



Santa MonicaTM

Ein Spiel von Josh Wood für 2-4 Spieler ab 14

REGELN

In Santa Monica versucht ihr den anspruchsvollsten Küstenabschnitt Südkaliforniens herzurichten. Ihr könnt entweder einen ruhigen naturbelassenen Strand kreieren, oder einen belebten Strand voller Touristen, oder aber ein Mittelding, das die Einheimischen anspricht. In jeder Runde nehmt ihr eine Merkmalskarte aus der Auslage, um entweder euren Strand in der oberen Reihe oder eure Promenade in der unteren Reihe auszubauen. Diese Merkmale bringen euch Siegpunkte (👛), wenn sie in Ketten oder Nachbarschaften zueinander liegen. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende des Spiels gewinnt.

Inhalt

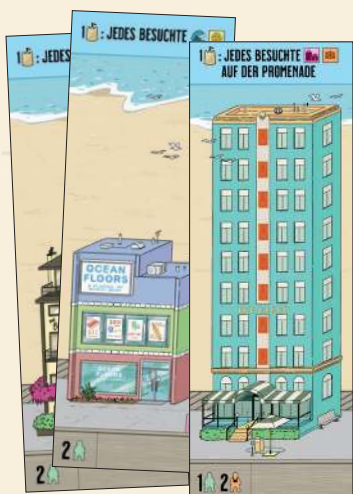
Das Spiel Santa Monica sollte die folgenden Komponenten beinhalten. Falls etwas fehlen sollte, kontaktiert bitte info@skellig-games.de.



78 Merkmalskarten
Sie repräsentieren die Strand- und Promenadenplätze, die in dem Spiel gebaut werden können.



4 Referenzkarten
Jeder Spieler erhält eine davon als Gedächtnisstütze für die Regeln.



6 Startplättchen
Jeder Spieler startet mit einem dieser doppelt so großen Plättchen in seiner Stadt.



4 Sanddollarplättchen
Diese doppelseitigen Plättchen zeigen verschiedene Aktionen, für die die Spieler Sanddollars im Verlauf des Spiels ausgeben können.



3 Wertungsplättchen
Diese Plättchen listen verschiedene Wertungsziele für jedes Spiel auf.



30 Einheimische
Diese blauen Figuren repräsentieren die Bewohner deiner Stadt.



30 Touristen
Diese orangenen Figuren repräsentieren die Besucher, die nach Santa Monica gekommen sind.



8 VIPs
Diese grünen Figuren repräsentieren Prominente, die bestimmte Plätze besuchen wollen. Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels einen oder zwei von ihnen, je nach Angabe auf dem Startplättchen.



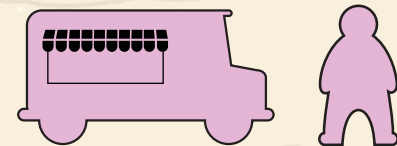
28 Fußspurmarker
Diese Pappmarker werden genutzt, um die Plätze, die euer VIP besucht hat, zu markieren.



25 Sanddollars
Diese Holzmarker können während des Spiels verdient und ausgegeben werden, um die Aktionen auf den Sanddollarplättchen auszuführen.

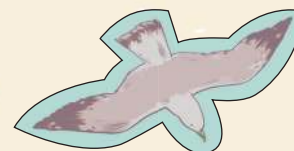


4 Sanddollar-Multiplikatoren
Diese Pappmarker können genutzt werden, wenn der Vorrat an Sanddollars nicht ausreicht.



1 Foodtruck und 1 Gourmet
Diese Figuren kommen unter die Auslage und geben Boni auf die Kartenauswahl.

1 Startspielermarker



Dieser Pappmarker dient als Kennzeichnung des Startspielers. Er verbleibt bei diesem Spieler.

1 Wertungsblock

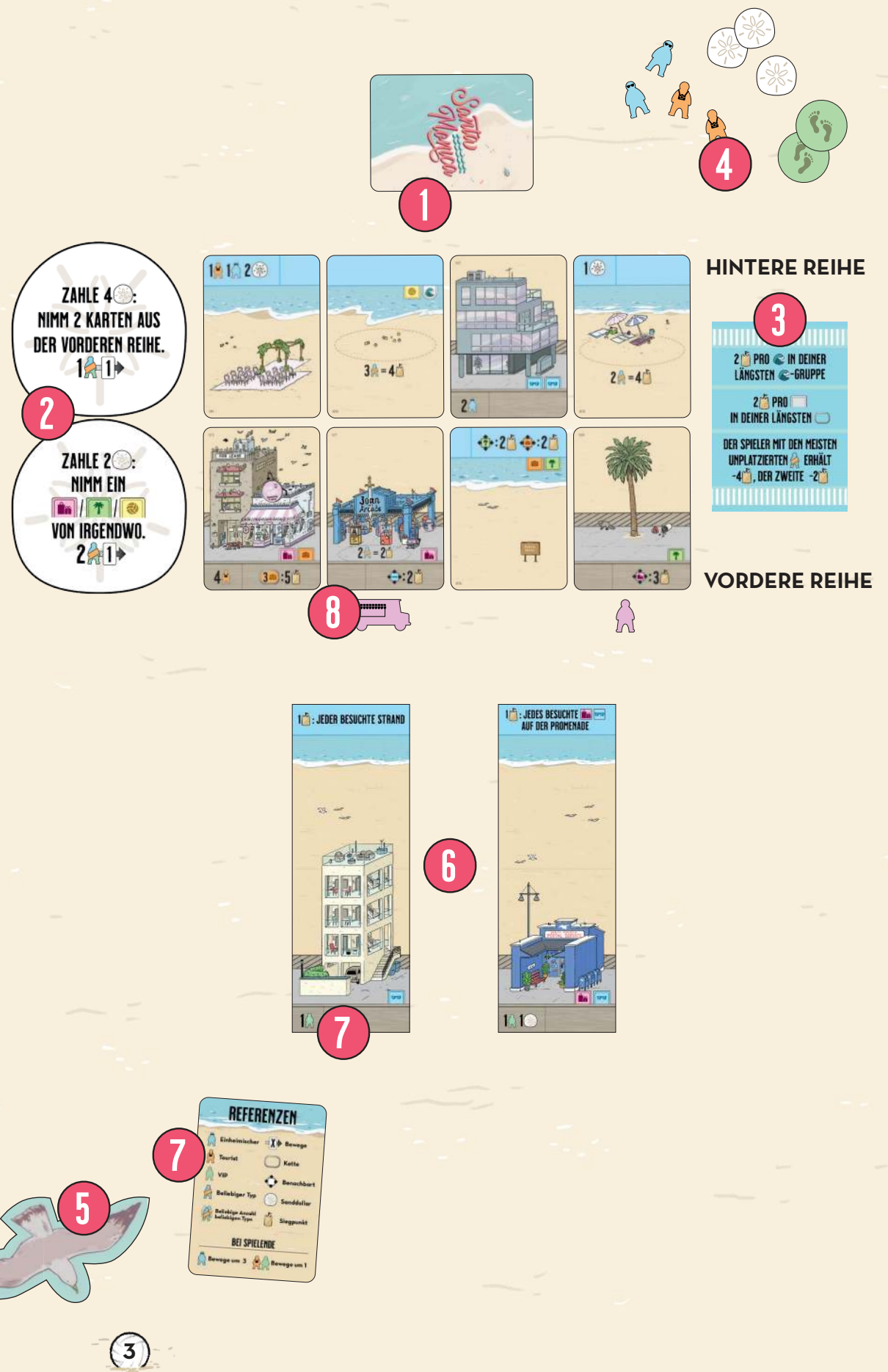
| SPIELER: | | | | |
|------------|--|--|--|--|
| 1 | | | | |
| 2 | | | | |
| 3 | | | | |
| INSGESAMT: | | | | |

Dieser wird bei Spielende genutzt, um die Punkte aller Spieler zusammen zu zählen und den Gewinner zu bestimmen.

1 Regelheft

Aufbau

- Mischt die **Merkmalskarten** und bildet einen verdeckten Stapel. Teilt dann 2 Reihen mit je 4 Karten offen aus. Diese **vordere und hintere Reihe** bilden die **Auslage** an Merkmalskarten, die während des Spiels zur Verfügung stehen. Platziert das verbleibende Deck oberhalb der hinteren Reihe der Auslage.
- Wählt zufällig 2 der **Sanddollarplättchen** aus und legt sie links neben die Auslage. Das sind die 2 **Sanddollar-Aktionen**, die in diesem Spiel zur Verfügung stehen.
- Wählt zufällig 1 der 3 **Wertungsplättchen** aus und legt es offen rechts neben die Auslage. Für das erste Spiel wird das blaue Wertungsplättchen empfohlen.
- Legt die **Einheimischen, Touristen, Sanddollars, Sanddollar-Multiplikatoren** und **Fußspurmarker** in kleinen Stapeln irgendwo in die Nähe der Auslage, sodass alle Spieler sie erreichen können.
- Der Spieler, der zuletzt einen Strand besucht hat, ist der **Startspieler**. Er erhält den **Startspielermarker**.
- Zieht zufällig **Startplättchen** entsprechend der Anzahl der Spieler und legt sie auf den Tisch. In umgekehrter Spielerreihenfolge (beginnend mit dem letzten Spieler und entgegen dem Uhrzeigersinn) wählt jeder Spieler ein Startplättchen.
- Jeder Spieler erhält den **Platzierungsbonus** des Startplättchens sowie eine **Referenzkarte**, wenn er eine möchte.
- Der letzte Spieler der Reihenfolge legt den **Foodtruck** unter eine der 4 Spalten der Auslage seiner Wahl. Der **Gourmet** startet 2 Felder (Karten) entfernt davon.
- Der Startspieler darf nun mit dem Spiel beginnen.



Spielüberblick

Ein Spielzug besteht darin, zuerst eine neue Merkmalskarte auszuwählen und in der eigenen Stadt zu platzieren und danach Platzierungsaktionen vorzunehmen, um Sanddollars zu verdienen, neue Besucher anzulocken und Personen innerhalb der Stadt zu bewegen. Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 3 gemeinsamen Wertungszielen und einem Startplättchen mit 1 oder 2 VIPs. Die VIPs geben jedem Spieler zusätzliche Wertungsmöglichkeiten; indem ihr sie durch die Stadt bewegt, hinterlassen sie Fußspuren(-marker), die bei Spielende Punkte wert sind. Zusätzlich könnt ihr individuelle Merkmalskarten auswählen, die eure Anzahl an Möglichkeiten sogar noch weiter ausbauen. So könnt ihr Punkte erzielen, indem ihr Personen in die Aktivitätenringe bewegt, oder auch durch benachbarte oder in Ketten liegende Ortssymbole u.v.m.

REIHENFOLGE

Das Spiel beginnt mit dem Startspieler und wird dann im Uhrzeigersinn fortgeführt. Das Spiel geht so lange, bis ein Spieler 14 Merkmalskarten in seiner Stadt liegen hat und somit die letzte Runde einläutet. Jeder Spieler führt in seinem Zug folgende Aktionen in dieser Reihenfolge aus:

1. Merkmalskarten auswählen und platzieren
2. Platzierungsaktionen durchführen
3. Die Auslage erneuern

1. MERKMALKARTEN AUSWÄHLEN UND PLATZIEREN

Zu Beginn eures Zugs wählt ihr entweder eine Merkmalskarte aus der Auslage aus oder nutzt eine Sanddollar-Aktion, um Karten auf einem anderen Wege zu erhalten. Egal auf welche Weise ihr Karten erhalten habt, ihr platziert sie in eurer Stadt.

A1. EINE KARTEN AUS DER AUSLAGE WÄHLEN



Die **Auslage** hat eine **vordere** und eine **hintere** Reihe. Ihr müsst eine Karte aus der vorderen Reihe wählen und sie in eurer Stadt platzieren. Die hintere Reihe zeigt an, welche Karte nach unten rutschen wird, sobald ihr die Auslage erneuert. Aus der hinteren Reihe kann man

nicht direkt wählen. Die Auswahl einer Merkmalskarte kann erlauben, eine Belohnung vom Gourmet oder vom Food Truck zu erhalten. Eine Erklärung dieser Belohnungen befindet sich auf Seite 7.

ODER A2. EINE SANDDOLLAR-AKTION NUTZEN

Falls ihr über **Sanddollars** verfügt, die ihr in den vergangenen Runden verdient habt, dürft ihr diese für eine **Sanddollar-Aktion** ausgeben. Dies geschieht anstelle einer normalen Auswahl und darf nur einmal pro Zug durchgeführt werden. Um ein Sanddollar-Plättchen zu aktivieren, (1) zahlt den Preis, der auf dem Plättchen angegeben ist und dann (2) befolgt die Aktion, die auf diesem Plättchen geschrieben steht. Falls ihr einen Sanddollar genutzt habt, um eine Karte mit dem Gourmet oder Food Truck darunter zu nehmen, erhaltet ihr deren Bonus nicht und sie bewegen sich auch nicht. Eine detaillierte Beschreibung der Sanddollar-Aktionen befindet sich auf Seite 10.

Falls die Sanddollar-Aktion das Bewegen oder Entfernen von Personen erlaubt, geschieht dies in der Phase „Platzierungsaktion durchführen“ (siehe Seiten 6 und 7).

B. DIE MERKMALKARTE(N) IN DEINER STADT PLATZIEREN

Es gibt zwei Typen von Merkmalskarten:

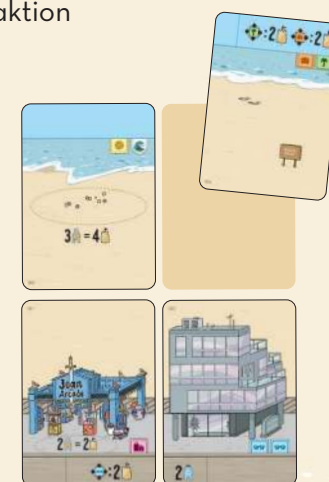
Strandkarten haben oben einen Ozean abgebildet und **Promenaden**karten haben unten einen hölzernen Gehweg und eine Straße.

Wenn ihr die Merkmalskarten in eurer Stadt platziert, gelten 2 Regeln:

1. Strandkarten müssen in der **oberen Reihe** eurer Stadt platziert werden und Promenadenkarten in der **unteren**.
2. Jede Merkmalskarte muss so angelegt werden, dass mindestens eine ihrer Seiten an eine andere Merkmalskarte oder dein Startplättchen anschließt. Diagonal angelegte Merkmale gelten nicht als benachbart und Karten können nicht über andere Karten gelegt werden.

Einige Sanddollar-Aktionen erlauben es, 2 Merkmalskarten zu wählen und zu platzieren. Solange beide Platzierungsregeln eingehalten werden, ist die Reihenfolge der gespielten Karten egal.

Einige andere Sanddollar-Aktionen geben die Möglichkeit, den Platz zweier Merkmalskarten miteinander zu tauschen. Dies muss jedoch geschehen, nachdem die Merkmalskarten aus dem aktuellen Zug platziert worden sind und auch hier müssen die beiden Platzierungsregeln eingehalten werden. Falls sich auf einer Merkmalskarte Personen oder Fußspuren befinden, wandern sie zusammen mit der Karte an ihren neuen Platz.



Erläuterung der Merkmalskarten

Bei jeder Merkmalskarte handelt es sich entweder um eine **Strand-** oder **Promenadenkarte**, erkennbar an der Gestaltung und der Anordnung der Symbole.



1. PLATZIERUNGSAKTIONEN

Diese Aktionen werden direkt durchgeführt, sobald eine Karte platziert wird; zum Beispiel das Verdienen von Sanddollars oder das Anlocken von Personen oder das Bewegen bereits gesetzter Personen.

2. WERTUNGSMÖGLICHKEITEN

Diese Symbole zeigen an, wie jede Karte am Ende des Spiels Punkte einbringt. Obwohl es mehrere Arten gibt, Punkte zu erzielen (welche alle im Detail auf den Seiten 8 und 9 erklärt werden), gibt es zwei Hauptarten, die zumeist auf den Karten anzutreffen sind:



Nachbarschaften geben Punkte für Ortskennzeichen, die benachbart zu der Merkmalskarte liegen. Diese Punkte zählen nur einmalig, selbst wenn mehrere benachbarte Karten die Kriterien erfüllen.



Ketten geben Punkte für Gruppen gleicher Ortssymbole, zu denen diese Karte gehört. Ketten geben nur dann Punkte, wenn

die Mindestanzahl an Ortssymbolen in einer einzigen Gruppe erfüllt wird. Einige Ketten geben eine festgesetzte Anzahl an Punkten, andere Ketten geben Punkte pro Ortssymbol, wodurch es möglich ist, mehr Punkte zu erhalten, wenn die Mindestanzahl benötigter Symbole überschritten wurde.

3. ORTSSYMBOLLE

Diese Symbole zeigen den Typ einer Karte an und werden genutzt um Punkte durch VIPs zu erzielen. Außerdem geben sie am Ende des Spiels Punkte. Die Ortstypen sind:



Geheimtipps: An diesen Orten leben die Einheimischen oder sie versammeln sich hier gerne. Natürlich sind hier auch Touristen willkommen – falls sie diese Stellen denn kennen.



Touristenattraktionen: Hier treffen sich Touristen gerne. Manchmal handelt es sich um die Orte und Restaurants, die von Reiseführern empfohlen werden, manchmal handelt es sich um die Touristenfallen, in die sich niemals ein Einheimischer je begeben würde.



Geschäfte: Orte, an denen deine Besucher ihr Geld für Ramsch, Ausrüstung oder Essen ausgeben. Du weißt schon, Geschäfte halt.



Sportstätten: Hier können deine Besucher trainieren, surfen oder spielen. Manchmal zeigt dieses Kennzeichen auch an, dass man hier Sportausrüstung kaufen kann.



Natur: Diese Orte zeigen die natürliche Schönheit deiner Stadt oder haben einfach nur schöne Pflanzen oder Palmen in der Nähe.



Wellen: Diese Plätze eignen sich hervorragend zum Schwimmen, Surfen oder einfachen Genießen des Anblicks des Meeres. Es gibt auch ein paar Riesenwellen, über die sich Surfer sehr freuen werden.

4. AKTIVITÄTENRINGE

Um die angegebenen Punkte zu erlangen, muss der Aktivitätenring auf der Karte mit der richtigen Kombination an Personen bis zum Ende des Spiels gefüllt sein. Das Symbol zeigt den Typ und die genaue Anzahl der Personen an, die in dem Ring Platz haben. Alle Personen, die keinen Aktivitätenringen angehören, gelten als unplatziert.


5. FUSSSPUR-PUNKTE

Auf jedem Startplättchen gibt es einen einzigartigen Weg, um Punkte für im Verlaufe des Spiels platzierte Fußspur-Marker zu erhalten. Wenn dein VIP einen Ort mit dem/n gewünschten Attribut(en) besucht, legst du einen Fußspur-Marker auf diese Karte. Bei Spielende gibt jede Merkmalskarte mit einem Fußspur-Marker entsprechend Punkte.

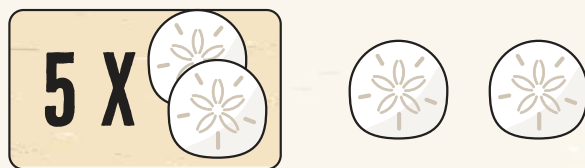
2. PLATZIERUNGSAKTIONEN DURCHFÜHREN

Die Platzierungsaktion einer Merkmalskarte kann Symbole beinhalten, die entweder eurer Stadt Personen hinzufügen, euch Sanddollars einbringen oder euch gestatten, zuvor gesetzte Personen zu bewegen. Dabei hat nicht jede Karte eine dieser Aktionen, aber viele davon.


DOLLARS VERDIENEN / PERSONEN ERHALTEN

2  Dieses Symbol zeigt an, dass ihr euch eine bestimmte Anzahl Sanddollars aus dem Vorrat nehmen dürft. In diesem Beispiel könnt ihr euch zwei nehmen. Die Sanddollars dürft ihr irgendwo vor euch ablegen, sind aber kein eigentlicher Teil eurer Stadt. Bei ihnen handelt es sich um die Währung, die ihr in zukünftigen Zügen ausgeben könnt, um Sanddollar-Aktionen auszuführen oder um sie am Spielende in Punkte umzuwandeln.



Zu wenige Sanddollars? Abhängig von der gewählten Strategie, könnte jemand versuchen, sehr viele Sanddollars zu horten. In Spielen, wo die Holzmarker nicht ausreichen, könnt ihr die Sanddollar-Multiplikatoren nutzen. Wenn ihr 5 Sanddollars besitzt, gebt 4 davon zurück an die Bank und legt den verbliebenen auf den Multiplikator, um anzuzeigen, dass er für 5 zählt. Es können dort auch mehrere Sanddollars liegen, die dann für 10 oder 15 Sanddollars stehen.





12 Sanddollar

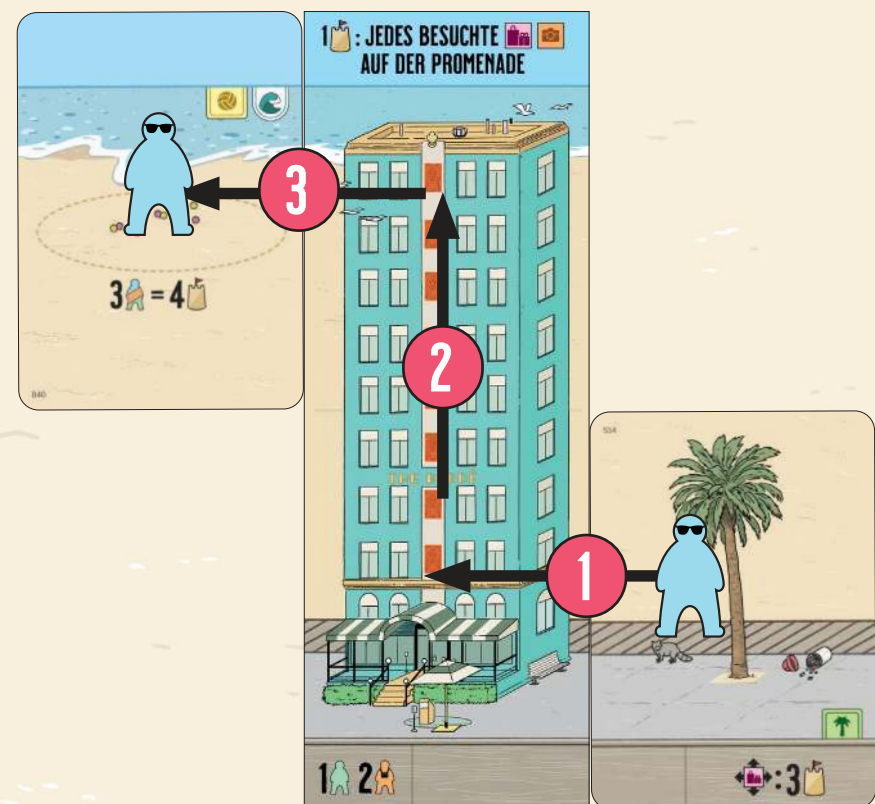
2  Dieses Symbol zeigt eine Farbe und eine Zahl, die anzeigt, wie viele Personen ihr dieser Karte hinzufügen müsst. Das ist nicht optional! In diesem Beispiel müsst ihr zwei Einheimische aus dem Vorrat nehmen und dieser Karte hinzufügen.

PERSONEN BEWEGEN

4  **2**  Dieses Symbol zeigt eine Farbe, eine Zahl und eine Bewegungszahl und zeigt an, wie viele Personen ihr wie weit bewegen könnt. Dabei handelt es sich um eine optionale Aktion. In diesem Beispiel besteht die Möglichkeit, bis zu 4 verschiedene Touristen jeweils bis zu zwei Felder weit zu bewegen. Ihr könnt diese Personen dabei unabhängig voneinander bewegen; sie müssen weder auf der gleichen Karte starten noch ankommen. Ihr könnt jedoch nicht die gleiche Person zwei Mal bewegen.

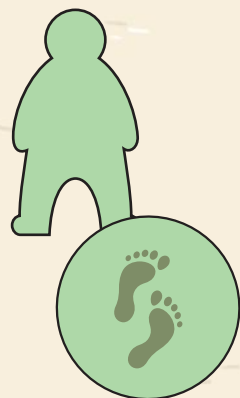
2  **2**  Dieses mehrfarbige Symbol ist ein Joker und erlaubt die Bewegung einer beliebigen Person in eurer Stadt: Einheimischer, Tourist, oder sogar VIP. Ihr könnt allerdings nicht den Gourmet damit bewegen.

Wenn ihr Personen bewegt, könnt ihr sie nur nach oben, nach unten, nach links oder nach rechts bewegen – eine diagonale Bewegung ist nicht erlaubt. Jede Karte zählt dabei als ein Feld und das Startplättchen zählt als zwei (als ein Strandfeld und ein Promenadenfeld). Ihr könnt Personen nicht auf leere Felder bewegen, sondern nur auf bereits liegende Karten. Aktivitätenringe gelten nicht als eigenes Feld auf einer Karte. Wenn bereits eine Person auf der Karte ist, könnt ihr sie jederzeit dem Aktivitätenring hinzufügen oder von ihm entfernen.

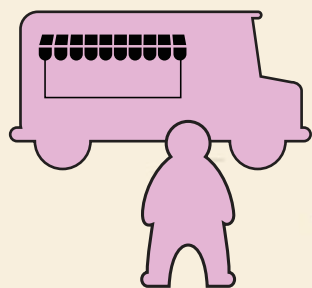


VIPS UND FUSSSPUREN

Wenn ihr einen VIP bewegt habt, dürft ihr einen Fußspur-Marker zu eurer Stadt hinzufügen. Seht auf eurem Startplättchen nach, welche Orte eure VIPs gerne besuchen möchten. Wenn sich euer VIP auf oder durch eine Merkmalskarte mit dem entsprechenden Attribut bewegt, legt einen Fußspur-Marker auf diese Karte. Ein Fußspur-Marker erzielt Punkte für jedes Attribut auf der Merkmalskarte, es kann jedoch nur ein Fußspur-Marker pro Karte liegen, selbst wenn der VIP diesen Ort mehrmals besucht hat.



DER GOURMET UND DER FOOD TRUCK



Es gibt einen weiteren Weg, wie ihr Dollar/Personen in eurem Zug erhalten und bewegen könnt. Unterhalb der Auslage liegen zwei Holzmarker: Ein **Food Truck** und ein **Gourmet**. Wenn ihr eine Merkmalskarte regulär auswählt und dabei die Karte oberhalb eines dieser beiden Marker wählt, erhaltet ihr eine zusätzliche Belohnung. Das gilt jedoch nicht, wenn ihr eine Sanddollar-Aktion ausführt.

Die Belohnungen sind die folgenden:

Food Truck: Der Food Truck erhöht den Wert eines Merkmals. Nimm dir einen Sanddollar aus dem Vorrat.

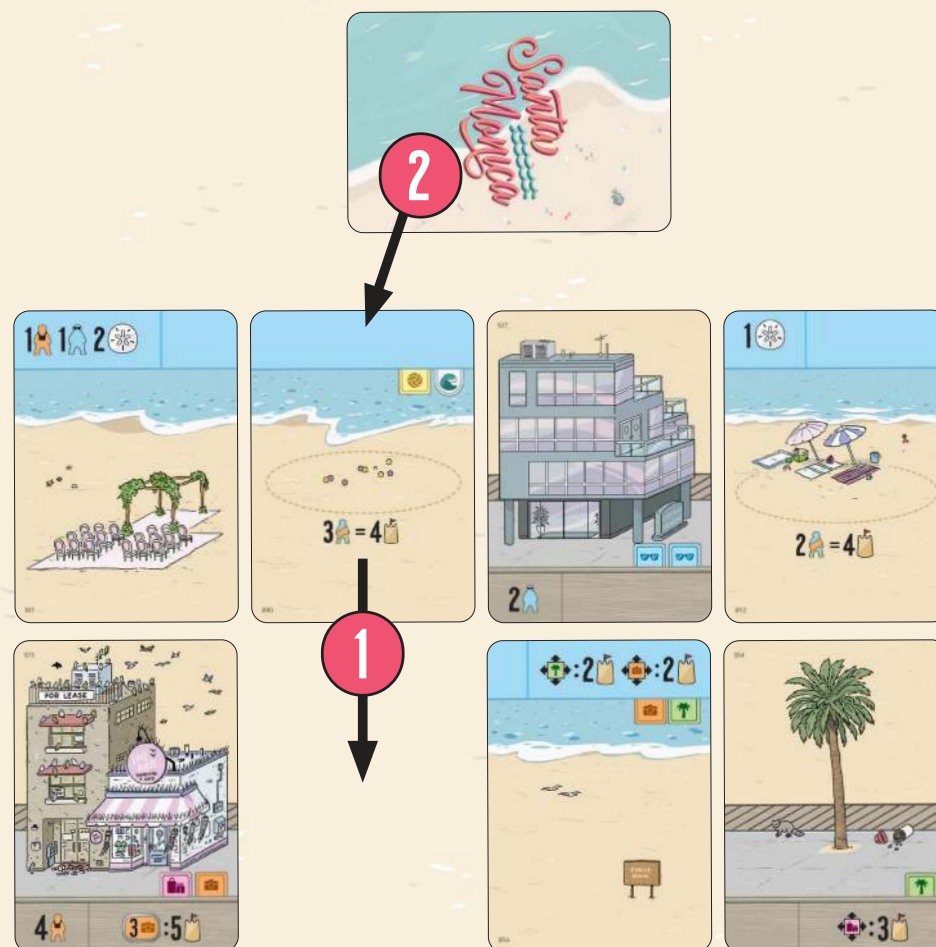
Gourmet: Der Gourmet erlaubt das Bewegen irgendeiner Person (Einheimischer, Tourist oder VIP) um ein Feld.

Gourmet und Food Truck: Wenn der Gourmet den Food Truck einholt, gilt das als Glückstag. Ihr dürft einen Sanddollar nehmen und eine Person bewegen, oder ihr dürft eine der Aktionen verdoppeln, also zwei Sanddollars nehmen oder bis zu 2 Personen jeweils ein Feld bewegen oder 1 Person zwei Mal.

Wenn ihr eine Belohnung vom Gourmet oder vom Food Truck erhaltet, bewegt sich der Marker ein Feld nach rechts. Ist einer der beiden am Ende der Auslage angekommen, startet der Marker wieder von ganz links. Wenn die Merkmalskarte, die ihr auswählt, direkt über sowohl dem Gourmet als auch dem Food Truck liegt, werden nicht beide Marker nach rechts bewegt, stattdessen wird nur der Food Truck um zwei Felder nach rechts bewegt.

3. DIE AUSLAGE ERNEuern

Wenn Felder der vorderen Reihe leer sind, werden diese mit den Karten aus der direkt dahinter liegenden Reihe nachgefüllt. Dann werden neue Karten aus dem Merkmalsdeck genutzt, um leere Felder aufzufüllen, beginnend mit der vorderen Reihe. Dann ist der nächste Spieler am Zug.



Spielende

Sobald ein Spieler seine 14. Merkmalskarte gespielt hat (das Startplättchen zählt nicht), wird das Spielende eingeläutet. Die Runde wird fortgesetzt, bis auch der letzte Spieler in der Reihenfolge seinen Zug beendet hat, und dann endet das Spiel.

Jeder Spieler führt dann die „letzte Bewegung“ all seiner Personen aus. Jeder Tourist und VIP darf sich noch einmal um 1 Feld bewegen und jeder Einheimische bis zu 3. Wenn alle Spieler damit fertig sind, werden die Städte ausgewertet und der Sieger bestimmt.

AUSWERTUNG DER KARTEN

Es gibt zwei verschiedene Punkttypen: Die einen beziehen sich auf Ortssymbole und andere Symbole auf den Karten und die anderen wandeln nicht ausgegebene Sanddollars in Punkte um.

NACHBARSCHAFT



Das Nachbarschafts-Symbol zeigt zwei Dinge: Einen Punktwert und ein abgebildetes Ortssymbol. Wenn es eine oder mehrere

Karten mit diesem Symbol neben dieser Karte gibt, erhaltet ihr den abgebildeten Punktwert. Symbole auf der Karte mit dem Nachbarschafts-Symbol zählen nicht.

In diesem Beispiel würdet ihr 2 Punkte erhalten, wenn die Karte benachbart zu mindestens einer Karte mit einem Touristenattraktion-Ortssymbol liegt. Nachbarschaften lassen sich nicht vervielfachen – selbst, wenn zwei Karten das abgebildete Symbol haben, bekommt ihr die Punkte nur 1x.



Nachbarschaften sind jedoch nicht nur auf Ortssymbole beschränkt. Manche Nachbarschaften beziehen sich auf andere Attribute wie z. B. Sanddollars oder eine Person.

Für diese löst das Symbol der Platzierungsaktionen auf der Karte, nicht der Marker, der sich bewegen kann, die Wertung aus.

KETTEN



Ein Kettensymbol wird als Kasten mit einem Ortssymbol und einer Nummer sowie einem Punktwert abgebildet.

Wenn sich diese Karte in einer Kette von Ortssymbolen befindet, die die angegebene Anzahl erreicht oder überschritten hat, erhaltet ihr den Punktwert.

Dabei müssen sich die Ketten nicht in einer geraden Linie befinden. Sie können sich beliebig durch deine Stadt schlängeln, so lange jede Karte in der Kette benachbart zu mindestens einer anderen Karte mit dem Symbol liegt.

KETTEN (FORTSETZUNG)



Manchmal haben die Ketten eine fortlaufende Wertungsbedingung. In diesem Fall erhaltet ihr die Punkte pro Symbol in der Kette.

Im oben stehenden Beispiel müsste diese Karte in einer Kette aus mindestens fünf Natur-Symbolen liegen, um die Punkte zu werten, und ihr würdet 1 Punkt pro Natur-Symbol erhalten, also 5 insgesamt. Solltet ihr aber eine Kette mit sieben Natur-Symbolen haben, erhaltet ihr 7 Punkte. Mit nur 4 Natur-Symbolen würdet ihr die Mindestanforderungen nicht erfüllen und daher 0 Punkte bekommen.

NICHT AUSGEBEBENE SANDDOLLARS



Karten mit diesem Symbol geben euch Punkte für Grüppchen nicht ausgegebener Sanddollars bei Spielende.

In diesem Beispiel erhaltet ihr 1 Punkt für je 2 übrig gebliebene Sanddollars. Diese Fähigkeiten lassen sich mehrfach werten, also werden alle eure verbliebenen Sanddollars für jede Karte mit dieser Eigenschaft gezählt. Zum Beispiel: Wenn ihr 4 Sanddollars übrig habt und eine Karte mit 2:1 und eine mit 1:1 besitzt, erhaltet ihr 2 Punkte von den 2:1 und 4 Punkte von den 1:1, also insgesamt 6 Punkte.

SONSTIGES

Santa Monica ist ein bunter, lebhafter Ort und einige Merkmalskarten lassen sich nicht leicht in Schubladen stecken. Im Kapitel „Klarstellung zu den Fähigkeiten“ auf Seite 10 befinden sich alle Funktionen, die nicht unter den Hauptpunkttypen gelistet waren.

DIE AKTIVITÄTENRINGE WERTEN



Jedes Ringsymbol zeigt eine Anzahl von Personen und einen Punktwert. Falls bei Spielende genau die dargestellte Anzahl von Personen in dem Ring sind, werden die Punkte gewertet. In dem Ring können sich maximal so viele Personen wie angegeben aufhalten, nicht mehr.

In diesem Beispiel ist 1 Tourist im Ring 3 Punkte wert. Wenn das Symbol mehrfarbig ist, kann der Ring mit einer beliebigen Person (Einheimischer, Tourist oder VIP) besetzt werden.



Zwei Karten im Spiel besitzen das „Beliebige Anzahl von Personen“-Symbol.

Für diese Karte zum Beispiel wird mindestens 1 Person für die Wertung benötigt und gibt 3 Punkte. Danach können beliebig viele Personen in diesem Ring platziert werden. Allerdings gibt es nicht mehr als 3 Punkte.

DIE FUSSSPUREN WERTEN



Euer Startplättchen gibt an, wie ihr mit Fußspur-Markern punkten könnt. Zählt für jede Karte mit Fußspur-Markern die Anzahl der passenden Attribute auf dieser Karte zusammen. Für jedes der Attribute erhaltet ihr Punkte.

In diesem Beispiel erhaltet ihr, wenn ihr einen Fußspur-Marker auf einen Ort mit 2 passenden Ortssymbolen platziert habt, 2 Punkte und nicht nur 1.

DIE WERTUNGSPLÄTTCHEN

Zu Beginn des Spiels wurde ein Wertungsplättchen gewählt, sodass ihr diese Wertungen für das gesamte Spiel kennt. Auf jedem Wertungsplättchen sind 3 Dinge aufgelistet:

1. Ein Wellenbonus
2. Ein sonstiger Bonus
3. Eine Strafe für Personen, die bei Spielende außerhalb eines Ringes stehen

Alle drei werden im Kapitel „Klarstellung zu den Wertungszielen“ auf Seite 11 detailliert behandelt.

ZÄHLT EURE PUNKTE ZUSAMMEN

Die Punkte werden mit Hilfe des beiliegenden Wertungsblocks einzeln notiert. Dann werden die Punkte jedes Spielers addiert. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner. Im Falle eines Gleichstands, gewinnt davon der Spieler mit den meisten übrig gebliebenen Sanddollars. Gibt es auch hier noch immer einen Gleichstand, gewinnt derjenige mit der längsten Symbol-Kette. Wenn auch hier die Spieler noch einen Gleichstand haben, gewinnt derjenige, der als erstes „Ich gewinne“ in den Sand schreiben kann.

Santa Monica Aktionen- und Fähigkeitsübersicht

SANDDOLLAR-AKTIONEN



Um diese Aktion auszuführen, müsst ihr 4 Sanddollars bezahlen (zum Vorrat zurückgeben). Nehmt dann 2 Merkmalskarten aus der vorderen Reihe und legt sie in eure Stadt. Ihr dürft außerdem bis zu 1 Person beliebigen Typs um 1 Feld bewegen.



Um diese Aktion auszuführen, müsst ihr 4 Sanddollars bezahlen (zum Vorrat zurückgeben). Nehmt dann 1 Merkmalskarte aus der vorderen Reihe, sowie die Merkmalskarte hinter ihr und legt sie beide in eure Stadt. Ihr dürft außerdem bis zu 1 Person beliebigen Typs um 1 Feld bewegen.



Um diese Aktion auszuführen, müsst ihr 2 Sanddollars bezahlen (zum Vorrat zurückgeben). Nehmt eine Merkmalskarte aus einer beliebigen Stelle der Auslage, sofern sie ein Geheimtipp- oder ein Touristenattraktion-Kennzeichen hat. Ihr dürft dann außerdem bis zu 2 Personen beliebigen Typs um jeweils 1 Feld bewegen.



Um diese Aktion auszuführen, müsst ihr 2 Sanddollars bezahlen (zum Vorrat zurückgeben). Nehmt eine Merkmalskarte aus einer beliebigen Stelle der Auslage, sofern sie ein Geschäfts-, Natur- oder Sportstätten-Kennzeichen hat. Ihr dürft dann außerdem bis zu 2 Personen beliebigen Typs um jeweils 1 Feld bewegen.



Um diese Aktion auszuführen, müsst ihr 3 Sanddollars bezahlen (zum Vorrat zurückgeben). Nehmt eine Merkmalskarte aus der hinteren Reihe der Auslage. Ihr dürft dann außerdem bis zu 4 Personen beliebigen Typs um jeweils 1 Feld bewegen.



Um diese Aktion auszuführen, müsst ihr 2 Sanddollars bezahlen (zum Vorrat zurückgeben). Nehmt eine Merkmalskarte aus der vorderen Reihe der Auslage. Dann dürft ihr 2 beliebige Merkmalskarten in eurer Stadt tauschen. Ihr dürft dann außerdem bis zu 2 Personen beliebigen Typs um jeweils 1 Feld bewegen.



Um diese Aktion auszuführen, müsst ihr 2 Sanddollars bezahlen (zum Vorrat zurückgeben). Nehmt eine Merkmalskarte aus der vorderen Reihe der Auslage. Dann dürft ihr 2 beliebige Merkmalskarten in eurer Stadt tauschen. Schließlich dürft ihr bis zu 2 Personen aus eurer Stadt zurück zum Vorrat legen.



Um diese Aktion auszuführen, müsst ihr 1 Sanddollar bezahlen (zum Vorrat zurückgeben). Nehmt eine Merkmalskarte aus der vorderen Reihe der Auslage. Ihr dürft dann bis zu 3 Touristen um jeweils 1 Feld bewegen.

KLARSTELLUNG ZU DEN FÄHIGKEITEN



Bei Fähigkeiten, die verbundene Nachbarschafts-Kennzeichen zeigen, muss die Karte benachbart zu 2 oder mehr dieses Kennzeichens liegen. Andernfalls bringt sie keine Punkte.



Diese Karte muss benachbart zu allen vier Attributen liegen, damit sie für Punkte gewertet werden kann. Für nur 1 bis 3 Attribute gibt es gar keine Punkte.



Wenn Nachbarschafts-Kennzeichen nebeneinander aufgedruckt wurden, bringen sowohl beide als auch nur eines davon Punkte. Diese Karte bringt 2 Punkte für eine Natur-Nachbarschaft und/oder 2 Punkte für eine Touristenattraktions-Nachbarschaft.



Bei dieser Gelegenheit zum Punkten handelt es sich um entweder/oder. Entweder bringt die Karte 3 Punkte, wenn sie sich benachbart zu nur einem Wellen-Kennzeichen befindet, oder 5 Punkte, wenn sie benachbart zu zwei oder mehr Wellen-Kennzeichen liegt.



Wenn sich diese Karte benachbart zu irgendeiner Karte mit einem Ring befindet - gefüllt oder nicht - bringt sie 2 Punkte.



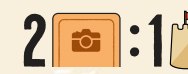
Falls diese Karte NICHT benachbart zu einer Karte mit einem Ring liegt, bringt sie 2 Punkte.



Diese Karte muss benachbart zu einer Karte liegen, die Sanddollars durch Platzierungsaktionen gibt, um Punkte zu bringen.



Diese Karte bringt Minuspunkte, wenn mindestens eine ihrer drei benachbarten Merkmalskarten durch ihre Platzierungsaktion Personen anlockt.



Pro 2 Touristenattraktion-Ortskennzeichen irgendwo in eurer Stadt bringt diese Karte 1 Punkt.

BEWEGE BIS ZU 3 HIERHER

Ihr dürft bis zu 3 Personen Typs auf diese Karte bewegen, unabhängig von deren Entfernung.



Diese Karte stellt das Ende eures Strands dar und muss die Strandkarte ganz links sein. Sobald diese Merkmalskarte gelegt worden ist, gilt sie als dritte Legeregel für den Rest des Spiels. Aus diesem Grund darf diese Karte nicht mehr mit einer anderen Merkmalskarte getauscht werden.

PUNKTEZIELE



2 pro in der längsten -Gruppe
Sucht eure größte Gruppe von -Kennzeichen. Ihr erhaltet 2 pro in dieser Gruppe. Eine -Gruppe ist eine zusammenhängende Gruppe von 1 oder mehr . Wenn ihr zwei Gruppen gleicher Größe besitzt, wird nur eine davon gewertet.

2 pro in eurer größten

Sucht eure längste Kette mit Ortskennzeichen (ausgeschlossen Wellen) und erhaltet 2 Punkte pro Kennzeichen. Besitzt ihr 2 oder mehr gleich lange Ketten, wird nur eine davon gewertet. Eine Kette ist eine beliebige Gruppe zusammenhängender Kennzeichen des gleichen Typs.

Das -Symbol muss dabei auf keiner Karte zu sehen sein.

Der Spieler mit den meisten unplatzierten erhält -4, 2. -2
Unplatzierte Personen sind die Personen, die sich bei Spielende außerhalb eines Ringes befinden. Alle Spieler vergleichen, wer die meisten unplatzierten Personen hat. Der Spieler mit den meisten verliert 4. Sollten zwei oder mehr Spieler gleich viele unplatzierte Personen besitzen, verlieren alle diese Spieler 4 und es gibt keinen zweiten Platz.



3 für jede einzelne -Gruppe
Für dieses Ziel werdet ihr eure so gut wie möglich verteilen wollen, indem ihr andere Merkmale zwischen ihnen platziert. Eine -Gruppe ist eine zusammenhängende Gruppe von 1 oder mehr .

3 für jede Kette aus 3 oder mehr Karten

Immer, wenn ihr drei oder mehr einzelne Ortskennzeichen (ausgeschlossen Wellen) in einer Kette liegen habt, erhaltet ihr 3 Punkte. Wenn sechs oder mehr Ortskennzeichen in einer Kette liegen, gilt das immer noch als nur 1 Kette. Wie mit den Wellen, verteilt eure Kennzeichen, um möglichst viele Punkte zu erhalten. **Das -Symbol muss dabei auf keiner Karte zu sehen sein.**

-1 SP pro Karte mit unplatzierten
Jede Karte, die eine oder mehr Personen außerhalb eines Rings enthält, zählt -1 Punkt. Dabei spielt es keine Rolle, wie viele Personen sich auf der Karte befinden, also versucht am besten, die unplatzierten Personen zusammen zu setzen.



Wertet jede -Gruppe 1 | 3 | 6 | 10

Eine -Gruppe ist eine zusammenhängende Gruppe von 1 oder mehr . Zählt die Anzahl der Wellen in der Gruppe und erhaltet die dazugehörigen . Jede Gruppe mit 1 Welle bringt dabei 1 Punkt, jede Gruppe mit 2 Wellen bringt 3 Punkte, jede Gruppe mit 3 Wellen bringt 6 Punkte und jede Gruppe mit 4 Wellen bringt 10 Punkte.

1 für jede Kombination aus Promenaden- und Strandkarten in der längsten Reihe

Durchsucht eure Stadt nach Spalten, in denen sich eine Strandkarte direkt oberhalb einer Promenadenkarte befindet. Dies schließt die Startkarte mit ein. Zählt dann die längste ungebrochene Reihe von Strand- und Promenadenkartenpaaren zusammen und erhaltet 1 Punkt pro Paar.

1 für jeden gefüllten Aktivitätenring. -1 pro 2

Ein gefüllter Aktivitätenring enthält die genau entsprechende Anzahl von Personen, die auf der Karte aufgedruckt ist. Erhaltet 1 Punkt für jeden gefüllten Ring. Zählt die Anzahl der unplatzierten Personen überall in eurer Stadt zusammen. Pro 2 unplatzierte Personen verliert ihr 1 Punkt. Personen, die zwar in einem Aktivitätenring stehen, aber den Ring nicht „ausfüllen“, gelten nicht als unplatziert. Die beiden „alle Personen“-Ringe gelten als gefüllt, so lange sich dort 1 Person befindet.

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

Wenn ich eine Sanddollar-Fähigkeit nutze, die mir das Bewegen von Personen gestattet (oder wenn ich den Gourmet aktiviere), kann ich dann auch die Personen bewegen, die ich diese Runde platziert habe?

Ja. Zuerst werden alle Platzierungsaktionen der Karten inklusive derer Boni abgehandelt und danach erst die Personen bewegt. Deshalb können auch Personen bewegt werden, die ihr erst in dieser Runde erhalten habt.

Wo starten die VIPs?

VIPs starten auf der unteren Hälfte des Startplättchens.

Mein Startplättchen sagt, ich bekomme Punkte für jede besuchte Sportstätte und Natur. Bekomme ich 1 oder 2 Punkte, wenn mein VIP eine Karte mit beiden Kennzeichen besucht?

2 Punkte! 1 pro passendem Kennzeichen.

Mitwirkende

Spielentwurf: Josh Wood

Illustration: Jeremy Nguyen, Josh Wood

Direktion des Projekts: Nicolas Bongiu

Produktion: Dave Lepore

Entwicklung: Josh Eaton, John Goodenough

Künstlerische Leitung: Josh Wood

Grafikentwurf: Brigette Indelicato

Regeln: Scot Eaton, John Goodenough

Bearbeitung: Andre Chautard

Deutsche Übersetzung: L. P. Reitz

Deutsche Redaktion: Dominic Büttner

Deutsches Layout: Christian Schaarschmidt

Testspieler:

Neil Baumgartner, Dane Bjorkman, Nancy Bjorkman, John Borders, Chris Buskirk, Matt Champagne, Andre Chautard, Timothy Daggett, Kristina Eaton, Al Gonzalez, AJ Harris, Brian Henk, Mara Kenyon, Neil Kimball, Jon Prory, Rich Pizann, Taylor Shuss, John Till, Andrew Voigt, Dustin Winebrenner, Ethan York, Gerrod Garcia, Jayson Jewett, Michael Jaslrut, Hideaki Asto, Ivan Coronado, Francisco Aguayo, Jay Vales, Jesse Mark, Jaye R, Seany G., Matt Bahntge, Ta-Te Wu, Samir Shah, Robert Neff, Dustin Dobson

Besonderer Dank gilt den Städten Santa Monica und Venice, California, deren wunderschöne Strände viele Künstler bereits inspiriert haben und noch viele weitere inspirieren werden.



© 2020 Alderac Entertainment Group.
Santa Monica und alle dazugehörigen Zeichen sind TM und © Alderac Entertainment Group, Inc.
2505 Anthem Village Dr., Suite E-521
Henderson, Nv. 89052



© der Deutschen Version 2020
SKELLIG GAMES
Parkweg 6, 35452 Heuchelheim, Deutschland
www.skellig-games.de

Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt in China.

Warnung: Erstickungsgefahr!
Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

Besucht unsere Website unter www.skellig-games.de
Fragen? E-Mail: info@skellig-games.de



Josh Wood ist der Spieleautor von Cat Lady und ein Entwickler für AEG, der bereits an einigen Spielen mitgewirkt hat. Unter anderem Ecos: First Continent und Tiny Towns. Er lebt in Los Angeles, CA. Er liebt es, Spiele zu entwickeln und Leute auf Conventions und Spielevents kennen zu lernen.

Ich persönlich möchte meiner Familie, Freunden und meiner Freundin Kathleen Scott danken. Ich möchte allen Fans von Cat Lady danken und all den großartigen Menschen, die ich in der Branche getroffen habe. Dank auch all den Leuten, die an Santa Monica geglaubt haben: John Zinser, John Clair, Daryl Andrews und Andre Chautard.

Schließlich, gilt ein großer Dank meinem Freund Jeremy Nguyen, der tagelang neben mir gesessen hat und die Illustrationen für dieses Spiel gezeichnet hat, während uns lustige Namen für Läden und Gebiete in diesem Spiel eingefallen sind.

Erklärvideo

Die Brettspielsuchties haben für euch ein wunderbares Erklärvideo gedreht. Das findet ihr hier:



Ersatzteilservice



Wir geben alles, um die Qualität dieses Spiels zu prüfen und sicher zu stellen. Sollte trotzdem ein Teil dieses Spiels fehlen oder defekt sein, dann bitten wir um Entschuldigung. Dann nehmt bitte direkt Kontakt mit uns auf, und wir beeilen uns, euch Ersatz zukommen zu lassen:

info@skellig-games.de

Betreff: Ersatzteilservice

