

Simone Luciani & Virginio Gigli

GRAND AUSTRIA HOTEL DELUXE



Simone Luciani und Virginio Gigli

Grand AUSTRIA Hotel

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 Hotelier euer Glück. Die Ansprüche der Gäste sind hoch. Um ihnen gerecht zu werden, müsst ihr eure Kapazitäten ständig ausbauen und die Kunden auch kulinarisch verwöhnen. Gutes Personal ist Mangelware, daher gilt es obendrein, fleißige Angestellte zu finden.

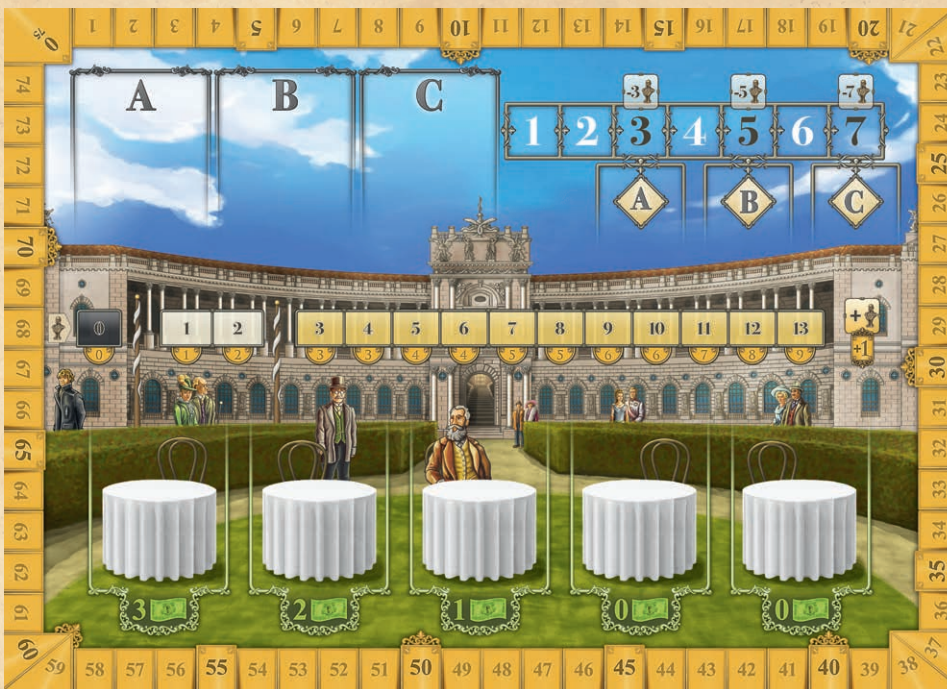
Während all das schon Herausforderung genug ist, gibt es noch den Kaiser, der euch aufmerksam beobachtet und dessen Gunst schon über so manches Schicksal entschieden hat.

Wer schafft es, als Hotelier zu glänzen und Wiens erste Adresse zu werden?

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



Spielmaterial



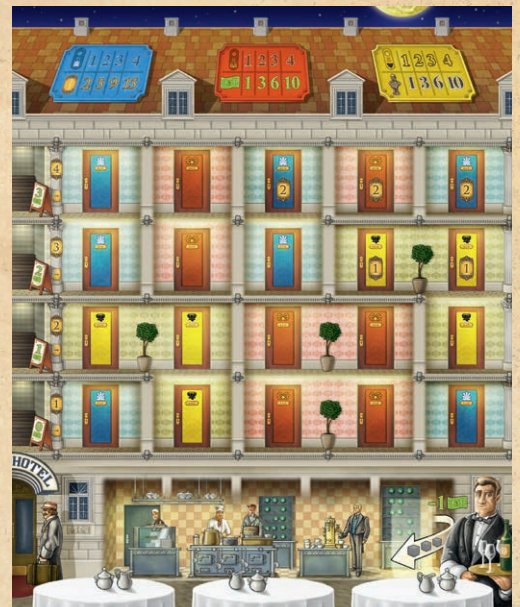
1 Spielplan (beidseitig bedruckt)

1 Aktionsplan (beidseitig bedruckt; die Rückseite mit dem Symbol ♪ wird nur mit der Erweiterung verwendet)



4 Geldleisten
(beidseitig bedruckt)

4 Hotelpläne
(beidseitig bedruckt)





58 Gästekarten*



48 Personalkarten






12 Politikarten
(A, B oder C auf der Rückseite)

* In älteren Auflagen hießen sie Kundenkarten.
** In älteren Auflagen hießen sie Raumplättchen.



 → +1 	Hauptaktion verstärken: Einmal pro Spielzug kannst du für 1 Krone einen Würfel „dazukaufen“.
 → 	Servieren: Für 1 Krone kannst du bis zu 3 Speisen/Getränke aus deiner Küche auf Gäste legen.
	Politikarte erfüllen, sofern die Bedingung zutrifft.
	Personalkarte nutzen, die sich in deiner Auslage befindet und dieses Symbol zeigt.
	Einquartieren: Ein Gast mit erfüllter Bestellung kann ein Zimmer beziehen.

2 Übersichtskarten

84 Zimmerplättchen** in 3 Farben
(30 blaue , 29 rote , und 25 gelbe )

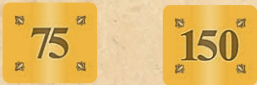


Vorderseite: frei



Rückseite: bezogen

4 Siegpunktplättchen



Vorderseite Rückseite



Vorderseite

Rückseite

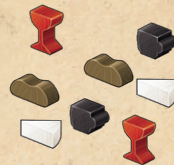
9 Reihenfolgeplättchen
(Spielerzahl auf der Rückseite)



1 Rundenzähler



4 Geldmarker



120 Speisen und Getränke (allgemein Waren genannt) in 4 Formen und Farben (je 30 Strudel/ braun, Torte/weiß, Wein/rot und Kaffee/schwarz)



14 Würfel



20 Marker
in den 4 Spielerfarben
(je 5 orange, hellblau,
lila und grau)



12 Kaiserplättchen
(A, B oder C auf der Rückseite)



1 Mistkübel

Spielziel

Eine Partie *Grand Austria Hotel* dauert sieben Spielrunden, in denen ihr euch den Herausforderungen des Hotelalltags stellen müsst: Gäste im Café mit Speisen und Getränken bewirten, ihnen Zimmer zur Übernachtung vorbereiten und das richtige Personal einstellen. Zufriedene Gäste bringen euch wertvolle Boni und Siegpunkte. Weitere Siegpunkte könnt ihr bei den Kaiserwertungen nach der dritten, fünften und siebten Spielrunde erhalten, sofern euch der Kaiser gewogen ist. Nach der dritten Kaiserwertung erfolgt die Schlusswertung. Wer dann die meisten Siegpunkte hat, gilt als Wiens bester Hotelier und gewinnt.

Spielaufbau

Gemeinsame Auslage

- Breitet den **Spielplan** in der Mitte des Spielbereichs aus. Auf dem Spielplan befinden sich die Felder für die Politikkarten, Gästekarten und Kaiserplättchen, sowie die Rundenzähl-, Kaiser- und Siegpunktleisten. (Der Spielplan ist beidseitig bedruckt und zeigt die Wiener Hofburg bei Tag bzw. Nacht. Welche Seite ihr wählt, ist euch überlassen, ihr könnt z. B. die Seite wählen, die zu den Hotelplänen passt, siehe Schritt 8a.)
 - Stellt den **Rundenzähler** auf das erste Feld der Rundenzählleiste.
 - Sortiert die **Kaiserplättchen** nach A, B und C. Mischt jeden Stapel getrennt und zieht dann ein Plättchen von jedem Stapel. Legt diese offen auf die jeweiligen Felder unterhalb der Rundenzählleiste. Legt die übrigen Kaiserplättchen zurück in die Spielschachtel, sie werden nicht weiter benötigt.
 - Sortiert die **Politikkarten** nach A, B und C. Mischt jeden Stapel getrennt und zieht dann eine Karte von jedem Stapel. Legt diese offen auf die jeweiligen Felder links von der Rundenzählleiste. Legt die übrigen Politikkarten zurück in die Spielschachtel, sie werden nicht weiter benötigt.
 - Mischt die **Gästekarten** und legt den verdeckten Stapel links neben den Spielplan. Zieht fünf Gästekarten und legt sie mit der Vorderseite nach oben vor rechts nach links auf die vorgesehenen Felder im unteren Bereich des Spielplans. Diese Karten bilden die „**Reihe**“.
 - Legt die **Siegpunktplättchen** neben den Spielplan. Sobald ihr 75 bzw. 150 Siegpunkte auf der Siegpunktleiste erreicht oder überschritten habt, nehmt ihr euch eines und dreht es auf die entsprechende Seite.
- Legt den **Aktionsplan** neben den Spielplan. Der Aktionsplan besteht aus sechs Aktionsfeldern, die jeweils einem der Würfelwerte von 1 bis 6 zugeordnet sind.

Die Rückseite mit dem Symbol ♪ wird nur mit der Erweiterung verwendet.

 - Legt je nach Spielerzahl eine bestimmte Anzahl **Würfel** neben den Aktionsplan:
 - **2 Spieler:** 10 Würfel
 - **3 Spieler:** 12 Würfel
 - **4 Spieler:** 14 WürfelÜbrige Würfel kommen zurück in die Spielschachtel, sie werden nicht weiter benötigt.
 - Legt den **Mistkübel** neben den Aktionsplan.
- Sortiert die **Speisen und Getränke** und legt sie als getrennte Haufen in die Nähe der Aktionsfelder 1 und 6.
- Sortiert die **Zimmerplättchen** nach Farbe und legt sie als getrennte Haufen in die Nähe des Aktionsfelds 6.

Falls Sie sich mit Farben schwertun, dann helfen Ihnen die kleinen Symbole auf der Rückseite der Zimmerplättchen bei der Unterscheidung. blau 🦋 rot 🦋 gelb 🦋
- Mischt alle **Personalkarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Einsteigervariante: Für eure erste Partie solltet ihr die (auf der Vorderseite) mit A bis D gekennzeichneten Personalkarten aussortieren, bevor ihr den Stapel mischt. Siehe auch Schritt 10.
- Legt die **Übersichtskarten** in Reichweite aller Spieler aus.

Persönliche Auslage

- Nehmt die **Reihenfolgeplättchen**, die eurer Spielerzahl entsprechen und legt die übrigen zurück in die Spielschachtel. Ermittelt einen zufälligen **Startspieler**, der das Reihenfolgeplättchen mit der „1“ an sich nimmt. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn nimmt das Plättchen mit der „2“ und so weiter.
- Nehmt euch jeder einen **Hotelplan**, eine **Geldleiste**, einen **Geldmarker** und die fünf Marker in der gewünschten Farbe.
 - Entscheidet gemeinsam, ob ihr mit der **Nachtseite** des Hotels spielt, bei der alle Hotels **identisch** sind, oder mit der **Tagseite**, bei der die Hotels alle **unterschiedliche** Anordnungen der Zimmer haben. Legt den Hotelplan dann mit der gewählten Seite vor euch ab.

Für Ihre erste Partie empfehlen wir die Nachtseite. Ach ja, bitte lassen Sie noch unterhalb des Hotelplans etwas Platz für die Gäste.
 - Legt die **Geldleiste** neben euren Hotelplan und stellt dort den Geldmarker auf die „10“. (Die beiden Seiten der Geldleiste unterscheiden sich nur im Aussehen. Nehmt die Seite, die euch besser gefällt.)

Sie beginnen mit 10 Kronen – so heißt unsere Währung.
 - Platziert zwei Marker auf dem Spielplan: der wappenförmige Marker kommt auf das Feld „0/75“ der **Siegpunktleiste** und der büstenförmige Marker kommt auf die „0“ der **Kaiserleiste**.
 - Legt die **drei Marker**, die wie Abzeichen aussehen, neben euren Hotelplan.

Diese Marker brauchen Sie später für erfüllte Politikkarten.
 - Übrige Hotelpläne, Geldmarker und -leisten sowie Marker unbenutzter Spielerfarben kommen zurück in die Spielschachtel – sie werden nicht benötigt.

- Nehmt euch jeweils **1 Strudel, 1 Torte, 1 Wein und 1 Kaffee** aus dem Vorrat und legt sie in die Küche eures Hotelplans.
- Zieht jeweils **6 Personalkarten** vom Stapel und nehmt sie auf die Hand. Haltet sie voreinander geheim.

Einsteigervariante: Für eure erste Partie zieht ihr keine Personalkarten vom gemischten Stapel, sondern teilt an jeden Spieler ein bestimmtes Set aus: der Startspieler erhält das Set „A“, der nächste Spieler im Uhrzeigersinn das Set „B“ und so weiter. Übrige Sets werden in den Stapel der Personalkarten eingemischt.



Expertenvariante: Führt einen **Draft** durch. Wählt dazu eine Karte aus den 6 Personalkarten aus, behaltet diese und gebt die restlichen Karten an den linken Nachbarn weiter. Wählt von den 5 Karten, die ihr von eurem rechten Nachbarn erhaltet, erneut eine Karte aus, behaltet sie und gebt die restlichen Karten wieder nach links weiter. Wiederholt den Vorgang, bis jeder auf diese Weise 6 Karten erhalten hat.

- Beginnend mit dem Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt, und **entgegen dem Uhrzeigersinn**, wählt jeder **eine Gästekarte** aus der Reihe und legt sie an einen Tisch seines Cafés (*unterhalb des Hotelplans*). **Ignoriert dabei etwaige Kosten.** Nach jeder Wahl wird die entstandene Lücke wieder aufgefüllt, indem alle verbleibenden Gästekarten nach rechts verschoben werden, eine neue Gästekarte gezogen und offen auf das freie Feld ganz links gelegt wird. Am Ende dieses Vorgangs habt ihr jeweils einen Gast in eurem Café.
- Zum Schluss **bereitet ihr 3 Zimmer in eurem Hotel vor**, indem ihr Zimmerplättchen aus dem Vorrat nehmt und sie mit der **freien Seite** nach oben auf die **gleichfarbigen Felder** eures Hotelplans legt. Ihr müsst mit dem Feld **unten links** beginnen und jedes weitere Zimmerplättchen muss an ein bereits ausliegendes Zimmerplättchen **waagrecht oder senkrecht angrenzen**. Ein Zimmer vorzubereiten, verursacht die an der linken Seite einer Etage angegebenen **Kosten**. **Bezahlt** sie, indem ihr den Geldmarker auf eurer Geldleiste entsprechend zurücksetzt.



Wenn Sie von Natur aus etwas knausrig sind oder unnötige Ausgaben scheuen, können Sie auch drei Zimmer in der untersten Etage kostenlos vorbereiten.

The main board features a grid of rooms numbered 1-20 on the top and 37-74 on the sides. In the center, there are three cafe tables labeled 1a, 1b, and 1c, each with a guest card and a table card. To the right, there are stacks of person cards (N°1-8) and a trash can (2b). At the bottom, there are stacks of money (1e), dice (2a), and various tokens (3, 4). On the left, there are stacks of cards (5) and a stack of room cards (6). The kitchen area at the bottom right shows a counter with a menu, a coffee machine, and a server (2).

Und jetzt kann's losgehen!

Spielablauf

Das Spiel geht über **7 Spielrunden**.

Zu Beginn jeder Spielrunde nimmt sich der Startspieler (*der das Reihenfolgeplättchen mit der „1“ hat*) alle Würfel und würfelt diese. Dann werden die Würfel nach Augenzahl sortiert und auf die entsprechenden **Aktionsfelder** des Aktionsplans gelegt (*also alle Einsen auf das erste Aktionsfeld, alle Zweien auf das zweite Aktionsfeld usw.*).

Danach kommt ihr gemäß der Nummern auf euren **Reihenfolgeplättchen** abwechselnd an die Reihe: zuerst der Startspieler (*mit der „1“*), dann der Spieler mit der „2“ usw. Wer an der Reihe ist, kann wahlweise **einen Spielzug durchführen oder passen**. Die nachfolgenden Abschnitte erklären, was diese Optionen bedeuten.

Einen Spielzug durchführen

Wer sich für einen Spielzug entscheidet, führt sofort die beiden folgenden Aktionen in genau dieser Reihenfolge aus:

1. **Optional:** Nimm eine Gästekarte aus der Reihe und lege sie in dein Café.
2. **Zwingend:** Wähle ein Aktionsfeld mit mindestens einem Würfel und führe die zugehörige Aktion aus.

Davor, danach oder zwischen diesen beiden Aktionen könnt ihr beliebig viele **Zusatzaktionen** nutzen (*siehe „Zusatzaktionen“ auf Seite 8*).

1. Einen Gast nehmen

Zu Beginn eures Spielzuges **dürft ihr eine Gästekarte** aus der Reihe nehmen und in euer Café legen. **Bezahlt** dazu die unterhalb der Gästekarte abgedruckten **Kosten**, indem ihr den Geldmarker auf eurer Geldleiste entsprechend zurücksetzt. Platziert den Gast an einem **freien Tisch** eures Cafés. Sind bereits alle drei Tische eures Cafés besetzt, müsst ihr entweder einen Tisch freimachen, indem ihr die entsprechende Zusatzaktion nutzt (*siehe „Einen Gast einquartieren“ auf Seite 8*), oder auf die Aktion „Einen Gast nehmen“ verzichten. Rückt anschließend die verbleibenden Gäste in der Reihe nach rechts, zieht eine neue Gästekarte vom Stapel und legt diese offen auf das freie Feld ganz links.



Anmerkung: Auch wenn ihr mehr als einen freien Tisch in eurem Café habt, könnt ihr mit dieser Aktion höchstens einen Gast nehmen. Ihr müsst keinen Gast nehmen, wenn ihr nicht möchtet. Falls der Stapel mit den Gästekarten aufgebraucht ist, mischt die Gästekarten im Ablagestapel und bildet daraus einen neuen Zugstapel.

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



2. Ein Aktionsfeld nutzen

Nachdem ihr einen Gast genommen habt (*oder auch nicht*), **müsst** ihr euch für ein **Aktionsfeld** des Aktionsplans entscheiden, auf dem **mindestens ein Würfel** liegt, und die zugehörige **Hauptaktion** ausführen. Die Anzahl der Würfel auf dem Aktionsfeld bestimmt die **Stärke** der Hauptaktion. Ihr könnt **genau 1 Krone** bezahlen, um die Hauptaktion zu **verstärken**, d. h., ihr zahlt für diesen Spielzug einen Würfel zu der Anzahl der Würfel auf dem Aktionsfeld hinzu. Ihr dürft nur **einmal pro Spielzug** verstärken.

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



Nehmt, nachdem ihr die Stärke der Aktion bestimmt habt, **einen Würfel** vom Aktionsfeld und deckt damit die kleinste sichtbare Zahl auf eurem Reihenfolgeplättchen ab. Führt dann die zugehörige Aktion wie nachfolgend beschrieben aus.

Die Hauptaktionen

• Speisen nehmen



Du erhältst insgesamt so viel **Strudel und Torte** aus dem Vorrat, wie es der Stärke dieser Hauptaktion entspricht. Du kannst Strudel und Torte dabei frei kombinieren, musst jedoch **mindestens genauso viel Strudel wie Torte nehmen**.

Beispiel: Bei zwei Würfeln auf dem Aktionsfeld kannst du **wahlweise 2 Strudel oder 1 Strudel und 1 Torte nehmen**. Du darfst nicht 2 Torten nehmen.

• Getränke nehmen



Du erhältst insgesamt so viel **Wein und Kaffee** aus dem Vorrat, wie es der Stärke dieser Hauptaktion entspricht. Du kannst Wein und Kaffee dabei frei kombinieren, musst jedoch **mindestens genauso viel Wein wie Kaffee nehmen**.

Beispiel: Bei drei Würfeln auf dem Aktionsfeld kannst du **wahlweise 3 Wein oder 2 Wein und 1 Kaffee nehmen**. Wenn du die Aktion durch Zahlung von 1 Krone verstärkt, kannst du **wahlweise 4 Wein oder 3 Wein und 1 Kaffee oder 2 Wein und 2 Kaffee nehmen**.

Speisen und Getränke erhalten

Immer wenn ihr Speisen und/oder Getränke erhaltet, sei es durch die Hauptaktionen und oder anderweitig (z. B. durch eine ausgespielte Personalkarte), könnt ihr diese sofort auf die passenden Abbildungen der **Gästekarten** in eurem Café legen (z. B. eine Torte auf die abgebildete Torte). Speisen und/oder Getränke, die ihr bei Erhalt nicht auf Gästekarten legen wollt oder könnt, kommen in eure **Küche**. Falls euch die Warensteine ausgehen, improvisiert bitte – der Vorrat ist nicht durch das Spielmaterial begrenzt.

• Zimmer vorbereiten



Du kannst maximal so viele **Zimmer in deinem Hotel vorbereiten**, wie es der Stärke dieser Hauptaktion entspricht. Dafür nimmst du jeweils ein Zimmerplättchen aus dem Vorrat und legst es mit der **freien Seite nach oben** auf deinen Hotelplan. Das neue Plättchen musst du so legen, dass es **waagrecht oder senkrecht** an ein bereits ausliegendes Zimmer grenzt. Die **Farbe** des Plättchens muss mit der Farbe des Feldes auf dem Hotelplan übereinstimmen. Außer für Zimmer in der untersten Etage musst du für jedes neue Zimmer die auf der linken Seite der Etage angezeigten **Kosten bezahlen**.



Können's die Kosten nicht aufbringen, dann können's auch kein Zimmer vorbereiten – einleuchtend, oder?



Siegpunkte für das Abdecken des Feldes



Die Zimmer rechts oben auf eurem Hotelplan weisen ein **Siegpunktsymbol** auf. Ihr bekommt immer, sobald ihr eines dieser Felder mit einem Zimmerplättchen belegt, sofort die dort aufgedruckten Siegpunkte. Rückt dazu euren Siegpunktmarker auf der Siegpunkteleiste entsprechend vor.

Anmerkung: Diese Regeln gelten auch, wenn ihr ein Zimmer mittels eines Effekts vorbereitet (z. B. über die Belohnung einer Gästekarte). Die Anzahl der Würfel auf dem Aktionsfeld spielt bei solchen Effekten keine Rolle.



Dieser Effekt erlaubt dir, genau ein Zimmer vorzubereiten.

• Kaiser und Kronen



Du erhältst **in Summe** so viele **Kronen** und Schritte auf der **Kaiserleiste**, wie es der Stärke dieser Hauptaktion entspricht. Rücke dazu deine Marker auf der Geld- bzw. Kaiserleiste entsprechend vor. Du kannst zwischen Geld- und Kaiserleiste beliebig aufteilen.

Beispiel: Bei zwei Würfeln auf dem Aktionsfeld kannst du **wahlweise 2 Schritte auf der Kaiserleiste vorrücken oder 2 Kronen erhalten oder 1 Schritt auf der Kaiserleiste vorrücken und 1 Krone erhalten**.

Ende der Kaiserleiste

Immer wenn ihr auf der Kaiserleiste vorrückt, sei es durch die Hauptaktion oder anderweitig (z. B. aufgrund der Belohnung einer Gästekarte), und dabei das Ende der Leiste (**Feld 13**) erreicht, bleibt euer Marker auf dem letzten Feld der Kaiserleiste stehen. Für jeden Schritt, den ihr über das Feld 13 hinaus machen dürft, bekommt ihr stattdessen **1 Siegpunkt** (wie rechts vom Feld 13 abgebildet). Rückt dazu entsprechend auf der Siegpunkteleiste vor.



Ende der Geldleiste

Ihr könnt niemals mehr als 20 Kronen besitzen. Solltet ihr jemals auf über 20 Kronen kommen, bleibt euer Marker auf Feld 20 der Geldleiste stehen und das überschüssige Geld geht verloren.

• Personalkarte ausspielen



Unabhängig von der Stärke dieser Hauptaktion, kannst du hiermit **genau eine Personalkarte** von deiner Hand ausspielen. Lege sie dazu offen in deine persönliche Auslage. Die auf der Karte angegebenen Kosten **reduzieren sich um die Stärke** dieser Hauptaktion, können jedoch nicht unter 0 Kronen fallen – ein darüber hinausgehender Rabatt verfällt. Zahle noch verbleibende Kosten, indem du den Marker auf deiner Geldleiste entsprechend zurücksetzt. Du erhältst **keine neue** Personalkarte vom Stapel: Es gibt zwar Möglichkeiten, an neue Personalkarten zu gelangen (z. B. über Belohnungen auf Gästekarten), das geschieht aber nicht automatisch, nachdem du eine ausgespielt hast.

Beispiel: Bei vier Würfeln auf dem Aktionsfeld kannst du eine Personalkarte, die 6 Kronen kostet, für 2 Kronen ausspielen. Eine Personalkarte, die 5 Kronen kostet, kannst du für 1 Krone ausspielen. Karten, die 4 Kronen oder weniger kosten, sind kostenfrei.

Anmerkung: Diese Regeln gelten auch, wenn ihr eine Personalkarte aufgrund eines Effekts ausspielt (z. B. über die Belohnung einer Gästekarte). Für solche Effekte spielt die Anzahl der Würfel auf dem Aktionsfeld keine Rolle. Die Effekte der Personalkarten werden im Anhang auf den Seiten 13-15 genauer erklärt.

Zeitpunkt des Effekts:

sofort (und einmalig)

einmal pro Spielrunde

dauerhaft

→ Schlusswertung



• Hauptaktion kopieren



Zahle 1 Krone und **führe eine** der anderen fünf Hauptaktionen bis aus. Die **Stärke** der gewählten Hauptaktion ergibt sich aus der Anzahl Würfel auf dem **Aktionsfeld** . Die Würfel auf dem Feld der gewählten Aktion **spielen keine Rolle**. Dabei ist es egal, ob sich bei der gewählten Hauptaktion überhaupt Würfel befinden. Wie gewohnt kannst du die gewählte Aktion durch Zahlung von 1 Krone verstärken.

Beispiel: Auf dem Aktionsfeld liegen drei Würfel, auf dem Aktionsfeld keiner. Du zahlst 2 Kronen: eine, um die Hauptaktion ausführen zu dürfen, und eine, um die Aktion zu verstärken. Nun kannst du vier Zimmer vorbereiten (für die du wie üblich ebenfalls zahlen musst).

Zusatzaktionen

Während eures Spielzuges könnt ihr jederzeit, und so oft ihr wollt, außer inmitten einer anderen Aktion, beliebig viele der folgenden Zusatzaktionen nutzen.

• Servieren

Für 1 Krone könnt ihr in Summe bis zu **drei Waren** aus eurer Küche auf eine oder mehrere Gästekarten verschieben. Legt die Waren dazu auf die passenden Abbildungen auf den Karten. (Waren, die auf Gästekarten liegen, könnt ihr weder verschieben noch entfernen.)

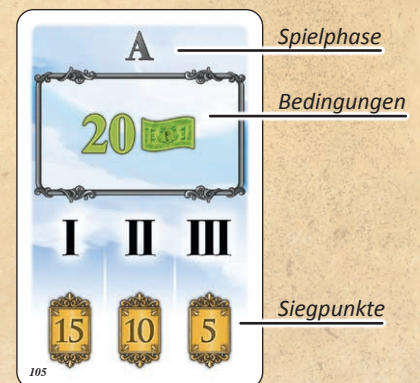
Denken's dran: Wenn Sie Waren bekommen, können's die gleich kostenfrei an den Gast bringen. Nur die Waren, die sie zu Beginn erhalten, und Waren, die sie nicht sofort an den Gast bringen, landen in der Küche und können dann von dort nur gegen Bezahlung wieder raus.



• Politikkarte erfüllen

Wenn ihr die Bedingung einer Politikkarte erfüllt, könnt ihr einen eurer (abzeichenförmigen) Marker auf das höchste freie Siegpunktsymbol der Karte setzen und bekommt sofort die dort aufgedruckten Siegpunkte. Ihr dürft nur einen Marker je Politikkarte setzen.

Wenn's keine Ahnung haben, worauf Sie spielen sollen, halten Sie sich an die Politikkarten. Die geben Ihnen schon mal eine grobe Richtung vor.



Anmerkung: Die Politikkarten werden im Anhang auf Seite 19 näher beschrieben.

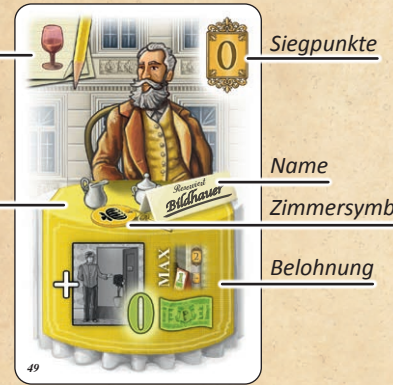
• Personalkarte nutzen

Ihr könnt eine Personalkarte mit dem Symbol nutzen. Diese Karten können einmal pro Spielrunde genutzt werden. Dreht sie dazu um 90° (oder markiert sie), um anzuzeigen, dass ihr sie bereits genutzt habt und in dieser Spielrunde nicht erneut nutzen dürft.

• Einquartieren

Die Gäste in eurem Café verweilen so lange an ihrem Tisch und blockieren ihn, bis ihr deren Bestellung erfüllt und sie in ein freies Zimmer schickt. Um die Bestellung eines Gastes zu erfüllen, müssen alle geforderten Waren, wie links oben auf der Gästekarte abgebildet, auf der Karte liegen.

Bestellung
(erforderliche
Waren)



Gästefarbe:

blau: Adlige
rot: Bürger
gelb: Künstler
grün: Touristen

Wie gesagt: Wenn Sie Speisen und Getränke erhalten, können's die auch gleich auf die Gästekarten legen. Mit der Zusatzaktion „Servieren“ können's die Speisen und Getränke in der Küche verwenden.



Sobald die Bestellung erfüllt ist, könnt ihr den Gast in einem **freien Zimmer** eures Hotels einquartieren, sofern das Zimmer die **gleiche Farbe** wie der Gast hat (*genauer gesagt, wie die Tischdecke auf der Karte*). Dreht dazu das Zimmerplättchen auf die Rückseite, wodurch es als **bezogen** gilt. **Grüne Gäste** sind besonders: Sie können **jedes freie Zimmer** beziehen, egal welcher Farbe. (*Grüne Zimmer gibt es nicht.*) Habt ihr gerade kein freies Zimmer in passender Farbe, so bleibt der Gast am Tisch sitzen, bis ihr eines habt (*und euch entscheidet, den Gast dort einzuquartieren*).

Wenn Sie sich mit Farben schwertun: Die Zimmer lassen sich auch durch die verschiedenen Symbole am Schlüsselanhänger (auf den Gästekarten) sowie auf den Türschildern (der Zimmerplättchen) auseinander halten.



Sobald der Gast einquartiert ist, bekommt ihr die rechts oben auf der Gästekarte angegebenen **Siegpunkte** sowie die im unteren Teil der Karte angezeigte **Belohnung** (*falls es eine gibt*). Die dort gezeigten Effekte sind allesamt **optional** – ihr könnt so viele davon nutzen, wie ihr wollt. Legt schließlich die Waren von der Karte zurück in den Vorrat und die Karte auf einen Ablagestapel.

Anmerkung: Die Effekte der Gästekarten werden im Anhang auf den Seiten 17-19 näher beschrieben.

Wenn notwendig, können Sie den Gast aus Ihrem Café entfernen, bevor Sie die abgebildeten Belohnungen nehmen. Das ist besonders dann relevant, wenn eine Belohnung neue Gäste aus der Reihe vorsieht.



Auslastungsbonus

Die 20 Zimmer eures Hotels bilden **10 Gruppen**, die aus jeweils bis zu vier gleichfarbigen Zimmern bestehen. Sobald alle Zimmer einer Gruppe bezogen sind, erhaltet ihr sofort einen Bonus, der sich nach **Farbe und Größe** der Gruppe richtet, wie in den Tabellen auf dem Dach eures Hotels dargestellt:

- **blau:** zusätzliche Siegpunkte
- **rot:** zusätzliche Kronen
- **gelb:** zusätzliche Schritte auf der Kaiserleiste

Jede Zimmergruppe gewährt ihren Bonus **nur einmalig**, und zwar dann, wenn das letzte Zimmer der Gruppe bezogen wurde. Auf welche Weise dieses Zimmer bezogen wurde, spielt dabei keine Rolle (*z. B. durch Belohnungen auf Gästekarten*). Quartiert ihr einen Gast im letzten Zimmer einer Gruppe ein, könnt ihr euch den Auslastungsbonus direkt vor oder nach der Belohnung der Gästekarte nehmen. Andernfalls erhaltet ihr den Auslastungsbonus sofort im Anschluss an den Effekt, der ihn ausgelöst hat.

Beispiel: Benedikt quartiert eine Adlige im letzten Zimmer einer blauen 2er-Gruppe ein. Damit erhält er 5 zusätzliche Siegpunkte und rückt seinen Marker auf der Siegpunktleiste entsprechend vor.



Ende des Spielzuges

Nachdem ihr euren Spielzug für beendet erklärt habt, kommt als Nächstes der Spieler mit der kleinsten sichtbaren Zahl auf seinem Reihenfolgeplättchen an die Reihe und kann wiederum entweder einen Spielzug durchführen oder passen. Folglich ist der Spieler rechts vom Startspieler zweimal hintereinander dran.



Beispiel eines kompletten Spielzuges: Doris ist an der Reihe und entscheidet sich für einen Spielzug (sie passt also nicht). Sie hat bereits drei Gäste in ihrem Café und nicht genug Waren in ihrer Küche, um eine der Bestellungen zu erfüllen. Deshalb kann sie keinen neuen Gast aus der Reihe nehmen. Sie wählt die Hauptaktion ☹️, bei der drei Würfel liegen und bezahlt 1 Krone, um die Aktion zu verstärken. Damit erhält sie nun insgesamt 4 Getränke. Sie entscheidet sich für 2 Wein und 2 Kaffee und legt diese auf die Baronin, um deren Bestellung zu erfüllen. Sie quartiert die Baronin in einem freien blauen Zimmer ein, dreht das Zimmer auf die bezogene Seite und erhält 5 Siegpunkte sowie die Belohnung (drei Personalkarten ziehen und eine davon billiger ausspielen). Da das blaue Zimmer das Einzige in seiner Gruppe ist, erhält Doris zudem den Auslastungsbonus von 2 Siegpunkten. Abschließend legt sie die Waren von der Baronin zurück in den Vorrat und legt die Karte auf den Ablagestapel.



Passen

Anstatt einen Spielzug durchzuführen, könnt ihr auch einfach **passen**. Der Spielzug **verfällt dabei nicht**, wird jedoch auf später verschoben, wenn die Würfel neu gewürfelt worden sind. Wer passt, muss warten, bis alle anderen Spieler entweder ebenfalls gepasst oder ihre beiden Spielzüge durchgeführt haben.

Sobald das passiert ist, nimmt die **restlichen Würfel** vom Aktionsplan, **entfernt einen Würfel** davon und legt ihn auf den Mistkübel. Die verbleibenden Würfel **würfelt ihr erneut** und verteilt sie wie gewohnt auf die Aktionsfelder. Jetzt ist der Spieler mit der **kleinsten sichtbaren Zahl** auf dem Reihenfolgeplättchen dran. Dieser kann wiederum entweder einen Spielzug durchführen oder erneut passen. Das Spiel geht dann entsprechend der noch sichtbaren Zahlen auf euren Reihenfolgeplättchen weiter.

Sollten Spieler erneut passen, wird dieser Vorgang entsprechend oft wiederholt, und zwar so lange, bis entweder alle Spieler ihre beiden Spielzüge durchgeführt haben (und somit beide Zahlen ihrer Reihenfolgeplättchen abgedeckt sind) oder bis es keine Würfel mehr zum Würfeln gibt.

Beispiel: In einer Partie zu dritt hat Andrea das Reihenfolgeplättchen „1/6“, Britta die „2/5“ und Cindy die „3/4“. Andrea führt einen Spielzug durch. Britta braucht eine ☹️, um Zimmer vorzubereiten, aber es wurde keine gewürfelt, und es gibt auch nur eine 🎲, die sie nicht möchte. Darum passt Britta. Cindy führt beide ihrer Spielzüge hintereinander durch. Da Britta schon gepasst hat, muss nun Andrea entscheiden, ob sie ihren zweiten Spielzug durchführen will oder nicht. Sie entscheidet sich zu passen.



Nachdem Britta einen Würfel entfernt und auf den Mistkübel gelegt hat, würfelt sie die restlichen acht Würfel neu. Die noch sichtbaren Zahlen auf den Reihenfolgeplättchen sind: bei Andrea die „6“, bei Britta die „2“ und die „5“, bei Cindy keine mehr. Also ist nun Britta an der Reihe. Zum Glück gibt es die jetzt zweimal, so dass sie sich zu einem Spielzug entschließt. Sie führt danach gleich ihren zweiten Spielzug durch, denn ihr Reihenfolgeplättchen zeigt noch die „5“, während Andreas die „6“ zeigt. Erst dann ist Andrea dran. Ihr gefällt das Ganze aber immer noch nicht und deshalb passt sie abermals und würfelt fünf der verbliebenen sechs Würfel (der sechste kommt auf den Mistkübel). Das sieht gut aus! Freudestrahlend nimmt sie eine der beiden gewürfelten . Nun haben alle Spielerinnen zwei Spielzüge durchgeführt und die Spielrunde ist beendet.



Ende einer Spielrunde

Die Spielrunde endet, wenn **alle Spieler zwei Spielzüge** durchgeführt haben **oder** – durch andauerndes Passen – keine Würfel mehr auf dem Aktionsplan übrig sind.

Am Ende der dritten, fünften und siebten Spielrunde findet eine **Kaiserwertung** statt (siehe folgendes Kapitel). Das Spiel endet nach einer Schlusswertung im Anschluss an die letzte Kaiserwertung der siebten Spielrunde. Andernfalls bereitet ihr die nächste Spielrunde vor, indem ihr eure Reihenfolgeplättchen nach links weitergibt, eure benutzten Personalkarten mit dem Symbol zurückdreht (bzw. die Markierung entfernt) und den Rundenzähler weiter setzt.

Kaiserwertung

Wie auf der Rundenleiste angezeigt, findet am Ende der dritten, fünften und siebten Spielrunde eine Kaiserwertung statt. Dabei könnt ihr einen Bonus oder eine Strafe erhalten, je nach eurem Fortschritt auf der Kaiserleiste. Für die Kaiserwertung müssen alle Spieler die folgenden Schritte durchlaufen:

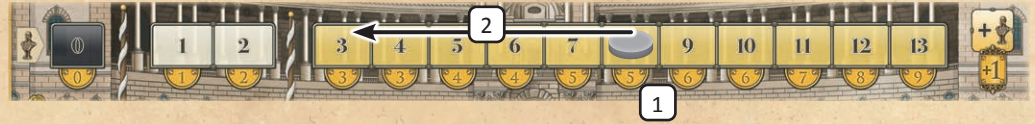
- Ihr bekommt **Siegpunkte** entsprechend der Position eures Markers auf der Kaiserleiste:
Die Zahlen unterhalb der einzelnen Felder der Kaiserleiste zeigen an, wie viele Siegpunkte (von 0 bis 9) es für die jeweilige Position gibt. Rückt euren Siegpunktmarker entsprechend vor.
- Setzt** dann euren Marker auf der Kaiserleiste **zurück**: Bei der ersten Kaiserwertung um 3 Schritte, bei der zweiten Kaiserwertung um 5 Schritte und bei der dritten Kaiserwertung um 7 Schritte. Weiter zurück als auf Feld 0 geht es nicht: Wer mehr Schritte zurückgehen müsste, bleibt einfach auf der 0 stehen.
- Überprüft** schließlich, wo euer Marker auf der Kaiserleiste gelandet ist:
 - Auf Feld 3 oder höher **erhaltet ihr den Bonus**, der in der **oberen Hälfte** des Kaiserplättchens abgebildet ist, das sich unterhalb der aktuellen Runde befindet.
 - Auf Feld 1 oder 2 **passiert nichts**, d. h., ihr erhaltet weder Bonus noch Strafe.
 - Auf Feld 0 erleidet ihr die **Strafe**, die in der **unteren Hälfte** des Kaiserplättchens abgebildet ist. Zeigt das Plättchen dabei zwei Optionen (getrennt durch einen Schrägstrich, „/“), müsst ihr, falls möglich, die linke Strafe erleiden. Nur im Falle, dass sich die linke Option nicht **vollständig** ausführen lässt, erleidet ihr die rechte Strafe (und verliert dabei Siegpunkte); ihr **dürft nicht** freiwillig die rechte Strafe wählen. Es ist möglich, unter 0 auf der Siegpunkteleiste zu fallen.



Anmerkung: Normalerweise könnt ihr diese Schritte gleichzeitig durchführen. Handelt, wenn nötig, das Kaiserplättchen im Uhrzeigersinn ab, beginnend beim Spieler, der das Reihenfolgeplättchen mit der „1“ hat (sprich dem Startspieler der gerade beendeten Spielrunde). Die Effekte der Kaiserplättchen werden im Anhang auf Seite 20 näher erläutert.

Die Kaiserwertung endet, wenn alle Spieler die vorgenannten Schritte durchgeführt haben. Nach der ersten und zweiten Kaiserwertung beginnt eine neue Spielrunde (wie in „Rundenende“ beschrieben). Nach der dritten Kaiserwertung (in der siebten und letzten Spielrunde) erfolgt die Schlusswertung. **Keinesfalls** setzt ihr eure Marker auf der Kaiserleiste zurück – belasst sie dort, wo sie nach Schritt 2 stehen.

Beispiel: Die fünfte Spielrunde ist vorbei – Zeit für die zweite Kaiserwertung. Andrea steht auf Feld 8 der Kaiserleiste und erhält dafür 5 Siegpunkte. Dann zieht sie ihren Marker um fünf Schritte zurück auf Feld 3 – gerade noch in der Bonuszone. Sie erhält den Bonus von 5 Kronen.



Spielende und Schlusswertung

Nach der Kaiserwertung der siebten Spielrunde kommt es zur Schlusswertung:

1. **Wertet** eure **Personalkarten** mit dem Symbol →|. (Eine Beschreibung, was diese Karten bringen, findet ihr im Anhang auf den Seiten 13-15.)
2. **Wertet** die **bezogenen Zimmer** eures Hotels: Für jedes bezogene Zimmer in der ersten, zweiten, dritten und vierten Etage bekommt ihr entsprechend 1, 2, 3 bzw. 4 Siegpunkte, so wie links neben der jeweiligen Etage angezeigt. (Freie Zimmer bringen keine Siegpunkte.)
3. **Ihr bekommt 1 Siegpunkt je übrigem Speise und je übrigem Getränk** in eurer Küche sowie für **jede übrige Krone** auf eurer Geldleiste. (Waren auf Gästekarten in eurem Café zählen nicht mit.)
4. **Ihr verliert 5 Siegpunkte je Gast**, der sich noch in eurem Café befindet.



Das Spiel endet nach der Schlusswertung. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der bei Schritt 3 der Schlusswertung (*übrige Speisen, Getränke und Kronen*) mehr Siegpunkte erhalten hat.

Impressum

Autoren: Simone Luciani und Virginio Gigli
Redaktion: Ralph Bienert, Grzegorz Kobiela
Regelneufassung: Grzegorz Kobiela
Deutsche Übersetzung: Ralph Bienert
Illustrationen: Klemens Franz
Regelsatz: atelier198



© 2021 Lookout GmbH

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

Ersatzteilservice:
 Hiddigwarder Str. 37
 D-27804 Berne
ersatzteile@lookout-spiele.de

Regelfragen, Anregungen oder Kritik?
 Schreiben Sie uns an regeln@lookout-spiele.de
 Für alle anderen Belange finden Sie Hilfe unter
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>

Die Autoren danken allen Testerinnen und Testern für ihre Zeit, ihre Anmerkungen und ihren Enthusiasmus. Vielen Dank an: Loporucicco und 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, Jamie Zabarrah, Giorgia Pandolfo, Daniel Marinangeli und Gessica Sgrulloni.





Ein besonderes Dankeschön geht an Flaminia Brasini für ihre Mitarbeit in allen Phasen der langjährigen Entwicklung dieses Spiels sowie an Janina Kleinemenke und Kim Kießling für das Korrekturlesen dieser Anleitung.


ANHANG

Dieser Anhang besteht aus vier Teilen, und zwar jeweils einer Übersicht aller **Personalkarten**, **Gästekarten**, **Politikkarten** und **Kaiserplättchen**.

Personalkarten

Personalkarten verfügen über nützliche Effekte, welche die Regeln für ihren Besitzer abändern oder am Ende Siegpunkte geben. Es gibt vier Arten von Personalkarten, zu erkennen am Symbol über dem Funktionsfeld:


-  Diese Karten werden nur **einmalig im Spiel** aktiv, und zwar in dem Moment, in dem du sie ausspielst. Lass diese jedoch vor dir liegen, da sie für andere Effekte noch von Bedeutung sein können (z. B. für **Politikkarten**).
-  Diese Karten werden **einmal pro Spielrunde** aktiv, und zwar wenn du dran bist und dich dazu entscheidest, ihren Effekt zu nutzen. Wenn du das tust, drehst du die Karte zur Seite (oder markierst sie), um anzuzeigen, dass sie diese Spielrunde bereits genutzt wurde.
-  Diese Karten haben **dauerhafte** Effekte, die du bis zum Ende des Spiels nutzen kannst, wann immer der Effekt zutrifft.
-  Diese Karten solltest du erst spät im Spiel ausspielen, da sie Siegpunkte bei der **Schlusswertung** bringen. Ansonsten tun sie nichts.

Ihr beginnt das Spiel mit sechs Personalkarten auf der Hand. Um eine Personalkarte auszuspielen, müsst ihr normalerweise die Aktion  ausführen. Manche Belohnungen von Gästekarten und Boni von Kaiserplättchen erlauben es euch, weitere Karten auszuspielen oder neue nachzuziehen. Personalkarten werden nämlich nicht automatisch nachgezogen, nachdem ihr welche ausspielt.


Die folgende Tabelle erklärt alle Personalkarten im Detail, aufsteigend nach Kartenummer sortiert.








Nr.	Name	Beschreibung
1	Frühstücks-kellner	Einmal pro Spielrunde erhältst du 1 Strudel.
2	Kellnerin	Einmal pro Spielrunde erhältst du 1 Torte.
3	Barmann	Einmal pro Spielrunde erhältst du 1 Wein.
4	Sous Chef	Einmal pro Spielrunde erhältst du 1 Kaffee.
5	Pferdeknecht	Immer wenn du einen roten Gast, dessen Bestellung du erfüllt hast, aus deinem Café entfernst, erhältst du 2 Kronen.
6	Stallmeister	Immer wenn du einen blauen Gast, dessen Bestellung du erfüllt hast, aus deinem Café entfernst, erhältst du 1 Schritt auf der Kaiserleiste.
7	Masseurin	Immer wenn du einen gelben Gast, dessen Bestellung du erfüllt hast, aus deinem Café entfernst, erhältst du 1 Krone.
8	Fremdenführer	Immer wenn du einen grünen Gast, dessen Bestellung du erfüllt hast, aus deinem Café entfernst, bekommst du 2 SP.
9	Butler	Ab sofort kostet dich das Vorbereiten blauer Zimmer nichts.
10	Chauffeur	Ab sofort kostet dich das Vorbereiten roter Zimmer nichts.
11	Floristin	Ab sofort kostet dich das Vorbereiten gelber Zimmer nichts.
12	Hausdame	Immer wenn du einen Würfel mit der 3 oder 4 nimmst, bekommst du zusätzlich 2 SP.
13	Restaurantchef	Immer wenn du einen Würfel mit der 1 oder 2 nimmst, kannst du einen Würfel dazurechnen und die Aktion entsprechend stark nutzen.




Dieser Effekt entfernt lediglich die Kosten. Er schenkt Ihnen keine Aktion „Zimmer vorbereiten“.



Wie gewohnt können Sie sich für 1 Krone einen weiteren Würfel „dazukaufen“.



Nr.	Name	Beschreibung
14	Dekorateur	Immer wenn du einen Würfel mit der 1 oder 2 nimmst, kannst du vor oder nach der Hauptaktion ein Zimmer kostenpflichtig vorbereiten. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <i>Sie können zwischen der Hauptaktion und dem Vorbereiten des Zimmers keine Zusatzaktionen nutzen.</i> </div> 
15	Schuhputzer	Du brauchst nicht mehr zu wählen, wenn du einen Würfel mit der 4 nimmst, denn du erhältst pro Würfel sowohl 1 Krone als auch 1 Schritt auf der Kaiserleiste. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <i>Wie gewohnt können Sie für 1 Krone einen weiteren Würfel „dazukaufen“. Da Sie auch dafür 1 Krone und 1 Schritt auf der Kaiserleiste erhalten, heißt das, dass sie unterm Strich einen Schritt auf der Kaiserleiste geschenkt bekommen.</i> </div> 
16	Wäscherin	Immer wenn du einen Würfel mit der 4 nimmst, bekommst du zusätzlich 4 SP.
17	Küchenhilfe	Du kannst einen Würfel mit der 6 nehmen, ohne 1 Krone bezahlen zu müssen. Außerdem kannst du einen Würfel dazurechnen und die gewählte Aktion entsprechend stark nutzen. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <i>Wie gewohnt können Sie für 1 Krone einen weiteren Würfel „dazukaufen“. Falls es Sie interessiert: Die Kosten dieser Karte betragen nun 5 Kronen. In älteren Auflagen betrug sie noch 3 Kronen.</i> </div> 
18	Garderobefrau	Immer wenn du einen Würfel mit der 5 nimmst, kannst du zwei Würfel dazurechnen und die Aktion entsprechend stark nutzen. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <i>Anders ausgedrückt erhalten Sie einen zusätzlichen Rabatt in Höhe von 2 Kronen.</i> </div> 
19	Innenarchitekt	Immer wenn du einen Würfel mit der 3 nimmst, bekommst du zusätzlich 5 SP.
20	Hausdetektiv	Immer wenn du einen Würfel mit der 5 nimmst, kannst du vor oder nach der Hauptaktion 2 Schritte auf der Kaiserleiste vorrücken. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <i>Sie können zwischen der Hauptaktion und dem Vorrücken keine Zusatzaktionen nutzen.</i> </div> 
21	Chefkoch	Du erhältst sofort (und einmalig im Spiel) 1 Strudel, 1 Torte, 1 Wein und 1 Kaffee.
22	Personalchef	Immer wenn du einen Würfel mit der 3 nimmst, kannst du vor oder nach der Hauptaktion eine Personalkarte von deiner Hand kostenpflichtig ausspielen. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <i>Sie können zwischen der Hauptaktion und dem Ausspielen der Personalkarte keine Zusatzaktionen nutzen.</i> </div> 
23	Hausverwalter	Immer wenn in deinem Hotel ein Zimmer bezogen wird (auf welche Weise auch immer), erhältst du zusätzlich 1 Krone.
24	Oberkellner	Ab sofort kostet es dich nichts, wenn du Waren aus der Küche auf deine Gäste verteilst.
25	Bote	Ab sofort kostet es dich nichts, wenn du einen Gast aus der Reihe nimmst. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <i>Dieser Effekt entfernt lediglich die Kosten. Er schenkt Ihnen keinen Gast.</i> </div> 
26	Veranstaltungsleiter	Ab sofort kannst du die Strafe bei der Kaiserwertung abwehren, indem du 1 Krone bezahlst.
27	Reservierungsleiter	Bei der Schlusswertung bekommst du 3 SP pro rotes Zimmer, das in deinem Hotel bezogen ist.
28	Concierge	Bei der Schlusswertung bekommst du 3 SP pro blaues Zimmer, das in deinem Hotel bezogen ist.

Nr.	Name	Beschreibung
29	Sekretärin	Bei der Schlusswertung kannst du den Effekt einer Personalkarte mit dem Symbol → , die sich in einem anderen Hotel befindet, auf dein Hotel anwenden. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>Sie können hiermit keine eigene Personalkarte kopieren. Hat niemand sonst eine Personalkarte mit dem Symbol → , bringt Ihnen die Sekretärin nichts.</i></p> </div> 
30	Empfangschef	Bei der Schlusswertung bekommst du 3 SP pro gelbes Zimmer, das in deinem Hotel bezogen ist.
31	Zimmermädchen	Bei der Schlusswertung bekommst du 1 SP pro bezogenes Zimmer in deinem Hotel, egal welche Farbe es hat.
32	Direktionsassistent	Bei der Schlusswertung bekommst du 2 SP pro Personalkarte, die du ausliegen hast, einschließlich dieser.
33	Etagendiener	Immer wenn du die Belohnung eines Gastes erhältst, der (mindestens) 4 Waren bestellt hat, bekommst du zusätzlich 4 SP dazu.
34	Rezeptionist	Bei der Schlusswertung bekommst du (zusätzlich) 1 SP pro Zimmerplättchen in deinem Hotel, egal welche Farbe es hat und welche Seite oben liegt.
35	Page	Du kannst sofort (und einmalig im Spiel) bis zu 2 beliebige Zimmer in deinem Hotel beziehen, indem du sie auf die Rückseite drehst.
36	Sommelier	Du erhältst sofort (und einmalig im Spiel) 4 Wein.
37	Zimmerdame	Bei der Schlusswertung bekommst du 2 SP pro vollständig bezogener Zimmergruppe.
38	Portier	Fülle sofort (und einmalig im Spiel) die Bestellung eines deiner Gäste mit Waren aus dem Vorrat.
39	Konditor	Du erhältst sofort (und einmalig im Spiel) 4 Torten.
40	Marketingleiter	Bei der Schlusswertung bekommst du 5 SP pro Politikkarte, auf der sich einer deiner Marker befindet.
41	Telefonistin	Bei der Schlusswertung bekommst du doppelt so viele Siegpunkte, wie deine Position auf der Kaiserleiste beträgt. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>Beachten Sie, dass Sie nach der letzten Kaiserwertung 7 Felder zurückfallen und somit normalerweise max. 12 SP durch die Telefonistin bekommen können. Unter den passenden Voraussetzungen sind jedoch mehr als 12 SP möglich. In früheren Auflagen war das nicht erlaubt, jetzt aber doch.</i></p> </div> 
42	Gärtner	Immer wenn du den Bonus bei der Kaiserwertung erhältst, bekommst du zusätzlich 5 SP dazu.
43	Barista	Du erhältst sofort (und einmalig im Spiel) 4 Kaffee.
44	Kaltmamsell	Du erhältst sofort (und einmalig im Spiel) 4 Strudel.
45	Bademeister	Rücke sofort (und einmalig im Spiel) 3 Felder auf der Kaiserleiste vor.
46	Etagendame	Bei der Schlusswertung bekommst du 5 SP pro Etage deines Hotels, deren Zimmer vollständig bezogen sind.
47	Liftboy	Bei der Schlusswertung bekommst du 5 SP pro Spalte deines Hotels, deren Zimmer vollständig bezogen sind.
48	Direktor	Bei der Schlusswertung bekommst du 4 SP pro Set aus je einem roten, blauen und gelben bezogenen Zimmer. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>Anders ausgedrückt bekommen Sie 4 SP pro bezogenes Zimmer in der Farbe, von der Sie die wenigsten bezogenen Zimmer haben.</i></p> </div> 

Gästekarten

Ihr beginnt das Spiel mit einem Gast in eurem Café, den ihr euch aus der Reihe auf dem Spielplan ausgesucht habt. Die Reihe besteht immer aus fünf Gästen. In jedem Spielzug nehmt ihr euch einen neuen Gast aus der Reihe, sofern nicht alle drei Tische eures Cafés bereits besetzt sind. Somit bekommt ihr im Laufe des Spiels üblicherweise bis zu 15 Gäste. Manche Belohnungen auf Gästekarten erlauben es euch, weitere Gäste zu nehmen.

Gäste bleiben so lange in eurem Café, bis ihr deren Bestellung erfüllt, d. h., die auf der Gästekarte abgebildeten Waren auf der Karte platziert habt. Gerade erhaltene Waren könnt ihr immer kostenfrei direkt auf Gästekarten platzieren. Nehmt ihr hingegen Waren aus eurer Küche, so müsst ihr 1 Krone für je 3 Waren bezahlen.





Sobald ihr die Bestellung eines Gastes erfüllt und ein freies Zimmer passender Farbe in eurem Hotel habt, könnt ihr den Gast dort einquartieren (*grüne Gäste können Zimmer jeder Farbe beziehen*). Dafür erhaltet ihr die auf der Karte abgebildeten Belohnungen und Siegpunkte. Das freie Zimmer dreht ihr auf die Rückseite (*als bezogen*). Manche Belohnungen auf Gästekarten erlauben es euch, weitere Zimmer umzudrehen. Wird das letzte Zimmer einer Gruppe bezogen, erhaltet ihr einen farbabhängigen Auslastungsbonus.




Gegen Ende des Spiels solltet ihr Gäste mit Bedacht nehmen: Jeder Gast, der nicht einquartiert werden konnte, kostet euch bei Spielende 5 Siegpunkte.



Nachfolgend werden die Symbole für die Belohnungen auf den Gästekarten erklärt. Weitergehende Erläuterungen zu jedem einzelnen Gast und seiner Belohnung finden sich in der darauffolgenden Tabelle.

	Du erhältst die abgebildeten Speisen bzw. Getränke in der angezeigten Menge. Lege sie auf deine Gäste und/oder in deine Küche.		Du erhältst so viele Kronen, wie angezeigt. Rücke deinen Marker auf der Geldleiste entsprechend vor.
	Du erhältst eine Speise oder ein Getränk deiner Wahl. Lege die Ware auf einen Gast oder in deine Küche.		Rücke so viele Schritte auf der Kaiserleiste vor, wie angezeigt.
	Du bekommst so viele Siegpunkte (SP), wie angezeigt.		Du darfst ein Zimmer beliebiger Farbe kostenpflichtig vorbereiten. Platziere das Zimmerplättchen entsprechend den üblichen Regeln.
	Du darfst ein Zimmer beliebiger Farbe kostenpflichtig vorbereiten. Zahle dabei 1 Krone weniger. Platziere das Zimmerplättchen entsprechend den üblichen Regeln.		Du darfst ein Zimmer beliebiger Farbe kostenfrei vorbereiten. Platziere das Zimmerplättchen entsprechend den üblichen Regeln.
	Du musst ein Zimmer in den unteren beiden Etagen wählen.		Du darfst ein weiteres Zimmer beliebiger Farbe beziehen, indem du es auf die Rückseite drehst.
	Du darfst eine Personalkarte kostenpflichtig von deiner Hand spielen. Zahle dabei um so viele Kronen weniger, wie angezeigt.		Du darfst eine Personalkarte kostenfrei von deiner Hand spielen.
	Ziehe 3 Personalkarten vom Stapel und spiele sofort eine davon aus, indem du dafür bis zu 3 Kronen weniger bezahlst. Lege die anderen beiden Karten in beliebiger Reihenfolge unter den Stapel zurück. Kannst du dir keine dieser drei Karten leisten oder willst keine davon ausspielen, dann lege alle drei zurück.		Ziehe 3 Personalkarten vom Stapel und spiele sofort eine davon kostenfrei aus. Lege die anderen beiden Karten in beliebiger Reihenfolge unter den Stapel zurück.
	Ziehe so viele Personalkarten vom Stapel, wie angezeigt, und nimm sie auf die Hand.		Nimm einen Gast kostenfrei aus der Reihe.
	Siehe die Erklärung zu „E. Gizia“ in der nachfolgenden Tabelle (Karte Nr. 97).		Diese Karte hat keine Funktion.

In der folgenden Tabelle werden alle Gästekarten erklärt, und zwar aufsteigend nach Kartenummer sortiert.

Nr.	Name	Beschreibung
49	Bildhauer	Du kannst ein Zimmer beliebiger Farbe kostenfrei vorbereiten. Dieses muss sich in den untersten beiden Etagen deines Hotelplans befinden. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Sind Ihre untersten beiden Etagen bereits voller Zimmer, gehen Sie leider leer aus.</i></p> </div> 
50	Musiker	Ziehe 1 Personalkarte vom Stapel und nimm sie auf die Hand. Außerdem kannst du ein Zimmer beliebiger Farbe kostenpflichtig vorbereiten.
51	Komponist	Du erhältst 1 Strudel.
52	Schneider	Du erhältst 1 Strudel und 2 Kronen.
53	Flamencotänzerin	Du erhältst 1 Kaffee und 2 Schritte auf der Kaiserleiste.
54	Portraitmaler	Du erhältst 1 Speise oder 1 Getränk deiner Wahl sowie 2 Kronen.
55	Fotograf	Ziehe 2 Personalkarten vom Stapel und nimm sie auf die Hand.
56	Kammersängerin	Du erhältst 1 Torte. Außerdem kannst du eine Personalkarte von der Hand spielen, für die du bis zu 3 Kronen weniger bezahlen darfst.
57	Architekt	Du kannst bis zu zwei Zimmer beliebiger Farbe vorbereiten, wofür du jeweils 1 Krone weniger bezahlen kannst.
58	Burgschauspielerin	Du kannst ein weiteres Zimmer beliebiger Farbe beziehen, indem du es auf die Rückseite drehst. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Die Burgschauspielerin bräuchte noch ein Zimmer für ihre Crew.</i></p> </div> 
59	Dichter	Du erhältst 1 Torte. Außerdem kannst du eine Personalkarte von der Hand spielen, für die du bis zu 2 Kronen weniger bezahlen darfst.
60	Schmuckdesigner	Du erhältst 1 Kaffee und 3 Kronen.
61	Maler	Du kannst bis zu zwei Zimmer beliebiger Farbe kostenpflichtig vorbereiten. Für eines der beiden Zimmer kannst du 1 Krone weniger bezahlen.
62	Opernsängerin	Du kannst dir einen Gast aus der Reihe kostenfrei nehmen. Außerdem erhältst du 3 Schritte auf der Kaiserleiste.
63	Baroness	Du kannst dir einen Gast aus der Reihe kostenfrei nehmen.
64	Herzogin	Du kannst eine Personalkarte von der Hand spielen, für die du 1 Krone weniger bezahlen darfst.
65	Reichsritter	Ohne Funktion. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Immerhin bringt er 3 SP.</i></p> </div> 
66	Landgraf	Du kannst eine Personalkarte von der Hand spielen, für die du 1 Krone weniger bezahlen darfst. Außerdem kannst du ein Zimmer beliebiger Farbe kostenpflichtig vorbereiten.
67	Fürst	Ziehe 2 Personalkarten vom Stapel und nimm sie auf die Hand. Außerdem erhältst du 2 Schritte auf der Kaiserleiste.
68	Prinzessin	Du erhältst 3 Schritte auf der Kaiserleiste.
69	Gräfin	Du erhältst 3 Kronen.
70	Kurfürst	Du kannst eine Personalkarte von der Hand spielen, für die du 1 Krone weniger bezahlen darfst. Außerdem erhältst du 3 Schritte auf der Kaiserleiste.
71	Freiherr	Du kannst ein Zimmer beliebiger Farbe kostenfrei vorbereiten.
72	Prinz	Du kannst ein weiteres Zimmer beliebiger Farbe beziehen, indem du es auf die Rückseite drehst. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Der Prinz bräuchte noch ein Zimmer für sein Gefolge.</i></p> </div> 
73	Graf	Du kannst bis zu zwei Personalkarten von der Hand spielen, für die du jeweils 1 Krone weniger bezahlen darfst.
74	Reichsgraf	Du erhältst 1 Krone.

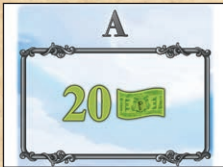



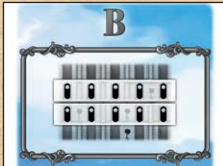







Nr.	Name	Beschreibung
75	Baronin	Ziehe 3 Personalkarten vom Stapel und spiele eine davon sofort aus, indem du bis zu 3 Kronen weniger bezahlst. Lege die anderen beiden Karten in einer Reihenfolge deiner Wahl zurück unter den Stapel. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>Sind Ihnen alle drei Karten trotz Rabatt zu teuer oder möchten Sie keine davon ausspielen, dann müssen Sie leider alle drei wieder unter den Stapel legen.</i></p> </div> 
76	Herzog	Ziehe 3 Personalkarten vom Stapel und spiele eine davon sofort kostenfrei aus. Lege die anderen beiden Karten in einer Reihenfolge deiner Wahl zurück unter den Stapel.
77	Magister	Du erhältst 1 Krone.
78	Amtsrat	Du kannst dir einen Gast aus der Reihe kostenfrei nehmen.
79	Geheimrat	Du erhältst 1 Krone und 1 Schritt auf der Kaiserleiste.
80	Professor	Du kannst dir einen Gast aus der Reihe kostenfrei nehmen.
81	General	Du erhältst 1 Wein und 3 Kronen.
82	Oberrat	Du kannst ein weiteres Zimmer beliebiger Farbe beziehen, indem du es auf die Rückseite drehst. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>Der Oberrat bräuchte noch ein Zimmer für seine Sekretärin.</i></p> </div> 
83	Kommerzialrat	Du erhältst 5 Kronen.
84	Hofrat	Du erhältst 3 Kronen. Außerdem kannst du dir einen Gast aus der Reihe kostenfrei nehmen.
85	Major	Du erhältst 3 Kronen.
86	Veterinärat	Du kannst eine Personalkarte von der Hand spielen, für die du bis zu 3 Kronen weniger bezahlen darfst.
87	Obermedizinalrat	Du erhältst 3 Kronen. Außerdem kannst du dir bis zu zwei Gäste aus der Reihe kostenfrei nehmen. Die Reihe wird nach jedem genommenen Gast wieder aufgefüllt.
88	Generalprokurator	Du kannst bis zu zwei Zimmer beliebiger Farbe kostenfrei vorbereiten.
89	Oberkommissär	Du erhältst 4 Kronen.
90	Ministerialrat	Du erhältst 1 Wein und 3 Kronen.
91	Tezcatlipoca	Ziehe 3 Personalkarten vom Stapel und nimm sie auf die Hand.
92	Kpt. Goldhaken	Du erhältst 1 Krone.
93	Herr Horsa	Du erhältst 1 Schritt auf der Kaiserleiste.
94	M. Ingalls	Du kannst eine Personalkarte von der Hand spielen, für die du 1 Krone weniger bezahlen darfst.
95	Mr. Boydell	Du erhältst 2 Schritte auf der Kaiserleiste.
96	Herr Oundo	Du kannst eine Personalkarte von der Hand spielen, für die du bis zu 3 Kronen weniger bezahlen darfst.
97	E. Gizia	Wähle unmittelbar nach dieser Aktion ein Aktionsfeld aus, auf dem noch mindestens ein Würfel liegt, und führe die Aktion wie gewohnt durch, ohne einen Würfel vom Feld zu entfernen. Du kannst diese Aktion nicht verstärken. Personalkarten, die für bestimmte Würfel Vorteile verschaffen, kannst du hierauf nicht anwenden, da eben kein Würfel entfernt wird. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>Dies ist kein Bonuszug, sondern geschieht im Rahmen Ihres aktuellen Spielzuges, gleich nachdem Sie E. Gizia einquartiert und sämtliche damit verbundenen Belohnungen erhalten haben. Ihr Recht auf eine Hauptaktion, für die Sie sehr wohl einen Würfel entfernen, bleibt hiervon unberührt. Falls es Sie interessiert: In früheren Auflagen erhielten Sie sehr wohl einen Bonuszug, das war aber zu stark.</i></p> </div> 
98	M. Polo	Du erhältst 4 Kronen.
99	Cramersopholus	Ziehe 1 Personalkarte vom Stapel und nimm sie auf die Hand. Außerdem erhältst du 2 Schritte auf der Kaiserleiste.

Nr.	Name	Beschreibung
100	Bauer Franz	Du erhältst 3 Schritte auf der Kaiserleiste. Außerdem kannst du ein weiteres Zimmer beliebiger Farbe beziehen, indem du es auf die Rückseite drehst. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <i>Bauer Franz und seine Gattin bräuchten noch ein Zimmer für ihre fünf Kinder.</i> </div> 
101	Bruder Uwe	Du erhältst 3 Schritte auf der Kaiserleiste. Außerdem kannst du dir einen Gast aus der Reihe kostenfrei nehmen.
102	Kondukteur	Du erhältst 1 Schritt auf der Kaiserleiste. Außerdem kannst du ein weiteres Zimmer beliebiger Farbe beziehen, indem du es auf die Rückseite drehst. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <i>Der Kondukteur bräuchte noch ein Zimmer für seinen Kollegen.</i> </div> 
103	Durgoing	Ziehe 2 Personalkarten vom Stapel und nimm sie auf die Hand.
104	MacLeod	Du kannst eine Personalkarte von der Hand kostenfrei spielen.
117*	Mag. Ferdinand	Du erhältst 3 Schritte auf der Kaiserleiste.
118*	Herr Moras	Du kannst dir einen Gast aus der Reihe kostenfrei nehmen.

*Promokarte

Politikkarten

Es gibt insgesamt zwölf Politikkarten, von denen immer drei pro Partie im Spiel sind – von jedem Buchstaben eine. Im Folgenden werden ihre Bedingungen erklärt:

			
Du besitzt 20 Kronen.	Dein Marker auf der Kaiserleiste ist auf Feld 10 oder weiter.	Du hast mind. 6 Personalkarten im Spiel.	Auf deinem Hotelplan befinden sich mind. 12 Zimmerplättchen.
			
Mind. 2 Etagen deines Hotelplans sind vollständig bezogen. Die Etagen müssen nicht angrenzend sein.	Mind. 2 Spalten deines Hotelplans sind vollständig bezogen. Die Spalten müssen nicht angrenzend sein.	Mind. 6 Zimmergruppen deines Hotels sind vollständig bezogen. Die Gruppen müssen nicht zusammenhängend sein.	In deinem Hotel sind alle Zimmer einer Farbe bezogen.
			
In deinem Hotel sind mind. 3 Zimmer jeder Farbe bezogen.	In deinem Hotel sind mind. 4 rote und mind. 3 gelbe Zimmer bezogen.	In deinem Hotel sind mind. 4 gelbe und mind. 3 blaue Zimmer bezogen.	In deinem Hotel sind mind. 4 blaue und mind. 3 rote Zimmer bezogen.

Zur Erinnerung: Ihr könnt eine Politikkarte nur während eures Spielzuges erfüllen. Trifft eine Bedingung etwa durch eine Kaiserwertung zu, müsst ihr euren nächsten Spielzug abwarten und dann einen Marker auf die Politikkarte setzen.

Kaiserplättchen

Es gibt insgesamt zwölf Kaiserplättchen, von denen immer drei pro Partie im Spiel sind – von jedem Buchstaben eines. Im Folgenden werden ihre Boni und Strafen erklärt (*SP = Siegpunkte*):

	<p>Bonus: Du erhältst 3 Kronen. Strafe: Du verlierst 3 Kronen. Hast du weniger als 3 Kronen, verlierst du stattdessen 5 SP.</p>		<p>Bonus: Du erhältst 2 Speisen und/oder Getränke deiner Wahl. Diese kannst du wie gewohnt direkt auf Gäste legen. Strafe: Entferne alle Speisen und Getränke aus deiner Küche und lege sie zurück in den Vorrat.</p>
	<p>Bonus: Ziehe 3 Personalkarten vom Stapel und spiele eine davon sofort aus, indem du bis zu 3 Kronen weniger bezahlst. Lege die anderen beiden Karten in einer Reihenfolge deiner Wahl zurück unter den Stapel.¹ Strafe: Lege 2 Personalkarten aus deiner Hand zurück unter den Stapel. Hast du weniger als 2 Personalkarten auf der Hand, verlierst du stattdessen 5 SP.</p>		<p>Bonus: Du kannst ein Zimmer kostenfrei vorbereiten. Strafe: Entferne ein freies Zimmer aus deinem Hotel.² Du musst ein Zimmer in der höchstmöglichen Etage wählen. Hast du kein freies Zimmer, verlierst du stattdessen 5 SP.</p>
	<p>Bonus: Du erhältst 1 Strudel, 1 Torte, 1 Wein und 1 Kaffee. Strafe: Entferne alle Speisen und Getränke aus deiner Küche und von den Gästen in deinem Café und lege sie zurück in den Vorrat.</p>		<p>Bonus: Du erhältst 5 Kronen. Strafe: Du verlierst 5 Kronen. Hast du weniger als 5 Kronen, verlierst du stattdessen 7 SP.</p>
	<p>Bonus: Ziehe 3 Personalkarten vom Stapel und spiele eine davon sofort kostenfrei aus. Lege die anderen beiden Karten in einer Reihenfolge deiner Wahl zurück unter den Stapel. Strafe: Lege 3 Personalkarten aus deiner Hand zurück unter den Stapel. Hast du weniger als 3 Personalkarten auf der Hand, verlierst du stattdessen 7 SP.</p>		<p>Bonus: Du kannst ein Zimmer kostenfrei vorbereiten und sofort auf die Rückseite drehen. Du musst dabei ein Zimmer in einer der unteren beiden Etagen deines Hotels wählen. Sind diese Etagen bereits voller Zimmer, gehst du leer aus. Strafe: Entferne zwei freie Zimmer aus deinem Hotel.² Du musst die Zimmer in den höchstmöglichen Etagen wählen. Hast du höchstens ein freies Zimmer, verlierst du stattdessen 7 SP.</p>
	<p>Bonus: Du bekommst 8 SP. Strafe: Du verlierst 8 SP.</p>		<p>Bonus: Du kannst ein Zimmer kostenfrei vorbereiten und sofort auf die Rückseite drehen.^{3 4} Strafe: Entferne ein bezogenes Zimmer aus der höchstmöglichen Etage und ein zweites bezogenes Zimmer aus der nächstmöglichen Etage darunter (<i>in derselben oder einer anderen Spalte</i>).⁵</p>
	<p>Bonus: Du bekommst 2 SP pro Personalkarte, die du ausgespielt hast. Strafe: Du verlierst 2 SP pro Personalkarte, die du ausgespielt hast.</p>		<p>Bonus: Du kannst eine Personalkarte von der Hand kostenfrei spielen.⁴ Strafe: Entferne eine Personalkarte mit dem Symbol →I aus deiner Auslage. Hast du keine Personalkarten mit dem Symbol →I im Spiel, verlierst du stattdessen 10 SP.</p>

¹ Kannst du dir keine dieser Karten leisten oder willst keine davon ausspielen, legst du alle drei zurück unter den Stapel.

² Hängen danach die Zimmerplättchen nicht mehr zusammen, hat dies keinen Einfluss darauf, wo du künftig Zimmerplättchen anlegen kannst. Es muss keine durchgehende Verbindung von dem Feld links unten bestehen und du musst diese Verbindung auch nicht wiederherstellen.

³ Vervollständigst du dadurch eine Zimmergruppe, erhältst du wie gewohnt den Auslastungsbonus.

⁴ Auch wenn du hierdurch die Bedingungen einer Politikkarte erfüllst, kannst du deinen Marker nicht drauflegen, da dies nur im eigenen Spielzug möglich ist und es hiernach keine Spielzüge mehr gibt.

⁵ Das war in früheren Auflagen anders. Darin mussten die Zimmer aus derselben Spalte stammen.