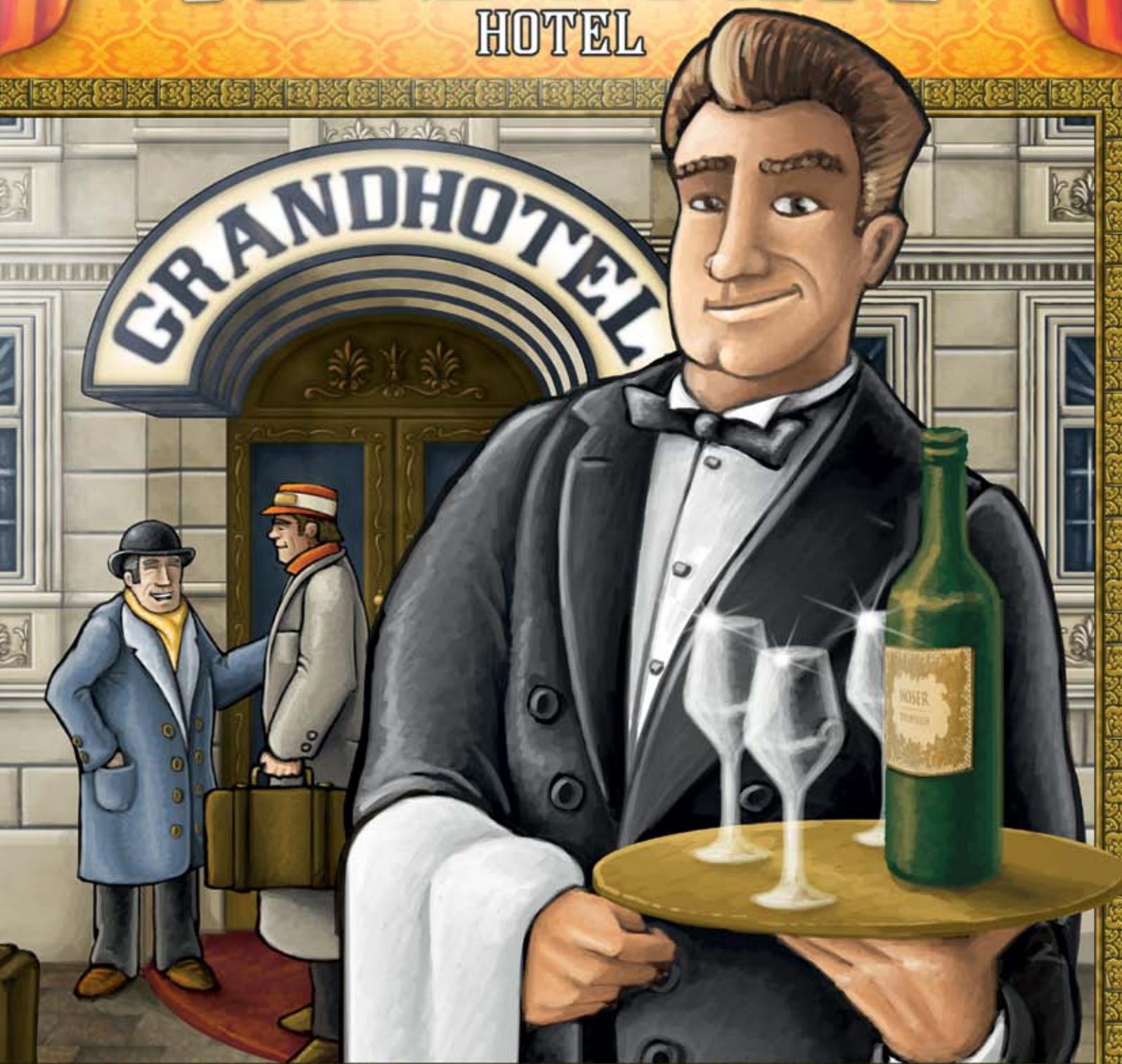


★★★★★

Simone Luciani & Virginio Gigli

# GRAND AUSTRIA HOTEL



# Grand AUSTRIA Hotel

Ein Spiel von Simone Luciani und Virginio Gigli

Wien war zu Beginn des 20. Jahrhunderts eines der großen Zentren Europas. Künstler, Politiker, Adlige, Bürger und Touristen bevölkerten die Straßen der Stadt. Und über Allen thronte der Kaiser.

Ihr seid mittendrin in der Wiener Moderne und versucht als Hoteliers euer Glück. Dazu müsst ihr euer kleines Hotel erweitern und weitere Räume anbauen. Aber die Gäste wollen auch kulinarisch versorgt werden. Dazu solltet ihr für jeden Gast die passenden Gerichte und Getränke bereithalten. Und zusätzliches Personal ist auch immer von Vorteil.

Aber wer dabei vergisst dem Kaiser zu gefallen, kann ganz schnell in Ungnade fallen.

Stellt euch dem Wettkampf und macht aus eurer kleinen Herberge das Grand Austria Hotel!

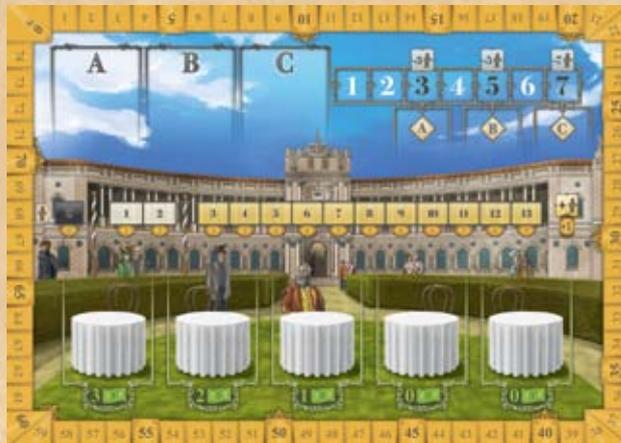
*Küss' die Hand, gnädige Frau. Habe die Ehre, mein Herr. Mein Name ist Leopold und wenn Sie gestatten, gebe ich Ihnen einige Tipps zu unserem Grand Hotel.*



## Spielmaterial



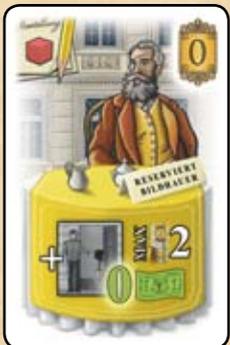
Aktionsplan



Spielplan



4 Hotelpläne  
(beidseitig bedruckt)



56x Kundenkarten



48x Personalkarten

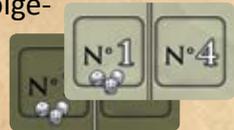


12x Politikarten



4 Übersichtskarten

9 Reihenfolge-  
Plättchen



84 Raumplättchen in 3 Farben



Vorderseite: freies Zimmer Rückseite: belegt

1 Rundenanzeiger



120 Speisen und Getränke  
(Holzwürfel in 4 Farben:  
schwarz=Kaffee,  
weiß=Torte, rot=Wein,  
helles braun=Strudel,  
jeweils 30x)



14 Würfel

24 Spielsteine  
(Holzscheiben in 4  
Spielerfarben orange,  
hellblau, lila, grau)



12 Kaiserplättchen

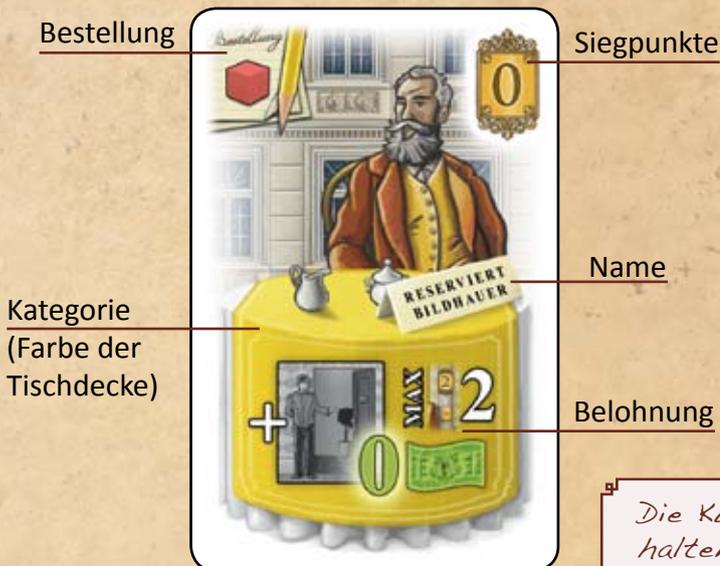


1 Mistkübel



4 Siegpunktmarker

## Kundenkarten

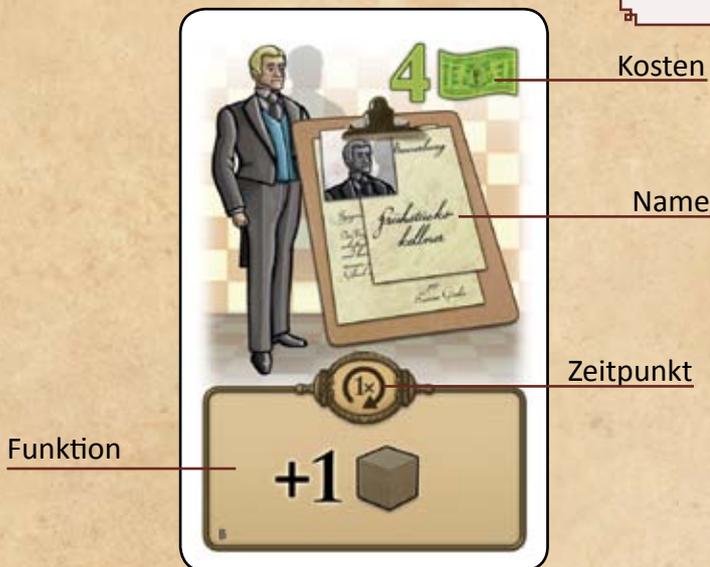


Damit das eigene Hotel erfolgreich werden kann, muss man zahlreiche Kunden anlocken und deren Bedürfnisse und Wünsche erfüllen. Erst nachdem die Bestellungen des Kunden erfüllt wurden, bezieht der Kunde einen Raum im Hotel und bringt dem Hotelier eine Belohnung. Dabei sind die Kunden aber wählerisch: Adlige (blaue Tische) beziehen nur blaue Zimmer, Künstler (gelbe Tische) nur gelbe Zimmer und Bürger (rote Tische) nur rote Zimmer. Einzig die Touristen (grüne Tische) können in jeder Art von Zimmer untergebracht werden. Dabei bringen die Kunden nicht nur Siegpunkte sondern belohnen den Hotelier auch mit einer kleinen Aufmerksamkeit.

*Die Kunden sind das Wichtigste! So halten wir's in unserem Hotel. Ist der Gast zufrieden, bezieht er ein Zimmer. Nur so können wir das Hotel füllen und wichtige Belohnungen erhalten.*



## Personalkarten



Personal bringt dem eigenen Hotel Vorteile. Dabei unterscheiden sich die einzelnen Helfer im Zeitpunkt ihres Einsatzes: Einige bringen einmalig beim Anheuern Vorteile, andere dauerhaft. Manche bringen bei der Schlusswertung zusätzliche Punkte. Außerdem gibt es Personal, das in jedem Durchgang nur einmal genutzt werden kann.

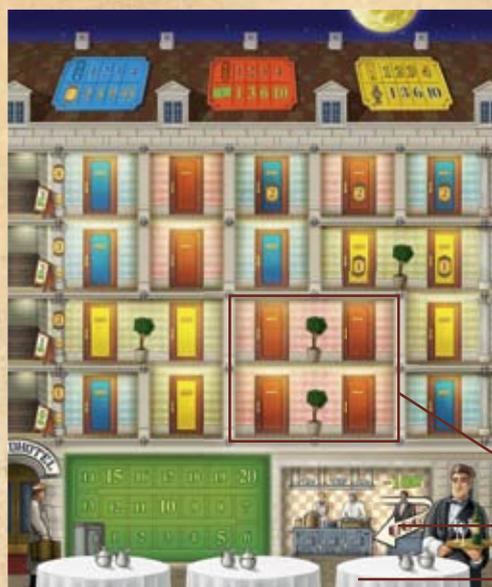
*Personal ist hilfreich, aber ein fähiger Hotelier kann auch alleine zurecht kommen. Da muss er aber schon sehr schlau sein.*



## Hotelplan

Auf eurem Hotelplan befindet sich ein kleines Kaffeehaus, in dem ihr 3 Kunden bewirten könnt. In eurer Küche bereitet ihr die gewünschten Gerichte zu, in eurem Büro plant ihr eure Aktionen und verwaltet Geld und Personal. Die Hotelpläne sind beidseitig bedruckt. Auf der Vorderseite (Hotel bei Nacht) sind alle Hotels identisch und alle Spieler haben die gleichen Voraussetzungen. Die Rückseiten sind unterschiedlich und etwas schwieriger zu spielen.

*Wenn Sie gestatten: Fangen's doch bitte mit der Vorderseite an. Dann haben Sie's zum Einstieg nicht so schwer.*



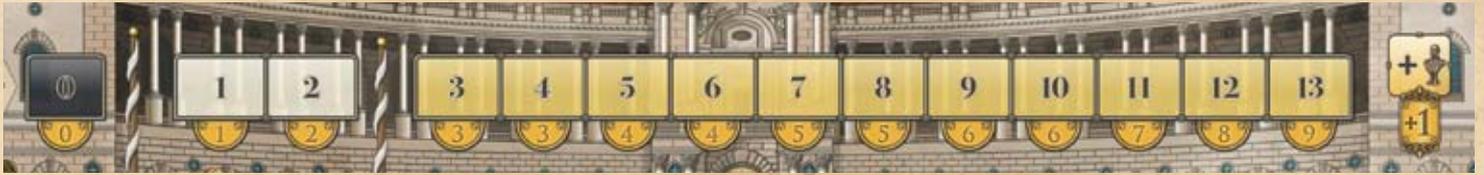
Zu Beginn sind bis zu 3 Gästezimmer bereits vorbereitet, ihr könnt in eurem Hotel bis zu 20 Zimmer nutzen. Dabei liegen die Zimmer in 10 Bereichen. Ein voll besetzter Bereich bringt euch wertvolle Vorteile.

*Na klar, einen Bonus nimmt man immer gerne mit. Aber ein guter Hotelier richtet nur so viele Zimmer her, wie er auch braucht.*



## Die Kaiserleiste

Die Kaiserleiste besteht aus 14 Feldern. Jedem Feld ist eine Anzahl an Siegpunkten zugeordnet. Es dürfen sich mehrere Spielsteine auf einem Feld befinden. Wer sich auf Feld 13 befindet, erhält für jedes Feld, das er weiterrücken dürfte, jeweils 1 SP.



## Die Siegpunkteleiste

Für jeden Siegpunkt, den ein Spieler erhält, rückt er seinen Spielstein auf der Siegpunkteleiste 1 Feld vor. Es dürfen sich mehrere Spielsteine auf demselben Feld befinden. Rückt ein Spieler seinen Spielstein über Feld 75, erhält er einen Siegpunktmarker, den er mit der 75 nach oben vor sich auslegt. Schafft er es ein weiteres Mal, den Plan zu umrunden, dreht er den Marker um. Die Marker werden zum Stand auf der Leiste bei Spielende hinzu addiert.



## Spielaufbau

- Legt den Spielplan mit der Hofburg in die Tischmitte. Darauf befinden sich die Ablagefelder für die Kundenkarten, die Kaiserleiste, 3 Felder für Kaiserplättchen und 3 Felder für Politikkarten.
- Legt den Aktionsplan mit den 6 Aktionsfeldern daneben.
- Legt den Mistkübel und die Siegpunktmarker neben den Plänen bereit.
- Sortiert die 4 verschiedenen Speisen und Getränke und legt sie neben dem Aktionsplan bereit.
- Mischt die Kundenkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben dem Plan der Hofburg bereit. Zieht die obersten 5 Karten und legt sie offen auf die 5 Kundenfelder.



- Mischt die Personalkarten und platziert sie als verdeckten Stapel neben dem Aktionsplan.

*In der ersten Partie sollten's mit den vorgeschlagenen Sets spielen. Dazu müssen Sie die passenden Karten heraussuchen und erst danach die übrigen Personalkarten mischen.*



- Wählt jeweils eine der Politikkarten mit A, B und C aus und legt sie offen auf die entsprechenden Felder des Spielplans.
- Wählt jeweils eines der Kaiserplättchen mit A, B und C aus und legt sie offen auf die entsprechenden Felder des Spielplans. Die übrigen Politikkarten und Kaiserplättchen kommen zurück in die Schachtel.
- Sortiert die Raumplättchen nach Farben und legt sie in Stapeln neben dem Spielplan bereit.
- Legt die folgende Anzahl Würfel auf das erste Aktionsfeld: Bei 2 Spielern benötigt ihr 10 Würfel, bei 3 Spielern 12 Würfel und bei 4 Spielern alle 14 Würfel. Nicht benötigte Würfel kommen zurück in die Schachtel.
- Nehmt die Reihenfolgemarkier mit dem Aufdruck auf der Rückseite, die der Anzahl der Spieler entspricht. Legt die anderen Reihenfolgemarkier zurück in die Schachtel.
- Jeder Spieler nimmt sich eine Übersichtskarte, einen Hotelplan und die 6 Spielsteine einer Spielerfarbe. Nicht benötigte Übersichtskarten, Hotelpläne und Spielsteine kommen zurück in die Schachtel.
- Jeder Spieler platziert je einen seiner Spielsteine auf dem Feld „0“ der Kaiserleiste und der Siegpunkteleiste.
- Jeder Spieler stellt einen eigenen Spielstein auf das Feld „10“ der Geldleiste auf seinem eigenen Hotelplan, d. h. er besitzt zu Spielbeginn 10 Kronen. Stellt die drei übrigen Spielsteine eurer Farbe neben euren Hotelplan.

*Später brauchen's diese Spielsteine vielleicht, wenn Sie sich in der Politik engagieren möchten, um sie auf die passenden Karten zu legen.*



- Nehmt je 1x Kaffee, Wein, Torte und Strudel aus dem Vorrat und legt es in die Küche auf eurem Hotelplan.
- Jeder Spieler erhält 6 Personalkarten, die er geheim halten darf.

*Wie gesagt: Fangen's mit der Einstiegvariante und den vorgeschlagenen Sets an, wenn's recht ist.*

- Der Rundenanzeiger kommt auf Feld 1 der Rundenzählleiste.

## Spielvorbereitung

Einigt euch, mit welcher Seite des Hotelplans ihr spielen wollt. In der ersten Partie empfehlen wir die Vorderseite der Hotelpläne zu nutzen.



Bestimmt zufällig einen Startspieler. Dieser erhält das Reihenfolgeplättchen mit der „1“. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn erhält das Plättchen mit der „2“, usw.

Der Spieler rechts vom Startspieler darf sich als erstes einen Kunden aus der offenen Auslage nehmen und in seinem Kaffeehaus platzieren. Dieser Kunde ist kostenlos. Füllt die entstandene Lücke der Auslage, indem ihr die Kundenkarten weiter nach rechts schiebt und legt auf das Feld ganz links der Auslage eine neue Karte vom Stapel der Kundenkarten.

Dann nimmt der gegen den Uhrzeigersinn nächste Spieler eine Kundenkarte usw. bis jeder Spieler einen Kunden in seinem Kaffeehaus liegen hat.

Jeder Spieler darf 3 Räume vorbereiten. Dazu nimmt er die entsprechenden Räume aus dem Vorrat und legt sie mit der Vorderseite nach oben auf die farblich passenden Felder seines Hotelplans. Der erste Raum muss unten links gelegt werden. Danach immer angrenzend an einen bereits gelegten Raum. Beahlt die auf eurem Hotelplan aufgedruckten Kosten indem ihr eure Spielsteine auf der eigenen Geldleiste entsprechend nach unten schiebt. Nun kann es losgehen!



*Kleiner Tipp: Richten Sie auf jeden Fall 3 Räume her. Falls Sie Schotte oder einfach sparsam sind, können's ja 3 kostenlose Räume einrichten.*



## Spielziel

Das Spiel geht über 7 Durchgänge. Nach den Durchgängen 3, 5 und 7 erfolgt eine Kaiserwertung, nach Durchgang 7 zusätzlich noch eine Schlusswertung. Wer dann am meisten Siegpunkte erreicht hat, ist der Gewinner.

*Wissen's, es gibt viele Möglichkeiten an Siegpunkte zu kommen: Kunden bringen welche, bei den Kaiserwertungen gibt's welche und für belegte Zimmer ebenso. Und hat man das passende Personal, gibt's sogar noch mehr Möglichkeiten.*



## Spielablauf

Jeder Durchgang beginnt, indem der Startspieler mit dem Reihenfolgeplättchen mit der „1“ alle Würfel nimmt und würfelt. Sortiere dann die Würfel entsprechend ihrer Augenzahl auf die Aktionsfelder.

Dann beginnt der Startspieler. Er kann entweder passen (siehe Passen auf Seite 9) oder einen Spielzug durchführen.

**Ein Zug besteht aus folgenden Aktionen:**

1. Einen Kunden aus der Auslage nehmen. (optional)
  2. Einen Würfel nehmen und die entsprechende Aktion durchführen (verpflichtend)
- Dazu** kann der Spieler in seinem Zug Zusatzaktionen durchführen (siehe Zusatzaktionen).

## 1) Einen Kunden aus der Auslage nehmen

Der Spieler am Zug darf **einen** der 5 ausliegenden Kunden nehmen und in sein Kaffeehaus legen. Er bezahlt die Kosten entsprechend des Feldes der Auslage und rückt seinen Spielstein auf der Geldleiste entsprechend nach unten. Dann legt er die Kundenkarte an einen freien Platz in seinem Kaffeehaus. Sind alle Plätze in seinem



Kaffeehaus belegt, kann der Spieler keinen neuen Kunden nehmen. Rückt alle Kundenkarten der Auslage nach rechts, um freie Plätze aufzufüllen und legt auf das Feld ganz links die oberste Karte des Kundenstapels offen aus.

*Ich verrate Ihnen ein Geheimnis: Eigentlich suchen sich die Hotels ihre Kunden aus. Erfolgreiche Hoteliers nehmen nur Kunden auf, die das Hotel weiterbringen. Wählen Sie sorgfältig, aber versuchen's in fast jedem Zug auch neue Kundschaft zu bekommen. Aber Vorsicht: Sie kriegen die Gäste nur aus Ihrem Kaffeehaus, wenn Sie die Bestellungen auch erfüllen!*



## 2) Würfel nehmen und Aktion durchführen

Der Spieler wählt eine Aktion aus und führt diese durch. Dabei muss auf dem entsprechenden Aktionsfeld noch mindestens ein Würfel liegen. Die **Anzahl** der Würfel auf diesem Aktionsfeld gibt dabei an, welchen Ertrag er mit dieser Aktion erhält.

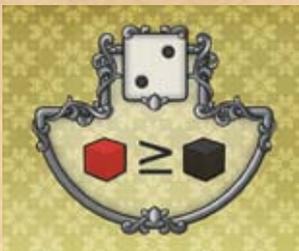
Dann nimmt er einen Würfel aus diesem Aktionsfeld und platziert es auf der niedrigeren Zahl seines Reihenfolgeplättchens.

**Die einzelnen Aktionen sind:**



Für jeden Würfel auf diesem Feld darf der Spieler 1x Strudel oder 1x Torte nehmen. Dabei darf er nicht mehr Torte als Strudel nehmen, ansonsten kann frei aufgeteilt werden.

*Beispiel: 3 Würfel mit der 1 liegen aus. Ein Spieler, der diese Aktion wählt, nimmt sich entweder 3x Strudel oder 2x Strudel und 1x Torte.*



Für jeden Würfel auf diesem Feld darf der Spieler 1x Wein oder 1x Kaffee nehmen. Dabei darf er nicht mehr Kaffee als Wein nehmen, ansonsten kann frei aufgeteilt werden.

*Wenn Sie den obigen Absatz verstanden haben, ist Ihnen das jetzt auch klar. Sie sind ja nicht deppert.*



Für jeden Würfel auf diesem Feld darf der Spieler einen Raum vorbereiten. Er nimmt aus dem Vorrat ein Raumplättchen seiner Wahl und platziert es auf seinem Hotelplan. Dabei müssen folgende Regeln eingehalten werden:

- Jedes Raumplättchen muss an ein bereits gelegtes angrenzen.
- Die Vorderseite des Plättchens muss sichtbar sein.
- Die Kosten des entsprechenden Feldes (Stockwerk) müssen bezahlt werden.
- Jedes Raumplättchen muss auf ein gleichfarbiges Feld gelegt werden.



Legt der Spieler ein Raumplättchen auf einen Raum im rechten oberen Teil seines Hotelplans, erhält er sofort die aufgedruckten Siegpunkte.



Für jeden Würfel auf diesem Feld darf der Spieler entweder ein Feld auf der Kaiserleiste oder der eigenen Geldleiste vorrücken. Dabei darf die Summe auch aufgeteilt werden.

*Beispiel: 2 Würfel mit 4: Der Spieler rückt entweder 2 Felder auf der Kaiserleiste vor oder 2 Felder auf der eigenen Geldleiste oder auf beiden Leisten jeweils 1 Feld.*



Der Spieler darf **eine** Personalkarte ausspielen. Für jeden Würfel auf diesem Feld reduziert er die aufgedruckten Kosten um 1. Den Restbetrag rückt er auf seiner Geldleiste zurück. Ist der Rabatt höher als die Kosten, erhält der Spieler aber kein Geld. Die ausgespielte Personalkarte legt er offen vor sich aus.

*Beispiel: 4 Würfel auf der 5: Der Spieler spielt eine Personalkarte mit Kosten 6 aus und bezahlt dafür nur 2 Kronen. Alternativ hätte er auch eine Personalkarte mit Kosten bis zu 4 kostenlos auslegen dürfen.*



Der Spieler muss 1 Krone bezahlen. Dann führt er eine der 5 anderen Aktionen (1-5) aus. Dabei ist die Anzahl der Würfel auf Aktionsfeld 6 maßgeblich, nicht die Anzahl der Würfel auf dem Feld der gewählten anderen Aktion!

*Beispiel: 4 Würfel auf der 6, 1 Würfel auf der 2: Der Spieler zahlt 1 Krone und nimmt sich je 2x Wein und Kaffee. Dann nimmt er einen Würfel vom Aktionsfeld 6.*

Erhält ein Spieler Speisen und Getränke, darf er diese sofort auf entsprechende Bestellungen seiner Kunden legen. Überzählige kommen in die Küche des eigenen Hotelplans.

*Das ist übrigens immer so. Egal, wie Sie an die Speisen und Getränke kommen.*



## Zusatzaktionen

**Zusätzlich zu der gewählten Aktion kann der Spieler am Zug folgende Aktionen durchführen:**

- Er bezahlt bei der Auswahl der Aktion genau 1 Krone und addiert 1 zu der Anzahl der Würfel auf dem gewählten Aktionsfeld. (nur 1x pro Spielzug möglich)
- Er bezahlt 1 Krone und legt bis zu 3 seiner Speisen und Getränke aus der Küche auf entsprechende Bestellungen seiner Kundenkarten.
- Er besetzt eine Politikkarte. (siehe Politikkarten auf Seite 10)
- Er nutzt eine seiner offen ausliegenden Personalkarten mit Zeitpunkt „einmal pro Durchgang“. Dann dreht er diese Karte auf die Rückseite.
- Er lässt einen Kunden, dessen Bestellungen komplett erfüllt sind, in einen Raum einziehen. Der Spieler erhält sofort die aufgedruckten Siegpunkte und darf die Belohnung des Kunden durchführen. (Die Symbolik der Belohnungen ist auf Seite 16 erklärt.) Jeder Kunde muss aber in einen farblich passenden und freien Raum einquartiert werden. Dieser Raum wird dann auf die Rückseite gedreht und die Kundenkarte auf den Ablagestapel gelegt. Sobald alle Zimmer eines Bereichs besetzt sind, also die Plättchen auf die Rückseite gedreht wurden, erhält der Hotelier einmalig einen Bonus. (siehe Belegungs-Bonus auf Seite 10) Steht kein entsprechender Raum zur Verfügung, kann diese Zusatzaktion nicht durchgeführt werden. Kunden, die nicht in einen passenden Raum einziehen können, bleiben im Kaffeehaus und blockieren dort einen Platz.

Diese Zusatzaktionen können auch mehrfach pro Zug durchgeführt werden, nur die erste Zusatzaktion ist nur einmal pro Spielzug möglich.

*Wär auch noch schöner, wenn reiche Spieler sich einfach alles kaufen könnten.*

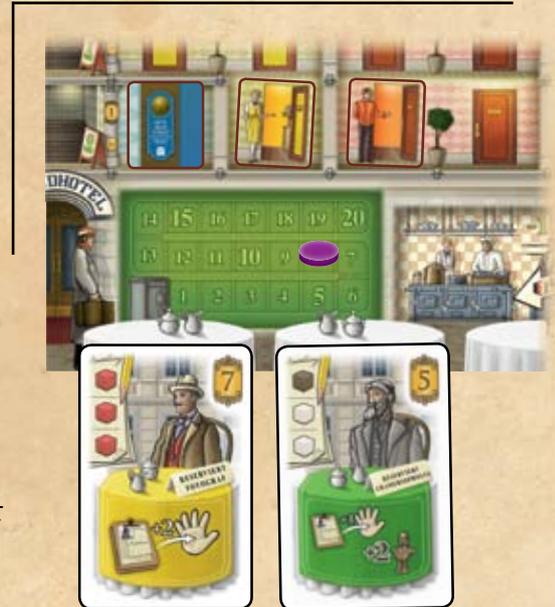


Ist der Zug eines Spielers beendet, folgt der Spieler mit der nächsthöheren Zahl auf seinem Reihenfolgeplättchen. Das bedeutet, dass der Spieler rechts vom Startspieler zwei Züge hintereinander hat.

*Beispiel eines Spielzuges:*



*Doris ist an der Reihe. Da sie bereits 3 Kunden ausliegen hat, kann sie keinen neuen Kunden in ihr Kaffeehaus locken. Sie wählt Aktion 2 (3 ausliegende Würfel auf der 2) und zahlt 1 Krone zusätzlich, um 2x Wein und 2x Kaffee zu nehmen. Diese platziert sie auf ihrer Kundin Baronin und erfüllt damit ihre Bestellungen. Sie erhält 5 Siegpunkte und quartiert die Kundin in einem freien blauen Raum ein. Dadurch wird das entsprechende Raumplättchen auf die Rückseite gedreht. Sie erhält die Belohnung des Kunden (zieht 3 Personalkarten und spielt eine davon aus) und legt danach den Kunden auf den Ablagestapel. Einen Belegungs-Bonus erhält sie auch, da jetzt alle Räume belegt sind. Dafür erhält sie laut der aufgedruckten Tabelle auf dem Dach 2 Siegpunkte.*



## Passen

Anstatt einen Zug auszuführen, kann ein Spieler auch passen. Dies geschieht häufig, wenn nur noch Würfel bei Aktionen zur Verfügung stehen, die der Spieler nicht durchführen möchte oder zu wenig Würfel auf passenden Aktionsfeldern übrig sind.

Ein Spieler der passt, kommt erst dann wieder an die Reihe, wenn alle anderen Spieler entweder beide Felder ihres Reihenfolgeplättchens besetzt haben oder ebenfalls gepasst haben. Der Spieler, der dann das niedrigste freie Feld auf einem Reihenfolgeplättchen hat, nimmt alle übrigen Würfel von den Aktionsfeldern, legt einen auf den Mistkübel und wirft den Rest neu. Er verteilt sie wieder auf den passenden Aktionsfeldern.

Nun kann er einen Zug durchführen oder erneut passen.

Ein Durchgang endet erst, wenn jeder Spieler beide Felder seines Reihenfolgeplättchens besetzt hat oder keine Würfel mehr auf Aktionsfeldern liegen.

*Beispiel: Andrea ist dran. Sie benötigt unbedingt neue Räume, um ihre Kunden unterzubringen. Leider liegt auf Aktionsfeld 3 kein Würfel mehr. Sie passt, um nach den anderen Spielern neu würfeln zu können. Als alle anderen Spieler 2 Aktionen durchgeführt haben, nimmt sie die restlichen Würfel, legt einen beiseite und würfelt. Sie hat Glück und würfelt tatsächlich 2 Dreier. Nun kann sie diese Aktion durchführen.*



## Belegungs-Bonus

Sobald ein Bereich des eigenen Hotels komplett belegt ist, erhält der Hotelier einen Bonus, der abhängig ist von der Ausstattung der Zimmer und der Größe des Bereichs. Entsprechend der Tabelle auf dem eigenen Hotelplan erhält man für gelbe Zimmer zusätzliche Schritte auf der Kaiserleiste, für blaue Zimmer Siegpunkte und für rote Zimmer Kronen. Je größer der abgeschlossene Bereich ist, desto höher ist auch der Bonus.

Der Bonus kann ebenfalls ausgelöst werden durch Belohnungen einiger Kunden, die das Umdrehen eines Zimmerplättchens erlauben. Jeder Bereich bringt nur einmal den Bonus im Moment, in dem der Bereich voll belegt wird.

*Beispiel: Benedikt quartiert einen Adligen in das letzte freie blaue Zimmer ein. Dadurch hat er einen blauen Bereich komplett belegt und erhält dafür den Belegungs-Bonus. Da der Bereich 2 Räume umfasst, erhält er 5 Siegpunkte, die er auf der Siegpunkteleiste vorrückt.*



## Politikkarten



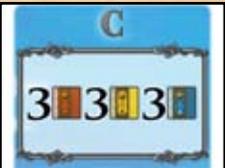
Auf den Politikkarten sind Bedingungen genannt. Sobald ein Spieler in seinem Zug eine der Bedingungen erfüllt, darf er einen seiner Spielsteine auf das höchste freie Feld der Karte setzen und erhält dafür sofort die aufgedruckten Siegpunkte. Jeder Spieler darf nur einen Spielstein auf jeder Politikkarte einsetzen.

*Wenn's keine Ahnung haben, worauf Sie spielen sollen, halten Sie sich an die Politikkarten. Sie geben schon einmal eine Richtung vor. Sie können's aber auch ignorieren, wenn Sie bessere Pläne haben.*



Von den 12 Politikkarten werden pro Partie nur 3 ausgelegt. Ein Spieler, der in seinem Zug die angegebene Bedingung einer Karte erfüllt, darf einen seiner Spielsteine auf die Karte setzen und erhält sofort die entsprechenden Siegpunkte. Jeder Spieler darf jede Karte nur **einmal** besetzen.

**Folgende Karten sind im Spiel enthalten:**

			
Der Spieler hat 20 Kronen.	Der Spieler steht auf Feld 10 der Kaiserleiste oder höher.	Der Spieler hat mindestens 6 Personalkarten ausgespielt.	Der Spieler hat mindestens 12 Raumplättchen auf seinem Hotelplan.
			
Der Spieler hat in mindestens 2 Etagen seines Hotelplans alle Räume belegt.	Der Spieler hat in mindestens 2 Spalten seines Hotelplans alle Räume belegt.	Der Spieler hat mindestens 6 Bereiche seines Hotelplans komplett belegt.	Der Spieler hat alle Räume einer Farbe auf seinem Hotelplan komplett belegt.
			
Der Spieler hat mindestens 3 Räume in jeder Farbe belegt.	Der Spieler hat jeweils mindestens 4 rote und 3 gelbe Räume belegt.	Der Spieler hat jeweils mindestens 4 gelbe und 3 blaue Räume belegt.	Der Spieler hat jeweils mindestens 4 blaue und 3 rote Räume belegt.

## Ende eines Durchgangs

Am Ende des dritten, fünften und siebten Durchgangs kommt es zu einer Kaiserwertung (siehe unten). Nach dem siebten Durchgang und der letzten Kaiserwertung gibt es außerdem noch eine Schlusswertung.

Am Ende eines Durchgangs deckt jeder seine ausliegenden Personalkarten wieder auf und gibt sein Reihenfolgeplättchen im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler. Der neue Startspieler nimmt alle Würfel und rückt den Rundenanzeiger ein Feld weiter.

## Kaiserwertung

Jeder Spieler erhält Siegpunkte für seinen Spielstein auf der Kaiserleiste. Die Anzahl der Siegpunkte ist direkt an der Leiste angegeben, jeder Spieler erhält so viele Siegpunkte, wie neben seinem Spielstein angegeben ist. Danach muss jeder Spieler seinen Spielstein um einige Felder zurücksetzen: Bei der ersten Wertung um 3 Felder, bei der zweiten Wertung um 5 Felder und bei der dritten Kaiserwertung um 7 Felder. Steht danach der Spielstein im gelben Bereich (also mindestens auf Feld 3) erhält der betreffende Spieler den Bonus des Kaiserplättchens.



Für einen Spielstein auf Feld „0“ der Kaiserleiste erhält ein Spieler die Strafe des Kaiserplättchens. Spielsteine auf Feld „1“ oder „2“ bewirken keine Strafe, aber auch keinen Bonus.



## Die Kaiserplättchen

Es gibt insgesamt 12 Kaiserplättchen, von denen aber immer nur 3 in einer Partie benötigt werden. Bei der Bestrafung sind häufig 2 Möglichkeiten angegeben. Ist eine davon nicht möglich, muss die andere Möglichkeit gewählt werden. Hier die Erklärung der einzelnen Plättchen:

<p><b>A</b></p>	<p>Bonus: Du erhältst 3 Kronen. Bestrafung: Du verlierst 3 Kronen oder 5 SP.</p>	<p><b>A</b></p>	<p>Bonus: Du erhältst 2 beliebige Speisen und/oder Getränke. Bestrafung: Du musst alle Speisen und Getränke in deiner Küche in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.</p>
<p><b>A</b></p>	<p>Bonus: Ziehe 3 Personalkarten. Du darfst eine davon mit einem Rabatt von 3 Kronen ausspielen. Lege die ungenutzten Personalkarten zurück unter den entsprechenden Stapel. Bestrafung: Du musst entweder 2 Personalkarten von deiner Hand unter den Stapel der Personalkarten legen oder 5 Siegpunkte abgeben.</p>	<p><b>A</b></p>	<p>Bonus: Du darfst einen Raum deiner Wahl vorbereiten. Du musst keine Kosten bezahlen, aber alle anderen Regeln beachten. Bestrafung: Du verlierst entweder 5 SP oder den unbesetzten Raum deines Hotelplans, der sich in der am weitest oben gelegenen Etage befindet.</p>
<p><b>B</b></p>	<p>Bonus: Du erhältst jeweils 1 Strudel, Torte, Wein und Kaffee. Bestrafung: Du musst alle Speisen und Getränke, die sich auf deinen Kundenkarten und in der Küche befinden, zurück in den allgemeinen Vorrat legen.</p>	<p><b>B</b></p>	<p>Bonus: Du erhältst 5 Kronen. Bestrafung: Du verlierst 5 Kronen oder 7 SP.</p>

 	<p>Bonus: Ziehe 3 Personalkarten. Du darfst eine davon kostenlos ausspielen. Lege die beiden anderen unter den Stapel der Personalkarten.</p> <p>Bestrafung: Du musst entweder 3 deiner Personalkarten von deiner Hand unter den Stapel der Personalkarten legen oder du verlierst 7 SP.</p>	 	<p>Bonus: Du darfst kostenlos ein Raumplättchen beliebiger Farbe auf deinen Hotelplan in die erste oder zweite Etage legen. Drehe den Raum auf die Rückseite, er ist sofort belegt. Er muss angrenzend an einen anderen Raum platziert werden.</p> <p>Bestrafung: Du musst entweder zwei belegte Räume deines Hotelplans abgeben, die sich in den am weitesten oben gelegenen Etagen befinden, oder du verlierst 7 SP.</p>
 	<p>Bonus: Du erhältst 8 SP.</p> <p>Bestrafung: Du verlierst 8 SP.</p>	 	<p>Bonus: Du darfst kostenlos ein Raumplättchen beliebiger Farbe auf deinen Hotelplan legen. Drehe den Raum auf die Rückseite, er ist sofort belegt. Er muss angrenzend an einen anderen Raum platziert werden.</p> <p>Bestrafung: Du musst 2 belegte Räume deines Hotelplans abgeben. Dies müssen der belegte Raum deines Hotelplans, der sich in der am weitesten oben gelegenen Etage befindet, und ggf. der nächstmögliche Raum darunter sein.</p>
 	<p>Bonus: Du erhältst pro eigener ausliegender Personalkarte 2 SP.</p> <p>Bestrafung: Du verlierst pro eigene ausliegende Personalkarte 2 SP.</p>	 	<p>Bonus: Du darfst eine Personalkarte von deiner Hand kostenlos ausspielen.</p> <p>Bestrafung: Du musst eine eigene ausliegende Personalkarte mit dem Zeitpunkt „Schlusswertung“ abgeben oder du verlierst 10 SP.</p>

## Spielende und Schlusswertung

Nach dem 7. Durchgang erfolgt eine Schlusswertung:

- Jeder Spieler erhält Siegpunkte für seine Personalkarten mit einer entsprechenden Funktion.
- Jedes belegte Zimmer gibt Siegpunkte: Zimmer in der untersten Etage des Hotelplans 1 Siegpunkt, in der zweiten Etage 2 Siegpunkte, in der dritten Etage 3 Siegpunkte und in der obersten Etage 4 Siegpunkte.
- Jede Krone und alle Speisen und Getränke in der Küche des eigenen Hotelplans bringen 1 Siegpunkt.
- Für Kunden, die noch im Kaffeehaus liegen, **verliert** der Spieler jeweils 5 Siegpunkte.

Wer die meisten Siegpunkte erringen konnte, ist der Gewinner. Im seltenen Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler, der mehr Speisen, Getränke und Kronen übrig hat.

## Einstiegsvariante

Zum Kennenlernen des Spieles empfehlen wir mit den Vorderseiten der Hotelpläne und gleichwertigen Sets von je 6 Personalkarten zu spielen. Sortiert die Personalkarten und gebt jedem Spieler ein Set. Der Startspieler erhält Set A, der nächste Spieler Set B, usw. Mischt danach die übrigen Personalkarten und bildet daraus einen Nachziehstapel.



## Profivariante

Alle Spieler erhalten zu Beginn 6 Personalkarten. Jeder sucht sich vor dem ersten Durchgang aus seinen 6 Karten **1** aus, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden an den linken Spieler weitergegeben. Aus den Karten, die man vom rechten Mitspieler erhält, sucht sich jeder wieder eine Karte aus, nimmt sie auf die Hand und gibt die restlichen an den Spieler zur Linken weiter. Dies wird solange durchgeführt, bis jeder Spieler 6 Personalkarten auf der Hand hält.

## Die Personalkarten

Sie haben Fragen zum Personal? Gut, dass Sie sich an mich wenden. Ich erkläre Ihnen hier die Eigenheiten der Mitarbeiter noch etwas genauer: Dabei sage ich Ihnen auch, wann die Personen genau aktiv werden und wie viel Sie bezahlen müssen, damit sie überhaupt tätig werden:

Einige werden nur **einmalig** aktiv: Und zwar genau dann, wenn Sie den Herrn (oder die Dame) in Ihrem Hotel einstellen. Also direkt beim Ausspielen der Karte. Andere agieren wenigstens **einmal pro Durchgang**. Sie können selbst bestimmen, wann das sein soll. Danach legen sich diese Kollegen aber auf die faule Haut bis zum Ende des Durchgangs. (Drehen Sie die Karten um.) Im nächsten Durchgang stehen sie wieder bereit.

Dann gibt es besonders fleißiges Personal: Die arbeiten **permanent**. Ihre Funktion gilt dauerhaft bis zum Ende des Spiels. Manche unterstützen sich dabei sogar noch: Die Hausdame und der Schuhputzer beispielsweise sind gute Freunde und werden häufig gleichzeitig aktiv.

Bei der **Schlusswertung** am Spielende werden dann die wichtigen Mitarbeiter aktiv: Sie können Siegpunkte bringen.



**Bademeister** (1 Krone; einmalig): Rücken Sie auf der Kaiserleiste 3 Felder vor.

**Barista** (3 Kronen; einmalig): Sie erhalten 4 Kaffee.

**Barmann** (4 Kronen; einmal pro Durchgang): Sie erhalten 1 Wein.

**Bote** (6 Kronen; permanent): Kunden aus der Auslage sind für Sie kostenlos.

**Butler** (5 Kronen; permanent): Das Vorbereiten blauer Räume ist für Sie kostenlos.

**Chauffeur** (5 Kronen; permanent): Das Vorbereiten roter Räume ist für Sie kostenlos.

**Chefkoch** (3 Kronen; einmalig): Sie erhalten 1 Strudel, 1 Torte, 1 Wein und 1 Kaffee.

**Concierge** (4 Kronen; Schlusswertung): Pro belegtem blauen Raum erhalten Sie 3 SP.

**Dekorateur** (2 Kronen; permanent): Wenn Sie einen Würfel mit der 1 oder 2 nehmen, dürfen Sie zusätzlich 1 Raum vorbereiten.

**Direktionsassistent** (4 Kronen; Schlusswertung): Sie erhalten 4 SP für jede eigene ausgespielte Personalkarte. Natürlich auch für den Direktionsassistenten selbst.

**Direktor** (4 Kronen; Schlusswertung): Jedes Set aus 3 verschiedenen belegten Räumen bringt Ihnen 4 SP. Dabei darf jeder Raum nur Teil eines Sets sein.

*Beispiel: Sie haben 3 rote, 4 blaue und 6 gelbe Zimmer bei Spielende belegt. Sie erhalten 3x 4 SP.*

**Empfangschef** (4 Kronen; Schlusswertung): Sie erhalten 3 SP pro belegtem gelben Zimmer.

**Etagendame** (2 Kronen; Schlusswertung): Sie erhalten 5 SP pro komplett belegter Etage Ihres Hotels.

**Etagendiener** (5 Kronen; permanent): Sie erhalten für jeden Kunden, dessen Bestellungen aus 4 Speisen und Getränken besteht, bei Erfüllung 4 SP. Sie erhalten diese SP erst, wenn Sie den Gast in einem Zimmer einquartieren.

*Zusätzlich erhalten Sie auch die aufgedruckten SP der Kundenkarte.*

**Floristin** (5 Kronen; permanent): Das Vorbereiten gelber Räume ist für Sie kostenlos.

**Fremdenführer** (2 Kronen; permanent): Sie erhalten für jeden grünen Kunden, dessen Bestellungen Sie erfüllen, 2 SP. Sie erhalten diese SP erst, wenn Sie den Gast in einem Zimmer einquartieren.

*Zusätzlich erhalten Sie auch die aufgedruckten SP der Kundenkarte.*

**Frühstückskellner** (4 Kronen; einmal pro Durchgang): Sie erhalten 1 Strudel.

**Garderobenfrau** (2 Kronen; permanent): Wenn Sie einen Würfel mit der 5 nehmen, erhalten Sie zusätzlich 2 Kronen Rabatt.

*Nach wie vor gilt: ist der Rabatt höher als die Kosten, wird kein Geld an Sie bezahlt.*

**Gärtner** (3 Kronen; permanent): Wenn Sie den Kaiserbonus erhalten, bekommen Sie zusätzlich 5 SP.

**Hausdame** (2 Kronen; permanent): Wenn Sie einen Würfel mit der 3 oder 4 nehmen, erhalten Sie zusätzlich 2 SP.

**Hausdetektiv** (2 Kronen; permanent): Wenn Sie einen Würfel mit der 5 nehmen, rücken Sie zusätzlich 2 Felder auf der Kaiserleiste vor.

**Hausverwalter** (5 Kronen; permanent): Wenn ein Kunde in einen Raum Ihres Hotels einzieht, erhalten Sie zusätzlich 1 Krone.



- Innenarchitekt** (3 Kronen; permanent): Wenn Sie einen Würfel mit der 3 nehmen, erhalten Sie zusätzlich 5 SP.
- Kaltmamsell** (2 Kronen; einmalig): Sie erhalten 4 Strudel.
- Kellnerin** (6 Kronen; einmal pro Durchgang): Sie erhalten 1 Torte.
- Konditor** (3 Kronen; einmalig): Sie erhalten 4 Torten.
- Küchenhilfe** (3 Kronen; permanent): Wenn Sie einen Würfel mit der 6 nehmen, ist dies für Sie kostenlos. Außerdem erhalten Sie den Ertrag für einen Würfel mehr auf Aktionsfeld 6.
- Liftboy** (4 Kronen; Schlusswertung): Sie erhalten 5 SP für jede Spalte Ihres Hotelplans, auf der alle 4 Räume belegt sind.
- Marketingleiter** (2 Kronen; Schlusswertung): Sie erhalten 5 SP für jede Politikkarte, auf der Sie vertreten sind.
- Masseurin** (1 Krone; permanent): Sie erhalten für jeden gelben Kunden, dessen Bestellungen Sie erfüllen, zusätzlich 1 Krone. Sie erhalten dieses Geld erst, wenn Sie den Gast in einem Zimmer einquartieren.
- Oberkellner** (1 Krone; permanent): Sie können Speisen und Getränke aus der Küche kostenlos auf Bestellungen Ihrer Kundenkarten legen.
- Page** (2 Kronen; einmalig): Sie dürfen 2 beliebige freie Räume umdrehen und damit als belegt kennzeichnen.
- Personalchef** (3 Kronen; permanent): Wenn Sie einen Würfel mit der 3 nehmen, dürfen Sie zusätzlich eine Personalkarte von Ihrer Hand ausspielen.
- Pferdeknecht** (4 Kronen; permanent): Sie erhalten für jeden roten Kunden, dessen Bestellungen Sie erfüllen, 2 Kronen.
- Portier** (5 Kronen; einmalig): Erfüllen Sie die Bestellung eines eigenen Kunden. Nehmen Sie die benötigten Speisen und Getränke dazu aus dem allgemeinen Vorrat.
- Reservierungsleiter** (4 Kronen; Schlusswertung): Sie erhalten 3 SP pro belegtem roten Zimmer.
- Restaurantchef** (2 Kronen; permanent): Wenn Sie einen Würfel mit einer 1 oder 2 nehmen, erhalten Sie 1 Speise bzw. 1 Getränk mehr.

*Hier gilt auch das Prinzip, dass nicht mehr Torte als Strudel und mehr Kaffee als Wein genommen werden darf.*

- Rezeptionist** (5 Kronen; Schlusswertung): Sie erhalten 1 SP pro Raum auf dem eigenen Hotelplan. Egal ob der Raum nur vorbereitet wurde oder bereits belegt ist.
- Schuhputzer** (4 Kronen; permanent): Wenn Sie einen Würfel mit der 4 nehmen, erhalten Sie pro Würfel 1 Krone und rücken 1 Feld pro Würfel auf der Kaiserleiste vor.
- Sekretärin** (5 Kronen; Schlusswertung): Sie können eine Personalkarte eines Mitspielers kopieren.



*Natürlich macht es nur Sinn, eine Personalkarte zu wählen, die Punkte bei der Schlusswertung bringt.*

- Sommelier** (2 Kronen; einmalig): Sie erhalten 4 Wein.
- Sous Chef** (6 Kronen; einmal pro Durchgang): Sie erhalten 1 Kaffee.
- Stallmeister** (1 Krone; permanent): Sie dürfen für jeden blauen Kunden, dessen Bestellungen Sie erfüllen, 1 Feld auf der Kaiserleiste vorrücken.
- Telefonistin** (3 Kronen; Schlusswertung): Sie erhalten SP für Ihren Stand auf der Kaiserleiste. Sie erhalten pro Schritt 2 SP.

*Also maximal 12 SP, da sie nach der letzten Kaiserwertung höchstens noch auf Feld 6 stehen.*



- Veranstaltungsleiter** (5 Kronen; permanent): Sie werden nicht bestraft, falls Sie sich bei der Kaiserwertung auf dem Feld „0“ der Kaiserleiste befinden.
- Wäscherin** (2 Kronen; permanent): Wenn Sie einen Würfel mit der 4 nehmen, erhalten Sie zusätzlich 4 SP.
- Zimmerdiener** (3 Kronen; Schlusswertung): Sie erhalten 2 SP für jeden voll belegten Bereich Ihres Hotelplans.

*Die Räume müssen belegt sein, nicht nur vorbereitet.*



- Zimmermädchen** (4 Kronen; Schlusswertung): Sie erhalten 1 SP für jeden belegten Raum Ihres Hotelplans.

## Kundenkarten

*Die Kunden sind meistens ein offenes Buch für uns Experten und muss ich Ihnen nicht weiter erklären. Aber einige wenige sollte ich Ihnen hier genauer vorstellen:*

**Bildhauer:** Sie dürfen kostenlos einen Raum vorbereiten, allerdings muss sich dieser in der ersten oder zweiten Etage befinden.

*Falls dies nicht möglich ist: Pech gehabt!*

**Reichsritter:** Der einzige Kunde, der keine Belohnung bringt.

*Knauseriger Kauz. Aber wenigstens bringt er 3 einfache Siegpunkte.*

**E. Gizia:** Führen Sie einen weiteren Spielzug durch, aber ohne einen Würfel zu nehmen.



## Danksagung:

Die Autoren danken den zahlreichen Testspielern für ihre Zeit, ihre Anmerkungen und ihren Enthusiasmus. Vielen Dank an:

Luporuccio e Simona Boa, Marco Pranzo, Bruno Andreucci, Luca Leoni, Samantha Milani, Daniele Tascini, Antonio Tinto, Gabriele Ausiello, Carlo Lavezzi, Simone Scalabroni, Claudia Dini, Davide Pellacani, Davide Malvestuto, Luca und Livia Ercolini, Filippo Di Cataldo, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati, Jamil Zabarrah, Giorgia Pandolfo, Daniel Marinangeli und Gessica Sgrulloni.

Ein besonderer Dank gebührt Flaminia Brasini für ihre Mitarbeit in allen Phasen der langjährigen Entwicklung dieses Spiels.

## Schon gespielt?

Noch mehr spannende  
Spiele von Lookout!



Besuchen Sie uns  
auf facebook:



Fragen, Anregungen oder Kritik?  
Schreiben Sie uns an  
[buero@lookout-games.de](mailto:buero@lookout-games.de)

© 2015 Lookout GmbH  
Hiddigwarder Straße 37,  
D- 27804 Berne, Deutschland.  
Alle Rechte vorbehalten.

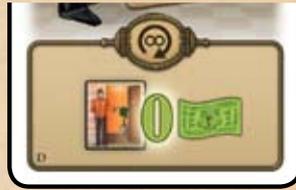
Redaktion: Stefan Stadler  
Gestaltung: Klemens Franz

Die Spielregeln  
als PDF für Smartphone  
oder Tablet zu unseren  
Spielen gibt es hier:



# Übersicht der Belohnungen

	Rücke auf der Kaiserleiste entsprechend viele Felder vor.
	Nimm die Speise oder das Getränk der angegebenen Farbe. Lege es in deine Küche oder direkt auf eine Kundenbestellung.
	Nimm eine Speise oder ein Getränk deiner Wahl. Lege es in deine Küche oder direkt auf eine Kundenbestellung.
	Du erhältst 2 Siegpunkte.
	Bereite einen Raum deiner Wahl vor. Du musst die Kosten bezahlen und die entsprechenden Regeln beachten.
	Bereite einen Raum deiner Wahl vor. Zahle 1 Krone weniger als auf dem Feld des Hotelplans angegeben und beachte alle sonstigen Regeln.
	Bereite einen Raum deiner Wahl vor. Du musst keine Kosten bezahlen, aber alle anderen Regeln beachten.
	Erhalte 1 Krone.
	Du darfst eine Personalkarte ausspielen und dabei die Kosten ignorieren.

	Du darfst eine Personalkarte ausspielen. Sie kostet 3 Kronen weniger als auf der Karte angegeben ist.
	Nimm 1 Personalkarte vom Nachziehstapel auf die Hand.
	Nimm 3 Personalkarten vom Nachziehstapel und spiele eine davon sofort aus. Bezahle 3 Kronen weniger als auf der Karte angegeben ist. Schiebe die beiden anderen Karten unter den Stapel der Personalkarten.
	Du darfst einen freien Raum der angegebenen Farbe umdrehen und damit als besetzt kennzeichnen. Bei einem grauen Symbol darfst du dir die Farbe des Raumes aussuchen.
	Erfülle eine Kundenkarte der entsprechenden Farbe, indem du die Speisen und Getränke aus dem Vorrat nimmst und auf die Karte legst. Bei einem weißen Tisch Tuch darfst du dir die Farbe der Karte aussuchen.
	Bereite einen Raum der angegebenen Farbe vor. Du zahlst keine Kosten.
	Nimm kostenlos einen beliebigen Kunden aus der Auslage und lege ihn in dein Kaffeehaus. Du benötigst dafür einen freien Platz in deinem Kaffeehaus.



einmalig



einmal pro Durchgang



permanent



Schlusswertung