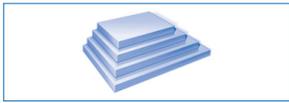




## EINGÄNGE HINZUFÜGEN

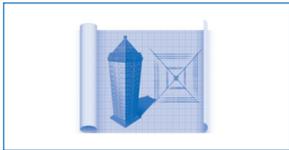
Mit Eingängen lockst du Gäste (deine Mitspielenden) in dein Hotel und kassierst Übernachtungskosten von ihnen. Es gibt Felder, auf denen du einen kostenlosen Eingang bekommst. Außerdem kannst du sie kaufen, wenn du das Rathaus passierst:

- Du kannst nur dann einen Eingang hinzufügen, wenn das Hauptgebäude des Hotels bereits steht.
- Beim Passieren des Rathauses darfst du 1 Eingang für jedes deiner Hotels kaufen. Bezahle dazu die Kosten (angegeben auf der Besitzurkunde) an die Bank.
- Platziere den Eingang auf einen beliebigen hellgrauen Randstreifen, der an dein Grundstück angrenzt. Auf jedem Randstreifen darf nur 1 Eingang liegen.
- Du darfst einen Eingang nur dann erhalten, wenn du ihn sofort platzieren kannst.
- Die dunkelgrauen Randstreifen am Start, beim Rathaus und bei der Bank sind für Eingänge gesperrt.
- Sobald auf einem Randstreifen ein Eingang liegt, darf auf dem gegenüberliegenden Randstreifen desselben Felds kein Eingang mehr platziert werden (weder von dir noch von einer anderen Person). Wenn das gegenüberliegende Hotel einer anderen Person gehört, musst du dich also beeilen und dir möglichst viele Eingänge sichern.



## AKTION „KOSTENLOSER EINGANG“

Wenn deine Bewegung auf einem „Kostenloser Eingang“-Feld endet, darfst du 1 Eingang zu 1 deiner Hotels hinzufügen – und zwar kostenlos! Weitere Eingänge kannst du kaufen, wenn du später das Rathaus passierst.



## AKTION „KOSTENLOSES GEBÄUDE“

Wenn deine Bewegung auf einem „Kostenloses Gebäude“-Feld endet, darfst du 1 Gebäude zu 1 deiner Hotels hinzufügen – und zwar kostenlos! Hast du bei einem Hotel bereits alle Gebäude gebaut, darfst du stattdessen die Freizeitanlage kostenlos hinzufügen (siehe unten).

Eingänge kannst du mit dieser Aktion nicht hinzufügen.



## BONUS-AKTION „FREIZEITANLAGEN BAUEN“

Egal auf welchem Feld deine Bewegung endet: Wenn du alle Gebäude eines Hotels gebaut hast, kannst du ab deinem nächsten Zug eine Freizeitanlage auf dem Hotelgelände bauen, um es noch weiter aufzuwerten. Dafür brauchst du keine Baugenehmigung. Bezahle einfach die Kosten (angegeben auf der Besitzurkunde) an die Bank und lege das passende Plättchen auf den Spielplan. Ab jetzt kannst du Höchstpreise von deinen Gästen verlangen.

Hinweis: Wenn du mehrere vollständige Hotels (und genügend Geld) hast, kannst du auch mehrere Freizeitanlagen pro Zug bauen.



## IN DEN ZÜGEN DER ANDEREN: GÄSTE WILLKOMMEN HEIßEN

Wenn eine andere Person ihre Bewegung auf dem Eingang deines Hotels beendet, heiße sie als Gast willkommen! Der Gast wirft den Standardwürfel, um zu sehen, wie viele Nächte er bleibt, und zahlt je nach Hotelsternen die Übernachtungskosten an dich. Diese sind auf der Besitzurkunde angegeben und hängen von der Zahl der gebauten Gebäude bzw. Freizeitanlagen des Hotels ab.

### Beispiel

Eine Mitspielerin beendet ihre Bewegung auf dem Eingang zum Hotel Mont Blanc. Dieses Hotel gehört dir und hat 3 Gebäude aber keine Freizeitanlage. Es ist also ein 2-Sterne-Hotel. Deine Mitspielerin würfelt eine 4. Du schaust auf deiner Besitzurkunde nach und sagst ihr, dass der Aufenthalt für 4 Nächte 1 000 kostet.

Anschließend kann der Gast die reguläre Aktion seines Spielplanfelds ausführen (wenn er das möchte) und seinen Zug wie gewohnt beenden.

## AUGEN AUF!

Pass gut auf, wenn die anderen am Zug sind! Immer wenn eine andere Person auf einem deiner Eingänge landet, musst du sie als Gast willkommen heißen und ihr die Übernachtungskosten nennen (siehe vorherige Seite) oder du gehst leer aus. Sobald der nächste Spielzug beginnt, ist es zu spät und du hast deine Chance verpasst. Gleiches gilt übrigens für das Passieren der Bank und des Rathauses. Vergiss nicht, 2 000 abzuheben bzw. Eingänge zu kaufen, bevor der nächste Zug beginnt.

## WENN DU EINE „6“ WÜRFELST

Wenn du beim Bewegen eine „6“ würfelst, bekommst du einen weiteren Spielzug. Führe zuerst deine normale Bewegung und Aktion (falls gewünscht) durch, inklusive möglicher Übernachtungen. Danach kommst du gleich wieder an die Reihe und würfelst noch mal.

## ZWANGSVERSTEIGERUNG

Falls du einen Hotelaufenthalt oder einen anderen Kauf nicht bezahlen kannst, musst du ein oder mehrere Hotels versteigern. Du entscheidest, welches deiner Hotels versteigert wird.

- Wenn dein Grundstück noch unbebaut ist, wird nur die Besitzurkunde versteigert.
- Hast du bereits Gebäude, Freizeitanlagen und/oder Eingänge gebaut, wird das gesamte Hotel als Komplettpaket versteigert. Es ist nicht möglich, nur einzelne Teile eines Hotels abzustoßen.
- Es gibt kein Mindestgebot. Alle, die nicht aus dem Spiel ausgeschieden sind, dürfen mitbieten.
- Du MUSST an den Meistbietenden verkaufen. Übergib die Besitzurkunde.

Tilge mit dem Geld aus der Zwangsversteigerung so viel von deinen Schulden wie möglich, auch wenn du dadurch bankrottgehst und aus dem Spiel ausscheidest.

Wenn du eine erteilte Baugenehmigung für ein Hotel nicht bezahlen kannst, darfst du das Hotel versteigern, ohne die Baukosten bezahlen zu müssen. Wer das Hotel kauft, muss selbst eine Baugenehmigung beantragen, um es weiter auszubauen. Wenn du ein Hotel versteigerst, um den Ausbau eines anderen Hotels zu finanzieren, musst du trotzdem noch wie gewohnt den Planungswürfel werfen.

Bietet niemand für dein Hotel, wird es abgerissen, die Gebäude werden entfernt und die Besitzurkunde geht an die Bank zurück.

## BANKROTT

Wer kein Geld, keine Hotels und keine Grundstücke mehr besitzt, geht bankrott und scheidet aus dem Spiel aus.

Beim Spiel zu dritt oder zu viert gilt: Wenn alle bis auf zwei Personen ausgeschieden sind, erhalten diese zwei keine 2 000 mehr beim Passieren der Bank. Die beiden spielen weiter, können aber nur noch durch Übernachtungen Geld verdienen. Diese Regel gilt nicht für Partien, bei denen von Anfang an nur zwei Personen mitspielen.

## SPIELSIEG

Wer zuletzt noch im Spiel ist, nachdem alle anderen bankrottgegangen sind, gewinnt das Spiel!

## INHALT

- 1 Spielplan
- 30 Fundamente
- 30 Dächer
- 3 Stanztableaus (30 Gebäude und 8 Freizeitanlagen)
- 30 Eingänge (gelbe Treppen)
- 8 Besitzurkunden
- 100 Banknoten (10 × 5 000, 30 × 1 000, 20 × 500, 30 × 100, 10 × 50)
- 4 Autos
- 2 Würfel (1 Standardwürfel und 1 Planungswürfel)
- 2 wiederverschließbare Plastikbeutel (zur Aufbewahrung der Eingänge, Autos, Würfel, Besitzurkunden und Banknoten)

HOTEL™ wird unter Lizenz von NPD Partnership Ltd. produziert. ©2022 & Designeintragung Ooba Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

**Hergestellt von:**  
Ooba Ltd., Rm. 901, 9/F., Easey Commercial Building,  
253-261 Hennessy Rd., HONGKONG.



**Import und Vertrieb:**  
Asmodee Germany  
Friedrichstr. 47  
45128 ESSEN

**Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany**  
Übersetzung und Redaktion: Susanne Kraft und Marvin Pietsch  
Layout und grafische Bearbeitung: Katja Miller

# HOTEL™

## SPIELANLEITUNG



8+  
Familie

40 Min.

2-4

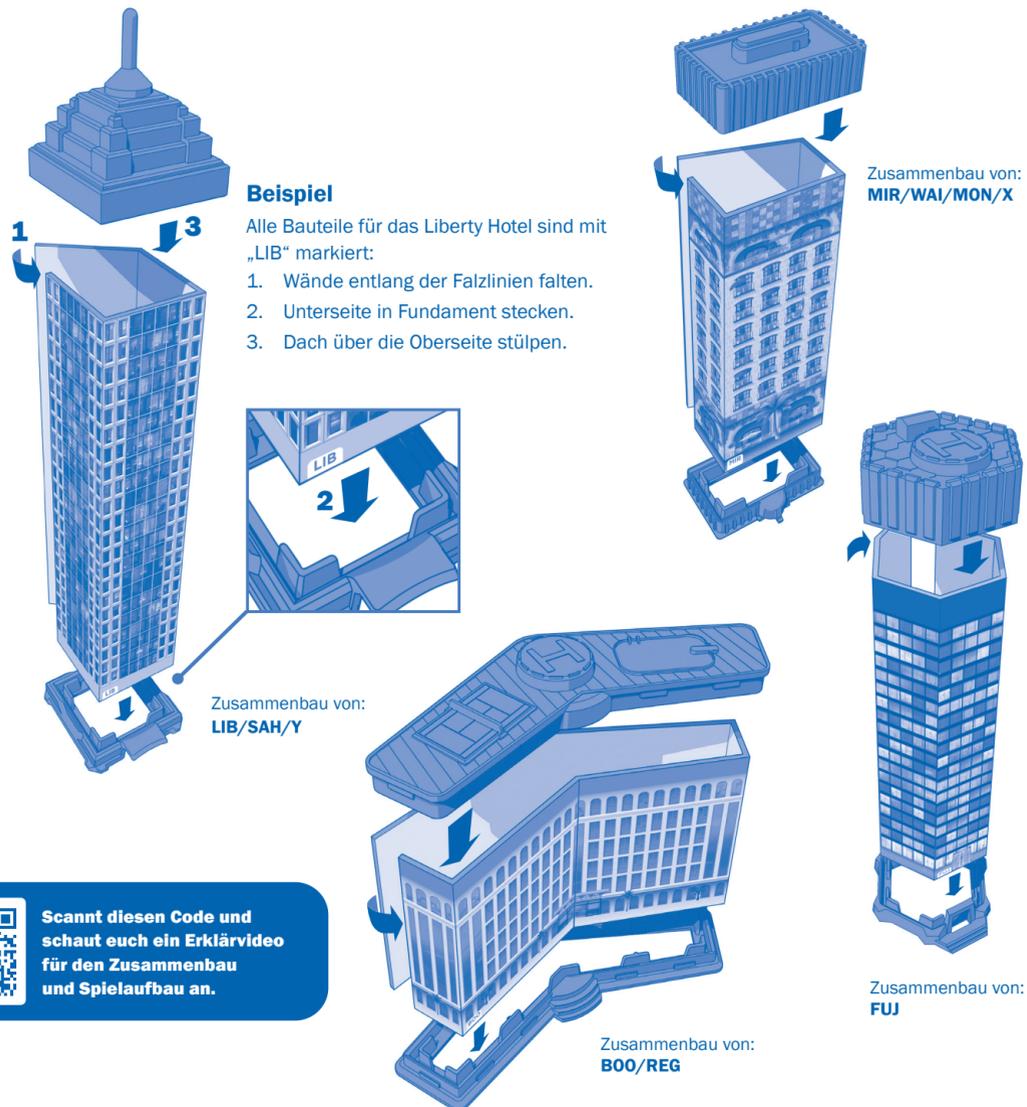
LOGO

## ZUSAMMENBAU

- Sortiert die Fundamente und Dächer der Gebäude nach ihren Namenskürzeln (auf den Kunststoffteilen aufgeprägt).
- Löst vorsichtig die Wände der Gebäude aus den drei Stanztableaus heraus und legt sie zu den passenden Dächern und Fundamenten (auf den Stanztableau-Teilen sind dieselben Kürzel aufgedruckt).
- Es gibt folgende Namenskürzel:

**BOO - Boomerang Bay** (1 Gebäude)    **MIR - Mirasol** (4 Gebäude)    **X - Bank** (1 Gebäude)  
**MB - Mont Blanc** (3 Gebäude)    **REG - Regency** (5 Gebäude)    **Y - Rathaus** (1 Gebäude)  
**SAH - Sahara** (3 Gebäude)    **WAI - Waikiki** (5 Gebäude)  
**FUJ - Fujiyama** (3 Gebäude)    **LIB - Liberty** (4 Gebäude)

- Löst die Freizeitanlagen aus dem Stanztableau und legt sie zur Seite.
- Faltet die Wände jedes Gebäudes entlang der Falzlinien, sodass die illustrierten Seiten nach außen zeigen.
- Das Namenskürzel befindet sich an der Unterseite des Gebäudes. Steckt die Unterseite in das passende Fundament. Stülpt anschließend das passende Dach über die Oberseite des Gebäudes, wie in der Abbildung unten:



Scannt diesen Code und schaut euch ein Erklärvideo für den Zusammenbau und Spielaufbau an.

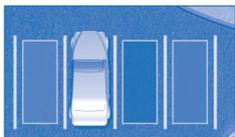
## SPIELAUFBAU

Stellt die Bank und das Rathaus auf die Spielplanfelder X bzw. Y. Lasst alle Hotelgebäude, gelben Eingänge und Freizeitanlagen vorerst in der Spielschachtel.



Entscheidet, wer die Bankverwaltung übernimmt und das Geld und die Besitzurkunden verwaltet. Alle Mitspielenden erhalten die folgenden Banknoten:

Beim Spiel zu <b>viert</b> :	Beim Spiel zu <b>zweit</b> oder <b>dritt</b> :
1 × 5 000	1 × 5 000
5 × 1 000	8 × 1 000
3 × 500	5 × 500
4 × 100	4 × 100
2 × 50	2 × 50
Insgesamt: <b>12 000</b>	Insgesamt: <b>16 000</b>



Sucht euch je ein Auto aus und stellt es auf das Startfeld in der passenden Farbe. Wer am jüngsten ist, beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

## SPIELZIEL

Es gewinnt, wer zuletzt noch im Spiel ist, nachdem alle anderen bankrottgegangen sind.

## DAS WICHTIGSTE AUF EINEN BLICK

Mit diesen Schritten schaffst du es, in der Welt der Traumhotels ganz groß rauszukommen:

1. Grundstück kaufen
2. Baugenehmigung beantragen
3. Hauptgebäude bauen
4. Eingänge kaufen und erstes Geld für Übernachtungen kassieren
5. Weitere Gebäude, Freizeitanlagen und Eingänge bauen, um die Übernachtungspreise zu erhöhen
6. In größere Grundstücke, mehr Gebäude, mehr Eingänge investieren

## DEIN SPIELZUG

In deinem Zug würfelst du, bewegst dich und kannst auf deinem Zielfeld eine Aktion ausführen. Zudem geschieht etwas, wenn du die Bank oder das Rathaus passierst. Wirf zuerst den Standardwürfel und bewege dich entsprechend viele Felder vorwärts. Das Feld mit dem weißen Pfeil (neben den Startfeldern) ist das erste Feld. Wenn du also eine „1“ würfelst, endet deine Bewegung dort und du kannst keine Aktion ausführen. Es können niemals zwei Autos auf demselben Feld stehen. Befindet sich auf deinem Zielfeld bereits ein Auto, bewegst du dich weiter vorwärts auf das nächste freie Feld.



## AKTION „KAUFEN“

Wenn deine Bewegung auf einem „Kaufen“-Feld endet, kannst du eines der angrenzenden Grundstücke kaufen, sofern dort noch keine Gebäude stehen. Frage die Bankverwaltung nach den verfügbaren Besitzurkunden. Wenn du eines dieser Grundstücke kaufen willst (und es dir leisten kannst), bezahle den angegebenen Grundstückspreis an die Bank und nimm die Besitzurkunde an dich.

Wenn eines der angrenzenden Grundstücke bereits von einer anderen Person gekauft, aber noch nicht bebaut wurde, kannst du einen Zwangsverkauf verlangen. Bezahle den angegebenen Zwangsverkaufspreis (die Hälfte des Grundstückspreises!) an die Person, die das Grundstück besitzt, und nimm die Besitzurkunde an dich. Die andere Person darf den Zwangsverkauf nicht ablehnen.

Du kannst maximal 1 Grundstück pro Zug kaufen. Ab deinem nächsten Zug kannst du mit dem Bau von Gebäuden auf deinem neuen Grundstück beginnen.

## Beispiel

Deine Bewegung endet auf diesem „Kaufen“-Feld. Du kannst nun entweder das Grundstück für das Regency ODER für das Sahara kaufen. Waikiki und Mirasol stehen nicht zur Verfügung, da sie nicht direkt an dein „Kaufen“-Feld angrenzen.



## AKTION „BAUGENEHMIGUNG“

Wenn deine Bewegung auf einem „Baugenehmigung“-Feld endet und du mindestens 1 Besitzurkunde hast, kannst du eine Baugenehmigung für eines deiner Grundstücke beantragen, um dort 1 oder mehrere Gebäude zu bauen. Das „Baugenehmigung“-Feld muss nicht zwingend an dein Grundstück angrenzen.

1. Sag der Bankverwaltung, für welches Grundstück du eine Baugenehmigung beantragst und welche Gebäude du dort zu bauen planst.
2. Das größte Gebäude ist das Hauptgebäude und muss zuerst gebaut werden.
3. Pro Zug kannst du nur für 1 Grundstück eine Baugenehmigung beantragen. Mit dieser kannst du aber beliebig viele Gebäude auf demselben Grundstück planen, wenn du glaubst, dir das leisten zu können.
4. Wirf den Planungswürfel ...



Bei **ROT** wurde dein Antrag abgelehnt. Versuch es erneut, wenn du das nächste Mal auf einem „Baugenehmigung“-Feld landest.

Bei **GRÜN** wurde die Baugenehmigung erteilt. Bezahle die Kosten aller geplanten Gebäude an die Bank und platziere die Gebäude auf den passenden Spielplanfeldern. Die Kosten sind auf der Besitzurkunde angegeben.

**H** Glückwunsch! Du darfst alle geplanten Gebäude **KOSTENLOS** bauen.

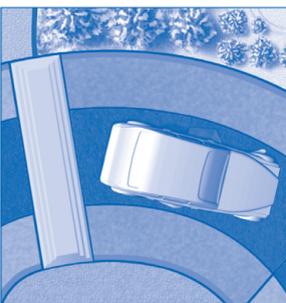
**2** Oh Schreck! Die Baugenehmigung wurde erteilt, aber du musst die **DOPPELTEN KOSTEN** aller geplanten Gebäude an die Bank bezahlen.

Achtung: Wenn eine Baugenehmigung erteilt wird, musst du alle geplanten Gebäude auch tatsächlich bauen. Hast du nicht genügend Geld, musst du welches beschaffen (siehe „ZWANGSVERSTEIGERUNG“).



## DIE BANK PASSIEREN

Immer wenn du die rote Linie neben der Bank passierst, erhältst du 2 000 von der Bank.



## DAS RATHAUS PASSIEREN

Immer wenn du die gelbe Linie neben dem Rathaus passierst, kannst du für jedes deiner Hotels 1 Eingang kaufen. Befolge dabei alle Regeln unter „EINGÄNGE HINZUFÜGEN“ auf der nächsten Seite.