

WIND & WETTER

Spielregeln



3551

WIND UND WETTER

ein turbulentes Taktik- und Strategiespiel von Wil Dijkstra und Ben van Dijk für 2-4 Wettergötter und Touristikmanager ab 12 Jahren

EIN WICHTIGER HINWEIS VORWEG:

Wind und Wetter ist im Vergleich zu anderen Familienspielen umfangreicher. Daher ist die Spielregel ausführlich gestaltet. Ein Spieler sollte sich die Zeit nehmen, die Regel in aller Ruhe einmal durchzulesen.

Vor dem Spiel schauen sich die Spieler gemeinsam das Spielmaterial an und lassen sich die Besonderheiten von Spielplan, Wettersteinen und "Wetterkarten" verdeutlichen.

Das Spiel läßt sich dann mit Hilfe der Überschriften und Randbemerkungen schnell erklären.

Sollten während des Spiels Fragen zum Spielablauf auftauchen, helfen die Überschriften und Randbemerkungen ebenfalls, die entsprechende Regelpassage schnell zu finden.

Und es gibt noch einen dritten Vorteil, den Randbemerkungen und Überschriften leisten. Wenn man **Wind und Wetter** eine zeitlang nicht gespielt hat, verschafft man sich mit ihrer Hilfe wieder einen schnellen Überblick über den Spielverlauf.

REISEZEIT BEI GUTEM WETTER

(Spielidee)

Wenn die Sonne lacht, strömen die Touristen aus ihren Wohnstätten in die Urlaubsorte. Sie suchen Erholung vom grauen Alltag und wollen sich von der Sonne verwöhnen lassen. Das wissen auch geschäftstüchtige Touristikmanager, die Hotelanlagen an Meeresstränden und auf Gebirgshöhen bauen sowie für den exklusiveren Urlauber Kreuzfahrtschiffe in den Häfen bereithalten. Aber was passiert, wenn das Wetter nicht mitspielt, wenn statt Sonnenschein Regen vom Himmel prasselt? Bei **Wind und Wetter** sind die Spieler Touristikmanager und Wettergötter zugleich. Sie können die Wetterlage beeinflussen, indem sie die Sonne über den eigenen Hotels erstrahlen lassen und bei der Konkurrenz Bewölkung und Regen hervorrufen!

SONNE, WIND UND BLAUES MEER

(Spielinhalt)

1 Spielplan

1 Windrose

53 transparente Wettersteine

14 "Wetterkarten"

Spielgeld (Scheine im Wert zu 1000 Mark und 5000 Mark)

25 weiße Kreuzfahrtschiffe

36 Hotelsteine (jede Einheit = 5 Hotels) in den Farben blau, gelb, rot und grün

144 Hotelsteine (jede Einheit = 1 Hotel) in den Farben blau, gelb, rot und grün

1 Beutel

1 Spielregel

Am besten betrachtet man zunächst gemeinsam das Spielmaterial, denn es bedarf noch einiger Erklärungen....

... zum **Spielplan**: Auf dem Plan ist eine geografische Karte abgebildet, die durch ein Koordinatensystem in $5 \times 5 = 25$ Gebiete eingeteilt ist. Auf dieser Karte sind 7 Seegebiete (A1, A2, A5, B3, B4, B5 und C4)

4 Häfen (A3, B1, C3, und C5)

4 Badestrände (A4, B2, C5 und D4)

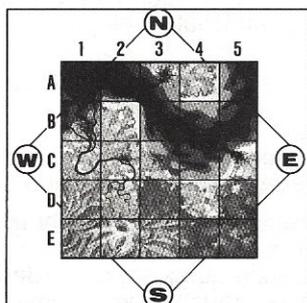
4 Waldgebiete (D3, D5, E4, und E5)

4 Gebirgsregionen (D1, E1, E2 und E3)

sowie

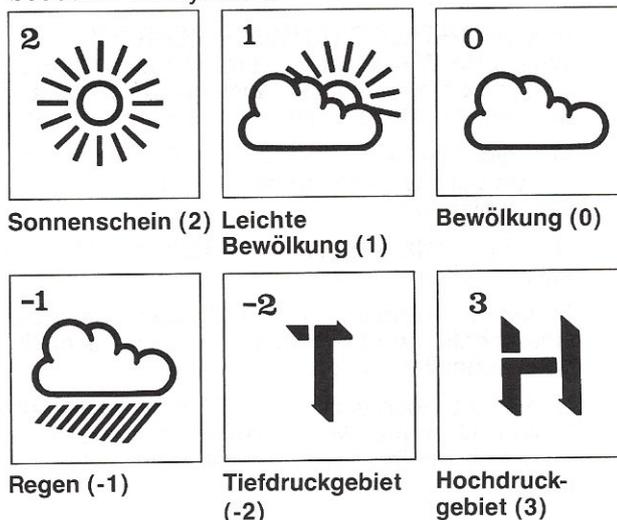
4 Flußzonen (B1, C1, C2 und D2)

abgebildet.



Die Gebiete B1 (Hafen/Fluß) und C5 (Hafen/Strand) sind jeweils mit zwei Funktionen belegt. (Der Buchstabe "E" bei den angegebenen Himmelsrichtungen steht für das englische Wort "EAST" = "OST")

.... zu den **Wettersteinen**: Die transparenten Wettersteine sind mit einem Piktogramm und einer kleinen Wertangabe (Zahl) versehen. Im einzelnen bedeuten die Symbole:



.... zu den **"Wetterkarten"**: Die "Wetterkarten" sind Ereigniskarten, deren Bedeutung aus den Symbolen herausgelesen werden kann. Bei den ersten Spielen hilft der Text, der auf S. 8 dieser Spielregel abgedruckt steht, später braucht er nicht mehr hinzugezogen werden. Wichtig ist, daß die rot markierten Gebiete auf dem verkleinerten Spielplan angeben, in welchen Gebieten das Ereignis stattfindet. Zusätzlich sind auch noch die Koordinaten dieser Gebiete notiert. Die Symbole der Wetterlage auf den Karten sind mit denen der Wettersteine identisch. Sollten keine Wetterzeichen angegeben sein, gilt das Ereignis für alle Wetterlagen (= alle Gebiete). Die Signets für Hotel und Kreuzfahrtschiff sind ebenfalls eindeutig erkennbar. Schließlich gibt die Zahl an, welcher Betrag pro Einheit (Schiff und/oder Hotel) im betreffenden Gebiet bezahlt werden muß (beim "-" Zeichen) bzw. kassiert werden darf (beim "+" Zeichen).

WOLKEN ZIEHEN AUF...
 (... und andere Spielvorbereitungen)

Plan in Tischmitte
 25 Wettersteine auf Plan

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Von den Wettersteinen werden jeweils sechs Steine mit den Symbolen für "Sonnenschein", "Leichte Bewölkung", "Bewölkung" und "Regen" sowie ein Stein "Hochdruckgebiet" in den Beutel gelegt und gemischt. Danach werden die Steine einzeln wieder herausgezogen und auf die Gebiete des Spielplans verteilt. Dabei beginnt man bei Gebiet A1, dann folgt Gebiet A2 usw. bis Gebiet E5, so daß auf jedem Gebiet ein Stein liegt. Die Wettersteine werden in die Mitte jedes Gebietes plaziert und zwar so, daß die Zahl in der Steinecke lesbar (also nicht seitenverkehrt) ist. Es ist zweckmäßig, die Steine alle in einer Ausrichtung zu legen, daß sich beispielsweise die Zahl jeweils in der linken oberen Ecke ihres Gebietes befindet.
- Anschließend erhält jeder Spieler noch sieben Wettersteine. Zunächst bekommt jeder sechs Steine mittlerer Wertigkeit (" +2" bis "-1"). Gemäß folgender Tabelle werden die Steine in den Beutel gelegt.

	2 Sp.	3 Sp.	4 Sp.
Sonnenschein	3	5	6
Leichte Bewölkung	3	5	6
Bewölkung	3	4	6
Regen	3	4	6

.... 1 Wetterstein
 ("H" oder "T"),

Nachdem die Steine gründlich gemischt wurden, zieht sich jeder sechs Steine aus dem Beutel. Dann erhält jeder noch einen Stein extremer Wertigkeit (" +3" oder "-2"). Auch hierzu werden die Steine zunächst nach folgender Tabelle in den Beutel gelegt.

	2 Sp.	3 Sp.	4 Sp.
Hochdruckgebiet	1	2	2
Tiefdruckgebiet	1	1	2

Die Steine werden wiederum gemischt und danach zieht jeder Spieler einen Stein. Die Spieler legen ihre sieben Steine offen vor sich auf den Tisch.

.... 2 "Wetterkarten"

- Nun werden die "Wetterkarten" gemischt und jedem Spieler verdeckt zwei Stück ausgeteilt. Ihre Bedeutung wird vor den anderen Spielern solange geheim gehalten, bis sie ausgespielt werden. Die restlichen Karten werden für das Spiel nicht gebraucht, sie kommen ungesehen in die Schachtel zurück.

- 1 Farbstein,
 - 10000 Mark
 - Windrose neben Plan, Pfeil nach "Süd"
 - 1 Spieler = Bankier
 - Startspieler beliebig
5. Jeder Spieler erhält einen flachen Hotelstein einer Farbe seiner Wahl. Diesen Stein legt jeder vor sich hin. Er signalisiert die Spielfarbe des Spielers. Dieser Stein darf nicht als Hotel eingesetzt werden.
 6. Als Startkapital erhält jeder Spieler 10000 Mark (5 x 1000 Mark und 1 x 5000 Mark).
 7. Die Windrose wird jetzt noch neben den Spielplan gelegt. Dabei werden die Himmelsrichtungen der Windrose identisch mit den Himmelsrichtungen des Plans ausgerichtet. Bei Spielbeginn zeigt der Pfeil der Windrose nach "Süd", d.h., der Wind weht aus "Nord". Deshalb ist im Kreis des Zeigers auch "N" für "Nord" zu sehen.
 8. Der Spieler, der in der Vorbereitungsphase das Spielgeld verteilt hat, übernimmt während des Spiels die Aufgabe des Bankiers und Verwalters. Er zahlt fällige Gelder aus der Spielkasse aus und kassiert etwaige Beträge von den Mitspielern ein. Er verkauft auch die Hotel- und Schifffiguren. Er muß sein Geld strikt getrennt von der Spielkasse verwalten.
 9. Schließlich wird ein Startspieler beliebig ermittelt. Nach seinem Zug geht das Spiel im Uhrzeigersinn weiter.

ALLE HÄNDE VOLL ZU TUN (Spielablauf)

Mehrere Aktionen pro Zug

Wer an die Reihe kommt, kann mehrere Aktionen durchführen:

1. Gewinne und Verluste
2. Wettereinflüsse und Tourismusinvestitionen
 - a) Wetterstein spielen
 - b) "Wetterkarte" spielen
 - c) Kauf und/oder Verkauf von Hotels und/oder Kreuzfahrtschiffen
 - d) Bewegung der Kreuzfahrtschiffe
3. Änderung der Windrichtung

Reihenfolge bei 1-3: vorgegeben, bei Aktion 2: beliebig

Die Reihenfolge der Aktionen 1 bis 3 ist vorgegeben. Die Handlungen a), b), c) und d) unter Punkt 2 können allerdings in beliebiger Reihenfolge absolviert werden.

1. Zug nur 2a), 2c), 3

In seinem ersten Zug hat jeder Spieler nur die Möglichkeit, die Aktionen 2a), 2c) und eventuell 3 auszuführen.

Die genauen Möglichkeiten der einzelnen Handlungen werden nun im folgenden erklärt:

1 Gewinne und Verluste

Erträge von Wetterstein abhängig (Wert x 1000)

Ist ein Spieler an der Reihe, so werden zunächst die Gewinne und Verluste seiner Hotels und Kreuzfahrtschiffe berechnet. Die erwirtschafteten Beträge sind von der Wetterlage (vom Wetterstein) in jedem Gebiet abhängig. Die kleine Zahl auf dem Wetterstein (multipliziert mit 1000) gibt an, wieviel Geld ein Spieler pro Einheit in diesem Gebiet bekommt oder bezahlen muß.

1. Bsp.: Auf dem Gebiet D3 (Wald) hat ein Spieler drei Hotels gebaut. Zu Beginn seines Zuges scheint dort die Sonne (2). Er bekommt für seine drei Einheiten $3 \times 2000 = 6000$ Mark ausbezahlt.
2. Bsp.: Auf dem Gebiet C5 (Hafen/Strand) besitzt ein Spieler ein Kreuzfahrtschiff und fünf Hotels (einen hohen Hotelstein). Unglücklicherweise regnet (-1) es gerade in dieser Region, so daß der Spieler für seine insgesamt sechs Einheiten $6 \times 1000 = 6000$ Mark bezahlen muß.

"H" und "T" beeinflussen Nachbargebiete

Die Hoch- und Tiefdruckgebiete haben auch auf alle waagrecht, senkrecht wie diagonal benachbarten Regionen Einfluß. Bei einem Hochdruckgebiet erhöht sich der Wert der benachbarten Wettersteine um "1", bei einem Tiefdruckgebiet wird der Wert der anliegenden Wettersteine um "1" vermindert. Wird eine Region von zwei oder mehr Hoch- bzw. Tiefdruckgebieten beeinflusst, hat das doppelte oder mehrfache Auswirkungen auf beeinflusste Gebiete.

1. Bsp.: Im Gebiet E2 herrscht leichte Bewölkung (1). In der Nachbarregion D3 befindet sich ein Tiefdruckgebiet, so daß die Wertigkeit des Wettersteins auf E2 um "1" reduziert werden muß. Das bedeutet ($1-1=0$), daß weder ein Betrag ausbezahlt noch Geld eingenommen wird.
2. Bsp.: Wenn sich nun aber im gerade genannten Bsp. auf D1 noch ein Hochdruckgebiet befindet, gleicht sich der Einfluß des Tiefdruckgebietes (D3) dadurch wieder aus und die Wertigkeit des Wettersteins auf E2 (Leichte Bewölkung = 1) hat volle Gültigkeit. Jede Einheit in diesem Gebiet wird mit 1000 DM entlohnt.
3. Bsp.: Auf dem Seegebiet A2 hat ein Spieler drei Kreuzfahrtschiffe eingesetzt. Zur Zeit scheint hier die Sonne (2). Diese gute Wetterlage wird noch durch zwei Hochdruckgebiete auf A1 und B3 unterstützt. Der Spieler erhält für jede Einheit 4000 Mark (2 (Wetterstein) + 1 (Hochdruckgebiet auf A1) + 1 (Hochdruckgebiet auf B3)), was für das Gebiet A2 mit den drei Schiffen eine Gesamtsumme von 12000 Mark ergibt.

Alle Erträge zusammenzählen und kassieren bzw. auszahlen

Wetterstein auf Randgebiet schieben, Windrichtung berücksichtigen

Andere Wettersteine in Windrichtung verschieben

Vom Plan geschobenen Stein austauschen, übrig gebliebenen Stein in Schachtel

Unterschied im Wert der Wettersteine max. "+1" bzw. "-1". Ausnahme: "H" und "T"

Kann kein Wetterstein gelegt werden: ein Stein in Schachtel

Immer ein "H" auf Plan

Im letzten Zug kein "H" oder "T" auf Plan schieben

Die Erträge sämtlicher Einheiten eines Spielers auf dem Plan werden verrechnet und die Gesamtsumme aus der Speilkasse ausbezahlt. Bei einer negativen Summe muß das Geld in die Kasse eingezahlt werden. Sollte der Spieler nicht mehr genügend Bargeld besitzen, muß er Hotels oder Schiffe verkaufen (vgl. auch Pkt 2c).

Beim ersten Zug eines jeden Spielers wird kein Geld ausbezahlt oder eingezogen, da noch keine Gelder in Hotels oder Schiffe investiert wurden.

2a) Wetterstein spielen

Jeder Spieler **muß** in jeder Runde einen seiner sieben Wettersteine spielen. Er schiebt diesen auf ein Gebiet am Rand des Spielfeldes. Dabei muß er die zur Zeit herrschende Windrichtung, die auf der Windrose angegeben ist, berücksichtigen.

1. Bsp.: Bei Spielbeginn ist die Windrichtung "Nord". Ein neuer Wetterstein kann jetzt nur von Norden auf den Plan geschoben werden. D.h., er wird auf eines der Gebiete A1, A2, A3, A4 oder A5 gesetzt.

2. Bsp.: Weht der Wind aus "Südwest", kann der neue Wetterstein auf eines der Felder A1, B1, C1, D1, E1, E2, E3, E4 oder E5 geschoben werden.

Der Wetterstein, der sich auf dem Gebiet befindet, auf das gerade ein neuer Stein gelegt wurde, wird in Windrichtung auf das nächste Gebiet geschoben. Der dort liegende Wetterstein wird ebenfalls in gleicher Richtung verschoben, usw., bis an der gegenüberliegende Spielbrettseite ein Wetterstein vom Plan geschoben wird.

1. Bsp.: Ein Stein, der bei Windrichtung "West" auf C1 gesetzt wird, verschiebt den dort bereits liegenden Stein von C1 auf C2, der Stein von C2 wird auf C3 verschoben, der von C3 auf C4 gerückt, der von C4 auf C5 verlegt und schließlich der Stein von C5 vom Plan genommen.

2. Bsp.: Wird ein neuer Stein bei Windrichtung "Südost" auf A5 gesetzt, wird der auf A5 liegende Stein sogleich wieder vom Plan geschoben.

Für die Handhabung während des Spiels ist es übrigens praktischer, die Reihenfolge umzukehren und zunächst den Wetterstein zu bewegen, der vom Plan genommen wird.

Den vom Brett geschobenen Wetterstein darf der Spieler gegen einen anderen noch in seinem Besitz befindlichen Stein austauschen. Allerdings sind von dieser Regel die Steine "Hochdruckgebiet" und "Tiefdruckgebiet" ausgeschlossen. Der nun übrig gebliebene Wetterstein, egal ob der Spieler getauscht hat oder nicht, wird in die Schachtel zurückgelegt.

Eine weitere Einschränkung beim Einsetzen neuer Wettersteine ist noch zu berücksichtigen. Der Unterschied in der Wertigkeit zwischen dem neu gelegten Stein und dem auf dem Gebiet liegenden Stein darf höchstens "1" betragen. Die Wettersteine "Hoch-" und "Tiefdruckgebiet" sind von dieser Regel ausgenommen. Sie dürfen auf ein Gebiet, egal welcher Wetterstein dort liegt, geschoben werden. Auch darf jeder beliebige Wetterstein auf ein Gebiet mit Hochdruck oder Tiefdruck geschoben werden.

1. Bsp.: Auf einem Randgebiet liegt der Wetterstein "Leichte Bewölkung" (1). Ein Spieler kann auf dieses Feld, wenn die Windrichtung es erlaubt, einen Stein "Sonnenschein" (2), "Leichte Bewölkung" (1) oder "Bewölkung" (0) legen. Das Legen des Wettersteines "Regen" (-1) ist hingegen nicht erlaubt. Die Wettersteine "Hochdruckgebiet" (3) oder "Tiefdruckgebiet" (-2) können allerdings auch gelegt werden, da sie dieser Regel nicht unterliegen.

2. Bsp.: Wenn ein Spieler auf ein Gebiet mit "Regen" (-1) einen neuen Wetterstein legen will, dann darf dieser Stein weder "Sonnenschein" (2) noch "Leichte Bewölkung" (1) sein.

3. Bsp.: Auf einem Randgebiet liegt der Wetterstein "Tiefdruckgebiet". Hierauf darf jeder andere Wetterstein geschoben werden.

Es kann durchaus passieren, daß ein Spieler keinen Wetterstein legen kann, weil alle erlaubten Randgebiete mit Steinen belegt sind, die von ihrer Wertigkeit zu stark (mehr als "1") von den dem Spieler zur Verfügung stehenden Wettersteinen abweichen. In einem solchen Fall muß der betreffende Spieler einen seiner Wettersteine ungenutzt in die Schachtel legen.

Während des gesamten Spiels muß immer mindestens ein Wetterstein "Hochdruckgebiet" auf dem Plan liegen. Neue Wettersteine, die den einzigen Stein "Hochdruckgebiet" vom Plan schieben würden, dürfen nicht gesetzt werden, es sei denn, der neue Stein ist ebenfalls ein "Hochdruckgebiet".

In der letzten Spielrunde, wenn jeder also nur noch einen Wetterstein besitzt, darf kein "Hoch-" oder "Tiefdruckgebiet" mehr auf den Plan geschoben werden. Das bedeutet, daß ein Spieler, der in der vorletzten Runde noch einen solchen Stein besitzt, diesen spielen muß.

"Wetterkarte" zu beliebigem Zeitpunkt in Aktion 2 spielen, Ausnahme: erste Runde und letzte Runde

Text der "Wetterkarten" auf S. 8

Kauf von beliebig vielen Hotels/Schiffen möglich

Hotel = 3000 Mark

Schiffe = 4000 Mark

Hotels auf Land, Schiffe auf See, max. 10 pro Gebiet, Ausnahme: Hafengebiete

Verkauf:
Hotel = 2000 Mark,
Schiff = 3000 Mark,
Konkurs = Ausscheiden

Schiff: 2 Gebiete weit bewegen

2b) "Wetterkarte" spielen

Die Spieler dürfen zu einem beliebigen Zeitpunkt während der Spielaktion 2 ihre "Wetterkarten" ausspielen. Dabei ist es durchaus erlaubt, in einer Runde auch beide "Wetterkarten" einzusetzen. Allerdings dürfen weder in der ersten noch in der letzten Runde "Wetterkarten" gespielt werden.

Die Bedeutung der "Wetterkarten" ist aus den Symbolen ersichtlich oder aber auch im Text auf S. 8 dieser Regel nachzulesen. Die Auswirkung des Ereignisses hat für alle Spieler Gültigkeit. Zu bekommende oder zu bezahlende Geldbeträge müssen sofort entrichtet werden. Ausgespielte "Wetterkarten" werden in die Schachtel zurückgelegt.

2c) Kauf und/oder Verkauf von Hotels und/oder Kreuzfahrtschiffen

Der Bankier verkauft Hotels und Schiffe an die Spieler, die, soweit sie genügend Geld besitzen, beliebig viele Hotels und Schiffe erwerben dürfen. Das Geld muß sofort bezahlt werden und kommt in die Spielkasse.

Ein Hotel kostet 3000 Mark. Die hohen Hotelsteinsteine symbolisieren fünf Hotels und kosten dementsprechend 15000 Mark. Der Spieler erhält die gekaufte Anzahl Hotels in seiner Farbe.

Ein Kreuzfahrtschiff kostet 4000 Mark. Der Spieler erhält ein weißes Schiff, auf das er einen Hotelstein in seiner Farbe setzt.

Hotels werden nach dem Erwerb auf ein Landgebiet (Strand, Wald, Gebirge, Fluß oder Hafen), Schiffe auf ein See- oder Hafengebiet gestellt. Auf jedem Gebiet dürfen aber von allen Spielern gemeinsam maximal zehn Hotels bzw. zehn Kreuzfahrtschiffe stehen. Nur in den Hafengebieten dürfen sich sowohl zehn Hotels als auch zehn Schiffe befinden.

Bei einem Zwangsverkauf, wenn man Beträge zahlen muß und nicht genügend Bargeld besitzt, zahlt die Bank für ein Hotel 2000 Mark und für ein Kreuzfahrtschiff 3000 Mark. Hotels und Schiffe werden dann vom Plan genommen und in den Schachtelvorrat zurückgelegt. Sollte ein Spieler trotz Zwangsverkauf seinen Zahlungsverpflichtungen nicht mehr nachkommen können, hat er Konkurs gemacht und scheidet aus dem Spiel aus. Seine Hotels und Schiffe werden vom Plan genommen.

2d) Bewegung der Kreuzfahrtschiffe

Kreuzfahrtschiffe können, im Gegensatz zu Hotels, über See- und Hafengebiete bewegt werden. Ein Schiff darf in jeder Runde bis zu zwei Gebiete weit waagrecht, senkrecht oder diagonal fahren, dabei ist auch Abknicken möglich. Die Bewegung über beide Gebiete muß nicht direkt hintereinander ausgeführt werden. Es können auch Aktionen dazwischengeschoben werden.

Bsp.: Ein Kreuzfahrtschiff im Hafen C3 darf auf die Gebiete C4, C5, B3, B4, B5, A2, A3 und A5 gesetzt werden.

2a) - 2d) Beispiele zur Verdeutlichung

Da die Spieleraktionen 2a), 2b), 2c) und 2d) in beliebiger Reihenfolge durchgeführt werden dürfen, sollen zwei Beispiele die Vielfalt der Möglichkeiten verdeutlichen.

1. Bsp.: Ein Spieler kauft zunächst Hotels und stellt sie in einem Gebiet auf. Dann spielt er eine "Wetterkarte" aus, mit der er eine hübsche Geldsumme verdient. Das gerade gewonnene Geld investiert er wieder in Hotels. Schließlich schiebt er noch einen seiner Wettersteine auf den Plan und verändert damit die Wetterlage.

2. Bsp.: Ein Spieler bewegt sein Kreuzfahrtschiff von einem Seegebiet in einen benachbarten Hafen. Danach verändert er mit einem Wetterstein die Wetterlage, so daß es auf dem gerade verlassenen Seegebiet regnet. Er spielt nun die "Wetterkarte" Nr. 5 aus, so daß alle Schiffe auf regnerischen Seegebieten 1000 Mark zahlen müssen. Nachdem seine Mitspieler für die dort stehenden Schiffe bezahlt haben, fährt er mit seinem Schiff aus dem Hafen wieder zurück auf dieses Seegebiet. Er hatte für dieses Schiff ja noch nicht beide Bewegungspunkte verbraucht.

3. Änderung der Windrichtung

Ein Spieler darf an Ende seines Zuges die Windrichtung ändern. Wenn er verändern möchte, dreht er den Pfeil auf der Windrose 45° im Uhrzeigersinn. Der Wind dreht sich also nur in einer festgesetzten Richtung.

Bsp.: Die Windrichtung ist "Nord". Der Spieler darf sie auf "Nordost" drehen oder auf "Nord" stehen lassen.

Wem die Sonne lacht (Spielsieger)

Das Spiel endet sofort, wenn der letzte Spieler seinen letzten Wetterstein gespielt hat.

Pfeil auf Windrose belassen oder um 45° im Uhrzeigersinn drehen

Spielende nach Legen des letzten Wettersteins

Nochmal Erträge für alle ausbezahlen

Alle Einheiten verkaufen

Meiste Geld bestimmt Sieger

Jetzt berechnet jeder Spieler noch einmal die Gewinne und Verluste aller seiner Hotels und Schiffe auf dem Plan. Die Summe wird dann von der Spielkasse ausbezahlt.

Danach verkauft jeder noch seine Einheiten zu den bekannten Preisen an die Bank. Ein Hotel erbringt 2000 Mark und ein Schiff 3000 Mark.

Der Spieler mit dem meisten Geld hat gewonnen.

Die Texte der "Wetterkarten"

1. In den Bergen ist Schnee gefallen. Tausende von Wintersportlern reisen in die Urlaubsorte. - Für jedes Hotel in den Bergen D1, E1, E2 und E3 (egal welcher Wetterstein) erhält sein Besitzer 1000 Mark.
2. Bei plötzlichem Tauwetter tritt der Fluß über die Ufer. In den Flußgebieten ist man darauf nicht vorbereitet. - Für jedes Hotel in den Flußgebieten B1, C1, C2 und D2 (egal welcher Wetterstein) muß sein Besitzer 1000 Mark bezahlen.
3. In den Seegebieten mit Regen und Bewölkung zieht zusätzlich noch ein heftiger Sturm auf. Die Passagiere trinken sich an der Bordbar Mut an. - Für jedes Kreuzfahrtschiff in den Seegebieten A1, A2, A5, B3, B4, B5 und C4 mit einem Wetterstein "Regen" oder Bewölkung erhält sein Besitzer 1000 Mark.
4. Wegen des windstillen Wetters suchen viele Urlauber am Strand Erholung. - Für jedes Hotel an den Stränden A4, B2, C5 und D4 mit einem Wetterstein "Leichte Bewölkung" oder "Sonnenschein" erhält sein Besitzer 1000 Mark.
5. Zu Regen und Bewölkung zieht nun auch noch dichter Nebel auf offener See auf. Die Passagiere auf den Kreuzfahrtschiffen sind frustriert und verlangen ihr Geld zurück. - Für jedes Kreuzfahrtschiff in den Seegebieten A1, A2, A5, B3, B4, B5 und C4 mit einem Wetterstein "Regen" oder "Bewölkung" muß sein Besitzer 1000 Mark bezahlen.
6. Während einer Hitzewelle suchen die Urlauber Abkühlung in den schattigen Wäldern. - Für jedes Hotel in den Waldgebieten D3, D5, E4 und E5 (egal welcher Wetterstein) erhält sein Besitzer 1000 Mark.
7. Überall wo das Wetter regnerisch oder bewölkt ist, reisen die Touristen in Scharen ab. Die Versicherung bezahlt den Verlust. - Für jedes Hotel und für jedes Kreuzfahrtschiffe in allen Gebieten (A1 bis E5) mit einem Wetterstein "Regen" oder "Bewölkung" erhält sein Besitzer 1000 Mark.
8. Die Wettervorhersage prophezeit besseres Wetter. Viele Touristen verlängern trotz bewölktem Himmel ihren Urlaub. - Für jedes Hotel und für jedes Kreuzfahrtschiff in allen Gebieten (A1 bis E5) mit einem Wetterstein "Bewölkung" oder "Leichte Bewölkung" erhält sein Besitzer 1000 Mark.
9. In den Wäldern und Bergen kommt es wegen anhaltender Trockenheit zu Waldbränden. Dadurch bleiben Touristen aus. - Für jedes Hotel in den Wäldern und Bergen D1, D3, D5, E1, E2, E3, E4 und E5 mit einem Wetterstein "Leichte Bewölkung" oder "Sonnenschein" muß sein Besitzer 1000 Mark bezahlen.
10. Die Wetteraussichten sind schlecht. Man erwartet Hagel und Regen. Viele Urlauber buchen deshalb eine Kreuzfahrt in den sonnigen Süden. - Für jedes Kreuzfahrtschiff in einem Hafen A3, B1, C3 und C5 (egal welcher Wetterstein) erhält sein Besitzer 1000 Mark.
11. Ein Wirbelsturm sucht die Küstengebiete heim. Jedes Schiff in einem Hafen erleidet Schaden. - Für jedes Kreuzfahrtschiff in einem Hafen A3, B1, C3 und C5 (egal welcher Wetterstein) muß sein Besitzer 1000 Mark bezahlen.
12. Durch einen sehr strengen Frost friert der Fluß zu. Dieses seltene Naturereignis zieht viele Besucher an. - Für jedes Hotel in einem Flußgebiet B1, C1, C2 und D2 (egal welcher Wetterstein) erhält sein Besitzer 1000 Mark.
13. Unwetter sucht die Gebirgsregion heim. Durch Blitzschlag ist Schaden entstanden. Für Jedes Hotel in den Bergen D1, E1, E2 und E3 (egal welcher Wetterstein) muß sein Besitzer 1000 Mark bezahlen.
14. Ein Algenteppich schwimmt vor den Stränden, so daß die Badegäste ausbleiben. - Für jedes Hotel in einem Strandgebiet A4, B2, C5 und D4 (egal welcher Wetterstein) muß sein Besitzer 1000 Mark bezahlen.

D **Vorsicht:** Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.