

The background is a vibrant illustration of a cruise ship's deck. A large white funnel is the central focus, with the word 'DREAM' in a bold, red, sans-serif font and 'Cruise' in a large, flowing, red script font below it. The funnel is decorated with a red palm tree and two white birds in flight. The ship's railing is visible at the top, adorned with colorful triangular flags. Confetti in various colors (red, yellow, green, purple) is scattered throughout the scene. In the foreground, a woman with short brown hair, wearing a white captain's uniform with a gold epaulet, is smiling and gesturing towards a group of people. The group includes a man in a teal shirt with a flamingo pattern, a woman in a purple top, and a child in a yellow shirt. The overall atmosphere is festive and celebratory.

DREAM Cruise

Werde zum Kapitän deines eigenen Kreuzfahrtschiffs und steure einige der malerischsten Orte an den europäischen Küsten an. Erfülle deinen Gästen so viele Urlaubsträume wie möglich. Lege dafür das Bordprogramm für Seetage fest und bestimme, welche Ausflüge an den Hafentagen gemacht werden! Du kannst sogar neue Ausbauten an deinem Schiff vornehmen und deinen Gästen damit richtig spektakuläre Erlebnisse direkt an Bord ermöglichen!



Material

60 Familien (Karten)

(davon 12 Startfamilien A, B, C und D)



Rückseite Vorderseite Startfamilie A

54 Navigationskarten

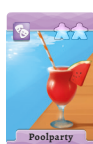
(36 Hafentage- und 18 Seetage mit gleichem Kartenrücken)



Rückseite Vorderseiten
Hafentag Seetag

72 Schiffskarten

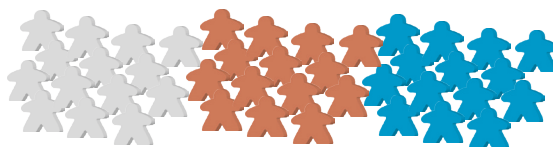
(48 Bordprogramm- und 24 Schiffsausbaukarten mit gleichem Kartenrücken)



Rückseite Vorderseiten
Schiffsausbau Bordprogramm

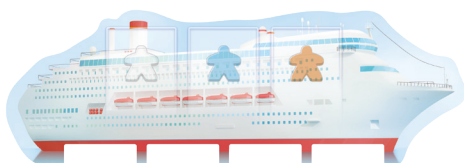
72 Gäste

(je 24 Innenkabinengäste (weiß), Außenkabinengäste (orange) und Balkonsuitegäste (blau))



4 Schiffe

(Spielertableaus)



1 Startspielermarker



4 Kapitäne

(1 pro Spieler)



Schiffspersonal

TESTSPIELER

Unser besonderer Dank gebührt unseren geduligen und kritischen Testspielern Malte Kühle, Silke Schuster, Jana Schuster, Christiane RÜth, Gina Rose, Mona Rose, Philipp Röber, Manja Gimpel, Julian Mertesaeker, Philipp Bühler, Gunnar Gerber, Dorothee Stieler, Wilfried Stieler, Mario Kuzyna, Heike Krammer, Natalie Freund, Sebastian Freund, Sascha Karasch, Anna Lisa Bark, Andrea Olberding, Jelena Deutscher, Lena Radeloff, Yvonne Webelsiep, Gerrit Ludt, Ulrike Strajhar, Maximilian Strajhar, Philipp Strajhar, Philipp Jan Garczarek, Barbara Garczarek, Jörg Garczarek, Stephanie Reisinge, Stefanie Philipp, Meils Philipp, Thomas Weber, Friedemann Findeisen, Johan Wenemyr, Raphael Balke, Henrike Boßmann, Moritz Boßmann, Ricarda Schröder, Marcel Weber, Susanne Lovermann, Michael Kramer, Jens Rhode, Patrick Labus, Niels Kindl, den Spieler:innen vom Spielewahn-sinn: Manuela, Jörg, Claudia, Patrick, Guido, Katrin, Marta, Jenny und Achim, Christine Labus, Oliver Kreuzer, Jamie Kreuzer, Kenny Kreuzer, Holger Mertelsmann, Dr. Jan Guijarro Usobiaga sowie zahlreiche Schüler:innen des Pestalozzi-Gymnasiums in Herne.

AUTOREN

Moritz Schuster & Malte Kischkel

ILLUSTRATIONEN

Sabrina Miramon

REDAKTION

Rico Besteber & Ryan Palfreyman

ENTWICKLUNG

Frank Noack

GRAFIK

Ronny Libor & Enrico Holzheuser,
Przemysław Kasztelaniec

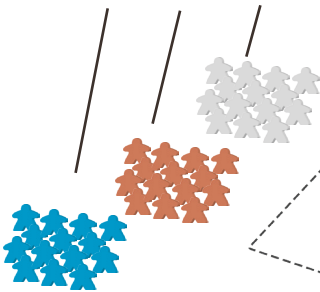
UNTER MITARBEIT VON

Yara Lal Thiel, Malte Kühle,
Florestan Sulimma,
Ramona Schulze-Biermann

Aufbau

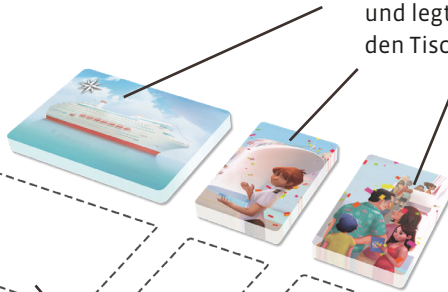
1

Legt alle Gäste nach Farben getrennt als Vorrat bereit..



2

Mischt die Navigations-, Schiffs- und Familienkarten (ohne Startfamilien) getrennt voneinander und legt diese verdeckt als separate Zugstapel auf den Tisch.



3

Lasst neben jedem Zugstapel Platz für einen Abwurfstapel.

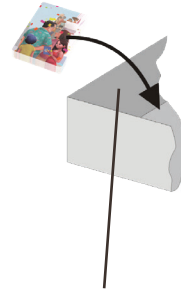
4

Gebt demjenigen, der zuletzt im Meer oder in der Badewanne war, den **Startspielermarker**.



5

Legt je nach Spielerzahl Familien zurück in die Schachtel:
 1 Spieler: 30 Familien
 2 Spieler: 24 Familien
 3 Spieler: 12 Familien
 4 Spieler: 0 Familien
 (Im Spiel zu viert verwendet ihr alle Familien)



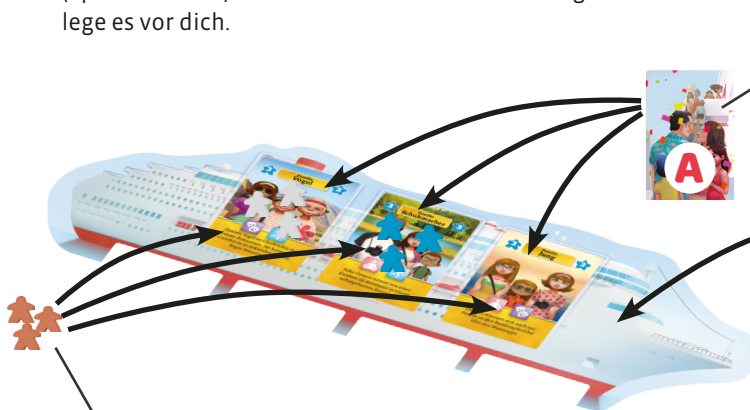
Führt alle die folgenden Schritte aus:

6

Nimm dir ein Schiff (Spielertableau) und lege es vor dich.

7

Nimm 3 Startfamilien eines Buchstabens (z.B. drei Startfamilien A). Platziere sie beliebig und offen auf den dafür vorgesehenen Feldern der Kabinen.



8

Platziere 1 Kapitän auf der Brücke deines Schiffes. Das bist du!

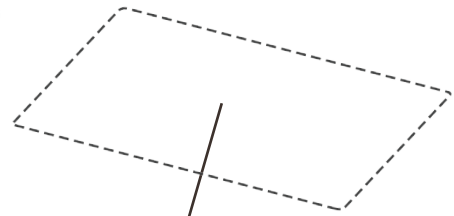


9

Platziere je 3 Gäste der entsprechenden Farbe auf den Karten der Innenkabine, Außenkabine und der Balkonsuite.

10

Lass noch etwas Platz für den Reiseverlauf (Kartenauslage) und für deinen Punktestapel (begeisterte Gäste).



Überblick

Erfüllt euren Gästen so viele Urlaubswünsche wie möglich, indem ihr sie passend auf Aktivitäten verteilt. Die Karten aller begeisterten Familien wandern auf eure jeweiligen Punktestapel. Neue Familien zieht ihr vom Zugstapel. Nach Abschluss der Reiseetappe, in welcher der Familienzugstapel aufgebraucht wird, endet die Partie. Der Spieler, der insgesamt die meisten Siegpunkte durch seine Route und auf den Familienkarten seines Punktestapels hat, gewinnt.

Ablauf

Eure Kreuzfahrt umfasst in der Regel 5 bis 7 Reiseetappen (Runden), je nachdem, wie schnell ihr eure Gäste glücklich macht. Während jeder Etappe handelt ihr **5 Phasen** nacheinander ab.

- 1. Einschiffen** – Neue Familien kommen an Bord (siehe unten)!
- 2. Route festlegen** – Steuert dein Schiff einen Hafen an oder bleibt es auf See? Siehe unten rechts.
- 3. Vorbereitungen treffen** – Du versuchst, deinen Gästen die beste Unterhaltung zu bieten. Dabei konkurrierst du mit deinen Mitspielern um das beste Angebot! Siehe Seite 5.
- 4. Leinen los!** – Lege fest, wie deine Gäste die Reiseetappe verbringen. Siehe Seite 5.
- 5. Ausschiffen** – Begeisterte Familien beenden ihre Reise mit deinem Schiff. Siehe Seite 8.

In den Phasen 1, 2, 4 und 5 spielt ihr alle gleichzeitig. In eurem 1. Spiel solltet ihr sie jedoch zuerst reihum einzeln nacheinander ausführen, um euch mit dem Spielablauf vertraut zu machen.

Phase 1: Einschiffen

Falls es auf deinem Schiff mindestens 1 nicht belegte Kabine gibt (eine Kabine ohne Familie), führe die folgenden Schritte der Reihe nach aus. (Da die Startfamilien zu Beginn bereits alle Kabinen belegen, überspringt ihr diese Phase in der ersten Etappe.)

- ☛ Ziehe für jede nicht belegte Kabine 2 Familien auf die Hand.

- ☛ Suche dir 1 Familie pro nicht belegter Kabine aus und lege sie darauf. (Wähle beliebig, welche Familie in welcher Kabine unterkommt).
- ☛ Stelle Gäste auf diese Karte: Die Farbe der Gäste muss der Kabinenfarbe entsprechen. Die Anzahl der Gäste ist auf der Karte angegeben.
- ☛ Wirf die überzähligen Familien ab.

Ist der Zugstapel aufgebraucht, leitet dies das Ende der Partie ein (siehe Seite 8).

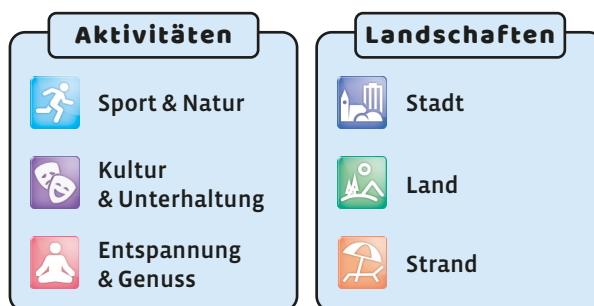
Aufbau einer Familienkarte



Jede Familie...

- ☛ erzielt bei Spielende 1–9 Siegpunkte,
- ☛ bringt 2–6 Gäste mit
- ☛ und hat 1–3 Wünsche.

Diese Wünsche kommen im Spiel vor:



Phase 2: Route festlegen

Ziehe 3 *Navigationskarten* verdeckt vom Stapel. Schau dir deine Karten an, **wähle 1 Karte** aus und lege diese offen vor dir ab. Entscheidest du dich für einen **Seetag**, darfst du sofort 1 Schiffskarte vom Stapel ziehen. Wirf die übrigen 2 Navigationskarten offen ab. Beachte ab der 2. Etappe bei der Wahl auch das Regionssymbol der Karte, um für deine Route Extrapunkte zu verdienen (siehe *Ende des Spiels* auf Seite 8).

Sollte der Zugstapel mit Navigationskarten aufgebraucht sein, mischt den Abwurfstapel und legt ihn als neuen Zugstapel bereit.

Beispiel

Du startest die dritte Etappe mit einer nicht belegten Außenkabine sowie Balkonsuite, da du alle Gäste der entsprechenden Startfamilien bereits in den ersten beiden Etappen verteilen konntest. Du hast nun 2 freie Kabinen, ziehst also 4 Familien und entscheidest dich für Prof. Dr. Winkel und Familie und Familie Schmidt. Diese platzierst du mit der entsprechenden Anzahl Meeple in der Außenkabine bzw. Balkonsuite. Die beiden übrigen Familien wirfst du ab.



Phase 3: Vorbereitungen treffen

Dies ist die einzige Phase, die ihr nicht alle gleichzeitig spielt. Bildet eine gemeinsame Auslage aus Schiffskarten:

Legt 1 Kartenpaar **verdeckt** sowie 3 Kartenpaare **offen** in die Mitte des Spielbereichs. **Im Spiel zu viert** legt ihr zusätzlich 1 viertes offenes Kartenpaar in die Auslage.

Ein Kartenpaar bezeichnet 2 Karten übereinander. Sollte der Zugstapel mit Schiffskarten aufgebraucht sein, mischt den Abwurfstapel und legt diesen verdeckt als neuen Zugstapel bereit. Beginnend mit dem Startspieler und im Uhrzeigersinn folgend sucht ihr euch je 1 Kartenpaar aus, das ihr auf die Hand nehmt.

Es gibt kein Handkartenlimit. Die Auslage wird zwischendurch nicht aufgefüllt. Entscheidest du dich für das **verdeckte Kartenpaar**, so bekommst du den Startspielermarker und wirst in der nächsten Etappe Startspieler. Als Startspieler kannst du die verdeckten Karten **nicht** ziehen.

Werft alle übrig gebliebenen Karten der Auslage ab, nachdem jeder von euch 1 Kartenpaar genommen hat.

Phase 4: Leinen los!

Während dieser Phase dürft ihr beliebig viele der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen:

- a) **Gäste verteilen**
Lass deine Gäste etwas erleben!
Siehe Seite 6.
- b) **Bordprogramm planen**
Einmalige Angebote für deine Gäste!
Siehe Seite 6.
- c) **Schiff ausbauen**
Neue dauerhafte Angebote für deine Gäste!
Siehe Seite 7.
- d) **Kapitän einsetzen**
Ein Treffen mit dem Kapitän macht den Tag unvergesslich! Siehe Seite 7!

Beispiel

Die Kartenauslage im Spiel zu zweit oder zu dritt: Kartenpaare sind hier die beiden verdeckten Karten **A**, Maritimes Museum und Sonnendeck **B**, Bauch-Beine-Po und Indoor Cycling **C** sowie Spieleabend und Bingo **D**.



a) Gäste verteilen

Platziere die Gäste von deinen Familienkarten auf Landschaften und Aktivitäten. Dabei gelten folgende Regeln:

- ❖ Die Aktivität oder Landschaft muss einem **Wunsch der Familie** (z.B. Sport und Natur oder Land) entsprechen, damit du einen Gast darauf platzieren darfst.
- ❖ Die Anzahl von Gast-Symbolen (👤) neben dem Symbol der Aktivität oder Landschaft begrenzt die **maximale Anzahl an Gästen**, die du auf einer Landschaft oder Aktivität platzieren kannst.
- ❖ Du kannst grundsätzlich **nicht mehr als 1 Gast einer Farbe** auf einer Landschaft oder Aktivität platzieren, weil sich deine Familien einen abwechslungsreichen Urlaub wünschen.

Die Aktivität, auf die du einen Gast stellst, ist sein Lieblingsausflug, an den er sich für immer erinnern wird. Auch wenn die Familie alle Ausflüge gemeinsam macht, stellst du deshalb immer nur 1 Figur auf die Aktivität. Erst wenn jedes Familienmitglied etwas besonderes erlebt hat, ist die ganze Familie zufrieden und du erhältst die Punkte dafür.

HAFENTAGKARTEN

Du darfst **Gäste** unterschiedlicher Farbe auf eine **Landschaft** einer **Hafentagkarte** stellen. Unabhängig davon darfst du **Gäste** unterschiedlicher Farbe auf den **Landausflug** einer Hafentagkarte stellen. Sollte der Landausflug bereits von einer **Bordprogramm**karte überdeckt sein, kannst du keine Gäste auf den Landausflug stellen (siehe Bordprogramm planen auf Seite 7).



LANDSCHAFT DER HAFENTAGKARTE (OBEN)

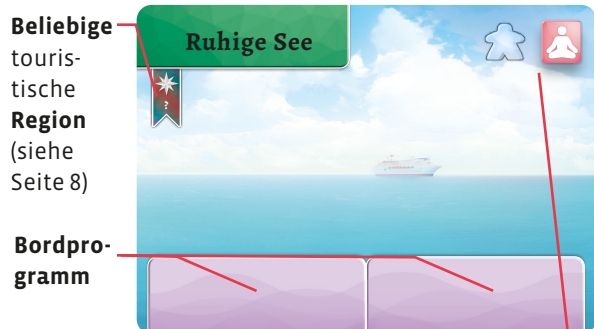
Hier (bei der oben gezeigten Karte): Du darfst 2 Gäste unterschiedlicher Farbe mit dem Wunsch *Land* auf dem oberen Teil dieser Karte platzieren.

LANDAUSFLUG DER HAFENTAGKARTE (UNTEN)

Hier: Du darfst 2 Gäste unterschiedlicher Farbe mit dem Wunsch *Kultur & Unterhaltung* auf den unteren Teil dieser Karte stellen. ODER: Du darfst den Landausflug mit einer **Bordprogramm**karte überdecken (siehe rechts).

SEETAGKARTEN

Seetagkarten sind Navigationskarten mit Platz für 2 **Bordprogramm**. Sie bieten für deine Gäste eine Aktivität oder Landschaft. Du darfst **1 Gast** auf die für ihn passende *Seetagkarte* stellen.



LANDSCHAFT / AKTIVITÄT DER SEETAGKARTE (OBEN)

Hier: Du darfst 1 Gast mit dem Wunsch *Entspannung & Genuss* auf den oberen Teil dieser Karte stellen.

BORDPROGRAMM DER SEETAGKARTE (UNTEN)

Du darfst bis zu 2 **Bordprogramm**karten an den unteren Teil jeder Seetagkarte anlegen (siehe unten).

WICHTIG AB ETAPPE 2:

Auf **Hafen-** und **Seetagkarten** aus vorherigen Etappen kannst du keine Gäste platzieren.

Dies sind die *touristischen Regionen*: ❖ östliches Mittelmeer, ✧ westliches Mittelmeer, ○ Ostsee, ● Nordmeer und Nordsee, □ Nordsee und Irische See, ■ Atlantik.

b) Bordprogramm planen

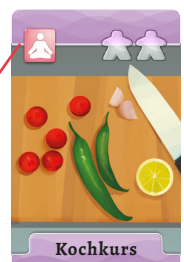
Lege eine *Schiffskarte*, die ein **Bordprogramm** zeigt, aus deiner Hand in deine persönliche Auslage. Dabei gelten folgende Regeln:

- ❖ Du darfst 1 **Bordprogramm**karte an den unteren Teil der **Hafentagkarte** deiner persönlichen Auslage anlegen. Dabei überdeckt die **Bordprogramm**karte den Landausflug, d.h. die unten abgedruckte Aktivität der **Hafentagkarte**.
- ❖ Du darfst bis zu 2 **Bordprogramm**karten unter eine **Seetagkarte** deiner persönlichen Auslage legen.

BORDPROGRAMMKARTE

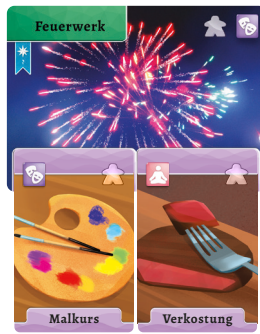
Hier: Du darfst 2 Gäste unterschiedlicher Farbe mit dem Wunsch *Entspannung & Genuss* auf diese Karte stellen.

Tipp: **Bordprogramm**karten sind an der lila Farbe und daran, dass sich die Symbole oben befinden, zu erkennen.





Du darfst an eine Hafentagkarte 1 Bordprogrammkarte anlegen, welche die Aktivität des Landausfluges überdeckt.



Du darfst an eine Seetagkarte 2 Bordprogrammkarten anlegen.

c) Schiff ausbauen

Du legst eine Schiffskarte, die einen Schiffsausbau anzeigt, von deiner Hand auf dein Tableau. Dabei gelten die folgenden Regeln:

- Zunächst musst du 1 Schiffskarte deiner Wahl von deiner Hand abwerfen, um die Konstruktionskosten zu zahlen.
- Im Anschluss legst du die gewählte Schiffsausbaukarte auf ein freies Schiffsausbaufeld auf deinem Tableau.
- Ist kein Feld mehr frei, so darfst du eine bereits ausliegende Schiffsausbaukarte abwerfen um dort eine neue Schiffsausbaukarte anzulegen. Gäste von der abgeworfenen Schiffsausbaukarte legst du ggf. in den Vorrat zurück (nicht auf die Karte). Auch für einen derartigen Umbau musst du 1 Schiffskarte als Konstruktionskosten abwerfen.

SCHIFFSAUSBAUKARTE

Hier: Du darfst 3 Gäste unterschiedlicher Farbe mit dem Wunsch *Kultur & Unterhaltung* auf diese Karte stellen.

Tipp: Schiffsausbaukarten sind an der grauen Farbe und daran, dass sich die Symbole unten befinden, zu erkennen.



d) Kapitän einsetzen

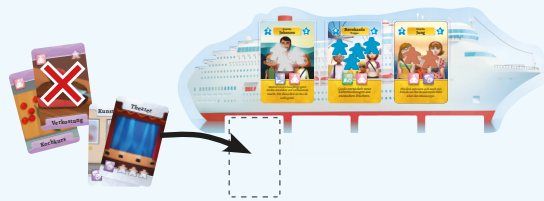
Als Kapitän kennst du dich überall bestens aus und hast immer eine passende Programmalternative in petto. So begeisterst du selbst den wählerischsten Gast.

Du darfst deinen Kapitän als Joker einsetzen, um ein Landschafts- oder Aktivitätssymbol einer Navigations- oder Bordprogrammkarte zu verändern.

Wirf dazu 1 Schiffskarte aus deiner Hand ab. Platziere deinen Kapitän auf einem **Landschafts-** oder **Aktivitäts-**symbol einer **Navigations-** oder **Bordprogramm-**karte. Wähle 1 Landschaft oder Aktivität. Das Symbol mit deinem Kapitän zählt für den Rest der Etappe als das gewählte.

Du kannst deinen Kapitän nicht auf *Schiffsausbau-*karten stellen, da Schiffseinrichtungen nicht zweckentfremdet werden dürfen.

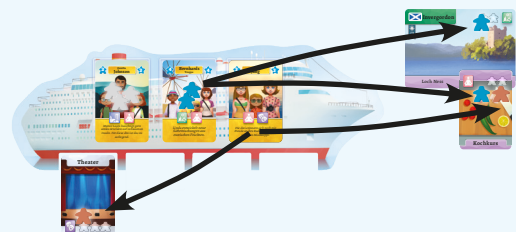
Beispiel



Du baust die Schiffsausbaukarte „Theater“ ein und wirfst als Konstruktionskosten 1 Handkarte ab.



Aus Phase 2 liegt bereits die Hafenkarte „Invergordon“ als festgelegte Route in deinem Reiseverlauf. Den Landausflug „Loch Ness“ überdeckst du mit dem Kochkurs.



Abschließend stellst du je 1 Gast von Bernhards Truppe auf den oberen Teil der Invergordon Navigationskarte sowie die Bordprogrammkarte Kochkurs. Die 2 Gäste von Familie Jung darfst du auf die Schiffsausbaukarte Theater und den Kochkurs verteilen.

Phase 5: Ausschiffen

Handelt zum Abschluss jeder Reiseetappe die folgenden Schritte nacheinander ab:

1. Legt Familienkarten, deren Gäste **vollständig** verteilt wurden, auf eure jeweiligen Punktstapel. Legt alle Gäste in der Farbe der nun frei gewordenen Kabine in den Vorrat zurück, insbesondere die Gäste von den Schiffsausbaukarten. In der **letzten Etappe** endet die Partie nach **diesem** Schritt mit der Endwertung.
Beispiel: Du konntest in Phase 4: Leinen los! beide Gäste von Familie Jung verteilen. Die Karte legst du auf deinen Punktstapel. Die orangefarbenen Meeple vom Theater und vom Kochkurs legst du in den Vorrat zurück.
2. Legt alle Gäste von euren ausliegenden Navigations- und Bordprogrammkarten zurück in den allgemeinen Vorrat. Die übrigen Gäste verbleiben auf Familien- und Schiffsausbaukarten.
3. Stellt eure Kapitäne ggf. wieder auf eure Schiffe zurück.
4. Werft nur eure Bordprogrammkarten ab und legt diese auf die entsprechenden Abwurfstapel. Lasst eure Schiffsausbaukarten und Navigationskarten liegen und behaltet eure Handkarten.
5. Beginnt eine neue Etappe.

Ende der Partie

Sobald ihr die letzte Familie vom Zugstapel zieht, mischt ihr alle abgeworfenen Familienkarten und legt diese als neuen Zugstapel verdeckt bereit. **Nach dem 1. Schritt von Phase 5: Ausschiffen dieser Etappe endet die Partie mit der Endwertung:**

Ermittelt zuerst die Siegpunkte für eure gewählten **Routen**. Eine Route ist ein Set aus Navigationskarten derselben Region (♠, ♣, ♢, ♠, ♣, ♢). Pro Route dürft ihr 1 Seetag dazuzählen. Ihr dürft mehrere Routen werten, allerdings darf jeder Seetag nur einer Route zugeordnet werden (siehe Beispiel rechts oben).

Karten einer Route (inkl. max 1 Seetag)	2	3	4	5+
Siegpunkte	1	3	6	9

Zählt dazu die **Siegpunkte eurer Familien** in euren Punktstapeln hinzu. Zusätzlich bekommt ihr jeweils **1 Siegpunkt pro 2 Gäste** auf euren Schiffsausbau-, Bordprogramm- oder Navigationskarten. Der Spieler mit den **meisten Siegpunkten gewinnt!** Bei einem Gleichstand gewinnt der Beteiligte mit den meisten übrigen Handkarten. Besteht weiterhin Gleichstand, gewinnt der erste Beteiligte in Spielreihenfolge.

Wertungsbeispiel für Routen: Am Ende des Spiels besitzt du Navigationskarten der folgenden touristischen Regionen: 2x ♠, 4x ♣, 1x ♢ (Seetag).

Du darfst das ♠ als ♠ oder ♣ zählen. Zählst du es zu der ♠-Route, erhältst du für diese **3 Punkte** und für die ♣-Route **6 Punkte**, also insgesamt **9 Punkte**.

Besser ist jedoch, das ♠ zur ♣-Route zu zählen. Diese umfasst dann 5 Karten und bringt dir so **9 Punkte**. Die 2 ♠-Karten sind **1 Punkt** wert. Insgesamt erhältst du so **10 Punkte**.

Soloregeln

Du baust das Spiel ganz regulär auf und spielst gegen eine fiktive Gegnerin namens Jana. Jana bekommt zu Beginn kein Material. Beim Aufbau mischst du insgesamt 18 Familien in den Zugstapel und legst die restlichen Karten zurück in die Schachtel. Es gibt keinen Startspieler. Der Ablauf ändert sich wie folgt:

Phase 1: Einschiffen

Jana zieht 1 Familie verdeckt vom Familienstapel und legt diese auf einen eigenen Punktstapel.

Phase 2: Route festlegen

Gib Jana deine offen abgeworfenen Navigationskarten.

Phase 3: Vorbereitungen treffen

Bereite 2 offene und 1 verdecktes Kartenpaar vor und wähle wie üblich. Jana bleibt untätig.

Phase 4: Leinen Los! und Phase 5: Ausschiffen

Jana bleibt untätig.

Die Partie endet wie gewohnt nach der Etappe, in der ihr den Familienstapel aufbraucht.

Du zählst deine Siegpunkte wie gewohnt. Jana wertet nur ihre längste Route und ihren Punktstapel. Wer dann die meisten Punkte hat, gewinnt. Jana gewinnt einen Gleichstand. Für ein schwierigeres Spiel zieht Jana zu Beginn 1, 2 oder 3 zusätzliche Familien (die nicht zu den 18 Karten des Stapels zählen).

Häufig vergessene Regeln

- ♣ Entscheidest du dich in Phase 2: Route festlegen für einen Seetag, ziehe sofort 1 Schiffskarte.
- ♣ Entscheidest du dich in Phase 3: Vorbereitungen treffen für die beiden verdeckten Karten, erhältst du den Startspielermarker und wirst in der nächste Etappe Startspieler. **Als Startspieler kannst du die verdeckten Karten nicht wählen.**
- ♣ Du kannst deinen Kapitän **nicht** auf Schiffsausbaukarten stellen, da Schiffseinrichtungen nicht zweckentfremdet werden dürfen.