA. La presente traduzione non sostituisce in alcun modo il regolamento originale del gioco.

Il presente documento è da intendersi come un aiuto per i giocatori di lingua italiana per comprendere le regole di gioco.

Tutti i diritti sul gioco e sulle immagini sono detenuti dal legittimo proprietario