

Die Anweisungen auf Wegekärtchen mit lachenden oder traurigen Gesichtern sind einfach zu befolgen. Wegekärtchen mit anderen Symbolen, bedeuten, daß der betroffene Spieler ein Duell durchführen muß (vergl. Anhang 6.1 "Reiseführer für anspruchsvolle Individualtouristen")

#### Attraktionskärtchen und -felder

Punkte können nur auf entsprechenden Attraktionsfeldern erworben werden (Grüne Kärtchen mit Sonne = Badepunkte, Schuh = Wanderpunkt, Condom = Sexpunkt, Fotoapparat = Kulturpunkt.)

- Ist auf den Textseiten der Attraktionskärtchen ein **Condom**, ein **Fotoapparat**, eine **Sonne** oder ein **Schuh** abgebildet, so erhält der Spieler nur dann einen Punkt, wenn er das entsprechende Objekt besitzt (Ausnahme "Selbsterfahrung".)
- Ist ein **Clown** abgebildet, so wird ebenfalls kein Gegenstand benötigt. Will der Spieler jedoch einen entsprechenden Punkt, so muß er die Anweisungen des Kärtchens befolgen.
- Ist ein **Mund** abgebildet erhält er den Punkt nur nach gewonnenem Lallduell. Er benötigt hier keinen Gegenstand.
- Das Symbol "**hochgestreckter Mittelfinger**" spricht für sich, die Folgen für den Spieler sind immer negativ.

Der Zug eines Spielers endet immer damit, daß er das vorgelesene Kärtchen ablegt und auf die nun freie Stelle des Spielplans (unter seinen Spielstein) verdeckt eine neues Kärtchen der gleichen Art legt. (Ausnahme Sanatorium/Botschaft/Knast)

#### Erlangung von besonderen Gegenständen:

Kann ein Spieler mit gerader Augenzahl auf ein Automatenfeld ziehen, in dem noch ein Objekt liegt, so darf er gegen eine Gebühr von 50£ den entsprechenden Gegenstand an sich nehmen.

#### Pleite:

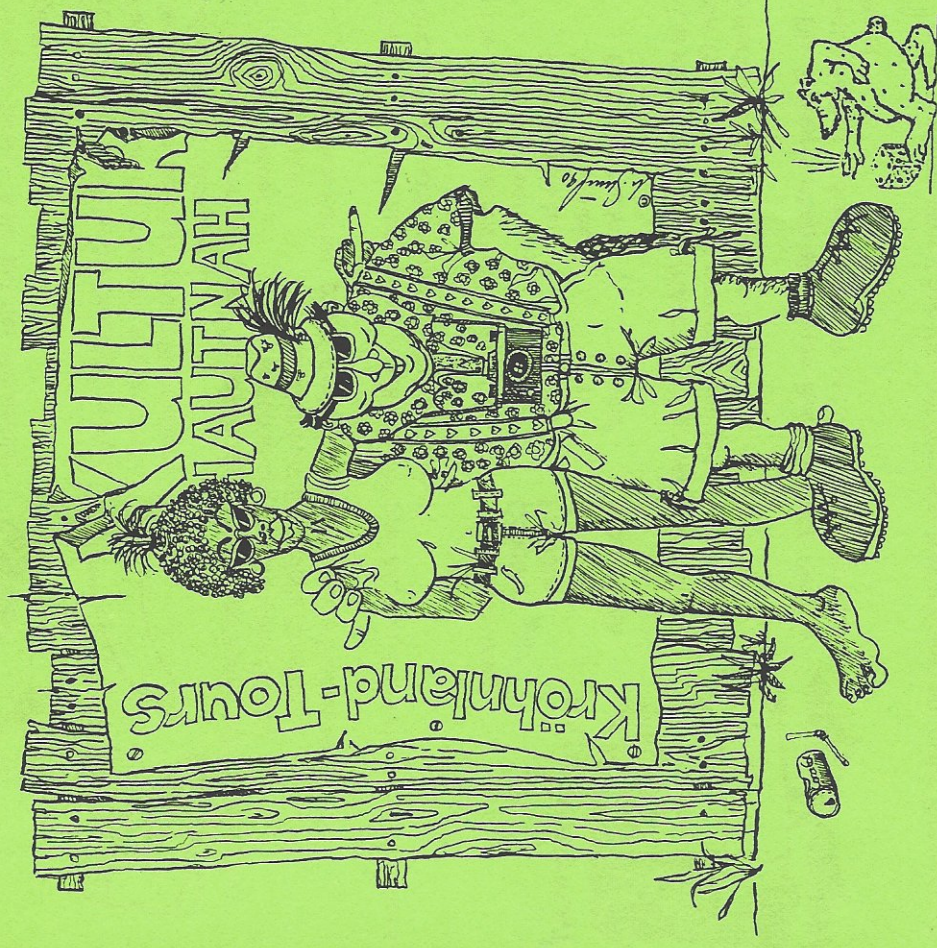
Wird ein Spieler durch ein Kärtchen oder eine besondere Eigenschaft eines Mitspielers zur Zahlung von Geld aufgefordert, so muß er dies sofort tun. Ist er dazu nicht mehr in der Lage (Pleite), so wird seine Spielfigur sofort in das Gefängnis gesetzt. - Dieser Spieler erhält sofort drei zusätzliche Stresspunkte und wird in der nächsten Runde in die Botschaft gesetzt (keine Bewegung). In der Botschaft erhält er 300£ und kann sich dann in der übernächsten Runde wieder in's Urlaubsvergnügen stürzen (Startposition Botschaft).

#### Nervencollaps:

Bekommt ein Spieler durch ein Kärtchen oder die besondere Eigenschaft eines Mitspielers so viele Stresspunkte, daß sein Stresspegel den Wert 10 übersteigen würde, so wird sein Spielstein sofort in's Sanatorium gesetzt. Für jede Runde, die er im Sanatorium bleibt ohne sich zu bewegen, muß er eine Behandlungsgebühr von 50£ bezahlen und darf sich auf seiner Stresspegelanzeige 3 Punkte abziehen.

# Kann Urlaub schöner sein ? Mallaballa Reiseführer für unkomplizierte Pauschaltouristen

*Die ganz einfache Spielregel*



©1990°kronland-games • Lagerhausstr. 28 • 6700 Ludwigshafen  
Tel.: 0621-567287

## Spielvorbereitung:

- Würgekärtchen (Banane - auf der Rückseite), Buskärtchen (Bus auf der Rückseite), Taxis (kleine Autos) und die Touristen-Visa von Mischä Lasch, Dolly Drall, Olga Tratsch, Karl Lauer, Hanne Wustichsdoch und Moritz Weißbescheid werden aussortiert, sie sind für diese Spielversion nicht nötig.

- Die Spieler suchen sich aus den verbleibenden Visa reihum ein Touristen-Visum ihrer Wahl aus. (Die abgebildete Person wird im Laufe des Spieles von ihnen verkörpert).

- Auf jedes Wegefild (Autos auf dem Spielplan) wird verdeckt ein Wegekärtchen (rotes oder blaues Auto auf der Rückseite) gelegt.

- Die Attraktionsfelder (rechteckige, farbige Felder) werden mit je einem entsprechenden Attraktionskärtchen (grüne Rückseiten) belegt (Autos nach oben).

- Blaue Felder mit "Badekärtchen" (Rückseite Sonne mit Sonnenbrille)
- Grüne Felder mit "Wanderkärtchen" (Rückseite Stiefel)
- Gelbe Felder mit "Sexkärtchen" (Rückseite Condom)
- Weiß-graue Felder mit "Kulturkärtchen" (Rückseite Fotoapparat)

- Die übrigen Kärtchen werden in 5 Stapeln (Wegekärtchen, 4 verschiedene Attraktionskärtchen) verdeckt neben den Spielplan gelegt.

- Die 8 Automatenfelder werden mit folgenden Objekten belegt:

|                 |         |              |
|-----------------|---------|--------------|
| Sexautomaten    | je ein  | Condom       |
| Kulturautomaten | je eine | Filmrolle    |
| Wanderautomaten | je ein  | Schuh        |
| Badeautomaten   | je eine | Sonnenbrille |

- Die kt2-Profil Kärtchen (Kärtchen mit gelben Touristen auf der Rückseite) werden gemischt und jeder Spieler zieht 3 Kärtchen vom verdeckten Stapel.

- Die Spieler suchen sich einen Spielstein aus (farbige Holzscheibe) und setzen diesen reihum in ein beliebiges Hotel.

- Dann markieren sie auf den Visa mit den beigelegten Klammern einen Stresspunktstand von 0, holen sich von der mallaballanesischen Bank 1000 £ und stürzen sich ins Urlaubsvergnügen.



## BADEAUTOMAT



## Spielziel:

Jeder Spieler versucht die durch die kt2-Profil-Kärtchen festgesetzten Bedürfnisse seines Touristen zu erfüllen.

- Fotoapparat = Kulturpunkt,
- Schuh = Wanderpunkt,
- Condom = Sexpunkt,
- Sonne = Badepunkt.

**Beispiel:** Hat ein Spieler zwei kt2 Kärtchen mit dem Symbol "Sonne" und einmal ein Kärtchen mit dem Symbol "Condom" gezogen, bedeutet dies, daß der Tourist versuchen muß 2 Punkte auf Badefeldern und einen Punkt auf Sexfeldern zu erlangen. - Immer wenn ein Tourist einen Punkt ergattern kann, darf er das entsprechende kt2-Profil-Kärtchen ablegen..

Hat ein Spieler alle Bedürfnispunkte für seinen Touristen erworben, muß er nur noch den Flughafen erreichen (Spielstein zum Flughafen bringen). Trifft er dort als Erster ein, und hat alle Bedürfnisse erfüllt, so hat er das Spiel gewonnen.

## Spielablauf:

Die Spieler würfeln reihum, beginnend mit dem am weitesten gereisten Mitspieler.

**Bewegung:** Man würfelt mit dem sechsseitigen Würfel und bewegt bei einem Ergebnis von 1-5 seinen Spielstein um die erwürfelte Augenzahl in eine beliebige Richtung. Ist das Würfelergebnis eine 6, so erhält der Tourist sofort einen Stresspunkt (Anzeige auf dem Stresspegelanzeiger verschieben!) und darf sich nicht weiterbewegen. (Das Wegekärtchen, auf dem er steht muß aber dennoch aufgedeckt werden! - "**besondere Eigenschaft**" oder "**treffen**" kann nicht eingesetzt werden.)

Die erwürfelte Zugweite muß immer voll ausgeschöpft werden. Führt ein Zug in eine Sackgasse und ist die Zugweite noch nicht ausgeschöpft, so muß die Spielfigur um die verbleibende Augenzahl zurückbewegt werden. (Der Weg ist hierbei immer so zu wählen, daß im Laufe des Zuges keine zweite Sackgasse berührt wird. - Automatenfelder gelten nicht als Sackgassen!)

Landet ein Spielstein auf einem bereits besetzten Feld (er "**trifft**" andere Touristen), so kann die "**besondere Eigenschaft**" des Touristen eingesetzt werden (Siehe gelbes Beiblat "Mea Culpa").

Befinden sich bereits mehrere Spielsteine auf dem Feld, so wirkt die "**besondere Eigenschaft**" auf alle diese Touristen. (Besondere Eigenschaften wirken nur dann, wenn man selbst am Zug ist.)

Besitzer einer der "**getroffenen**" Touristen einen "**besonderen Gegenstand**" so kann der Spieler, der am Zug ist, diese an sich nehmen. (Durch "**treffen**" kann man immer nur einen Gegenstand auf einmal an sich bringen, auch wenn der oder die "**Getroffenen**" mehrere Gegenstände besitzen! - Der Spieler hat die Wahl.)

Am Ende der Bewegung muß der Spieler das Kärtchen auf dem seine Figur nun steht, aufnehmen, laut vorlesen und den Anweisungen des Kärtchens folgen.