

Luciani, Gigli & Hendrickson

Hochsaison

GRAND HOTEL

~ Roll & Write ~

für 2 bis 4 Personen ab 12 Jahren
Spieldauer: 45 Minuten



Herzlich willkommen, die Dame! Herzlich willkommen, der Herr! Schön, dass Sie uns wieder beehren. Wir haben für Sie wie immer die Fürstensuite reserviert, mit traumhaftem Blick über die Dächer Wiens!

Ihr führt ein prestigereiches Hotel in Wien zu Beginn des 20. Jahrhunderts und gerade ist besonders viel los in der Stadt: Hochsaison! Gäste aus aller Welt wollen kurzerhand die Zimmer beziehen und erwarten exquisiten Service. Neues Personal soll euch dabei unterstützen. Auch dem Kaiser ist eure Nobelherberge schon aufgefallen – ob ihr auch seinen Ansprüchen gerecht werden könnt? Jetzt gilt es, die Konkurrenz abzuhängen und als Wiens erste Adresse zu glänzen!

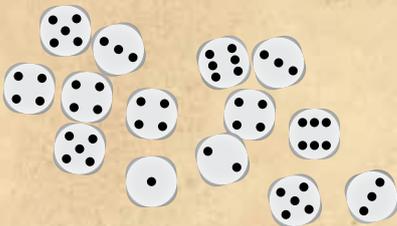
Spielmaterial



1 Aktionsplan



4 Hotelpläne (beidseitig bedruckt)



14 Würfel



1 Startmarker



4 Personalstreifen (beidseitig bedruckt)



4 Stifte

Impressum

Autoren: Ryan Hendrickson, Simone Luciani, Virgino Gigli

Redaktion: Ralph Bienert, Grzegorz Kobiela

Illustrationen: Klemens Franz

Layout: atelier198



© 2023 Lookout GmbH

Geschäftssitz:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Ersatzteilservice:
ersatzteile@lookout-spiele.de
Regelfragen oder Anregungen?
Schreibt uns an regeln@lookout-spiele.de
Für alle anderen Belange findet ihr Hilfe unter
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>

Vertrieb in D/A/CH:
Asmodee GmbH
Friedrichstraße 47
45128 Essen

Spielziel

Eine Partie verläuft über sieben Runden, in denen ihr euch den Anforderungen des Hotelalltags stellen müsst: Zimmer vorbereiten, Gäste einquartieren, Personal einstellen, Finanzen managen und die Gunst des Kaisers sichern. Das gelingt euch, indem ihr für eure Aktionen die passenden Würfel wählt und wertvolle Boni auf euren Hotelplänen erspielt. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

1. Legt den **Aktionsplan** und die **Würfel** in die Tischmitte:

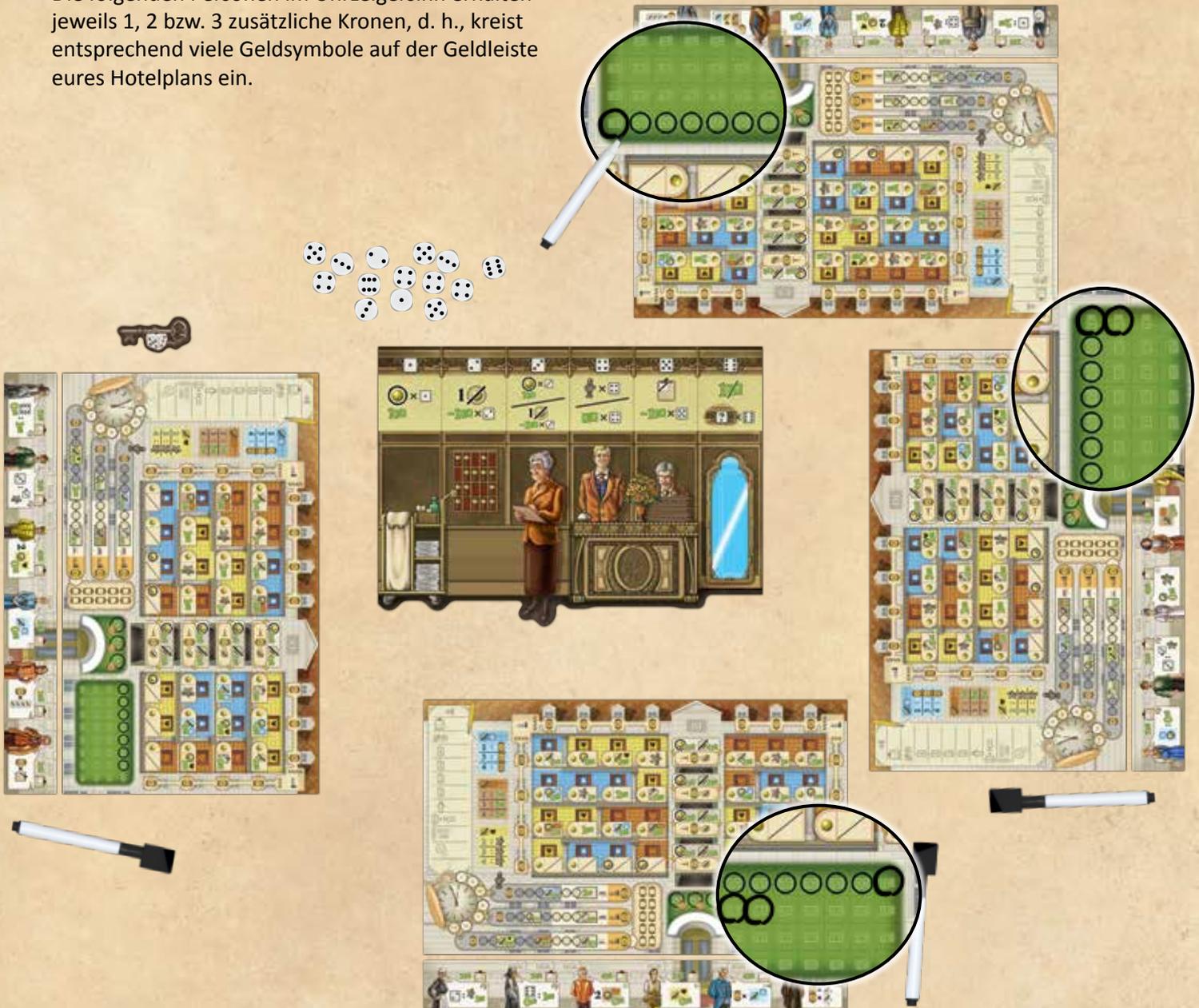
- bei 2 Personen: 10 Würfel
- bei 3 Personen: 12 Würfel
- bei 4 Personen: 14 Würfel

2. Nehmt euch jeweils einen **Stift** sowie einen zufälligen **Hotelplan** und **Personalstreifen** und legt sie mit einer zufälligen Seite vor euch aus. Die Personalstreifen passen unten an den Hotelplan.

Variante: Entscheidet frei, welche Seite eures Hotelplans und Personalstreifens ihr verwenden wollt.

3. Legt übrige Hotelpläne, Personalstreifen, Stifte und Würfel zurück in die Spielschachtel – ihr werdet sie nicht weiter benötigen.

4. Bestimmt zufällig, wer den **Startmarker** erhält. Die folgenden Personen im Uhrzeigersinn erhalten jeweils 1, 2 bzw. 3 zusätzliche Kronen, d. h., kreist entsprechend viele Geldsymbole auf der Geldleiste eures Hotelplans ein.



Euer Hotel

Der Großteil des Spiels findet auf euren Hotelplänen und Personalstreifen statt. Nachfolgend erhaltet ihr einen Überblick über sämtliche Elemente darauf. Auf den folgenden Seiten wird euch alles genau erklärt.

Punktezettel

Hier werdet ihr die Wertung durchführen (S. 7).

Auslastungsboni

Bonus für das Belegen aller Zimmer einer Farbgruppe (S.5).

Reihenbonus

Bonuspunkte für die erste Person, die alle Zimmer einer Reihe belegt (S. 5).

Spaltenbonus

Bonuspunkte für die erste Person, die alle Zimmer einer Spalte belegt (S. 5).

Nummer des Hotels

Es gibt acht unterschiedliche Hotelplanseiten.

Stiegenhaus

Es zeigt die Kosten und Punkte für die jeweilige Etage an.

Zimmerbonus

Bonus für das Belegen des jeweiligen Zimmers (S. 5).

Zimmergruppe

Zusammenhängende Zimmer einer Farbe bilden eine Gruppe.



Rundenuhr

Dient als Rundenzähler und zeigt an, welche Kaiserleiste aktiv ist (S. 6).

Kaiserleisten

Es gibt drei Leisten, die in den Runden 1-3, 4-5 bzw. 6-7 aktiv sind (S. 6).

Kosten für „Zimmer vorbereiten“

Diese Kosten können bei den Aktionen und entstehen (S. 4).

Kosten für „Zimmer belegen“

Diese Kosten können bei den Aktionen und entstehen (S. 5).

Punkte für belegte Zimmer

Jedes belegte Zimmer der jeweiligen Etage bringt euch am Ende Punkte (S. 7).

Geldleiste

Hier zeigt ihr an, wie viel Geld ihr habt: Kreist Geldsymbole ein, wenn ihr Kronen erhaltet, und streicht sie durch, wenn ihr Kronen ausgibt (S. 6).

Notgroschen

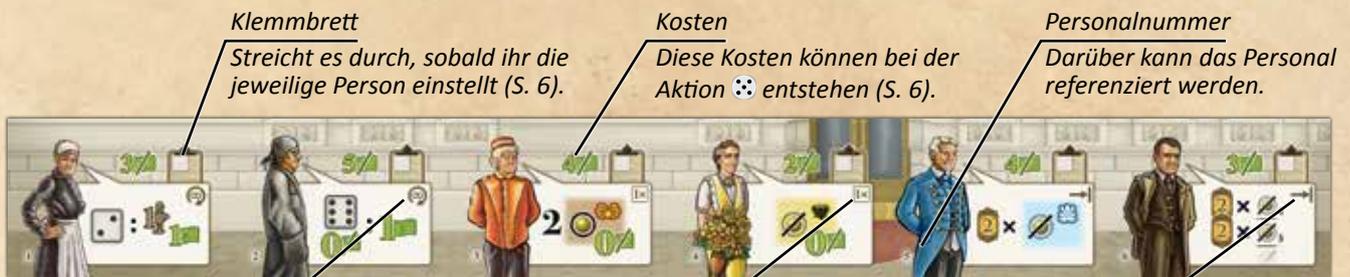
Falls euch mal das Geld ausgeht, könnt ihr euch welches leihen (S. 6).

Vierte Etage

Dritte Etage

Zweite Etage

Erste Etage



Klemmbrett

Streich es durch, sobald ihr die jeweilige Person einstellt (S. 6).

Kosten

Diese Kosten können bei der Aktion entstehen (S. 6).

Personalnummer

Darüber kann das Personal referenziert werden.

Dauerhafter Effekt

Die beiden Personen links bringen euch dauerhafte Effekte, die ihr das gesamte Spiel über nutzen könnt, sofern sie zutreffen (S. 8).

Einmaliger Effekt

Die beiden Personen in der Mitte haben einmalige Effekte, die ihr genau dann nutzt, wenn ihr die jeweilige Person einstellt (S. 8).

Wertungseffekt

Die beiden Personen rechts ermöglichen es euch, bei der Wertung zusätzliche Punkte zu bekommen (S. 8).

Spielablauf

Das Spiel verläuft über **7 Runden**, in denen ihr **jeweils zwei Spielzüge** durchführt.

Zu **Beginn jeder Runde** streicht ihr die aktuelle Rundenzahl auf der Rundenuhr ab. Dann würfelt die Person mit dem Startmarker **alle** Würfel und sortiert sie nach Augenzahl auf die entsprechenden Felder des Aktionsplans.

Danach kommt ihr **abwechselnd insgesamt zweimal** an die Reihe und führt **jeweils einen Spielzug** durch. Es beginnt die Person mit dem Startmarker, dann geht es **im Uhrzeigersinn** weiter. In eurem Spielzug nehmt ihr einen Würfel vom Aktionsplan und führt die damit verbundene **Aktion** aus.

Nachdem ihr alle zweimal am Zug wart, endet die Runde und der Startmarker wird im Uhrzeigersinn weitergereicht. Nach der 7. Runde endet das Spiel und es wird gewertet.



Dein Spielzug

Wenn du am Zug bist, wähle ein Feld des Aktionsplans, auf dem mindestens ein **Würfel** liegt, und nimm dir einen davon. Führe dann die zugehörige Aktion entsprechend ihrer **Stärke** durch: Die Stärke bestimmt sich aus der Anzahl Würfel auf dem Feld **einschließlich** dem, den du genommen hast. Fallen bei der gewählten Aktion Kosten an, musst du diese entrichten können, andernfalls kannst du die Aktion nicht wählen.

Beispiel: Du nimmst eine , von der es insgesamt drei gibt, und führst die Aktion mit der Stärke 3 durch. Danach liegen nur noch zwei Würfel mit der auf dem Aktionsplan.

Hinweis: Anders als im Vorgänger „Grand Austria Hotel“ wird stets im Uhrzeigersinn gespielt. Zudem könnt ihr weder passen noch eure Aktion um 1 verstärken.

Sonderfall: Kannst du keine der verfügbaren Aktionen durchführen, nimmst du einen Würfel und lässt die zugehörige Aktion verfallen. Stattdessen erhältst du 1 Krone.



Die Aktionen



Zimmer vorbereiten

Bereite **bis zu** so viele Zimmer in deinem Hotel vor, wie es der Stärke dieser Aktion entspricht. Gehe dabei jeweils wie folgt vor:

Kreise den Türknauf eines Zimmers ein, das **waagrecht oder senkrecht** an ein Zimmer grenzt, dessen Türknauf bereits eingekreist ist. Zimmer, die auf derselben Etage unmittelbar links und rechts vom Stiegenhaus liegen, gelten als waagrecht angrenzend. Zu Beginn des Spiels sind drei Türknaufe in der ersten Etage bereits eingekreist.

Bezahle die **Kosten** für das Vorbereiten des Zimmers wie im Stiegenhaus der jeweiligen Etage angegeben (0, 1, 2 bzw. 3 Kronen).

Wichtig! Für das Vorbereiten eines Zimmers erhältst du **keinen** Bonus. Den ggf. auf der Tür abgebildeten Bonus erhältst du erst, wenn du das jeweilige Zimmer belegst (siehe Seite 5).





Zimmer belegen

Belege **genau ein** Zimmer in deinem Hotel, indem du einen **beliebigen eingekreisten Türknopf** durchstreichst. (Jeder Türknopf kann nur einmal durchgestrichen werden.)

Bezahle die **Kosten** für das Belegen des Zimmers wie im Stiegenhaus der jeweiligen Etage angegeben (1, 2, 3 bzw. 4 Kronen), vermindert um die Stärke dieser Aktion. Dabei können die Kosten nicht unter 0 fallen; ein darüberhinausgehender Rabatt verfällt.



Sofort danach erhältst du **einmalig** den auf der Zimmertür angegebenen **Zimmerbonus**. Die Zimmer der ersten Etage bieten keinen Zimmerbonus.

Beispiel: ① Auf Feld  liegen 3 Würfel. Du nimmst einen davon, um ein vorbereitetes Zimmer in der vierten Etage zu belegen. ② Die üblichen Kosten von 4 Kronen reduzieren sich dank der 3 Würfel auf 1 Krone. ③ Du streichst 1 Krone sowie den eingekreisten Türknopf durch und erhältst den Zimmerbonus. ④ Dieser erlaubt dir, ein weiteres Zimmer vergünstigt zu belegen.



Auslastungsbonus

Die 28 Zimmer deines Hotels bilden **9 Zimmergruppen**, die jeweils aus zwei bis vier **zusammenhängenden** Zimmern **gleicher Farbe** bestehen. Sobald alle Zimmer einer Gruppe **belegt** sind, erhältst du einen Bonus, der sich nach **Farbe und Größe** der Gruppe richtet, wie links oben auf dem Hotelplan dargestellt:

- **Blau:** zusätzliche Punkte bei der Wertung
- **Rot:** sofort zusätzliche Kronen
- **Gelb:** sofort zusätzliche Felder auf der aktiven Kaiserleiste (siehe Seite 6)

Jede Zimmergruppe gewährt ihren Bonus **nur einmalig**, wenn das letzte Zimmer der Gruppe belegt wird. Erhältst du neben dem Auslastungsbonus auch einen Zimmerbonus (durch das zuletzt belegte Zimmer), nutzt du sie nacheinander in einer Reihenfolge deiner Wahl.

Beispiel: Du belegst das letzte Zimmer einer blauen 2er-Gruppe. Bei der Wertung erhältst du dafür 3 zusätzliche Punkte.



Reihen- und Spaltenbonus

Bist du die **erste** Person, die alle Zimmer einer Reihe oder Spalte **belegt** hat, kreist du die zugehörigen Punkte ein – diese bekommst du bei der Wertung. Alle anderen müssen diese Punkte durchstreichen und können sie nicht mehr bekommen.

Beachte, dass es in jeder Etage **zwei separate Reihen** gibt: eine links und eine rechts vom Stiegenhaus.



Reihenbonus für die linke Seite



Reihenbonus für die rechte Seite



Zimmer vorbereiten ODER Zimmer belegen

Entscheide dich für **genau eine** der beiden Aktionen „Zimmer vorbereiten“ (•) oder „Zimmer belegen“ (•) und führe sie entsprechend der **Stärke des Feldes**  bzw.  durch. Beide Aktionen zu nutzen ist nicht erlaubt. Die Anzahl der Würfel auf den Feldern • bzw. • spielt keine Rolle. Auch ist es egal, ob sich auf besagten Feldern überhaupt Würfel befinden.



Kaiser ODER Kronen

Entsprechend der Stärke dieser Aktion kannst du **entweder** Felder auf der Kaiserleiste durchstreichen **oder** Geldsymbole auf deiner Geldleiste einkreisen. Du musst dich für eines davon entscheiden – die Stärke auf beide Optionen aufzuteilen ist nicht erlaubt.

Die Kaiserleisten

Streiche die Felder der **aktiven Leiste** von links nach rechts durch: in den Runden 1-3 in der oberen Leiste, in den Runden 4-5 in der mittleren und in den Runden 6-7 in der unteren. Streichst du ein Feld mit einem **Bonus** durch, erhältst du diesen **sofort**, nachdem du alle Felder durchgestrichen hast, die du durchstreichen durftest. Erhältst du mehrere Boni auf einmal, führst du sie nacheinander in der Reihenfolge aus, in der du sie erreicht hast.

Leistenbonus

Bist du die **erste** Person, die das **letzte Feld** einer Leiste angekreuzt hat, kreist du die Punkte ein, die am Ende der Leiste abgedruckt sind – diese bekommst du bei der Wertung. Alle anderen müssen diese Punkte durchstreichen und können sie nicht mehr bekommen.



Erreichst du das **Ende** der oberen oder mittleren Leiste, fahre mit der mittleren bzw. unteren Leiste fort, auch wenn diese noch nicht aktiv ist.

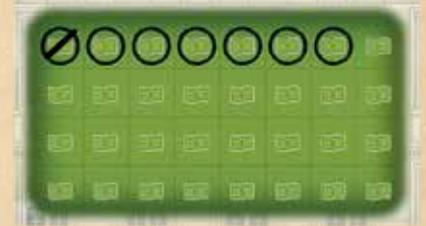
Erreichst du das Ende der unteren Leiste, kannst du für jedes weitere Feld, das du hättest durchstreichen können, stattdessen ein **Punktesymbol** im Bereich rechts von den Kaiserleisten einkreisen. *(Auf diese Weise kannst du bis zu 10 zusätzliche Punkte bekommen.)*



Die Geldleiste

Kreise pro Krone, die du erhältst, ein Geldsymbol auf deiner Geldleiste ein. **Streiche** pro Krone, die du bezahlen musst, ein eingekreistes, aber noch nicht durchgestrichenes Geldsymbol durch.

Du startest das Spiel mit bis zu 10 Kronen *(also voreingekreisten Geldsymbolen)*. Es gibt keine Obergrenze, wie viele Kronen du besitzen kannst. Sollten die 32 Geldsymbole nicht ausreichen, dann improvisiere, z. B., indem du abwischst.



Notgroschen

Unter dem Stiegenhaus sind drei Felder abgebildet, über die du an zusätzliche Kronen kommst, wenn dir das Geld ausgeht: **Streiche** dazu **jederzeit**, aber **höchstens dreimal** im Spiel, ein noch nicht durchgestrichenes Feld durch und erhalte jeweils **2 Kronen**. Bei der Wertung werden dir dafür die angezeigten Punkte abgezogen.



Personal einstellen

Stelle **genau eine** Person von deinem Personalstreifen ein, indem du ihr **Klemmbrett** durchstreichst.

Bezahle die angegebenen **Kosten**, **vermindert** um die **Stärke** dieser Aktion. Dabei können die Kosten nicht unter 0 fallen; ein darüber hinausgehender Rabatt verfällt.



∞ Die beiden Personen links haben einen **dauerhaften Effekt**:

☐ : 2 Du kannst den Effekt *(hier: 2 Kronen erhalten)* immer dann nutzen, wenn du den angegebenen Würfel nimmst *(hier: eine „1“)* – wahlweise vor oder nach der gewählten Würfelaktion.

👤 : 0 Fortan brauchst du nichts zu bezahlen, wenn du Zimmer der angegebenen Farbe *(hier: gelb)* vorbereitest.

☒ Stellst du eine der beiden Personen in der Mitte ein, nutze ihren Effekt **sofort und einmalig**.

➔ Die beiden Personen rechts kommen erst bei der Wertung zur Geltung.



Aktion nachahmen

Zahle 1 Krone und wähle **eine** der anderen fünf Aktionen (• bis ☉). Führe die gewählte Aktion anhand der **Stärke des Feldes** ☉ durch. Die Würfel auf dem Feld der gewählten Aktion spielen keine Rolle. Auch ist es egal, ob sich auf besagtem Feld überhaupt Würfel befinden.

Beispiel: Auf Feld ☉ liegen drei Würfel, auf Feld • keiner. Du nimmst eine ☉, zahlst 1 Krone, wählst Aktion • und bereitest dann bis zu drei Zimmer vor.



Rundenende

Nachdem alle zweimal an der Reihe waren, endet die Runde. Gebt am Ende der ersten sechs Runden den Startmarker an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter und spielt die nächste Runde. Nach der siebten Runde endet das Spiel und es wird gewertet.

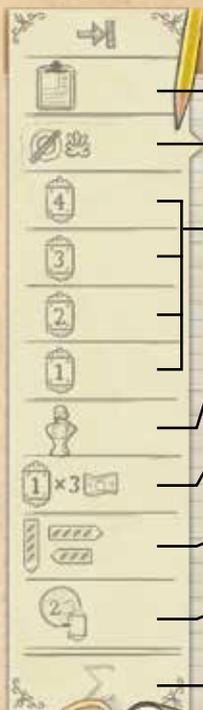
Besuch des Kaisers

Am Ende der **dritten, fünften** und **siebten** Runde wird euer Fortschritt auf der oberen, mittleren bzw. unteren Kaiserleiste überprüft. Alle, die **nicht** mindestens ein Feld im **hellen Bereich** (rechts) durchgestrichen haben, **kreisen** nun die Minuspunkte ein, die am Anfang der jeweiligen Leiste stehen. (Der Kaiser ist mit ihnen unzufrieden.) Alle anderen streichen diese Minuspunkte durch. (Sie haben die Gunst des Kaisers erlangt.)



Spielende und Wertung

Nach sieben Runden endet das Spiel und es wird gewertet. Verwendet hierfür den auf dem Hotelplan links abgedruckten **Punktezettel**.



1. Werte dein **eingestelltes Personal** mit dem Symbol →.
 2. Werte deine **blauen Zimmergruppen** anhand der Tabelle auf dem Hotelplan.
 3. Werte alle **belegten Zimmer** wie im Stiegenhaus angegeben: Jedes belegte Zimmer in der 1./2./3./4. Etage ist entsprechend 1/2/3/4 Punkte wert.
 4. Werte die Kaiserleisten: 2/3/4 Punkte, falls du die Leiste zuerst abgeschlossen hast; bis zu 10 Punkte nach Abschluss der unteren Leiste; abzüglich der Minuspunkte, wenn du welche einkreisen musstest.
 5. Werte die **Geldleiste**: Du bekommst 1 Punkt für je 3 Kronen, die du noch übrig hast. Überzählige Kronen sind keine Punkte wert.
 6. Zähle die (eingekreisten) **Reihen- und Spaltenboni** zusammen, die du im Verlauf der Partie erlangt hast.
 7. Zähle die Minuspunkte der durchgestrichenen **Notgroschen** zusammen: Der erste bringt -2 Punkte, der zweite weitere -3 Punkte (zusammen -5) und der dritte nochmal -4 Punkte (zusammen -9).
- Wer in Summe die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Symbolübersicht

Soforteffekte

Bereite ein Zimmer vor (wie bei Aktion 🎲, S. 4).
Beachte die Farbe, falls vorgegeben.

 Zahle die üblichen Kosten (siehe Stiegenhaus).

 Die Kosten werden um den angegebenen Betrag reduziert.

 Die Kosten entfallen komplett.

Belege ein vorbereitetes Zimmer (wie bei Aktion 🎲, S. 5).
Beachte die Farbe, falls vorgegeben.

 Die Kosten werden um den angegebenen Betrag reduziert.

 Die Kosten entfallen komplett.

Stelle eine Person ein (wie bei Aktion 🎲, S. 6).

 Die Kosten werden um den angegebenen Betrag reduziert.

 Die Kosten entfallen komplett.

 Kreise entsprechend viele Kronen ein (wie bei Aktion 🎲, S. 6).

 Streiche entsprechend viele Felder auf der aktiven Kaiserleiste durch (wie bei Aktion 🎲, S. 6).

Dauereffekte

 Du kannst den Effekt (hier: 2 Kronen erhalten) immer dann nutzen, wenn du den angegebenen Würfel nimmst (hier: eine „1“) – wahlweise vor oder nach der gewählten Würfelaktion.

 Die Stärke der Aktion erhöht sich um die angegebene Zahl von Würfeln. (Im gezeigten Fall hast du bei Aktion 🎲 immer zwei Würfel mehr, d. h., die Personalkosten reduzieren sich um bis zu 2 zusätzliche Kronen.)

 Nimmst du eine 🎲, musst du keine Krone abgeben, sondern erhältst eine.

 Fortan brauchst du nichts zu bezahlen, wenn du Zimmer der angegebenen Farbe (hier: gelb) vorbereitest.

Wertungseffekte →

  2 Punkte pro belegten Raum der angegebenen Farbe (auf allen Etagen)

  2 Punkte pro belegten Raum (beliebiger Farbe) in der 3. und 4. Etage

  4 Punkte pro vollständig belegte Reihe links sowie 3 Punkte pro vollständig belegte Reihe rechts vom Stiegenhaus

  5 Punkte pro vollständig belegte Spalte

  2 Punkte pro eingestelltes Personal

  3 Punkte pro Set aus belegten Räumen aller drei Farben (müssen nicht benachbart sein; jeder Raum kann nur Teil eines Sets sein)

  2 Punkte pro vollständig belegte Zimmergruppe

