

# CLASH D'ARDECHE

» JAN WILLEM VAN DIJK



## ZIEL

Schafft es ein Spieler seinen geheimen Auftrag zu erfüllen und besteht sein Campingplatz aus mindestens 10 Stellplätzen, gewinnt dieser sofort. Die geheimen Aufträge beinhalten die Ausbauten, die der Campingplatz haben muss.

Manchmal benötigen die Aufträge auch einen aktuellen Eintrag im Reiseführer (Hinweis: nicht nur einen Marker) oder verlangen, dass es keine Lärmbelästigung durch eine Disco gibt.

## INVENTAR

- A** - 1 Spielbrett
- B** - 4 Spieler-Tableaus
- C** - 9 verschiedene Ausbaukarten
- D** - 36 Bestechungskarten
- E** - 1 Startspielerkarte
- F** - 10 geheime Auftragskarten
- G** - 5 Preiskarten pro Spieler
- H** - 12 Zeltmarker pro Spieler
- I** - 5 Einrichtungsmarker pro Spieler
- J** - 59 Münzmarker
- K** - 5 Reiseführer-Berichtsplättchen
- L** - 20 Zelt-Spielsteine (Gäste) je Farbe und 9 neutrale orangene Zelte
- M** - 4 Platzbesitzer



## AUFBAU

Legt die neun Ausbaukarten offen neben dem Spielbrett aus. Mischt die Bestechungskarten und legt diese als verdeckten Stapel aus. Legt die neun orangenen Zelt-Spielsteine in das Dorf.

Jeder Spieler erhält den Platzbesitzer, das Spieler-Tableau, die Preiskarten, die Einrichtungsmarker und die Zeltmarker seiner Farbe, Münzmarker (im Wert 40) und eine geheime Auftragskarte.

Legt jeweils 5 Zelt-Spielsteine auf jedes Medien-Modell (Internet, Zeitung, Radio, Fernsehen) eures Spieler-Tableaus. Derjenige von euch, der zuletzt in einem Zelt übernachtet hat, wird Startspieler.

**Bei zwei Spielern:** Wenn ihr zu zweit spielt, legt je einen Zeltmarker einer nicht verwendeten Farbe auf jeden Stellplatz in den Ecken des Spielbretts (außer auf die beiden Stellplätze neben der Brücke unter dem Haus des Bürgermeisters). Sie sind vergeben und können im Lauf des Spiels nicht gekauft werden.

# DAS SPIEL SPIELEN

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Eine Runde besteht aus zwei Phasen: der Nebensaison und der Hauptsaison. Als erstes stellst du deine Rezeption auf einen Stellplatz deiner Wahl.

## • NEBENSAISON

Die Nebensaison ist der perfekte Zeitpunkt, um in deinen Campingplatz zu investieren. Der Startspieler beginnt. Nachdem dieser das Bauen abgeschlossen hat, ist der Spieler (im Uhrzeigersinn) neben ihm an der Reihe. Der aktive Spieler kann eine oder mehrere der nachfolgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen:

**A) Kaufe einen Stellplatz (5 Münzen).** Du darfst nur Stellplätze kaufen, die an deinen eigenen angrenzen. Wenn du einen kaufst, lege einen Zeltmarker darauf. Das zeigt, dass hier Gäste untergebracht werden können. Die Lage legt die Anzahl der Gäste, die dort campen möchten, fest. Siehe hierzu die Übersicht auf den Spieler-Tableaus.

*Beispiel:*  
Auf einem Stellplatz auf einer Insel neben dem Fluss können 4 Gäste untergebracht werden.

**B) Baue auf einem deiner Stellplätze eine Einrichtung (10 Münzen).** Jede Einrichtung bringt deinem Campingplatz einen zusätzlichen Stern. Auf einem Platz mit Einrichtungen können keine Gäste untergebracht werden, daher wird der Zeltmarker durch einen Einrichtungsmarker ersetzt.

*Beispiel:*  
- Du möchtest ein Schwimmbecken auf einen Stellplatz bauen, der dir nicht gehört. Daher kaufst du zuerst den Stellplatz (5 Münzen), dann das Schwimmbecken (10 Münzen). Gesamtkosten: 15 (!).  
- Dein Campingplatz hat nun eine Rezeption und ein Schwimmbecken und damit eine 2-Sterne-Wertung.

**C) Ausbaukarten errichten (25 Münzen).** Diese Gebäude haben exklusive Boni. Du kannst sie nur dann kaufen, wenn du die benötigte Einrichtung besitzt (wie auf der Karte angegeben).

*Beispiel:*  
- Du baust die Herberge und bekommst so in jeder Hauptsaison einige zusätzliche Gäste. Diese Gäste werden in der zugehörigen Einrichtung untergebracht: dem Café.  
- Dein Campingplatz hat kein Schwimmbecken, daher kannst du den Wasserpark nicht kaufen.

**D) Gäste anwerben.** Du kannst Gäste anwerben, indem du Werbung in unterschiedlichen Medien schaltest. Sobald ein Gast angeworben wurde, verschiebe den Zelt-Spielstein von deinem Spieler-Tableau auf deinen Campingplatz. Der Preis pro Gast ist auf deinem Spieler-Tableau angegeben. Die maximale Anzahl an Gästen pro Medium ist 5.

*Beispiel:*  
In deinem ersten Zug möchtest du 15 Münzen für das Anwerben von Gästen ausgeben. Durch das Internet kannst du 5 Gäste zum Preis von 2 Münzen pro Gast erreichen = 10 Münzen. Durch Zeitungen kannst du einen weiteren Gast zum Preis von 4 Münzen erreichen. Die verbleibende Münze darfst du behalten. Verschiebe 6 Zelt-Spielsteine von deinem Spieler-Tableau auf deinen Campingplatz auf dem Spielbrett.

**E) Kaufe Bestechungskarten (10 Münzen).** Für 10 Münzen darf ein Spieler die oberste Karte des Stapels ziehen.

**F) Bestechungskarten ausspielen.** Der Dorfbürgermeister ist bestechlich und gewährt Spielern, die er gut leiden kann, Gefallen. Unterschiedliche Kombinationen aus Bestechungskarten lösen besondere Gefallen-Aktionen aus. Legt die Karten auf den Abwurfstapel und erhaltet euren Spezial-Gefallen! (siehe nachfolgende Tabelle).

Bestechungskarten können im Verhältnis 3 (beliebige Karten) zu 1 (frei wählbar) getauscht werden. Der Abwurfstapel wird einfach gemischt, falls keine Bestechungskarten mehr vorhanden sind.

1 Wein + 1 Zigarre + 1 Schmuck	Versetze eine Einrichtung auf ein freies Feld deines Campingplatzes. Lege dann einen Zeltmarker auf den freigewordenen Stellplatz.
2 Zigarren + 1 Wein	Versetze die Einrichtung eines anderen Spielers innerhalb seines Campingplatzes.
3 Wein	Übernimm einen angrenzenden Stellplatz eines anderen Spielers. Die sich dort befindenden Gäste werden zum Campingplatz ihrer Farbe verschoben. Ihr Besitzer darf wählen, wohin.
2 Zigarren + 1 Schmuck	Ausbaukarten eines gegnerischen Campingplatzes haben in der nächsten Hauptsaison keine Auswirkungen auf dich.
2 Schmuck + 1 Wein	Kaufe eine Ausbaukarte eines anderen Spielers für 25 Münzen ab (nur möglich, wenn du die benötigte Einrichtung hast).
3 Zigarren	Starte ein Franchise: Du darfst einen Stellplatz kaufen, der nicht an deine bisherigen Stellplätze angrenzt.
3 Schmuck	Alle 6 Bewohner des Dorfes übernachten während dieser Hauptsaison auf deinem Campingplatz, anstatt auf den Ausbauten Herberge, Sauna und 24/7 Reinigung. Lege sie auf deine Rezeption.

## • HAUPTSAISON

Die Hauptsaison wird von allen Spielern zeitgleich gespielt und besteht aus den nachfolgenden Phasen:

**A) Lege alle Gäste deiner Farbe** (auch diejenigen, die die letzte Saison auf einem anderen Campingplatz verbracht haben) auf deinen Campingplatz oder auf das Haus des Bürgermeisters. Wenn du Zelte auf das Haus des Bürgermeisters legst, erhältst du kein Einkommen durch diese Gäste, sondern eine Bestechungskarte pro Gast. Die maximale Anzahl an Gästen auf dem Haus des Bürgermeisters wird durch die Anzahl deiner Einrichtungen begrenzt.

Beachte die maximale Anzahl an Gästen pro Stellplatz, wenn du Gäste auf deinen Campingplatz legst. Falls du nicht alle Gäste unterbringen kannst, verbleiben die restlichen Gäste im Dorf und bringen kein Einkommen.

Zusätzlich werden nun alle Boni deiner Ausbauten ausgelöst. Zelte, die durch die Ausbauten erworben wurden, verbleiben auf der entsprechenden Einrichtung (kein Maximum).

### B) Wähle deinen Preis.

Wähle den Preis, den du deinen Gästen in Rechnung stellen möchtest. Nimm die passende Preiskarte und lege sie verdeckt vor dir aus. Die Karten werden zeitgleich aufgedeckt.

### C) Legt die Preis-Leistungs-Bewertung fest

Die Anzahl deiner Einrichtungen legt die Anzahl an Sternen fest, mit der dein Campingplatz bewertet wird.

Stelle deinen Platzbesitzer auf die Anzahl an Sternen, mit denen dein Campingplatz bewertet wurde. Bewege ihn anschließend so viele Felder weiter, wie die Zahl auf der gewählten Preiskarte angibt.

*Beispiel (siehe Abbildung): Der rote Spieler hat eine Rezeption, ein Café und ein Schwimmbecken - der rote Platzbesitzer steht auf dem Drei-Sterne-Feld. Die Preiskarte des roten Spielers zeigt 3 Münzen. Daher wird sein Spielstein um 3 Schritte nach oben verschoben. Der grüne Spieler hat 4 Einrichtungen und verlangt 6 Münzen.*

### D) Siehe Abbildung: Die Preis-Leistungs-Bewertung steht nun fest.

Im Beispiel hat rot die beste und grün die schlechteste Bewertung für diese Saison. Nun wechseln Gäste von dem (den) schlechtesten zu dem (den) besten Campingplatz(-plätzen). Gäste anderer Campingplätze (blau) bewegen sich nicht.

Wie viele Gäste pro Stellplatz den Campingplatz mit dem schlechtesten Preis verlassen, entspricht der Anzahl an Feldern zwischen den besten und den schlechtesten Campingplätzen. Zwischen rot und grün befindet sich ein Feld, daher wird sich ein Gast pro Stellplatz von grün zu rot bewegen.

Wenn der Ziel-Campingplatz (rot) nicht genug Kapazität für alle Zelte hat, werden die verbleibenden Zelte zum nächstbesten Campingplatz (blau) transferiert und so weiter. Falls alle Campingplätze voll sind, enden die Zelte auf ihrem Ausgangscampingplatz (grün).

Beachtet: Falls Zelte zwischen zwei Spielern aufgeteilt werden müssen, gehen nicht teilbare Zelte an den jüngsten Spieler. Falls mehr Spieler als Zelte an einer solchen Aufteilung beteiligt sind, verbleiben die Zelte in dieser Hauptsaison im Dorf.



### Beispiel:

1- In der ersten Runde haben alle Campingplätze eine Einrichtung (die Rezeption). Der rote und der blaue Spieler verlangen 4 Münzen, der gelbe 3. Somit gibt es kein Feld zwischen den Spielsteinen und es werden keine Zelte verschoben.

2- Auf der Preis-Leistungs-Bewertung ist grün vier Schritte über blau und rot (drei Felder dazwischen), daher muss grün 3 Zelte pro Stellplatz an blau und rot abgeben. Grün hat drei Plätze am Fluss mit jeweils drei Zelten. Somit erhalten blau und rot insgesamt 9 Zelte, abgerundet bekommt jeder 4 Zelte. Das verbleibende Zelt geht an den jüngsten Spieler: blau oder rot.

### E) Einkommensphase

Jeder Spieler bekommt pro Zelt auf seinem Campingplatz die von ihm ausgewählte Anzahl an Münzen. Zieht für jedes Zelt auf dem Haus des Bürgermeisters eine Bestechungskarte.

Spieler, deren Campingplätze an das Haus des Bürgermeisters angrenzen, ziehen eine zusätzliche Bestechungskarte.

### F) Startspieler

Der Spieler, dessen Spielstein auf der Preis-Leistungs-Bewertung am weitesten oben ist (die schlechteste Bewertung hat) wird zum neuen Startspieler. Falls mehrere Spieler sich diesen Platz teilen, wird der Spieler zur Linken des amtierenden Startspielers zum neuen Startspieler.

### G) Hat in dieser Runde ein einzelner Spieler die beste Preis-Leistungs-Bewertung erhalten

(sein Spielstein befindet sich am weitesten unten auf der Leiste), bekommt er ein Reiseführer-Berichtplättchen. Falls dies das zweite Plättchen des Spielers ist, bekommt er sofort einen Eintrag im Reiseführer: Als Belohnung erhält er drei orangene Zelte. Die drei Zelte zählen als Gäste und können in der nächsten Hauptsaison auf dem Campingplatz des Spielers (oder auf dem Haus des Bürgermeisters) platziert werden, bis ein anderer Spieler einen Eintrag im Reiseführer bekommt. Dann erhält dieser Spieler die 3 orangenen Zelte.

Sobald die Hauptsaison abgeschlossen wurde, geht es mit der Nebensaison weiter.

## ERKLÄRUNG ZU DEN BONI DER CAMPINGPLATZ-AUSBAUTEN

In Phase A der Hauptsaison werden die Boni der Ausbauten ausgeführt.

### Schritte:

Ob Ausbauten deine Gäste anziehen, hängt von der Entfernung zwischen deinem Campingplatz und dem Stellplatz der entsprechenden Einrichtung ab. Innerhalb einer Reichweite von 2 oder 3 Schritten (siehe Schrittsymbole auf der Karte) werden die meisten Ausbauten einige Gäste anlocken.

*Beispiel (siehe Abbildung): Die der Sauna des roten Spielers entsprechende Einrichtung sind die Sanitäranlagen (rotes Quadrat). Sie lockt einen Gast vom blauen Campingplatz an, aber keinen vom grünen, da der blaue Campingplatz über die Brücke 2 Schritte von der Sauna entfernt ist und der grüne drei Schritte, also außer Reichweite.*

### BONI:

**Disco:** Erhalte zwei Gäste von jedem Campingplatz innerhalb von 3 Schritten Entfernung. Außerdem wird, wegen der Lärmbelästigung, bei jedem Stellplatz (auf gegnerischen Campingplätzen) innerhalb von 2 Schritten (der Fluss zählt als 1), die Gäste-Kapazität dieser Felder um eins verringert.

*Beispiel: Die Wiese hat nun eine Gastkapazität von  $1-1=0$  Gästen.*

**Herberge:** Erhalte einen Gast von jedem Campingplatz innerhalb von 3 Schritten Entfernung. Erhalte zusätzlich zwei orangene Zelt-Spielsteine.



**Sauna:** Erhalte einen Gast von jedem Campingplatz innerhalb von 2 Schritten Entfernung. Erhalte zusätzlich drei orangene Zelt-Spielsteine.

**Wasserpark:** Erhalte zwei Gäste von jedem Campingplatz innerhalb von 3 Schritten Entfernung.

**Schwimmbad:** Ziehe eine Karte vom Bestechungskarten-Stapel. Versetze in jeder Saison zwei zusätzliche Zelte von deinem Spieler-Tableau auf deinen Campingplatz.

Platziere diese Zelte auf deinem Campingplatz (nicht auf der zugehörigen Einrichtung).

Kanu-Verleih: Erhalte zwei Gäste von jedem Campingplatz innerhalb von 3 Schritten Entfernung.

Restaurant: Ziehe eine Karte vom Bestechungskarten-Stapel. Jeder Spieler gibt dir eine zusätzliche Bestechungskarte

seiner Wahl von seiner Hand (falls er welche besitzt).

Wanderwege: Erhalte drei Gäste von jedem Campingplatz innerhalb von 2 Schritten Entfernung.

24/7 Reinigung: Erhalte einen orangenen Zelt-Spielstein. Jeder deiner Stellplätze hat +2 Kapazität.

## SOLITÄRREGELN

**Einführung:** In dieser Solitärversion von "Clash d'Ardèche" ist der freundliche aber leicht korrupte Bürgermeister größtenteils geworden. Sein hübsches Landhaus am Rand des kleinen französischen Dorfes ist nicht mehr gut genug, er verlangt nun nach der kompletten Insel als Standort für seine Villa. Versuche nicht, dich ihm in den Weg zu stellen: Er wird dich augenblicklich vertreiben.

Außerdem kann man den Bürgermeister nicht mehr so einfach wie früher zufriedenstellen, indem man ihn gelegentlich mit Wein, Schmuckstücken und Zigarren versorgt. Unser Bürgermeister verlangt nun einfach danach. Und wage es nicht, ihm seine Wünsche zu verwehren. Ansonsten wird er zwei zusätzliche 'Gäste' zu deinem Campingplatz schicken, um dort zu verweilen.

Unter dieser Tyrannei musst du deinen Campingplatz schlau ausbauen und einen intelligenten Preis von deinen Gästen verlangen, um als Sieger aus diesem Wettstreit hervorzugehen!

### REGELN

Mit folgenden Ausnahmen gelten die zuvor beschriebenen Regeln, inklusive der Siegbedingungen.

#### NEBENSAISON:

**Start:** Der Bürgermeister startet mit einem Stellplatz genau auf der Spitze des Berges der Insel. Sobald er die gesamte Insel besitzt, gewinnt er.

**F)** Der einzige Gefallen, den du erhalten kannst, ist es, einen Stellplatz auf dem Anwesen des Bürgermeisters zu kaufen. Diese Aktion kannst du maximal 3 mal im Spiel nutzen! 1x indem du drei Wein abgibst, 1x indem du drei Zigarren abgibst und 1x indem du drei Schmuck abgibst.

#### HAUPTSAISON:

**A)** Die Boni aller Ausbauten (außer dem Restaurant) werden geändert zu: 3 zusätzliche Gäste (Zelt-Spielsteine anderer Farben).

**B)** Der Bürgermeister und du legen die Preise fest. Der Preiskartenstapel des Bürgermeisters wird durch die Anzahl deiner Einrichtungen bestimmt. Je mehr Einrichtungen du hast, desto höher kann der Preis werden, den er verlangen kann. Siehe hierzu die nachfolgende Tabelle:

# Einrichtungen	Preiskarte des Bürgermeisters
1	Die 2-Münzen-Karte
2	Die 2- und 3-Münzen-Karte
3	Die 2-, 3- und 4-Münzen-Karte
4	Die 2-, 3-, 4- und 5-Münzen-Karte
5	Alle Preiskarten

Bestimme zuerst deinen eigenen Preis, mische dann den Preiskarten-Stapel des Bürgermeisters und ziehe eine Karte, um den Preis des Bürgermeisters festzulegen.

**C)** Die Startposition des Bürgermeisters auf der Preis-Leistungs-Bewertung wird wie folgt bestimmt: Platziere den Spielstein des Bürgermeisters oberhalb der Preis-Leistungs-Skala und bewege ihn anschließend um einen Schritt nach unten, für jeden Stellplatz, den du besitzt.

*Beispiel:* Dein Campingplatz besteht aus einer Rezeption, einem Schwimmbassin und zwei Stellplätzen für Gäste. Der Spielstein des Bürgermeisters wird um 4 Schritte nach unten bewegt.

Anschließend bestimmst du die finale Wertung, indem du deinen Spielstein und den Spielstein des Bürgermeisters um die benötigte Anzahl an Schritten nach oben bewegst (entsprechend dem Preis, der in Phase B festgelegt wurde). Nun kannst du sehen, ob dich einige Gäste verlassen möchten. Falls sie das tun, verbleiben sie für den Rest des Spiels, auch in der Nebensaison, im Dorf. Leider befinden sich auf dem Anwesen des Bürgermeisters keine Gäste, die zu dir versetzt werden können, selbst wenn du eine sehr gute Preis-Leistungs-Bewertung hast.

Beachte: Der Schwierigkeitsgrad dieses Solitärspiels kann durch die Justierung der Startposition des Bürgermeisters angepasst werden. Für Anfänger: an der Spitze der Preis-Leistungs-Bewertung. Erfahrene Spieler: Spitze - 1 Schritt. Experten: Spitze - 2 Schritte.

**F) & G) werden im Solitärspiel nicht ausgeführt.**

#### H) Aktionen des größtenwahnsinnigen Bürgermeisters

Dies ist eine zusätzliche Phase des Solitärspiels, in welcher der Bürgermeister seine Aktionen durchführt.

Zuerst nimmt er einen weiteren Stellplatz der Insel in Besitz. Sobald ihm die gesamte Insel gehört, gewinnt er. Falls dir einige Plätze der Insel gehören, enteignet er dich einfach. Aber zuerst nimmt er die freien Plätze in Besitz.

Danach verlangt er Gefälligkeiten von dir. Decke die oberste Karte des Bestechungskarten-Stapels auf, um zu sehen was er haben möchte: Wein, Zigarren oder Schmuckstücke.

Falls du (in Runde 2 oder später) Wein, Zigarren oder Schmuckstücke zum zweiten Mal aufdeckst, musst du dann zwei abgeben. Beim dritten Mal drei und so weiter ...

Falls du die benötigten Karten behalten möchtest oder nicht hast, bekommst du für jede fehlende Karte zwei nicht zahlende Gäste aus dem Dorf, die für den Rest des Spiels bei dir verweilen.

Zum Beispiel: Du deckst in Runde 4 Wein auf. Zuvor hattest du in den Runden 1 und 3 bereits Wein aufgedeckt. Somit musst du in dieser Runde drei Wein abgeben. Allerdings hast du nur einen Wein zum Abgeben. Du bekommst also zwei Dorf-Gäste pro fehlender Karte = 4 nicht zahlende Gäste, die du auf deinem Campingplatz platzieren musst.

# REGELN FÜR DIE WOHNMOBIL-ERWEITERUNG



## • INHALT

7 Wohnmobile (in 3 unterschiedlichen Farben: rot, blau und gelb)

**ALLE REGELN DES GRUNDSPIELS BLEIBEN BESTEHEN. DIE FOLGENDEN REGELN GELTEN ZUSÄTZLICH.**



## Vielen Dank unseren Unterstützern in der Spieleschmiede:

Andrea & Päde Lüscher-Caderas, Petra Dorfmueller, Conrad Hamel, Alexander Spahr, Familie Thumm, Martin Hertel, Michael Stemmler, Sebastian Bergmann, Anke Langer, Harald Schuch, Achim Kaiser, Peter Schröder, Rebecca Strauß, Tobias Zejewski, Markus Suritsch, Andreas Kosmoll, Tom Werner, Oliver Schulte, Christian Kahlhöfer, Heike Kleiner, Wolfgang Schug, Sven Wagner, Andreas Wirtz, Detlef Dölling, Lars Christian Keller, Alexander Liers, Familie Spang, Andreas Laederich, Marion Danitz, Mario Vagner, Dirk Roder, Julian Ruth, Carina Barnkow, Elaine Schwenn, Peter Wilhelm Gohr, Martina Engels und Simon Brueck, Malte Keppler, André "Teacher" Pape, Steffen Kraus, Dominic Hoppmann, Michael Böttcher, Jan Schmeer, Thomas Schüler, Lothar Spielvogel, Henning Offt, Dietrich Terasa, Petra und Sieghard Kühn, Frank Ziegler, Boris Schust, Michael Herbinger, Ingo Fuß, Thomas Raster, Antje Reuß, Hendrik Meiß, Dirk Vahlenkamp, Jürgen Mader-Focks, Peter Rak, Stephanie Heckert, Frank Schmidtsdorff, Alexander und Rebecca Lauth, Andreas Köhler, Lars Löwe, Christian Stür, Matthias Knapp, Dirk Hänke, Sabine Riffner, Steffen Dannemann, Bärbel Preuß, Mirko Paschke, Benjamin Dirks, Moritz Gehbauer, Maria Rehm, Jens-Olaf Carl, Clemens Schuster, Alexander Hofmann, Helmut Herzog, Irina und Christian Seidel, Ernst-Jürgen Ridder, Martin Parkner, Dän Jurack, Lars-Roger Buchmeier, vegane Bergpension Schulenberg, Natalie Leven, Björn Dörnhöfer, Stephanie Plenge, Martina Werner-Lindner, Benjamin Witton-Leemhuis, Sven Stratmann, Marion Greulich.

## • VORBEREITUNG

Platziert 3 zufällig gezogene Wohnmobile auf das Haus des Bürgermeisters.

## • NEBENSAISON

Der erste Spieler, der eine beliebige Bestechungskarte an den Bürgermeister abgibt, erhält folgenden Gefallen: Alle Wohnmobile auf dem Haus des Bürgermeisters kommen bis zum Ende der nächsten Hauptsaison auf seinen Campingplatz.

Der Spieler verteilt die Wohnmobile beliebig auf seinen Stellplätzen. Die Anzahl der Gäste spielt für Wohnmobile keine Rolle. Selbst wenn das Maximum an Gästen auf einem Stellplatz bereits erreicht ist, kann dort ein Wohnmobil platziert werden.

In der Hauptsaison (Phase D und E) zählen die Wohnmobile als Zelte.

Am Ende der Hauptsaison werden die Wohnmobile zurück auf das Haus des Bürgermeisters gestellt und ein weiteres, zufällig gezogenes Wohnmobil hinzugefügt. In Runde 1 stehen dort also drei Wohnmobile, in Runde 2 vier Wohnmobile, in Runde 3 fünf, usw.

