

HOTEL

SPIELANLEITUNG



2-4 Spieler

ZIEL DES SPIELS

Hotelkönig zu werden, indem man alle anderen Spieler in die Zahlungsunfähigkeit treibt und zum Verkauf ihres gesamten Besitzes zwingt.

INHALT DES SPIELS

Spielbrett
 33 Dächer und
 30 Fundamente (auf 4 gemeinsamen Spritzleisten)
 2 Lampen-Masten
 30 Hoteleingänge } (auf einer Spritzleiste)
 30 Gebäude } (in 5 perforierten Streifen)
 8 Freizeitparks } (auf einem vorgestanzten Bogen)
 8 Besitzkarten
 Geld (in Scheinen zu 5.000, 1.000, 500, 100 und 50)
 4 Autos
 2 Würfel

VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL

1. Die Gebäude:



BANK



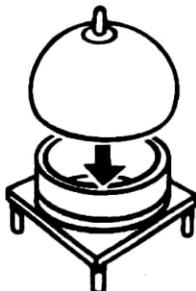
RATHAUS

- Alle Dächer und Fundamente vorsichtig von ihren Spritzleisten abdrehen und entsprechend den auf der Innenseite angebrachten Hotelnamen sortieren. Die Bank ist mit 'X' und das Rathaus mit 'Y' gekennzeichnet.
- Auch die Lampen-Masten zwischen dem großen Dach und dem Fundament des L'ETOILE-Hotels auf der grauen Spritzleiste werden vorsichtig abgedreht.
- Die Gebäude entlang den perforierten schwarzen Linien vorsichtig voneinander trennen und nach Hotelnamen und Farben sortieren.
- Jedes Gebäude zu einer viereckigen Röhre formen und die entsprechenden Dächer und Fundamente auf die offenen Seiten pressen.



Bei allen Gebäuden:
 Stifte von Dächern und Fundamenten in die geformten Gebäude drücken.

TAJ MAHAL: Erst die Kuppel auf das flache Dach pressen.



ROYAL: Die Lampen-Masten werden in das Fundament des kleinsten Gebäudes gedrückt.

Folgende Hotels sollten vor Ihnen stehen:

ROYAL	(4 Gebäude)
FUJIYAMA	(3 Gebäude)
BOOMERANG	(1 Gebäude)
L'ETOILE	(5 Gebäude)
WAIKIKI	(5 Gebäude)
PRESIDENT	(4 Gebäude)
SAFARI	(3 Gebäude)
TAJ MAHAL	(3 Gebäude)

Und dazu,
 Die Bank (1 Gebäude)
 Das Rathaus (1 Gebäude)

2. Die Eingänge:

Alle Eingänge vorsichtig von der Spritzleiste abdrehen.



VOR JEDEM SPIEL

1. Die Bank und das Rathaus auf ihren Platz auf dem Spielfeld stellen. Die Hotels zusammen mit ihren Freizeitparks, den Eingängen und den Besitzkarten griffbereit außerhalb des Spielbrettes plazieren.
2. Ein Spieler wird zum Bankdirektor gewählt und verwaltet das Geld und die Besitzkarten.
 Er gibt jedem Spieler 12.000 als Anfangskapital, und zwar in folgenden Noten,

1 x 5.000	5 x 1.000	3 x 500
4 x 100	und 2 x 50.	
3. Jeder Spieler nimmt sich ein Auto und setzt es auf das Startfeld.
4. Es wird bestimmt, wer anfängt. Das Spiel geht dann in Uhrzeigerrichtung weiter.

UND JETZT GEHT'S LOS

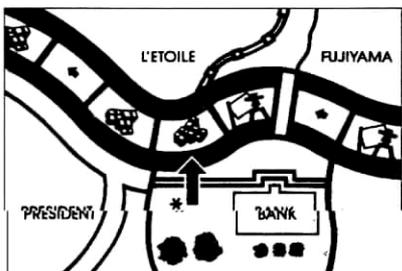
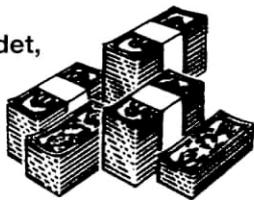
Kurze Übersicht über den Erwerb und Ausbau eines Hotels,

1. Kaufe das Grundstück.
2. Erwirke die Baugenehmigung (mit dem Spezialwürfel).
3. Errichte das Hauptgebäude mit dem Namen des Hotels (und nach Wunsch beliebige weitere Gebäude).
4. **Kaufe Eingänge und/oder beantrage weitere Baugenehmigungen und errichte Anbauten.**
5. Und zum Schluß, Füge die Freizeitparks hinzu (hierfür ist keine Baugenehmigung erforderlich!).

1. Wer am Spiel ist, wirft den normalen Würfel und setzt sein Auto entsprechend viele Felder weiter. Wer dabei auf ein besetztes Feld kommt, setzt sein Auto auf das nächste freie Feld. Auf einem Feld darf immer nur ein Auto stehen.

2. Wer auf einem Kauf-Feld landet,

- kann (muß aber nicht) das Grundstück kaufen, das an eine Seite dieses Feldes angrenzt. Man fragt den Bankhalter nach der Besitzkarte. Und wenn man entscheidet daß man sich den Kauf leisten kann, zahlt man dem Bankhalter den "Preis für das Grundstück" und behält die Besitzkarte. Grundstücke kann nur kaufen, wer auf einem Feld mit schwarzen Grenzlinien landet. Ist eine der Grenzflächen grau, ist das Grundstück auf der entsprechenden Seite des Spielwegs nicht zu verkaufen.



Beispiel:

Wer z.B auf diesem Feld (*) landet, darf nur das Grundstück 'L'ETOILE' kaufen, weil das Grundstück 'PRESIDENT' nicht angrenzt, und weil die Grundstück-Grenze zur Bank-Seite auf dem Spielweg grau ist.

- Wenn das Grundstück schon einem Mitspieler gehört, aber noch nicht bebaut ist, kann man ihn zum Verkauf zwingen. Man zahlt ihm den "Preis bei Zwangsverkauf" und erhält von ihm die Besitzkarte.



3. Wer auf einem beliebigen Baugenehmigungs-Feld landet und schon ein Grundstück besitzt, kann (muß aber nicht) eine Baugenehmigung beantragen. Man erklärt, wo und was man

bauen will. Wer es sich leisten kann (Vorsicht, der Preis könnte sich verdoppeln!), kann auf demselben Grundstück auch **mehrere Gebäude gleichzeitig unter derselben Baugenehmigung** errichten. Immer muß man jedoch in der Reihenfolge bauen, die auf der Besitzkarte angegeben ist.

Dann wirft man den Spezialwürfel:

- Wirft man "Rot",** – ist die Baugenehmigung abgelehnt.
- Wirft man "Grün",** – muß man bauen und der Bank den auf der Besitzkarte angegebenen Baupreis zahlen.
- Wirft man "Hotel",** – so ist der Bau kostenlos.
- Wirft man "2",** – verdoppeln sich die auf der Besitzkarte angegebenen Baukosten.

Auf jeden Fall **muß** man bauen, auch wenn man sich dafür extra Geld beschaffen muß (s. Punkt 12). Hat man den erforderlichen Betrag an die Bank bezahlt, so setzt man das bzw. die entsprechenden Gebäude auf ihren Platz auf dem Spielfeld.

In jeder Runde darf man nur entweder Land kaufen oder eine Baugenehmigung beantragen – nicht beides gleichzeitig.

4. Bank

Jedesmal, wenn man die gelbe Linie bei der Bank passiert, darf man von der Bank 2.000 kassieren.



5. Rathaus

Jedesmal, wenn man die gelbe Linie nahe dem Rathaus passiert, darf man für **alle** eigenen Hotels **je einen** Eingang eröffnen, vorausgesetzt, das jeweilige Hauptgebäude ist bereits errichtet. Man zahlt die Kosten für den bzw. die Eingänge an die Bank und setzt den bzw. die Eingänge an die Seite irgendeines Feldes, das an das bzw. die Hotelgrundstücke angrenzt. Für die Errichtung von Eingängen gelten folgende Regeln:



- Ein Eingang pro Hotel und Runde.
- Auf einem Feld dürfen sich nicht zwei Eingänge gegenüberstehen.
- Eingänge dürfen nur auf den schwarzen Grenzfeldern, nicht auf den grauen Flächen errichtet werden.
- Die Kosten für die Errichtung der Eingänge sind auf den Besitzkarten aufgezeichnet.

6. Ein Eingang kostenlos

Wer hier landet, kann einem beliebigen seiner Hotels einen Eingang hinzufügen, vorausgesetzt, mindestens das Hauptgebäude steht bereits.

7. Eine Bauphase kostenlos

Wer hier landet, kann das Hauptgebäude auf einem eigenen Grundstück kostenlos errichten oder ein Gebäude oder den Freizeitpark zu einem bereits stehenden Hotel hinzufügen.

8. Freizeitparks

Wer ein Hotel komplett mit allen Gebäuden errichtet hat, kann den Freizeitpark in jeder beliebigen folgenden Runde hinzufügen. Man braucht keine Baugenehmigung. Man zahlt nur den Preis an die Bank und setzt den Park aufs Spielbrett.

9. Miete

Kommt ein Mitspieler auf ein Feld mit einem deiner Hoteleingänge, so muß er den normalen Würfel werfen, um zu entscheiden, wieviele Nächte er sich einmietet. Entsprechend seiner Augenzahl und der Anzahl der Sterne, die das Hotel bereits hat, muß er seine Miete sofort an dich entrichten.

Beispiel:

Jemand landet auf einem Eingang zum 'ROYAL.' Dort stehen bereits das Hauptgebäude und zwei Nebengebäude, was zwei Sternen entspricht. Der Spieler würfelt eine "4": Vier Nächte im Zwei-Sterne-ROYAL kosten ihn 1.200.

10. Aufpassen!

Jeder Spieler muß selber darauf achten, daß er fällige Mieten und auch die 2.000 beim Passieren der Bank sofort anfordert und kassiert. Wartet er damit, bis der nächste Spieler gewürfelt hat, ist sein Anspruch unwiederbringlich dahin! Um zu verhindern, daß unbeteiligte Mitspieler den Säumigen auf seinen Anspruch hinweisen, sollte man eine saftige Strafe vereinbaren: Zum Beispiel, daß dieser vorlaute Mitspieler die Hälfte des fälligen Anspruchs aus eigener Tasche zahlen muß!

11. Eine "6" würfeln

In diesem Falle darf man (muß aber nicht) noch einmal würfeln, nachdem man alle fälligen Transaktionen (auch Zahlungen!) aus dem ersten Wurf erledigt hat.

12. Versteigerung

Wer fällige Zahlungen nicht sofort in bar begleichen kann, muß dafür eins (oder falls nötig auch mehrere!) seiner Hotels oder un bebauten Grundstücke an die anderen versteigern.

Es gibt dabei kein unteres Preislimit, und alle anderen Mitspieler können mitbieten.

Der Spieler **muß** an den Spieler mit dem höchsten Gebot verkaufen: Dieser zahlt sein Gebot an den versteigernden Spieler und erhält dafür die Besitzkarte des Hotels bzw. des Grundstücks. Man kann keine einzelnen Gebäude versteigern, sondern nur ein Grundstück (oder mehrere) mit allem, was darauf steht. Aus dem Erlös muß man sofort alle Schulden begleichen, soweit das Geld reicht. Auch wenn man dadurch allen Besitz verliert und somit aus dem Spiel ausscheidet.

Erwirkt man eine Baugenehmigung und stellt fest, daß man die nicht bezahlen kann, so kann man sich entschließen, diesen Besitz zu versteigern. Man braucht dann die Kosten für die Baugenehmigung nicht zu zahlen. Der Spieler, der den Besitz ersteigert, muß auf eine Gelegenheit warten, selber eine Baugenehmigung zu beantragen. Versteigert man jedoch einen anderen Besitz, um die Baugenehmigung zu finanzieren, muß man natürlich die Kosten in voller Höhe begleichen.

13. Wenn nur noch 2 Spieler übrig sind:

Jeder Mitspieler, der kein Geld oder keinen Besitz mehr hat, scheidet aus dem Spiel aus. Sind bei der Version für 3 oder 4 Spieler nur noch 2 im Spiel, erhalten sie nicht mehr 2.000, wenn sie die Bank passieren. Sie müssen vielmehr aus ihren Hoteleinnahmen leben.

14. Das Spiel mit 2 Spielern

Jeder Spieler bekommt zu Beginn 25.000 in folgender Stückelung:

2 x 5.000	11 x 1.000	6 x 500
8 x 100	4 x 50.	

Das Spiel läuft nach denselben Regeln wie die Version für 3 oder 4 Spieler ab. Beide Spieler bekommen allerdings jedesmal 2.000, wenn sie die gelbe Linie bei der Bank passieren.

GERWINNER DES SPIELS

Der Spieler, der als letzter noch im Spiel ist, gewinnt das Spiel. Er hat sämtliche Hotels seiner Mitspieler "übernommen".