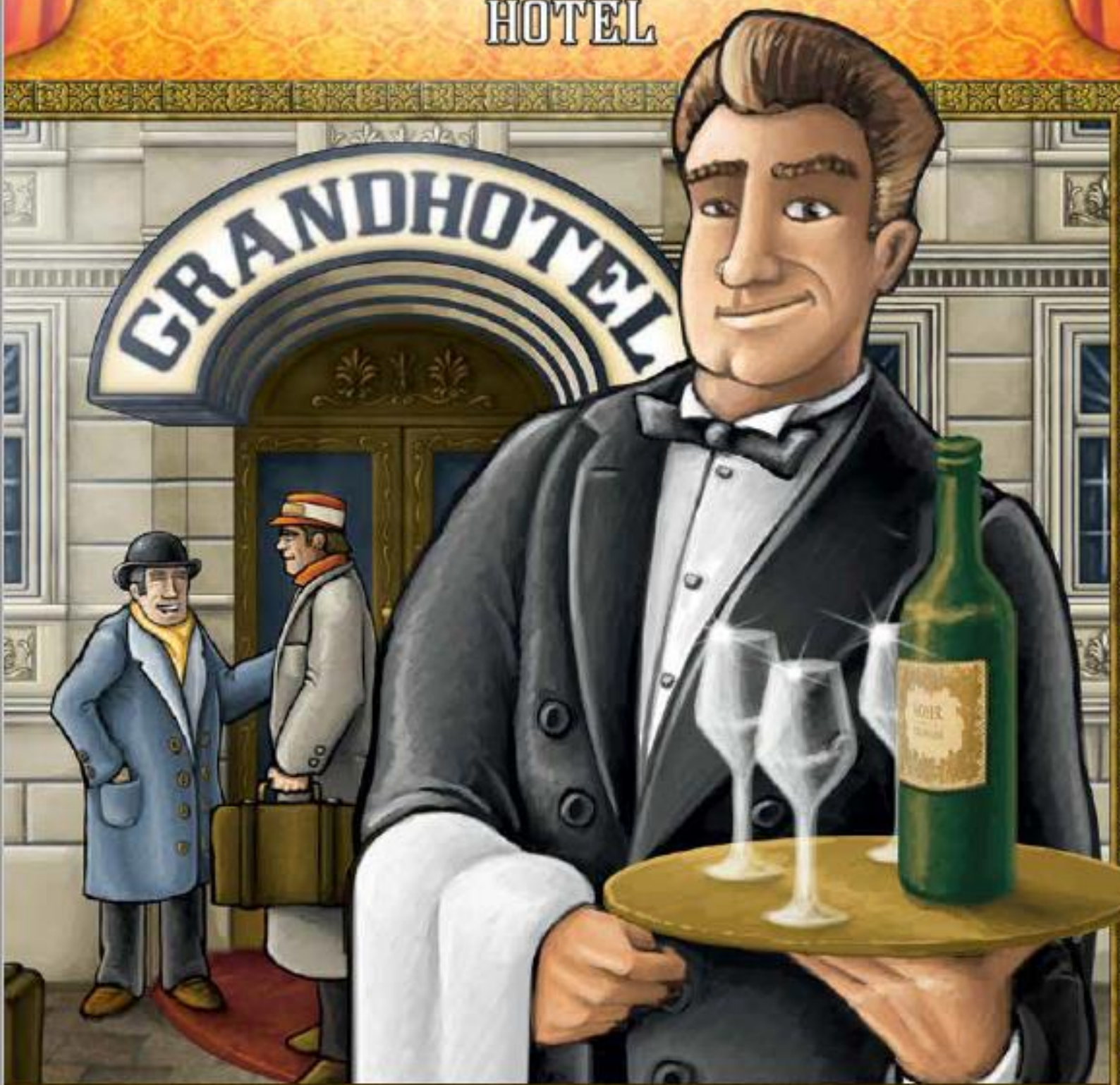


Simone Luciani & Virginio Gigli

GRAND AUSTRIATM HOTEL



3511



Grand AUSTRIA Hotel

A game by Simone Luciani and Virginio Gigli

Aan het begin van de 20e eeuw was Wenen een van de belangrijkste centra van Europa. Kunstenaars, politici, edelen, burgers en toeristen bevolkten de straten van de stad, en de keizer regeerde ze allemaal.

Je bevindt je midden in de Weense moderne tijd en probeert je geluk als hotelier. Daarvoor moet je je kleine hotel uitbreiden en bereidt je nieuwe kamers voor. In de tussentijd hebben uw gasten culinaire hoogstandjes nodig. Zorg ervoor dat elke gast het juiste gerecht en drankje ontvangt. Mogelijk moet u extra personeel inhuren.

Vergeet desondanks niet om hulde te brengen aan de keizer, anders raak je vrij snel in ongenade. Ga deze uitdagingen aan en maak van je kleine hostel het Grand Austria Hotel!

Ik kus je hand, mevrouw. Goedendag, mijnheer. Mijn naam is Leopold en, met jouw toestemming, zal ik je gids zijn in ons Grand Hotel.



Componenten



Actiebord



Spelbord



4 Hotelborden
(dubbelzijdig)



56 gastkaarten



48 personeels-
kaarten



12 politiekaarten



4 overzichtskaarten

9 Beurtvolgorde
tegels



84 kamertegels in 3 kleuren



Voorkant: vrije kamer



Achterkant: bezet

1 rondefiche



120 gerechten en
drankjes (30 houten
blokjes van elke
kleur: zwart=koffie,
wit=cake, rood=wijn,
lichtbruin=strudel)

14 dobbelstenen



20 houten
schijven (in de 4
spelerskleuren)



12 keizertegels

1 prullenbak



4 overwinningspunt
fiches

Gastenkaarten

Bestelling



Overwinning-
punten

Naam

Beloning

Categorie

(tafelkleed kleur)

Om je hotel succesvol te maken, zul je veel gasten moeten aantrekken en aan hun behoeften en wensen moeten voldoen. Zodra je aan de verzoeken van een gast voldoet, zal deze in je hotel blijven en je beloningen brengen. De gasten zijn echter vrij kieskeurig als het aankomt op het kiezen van een kamer: Edelen (blauwe kaarten) willen alleen in blauwe kamers, Artiesten (gele kaarten) nemen alleen gele kamers, en Burgers (rode kaarten) willen alleen rode kamers. Alleen toeristen (groene kaarten) zijn tevreden met elke kamer die ze kunnen krijgen. Een gast gelukkig maken levert niet alleen overwinningpunten, maar biedt ook een extra actie als beloning.

Gasten zijn altijd het belangrijkste! Dit is hoe we in ons hotel handelen. Als de gast blij is, neemt ze een kamer. Dit is de enige manier om ons hotel vol te krijgen en extra acties te verdienen.



Personeelskaarten

Kosten



Naam

Tijd

Effect

Het personeel kan handig zijn voor uw hotel. Elke helper heeft een ander effect: sommige bieden slechts eenmalig huurvoordeel, terwijl anderen een permanent karakter hebben. Sommigen bieden extra overwinningpunten op aan het einde van het spel. Ook zijn er medewerkers die je maar één keer per ronde kan gebruiken.

Het personeel kan heel behulpzaam zijn, maar een bekwame hotelier kan het hotel runnen zonder hulp, als hij echt slim is.



Hotel Bord

Het bord van uw hotel heeft een klein café dat plaats biedt aan 3 personen. Je keuken is waar je het eten voor de bestellingen maakt, en op uw kantoor speelt u uw acties en handhaaft u uw geld en personeel.

De borden van het hotel zijn aan beide zijden bedrukt. De ene kant heeft hetzelfde hotel, zodat alle spelers dezelfde omstandigheden hebben, maar de andere zijden verschillen van elkaar per speler en zijn daardoor moeilijker te spelen.

Sta me toe: Begin alsjeblieft met de voorkant. Het maakt het leven gemakkelijker voor jezelf.



Groep

Keuken

Café

Aan het begin van het spel zijn er al 3 kamers beschikbaar voor gebruik. Over het algemeen kunt u maximaal 20 kamers in uw hotel gebruiken. De kamers zijn georganiseerd in 10 groepen. Alle kamers in een groep gebruiken biedt waardevolle voordelen.

Natuurlijk, wie zou niet graag een bonus ontvangen? Een goede hotelier echter bereidt slechts zoveel kamers voor als nodig is.



Keizerspoor

Er zijn 13 velden op het keizersspoor, elk met een overwinningspunten waarde eronder. Je kunt niet bewegen voorbij ruimte 13. In plaats daarvan ontvang je 1 overwinningspunt voor elke ruimte die je voorbij ruimte 13 zou kunnen bewegen.



Overwinningspunten spoor

Voor elk overwinningspunt dat je ontvangt, verplaats je je houten schijf op het overwinningspuntspoor met 1 veld. Elk veld kan houten schijven van meerdere spelers bevatten. Als je langs veld 75 komt, neem dan de overwinningspunten-fiche met 75 naar boven. Als je weer langs veld 75 komt, draai je het fiche naar de andere kant (150). Aan het einde van het spel, tel je de waarde van het fiche op bij de positie op het overwinningspuntspoor.



Opstelling

- Plaats het bord in het midden van de tafel. Het bevat ruimtes voor de gastkaarten, het keizerspoor, 3 velden voor de keizertegels en 3 plaatsen voor de politieke kaarten.
- Plaats het actiebord met de 6 actievelen ernaast.
- Plaats de vuilnisbak en de overwinningspunten-fiches ernaast.
- Sorteert de 4 verschillende gerechten en drankjes en plaats ze naast het bord.
- Schud de gastkaarten en leg ze gedekt in een stapel naast het bord. Trek 5 kaarten vanaf de bovenkant van de stapel en leg ze met de zijde naar boven op de 5 gastruimten.



- Schud de personeelskaarten en leg ze gedekt in een stapel naast het spelbord.

Gebruik bij het eerste spel alleen de aanbevolen set (zie pagina 11). Haal de aangegeven kaarten eruit voordat je de resterende kaarten schudt.



- Kies een politiek-kaart uit elk van de A-, B- en C-kaarten en plaats ze open op de aangewezen ruimtes van het spelbord.
- Kies een keizertegel uit elk van de A-, B- en C-tegels en plaats ze met de bedrukte zijde boven op de aangewezen ruimtes van het spelbord.
- Sorteert de kamertegels op kleur en plaats ze in stapels naast het spelbord.
- Plaats het volgende aantal dobbelstenen op de eerste actieveld: 10 dobbelstenen in een spel voor 2 spelers, 12 dobbelstenen in een spel voor 3 spelers en 14 dobbelstenen in een spel met 4 spelers. Plaats de resterende dobbelstenen terug in de doos.
- Neem de beurtvolgorde-tegels met het juiste aantal spelers op hun rug en plaats de rest terug in de doos.
- Neem een overzichtskaart, een hotelbord en de 6 houten schijven in een kleur naar keuze.
- Plaats de overgebleven overzichtskaarten, hotelborden en houten schijven terug in de doos.
- Plaats een van je houten schijven op veld "0" van het keizersspoor en een andere op veld "0" van het overwinningspunten spoor.
- Plaats een van je houten schijven op veld "10" van het geldspoor van je hotelbord, dat wil zeggen dat je het spel start met 10 kronen. Plaats de resterende houten schijven naast je hotelbord.

Misschien heb je die houten schijven later nodig om deel te nemen aan de politiek, je markeert dan de bijbehorende kaarten met schijven in je kleur.

- Neem een kopje koffie, wijn, een stukje cake en een strudel uit de voorraad en plaats ze in de keuken op je Hotelbord.
- Trek 6 personeelskaarten en houd ze verborgen voor de andere spelers.



Zoals ik al eerder zei: speel de inleidende variant en gebruik de aanbevolen sets, als je dat wil.

- Plaats het ronde fiche op veld "1" van het ronde spoor.



Vorbereidingen



Bepaal gezamenlijk welke kant van het hotel je gaat gebruiken. Voor uw eerste spel raden we aan dat je de voorkant gebruikt.

Bepaal willekeurig een startspeler. Deze speler ontvangt beurtvolgorde tegel "1". De volgende speler in wijzerzin ontvangt beurtvolgorde tegel "2", enzovoorts. Beginnend met de laatste speler (wie de beurtvolgorde tegel heeft) en tegen de klok in, kiest elke speler een gast die opgedraaid is op het spelbord en plaatst deze kosteloos in hun café. Na elke keuze, schuif de overgebleven gasten naar rechts en plaats een nieuwe van de trekstapel op de lege ruimte aan de linkerkant.

Daarna zou elke speler een gast moeten hebben in hun café.

Spelers bereiden vervolgens tot 3 kamers voor door kamertegels te gebruiken van het spelbord en deze op ruimtes van hun hotelbord te plaatsen met dezelfde kleur. Je moet beginnen met de onderste linker kamer van je hotelbord. Tegels van de volgende kamer moeten worden geplaatst naast de reeds geplaatste. Je betaalt de kosten afgedrukt op je hotelbord door de houten schijf op uw geldspoor terug te verschuiven.

Nu ben je klaar om te starten!

Een klein beetje advies: Ga zeker 3 kamers bereiden. Als je Schots bent of simpelweg geld wil besparen, kun je 3 gratis kamers bereiden.



Doelstelling

Het spel wordt gespeeld over 7 rondes. Aan het einde van de rondes 3, 5 en 7 is er een keizerscore. Na ronde 7, is er ook de eindscore. De speler die dan de meeste overwinningpunten heeft, wint.

Weet je, er zijn verschillende manieren om overwinningpunten te krijgen: gasten bieden wat, je krijgt wat in de keizerscore en voor bezette kamers. Met het juiste personeel zijn er zelfs nog meer manieren om punten te krijgen.



Spelverloop

Aan het begin van elke ronde neemt en gooit de startspeler (die beurtvolgorde tegel "1" heeft) alle dobbelstenen en sorteert ze door het gerolde nummer en plaats ze op de overeenkomstige actievelen. Vervolgens neemt de startspeler een beurt of past (zie "Passen").

Als je aan de beurt bent, onderneem je de volgende acties:

1. Neem een gast van het spelbord. (Optioneel)
2. Neem een dobbelsteen en voer de bijbehorende actie uit. (verplicht)

Je kunt ook aanvullende acties ondernemen (zie "Aanvullende acties").

1) Neem een gast van het bord

Als je aan de beurt bent, kun je een van de 5 omgedraaide gasten op het spelbord nemen en in je café plaatsen. Betaal de kosten van de gast die je hebt gekozen (afgedrukt op het spelbord), verplaats de houten schijf op je geldspoor naar beneden. Plaats de gast vervolgens op een vrije plek in je café. Als alle velden bezet zijn, kun je geen gast nemen.



Schuif alle overgebleven gasten op het spelbord naar rechts en plaats een nieuwe gast van de trekstapel op de lege ruimte links.

Mag ik je een geheim vertellen? De waarheid is dat de hotels hun gasten kiezen. Een succesvolle hotelier neemt alleen gasten die het hotel helpen gedijen. Kies dus verstandig, maar probeer indien mogelijk iedere beurt een nieuwe gast uit te nodigen. Doe wel voorzichtig: een gast verlaat je café niet tenzij je zijn bestelling hebt voltooid!



2) Neem een dobbelsteen en voer de actie uit

Kies een actieveld met nog minstens één dobbelsteen en voer de actie uit. Het aantal dobbelstenen in de actieveld bepaalt hoeveel je van de actie krijgt. Verwijder vervolgens een dobbelsteen uit de actieveld en plaats deze op het laagst zichtbare cijfer op je beurtvolgorde tegel.

De acties in detail:



Voor elke dobbelsteen in dit actieveld mag je 1 strudel of 1 cake nemen. Je kunt niet meer cake nemen dan strudel, maar behalve dat kun je elke combinatie van cake en strudel nemen.

Voorbeeld: er zijn 3 dobbelstenen met "1". Als je de actie doet, kun je 3 strudel kiezen, of 2 strudel en 1 cake.



Voor elke dobbelsteen in dit actieveld mag je 1 wijn of 1 koffie nemen. Jij kan niet meer koffie nemen dan wijn, maar behalve dat kun je elke combinatie gebruiken van koffie en wijn.

Als je actie "1" begrijpt, begrijp je deze ook - je bent tenslotte niet dom.



Voor elke dobbelsteen in dit actieveld, kun je een kamer voorbereiden. Neem een kamertegel van jouw keuze uit de voorraad en plaats deze op je hotelbord, volgens de volgende regels:

- Elke kamertegel moet naast een reeds geplaatste tegel gelegd worden.
- De voorkant van de kamertegel moet zichtbaar zijn.
- Je moet de kosten betalen volgens de rij waarin de kamer wordt geplaatst.
- De kleur van de kamertegel moet overeenkomen met de kleur van de kamerruimte.



Als je een kamertegel op een veld in het bovenste rechterdeel van je hotelbord plaatst, ontvang je onmiddellijk het aangegeven aantal overwinningpunten.



Voor elke dobbelsteen in dit actieveld kun je 1 veld opschuiven op het keizerspoor of je geldspoor. Je kunt het totaal splitsen tussen de twee sporen.

Voorbeeld: er zijn 2 dobbelstenen met "4". Je kunt 2 velden vooruitgaan op het keizerspoor, of 2 velden op je geldspoor, of 1 veld op elk spoor.



Je kunt precies één personeelskaart spelen. Voor elke dobbelsteen op deze actieveld, worden de kosten verlaagd met 1. Betaal de resterende kosten door hetzelfde aantal naar beneden te gaan op je geldspoor. Als de kosten onder de 0 komen, krijg je geen geld terug.

Voorbeeld: er zijn 4 dobbelstenen met "5". Je speelt een personeelskaart van 6, je betaald nog 2 kronen. Als alternatief kun je gratis een personeelskaart tot 4 spelen.



Betaal 1 kroon en kies een van de 5 andere acties (1-5). Neem de actie gebaseerd op het aantal dobbelstenen dat "6" laat zien, niet het gekozen nummer!

Voorbeeld: er zijn 4 dobbelstenen met "6", maar slechts 1 dobbelsteen met "2". Je betaalt 1 kroon en neemt 2 wijn en 2 koffie.

Wanneer je gerechten en drankjes ontvangt, kun je deze onmiddellijk op de bestelling van een gast plaatsen. Plaats de rest in de keuken van je hotelbord.

Overigens is dit een algemene regel, ongeacht hoe je die gerechten en drankjes krijgt.



Aanvullende acties

Als je aan de beurt bent, kun je ook de volgende aanvullende acties ondernemen:

- Eenmaal per beurt kun je 1 kroon betalen om 1 toe te voegen aan het aantal dobbelstenen op de gekozen actieveld.
- Je kunt 1 kroon betalen om maximaal 3 gerechten en drankjes uit je keuken naar de bestellingen van je gast te verplaatsen.
- Je kunt een houten schijf op een Politiek-kaart plaatsen (zie "Politiek Kaarten").
- Je kunt een personeelskaart gebruiken die je hebt gespeeld met een "één keer per ronde" effect. Als je dat doet, draai de personeelskaart dan naar de andere kant.
- Je kunt een gast wiens bestelling je hebt voltooid verplaatsen naar een beschikbare kamer. Je ontvangt onmiddellijk het aantal overwinningspunten van de kamer en de beloning die de gast biedt. (Zie pagina 16 voor een verklaring van de gebruikte symbolen.) Gasten kunnen alleen naar een niet-gebruikte kamer met dezelfde kleur gaan. Draai de kamertegel naar de andere kant en plaats de gast op de aflegstapel. Wanneer je de laatste kamer omdraait van een groep, ontvang je onmiddellijk en slechts één keer een bonus (zie "Bezettingsbonus").

Als je geen beschikbare kamer met dezelfde kleur hebt, kun je deze actie niet uitvoeren. Gasten waarvoor je geen kamer beschikbaar hebt, blijven in je café en blokkeren ruimte.

Met uitzondering van de eerste actie, kun je tijdens je beurt een willekeurig aantal keren extra acties

Het zou niet eerlijk zijn als rijke mensen gewoon alles zouden kunnen kopen wat ze willen!



Nadat je je beurt hebt voltooid, is de speler met het laagste nummer zichtbaar op zijn beurtvolgordetegel aan de beurt. Hierdoor neemt de speler rechts van de startspeler twee opeenvolgende beurten in beslag.

Voorbeeld van een beurt:



Het is de beurt aan Doris. Aangezien ze al 3 gasten heeft, kan ze geen nieuwe gast aantrekken in haar café. Ze kiest actie 2 (er zijn 3 dobbelstenen te zien met "2") en betaalt een extra kroon om 2 wijn en 2 koffie te ontvangen. Ze plaatst die bij haar barones en voltooit zo haar bestelling. Zij ontvangt 5 overwinningpunten en verplaatst de barones naar een lege blauwe kamer, door die kamer naar de andere kant te draaien. Ze ontvangt de afgebeelde beloning (trekt 3 personeelskaarten en speelt één daarvan) en plaatst de Barones op de aflegstapel. Ze ontvangt ook een bezettingspremie van 2 overwinningpunten voor het bezetten van de laatste kamer in deze groep.



Passen

In plaats van een beurt te nemen, kun je gewoon passen. Dit gebeurt vrij vaak wanneer er nog maar een paar dobbelstenen over zijn in actievelen die je niet wil gebruiken. Als je past, moet je wachten tot elke andere speler heeft gepast voor of twee acties heeft ondernomen (en dus beide nummers op hun beurtvolgordetegel bedekt hebben).

Wanneer dat gebeurt, neemt de speler met het laagste nummer dat nog steeds wordt weergegeven op zijn beurtvolgordetegel het resterende aantal dobbelstenen uit alle actievelen, verwijder er een en gooi de rest opnieuw, sorteer ze op nummer en plaats ze terug dienovereenkomstig. Dan kan die speler een beurt nemen of opnieuw slagen.

Het spel gaat op deze manier door totdat alle spelers beide nummers op hun beurtvolgorde tegels hebben afgedekt of er geen dobbelstenen meer zijn achtergelaten op de actievelen.

Voorbeeld: het is Andrea's beurt. Ze heeft wanhopig nieuwe kamers nodig om haar gasten naar toe te halen. Helaas zijn alle dobbelstenen uit actieveld 3 weg. Dus ze past om te wachten op het opnieuw gooien van de dobbelstenen. Nadat elke andere speler 2 acties heeft uitgevoerd, neemt ze de resterende dobbelstenen, verwijdert er een en gooit opnieuw. Zij heeft geluk en gooit "3" twee keer. Ze kan nu die actie kiezen en bereid 2 nieuwe kamers.



Bezettingbonus

Wanneer alle kamers in een groep bezet zijn, ontvangt u een bonus op basis van de grootte van de groep en het type van de kamers daarin. Volgens de tabel op uw Hotelbord, ontvang je extra vooruitgang op het keizersspoor voor gele kamers, overwinningspunten voor blauwe kamers en kronen voor rode kamers. Hoe groter de groep, hoe groter de bonus die je ontvangt.

Je kunt de bonus activeren wanneer je een beloning ontvangt van een gast die je een kamertegel laat omdraaien. Elke groep verstrekt zijn bonus slechts eenmaal, op het moment dat je de laatste kamertegel in die groep omdraait.

Voorbeeld: Benedict verplaatst een edelman naar zijn laatste vrije blauwe kamer, en bezet daarmee de laatste kamer in een blauwe groep. Hij ontvangt onmiddellijk een bezettingbonus voor die groep: aangezien de groep uit 2 kamers bestaat, kan hij 5 plaatsen op het overwinningspuntspoor vooruitgaan.



Politiek Kaarten



Elke Politiek-kaart toont een vereiste. Zodra je voldoet aan het vereiste van een Politiek-kaart als je aan de beurt bent, kun je een houten schijf plaatsen op de hoogst beschikbare ruimte, waarbij je het aantal weergegeven overwinningspunten ontvangt. Je kunt maar één houten schijf per Politiek-kaart plaatsen.

Als je geen idee hebt waarnaar je naar moet streven in dit spel, zou je de politieke kaarten moeten bekijken. Ze bieden meestal een idee van waar naartoe gespeeld moet worden. Als je betere plannen hebt, hoewel, kun je ze helemaal negeren.



Er zijn 12 Politiek-kaarten, maar slechts 3 worden gebruikt in een spel. Als je tijdens je beurt voldoet aan de vereisten van een kaart, kun je een houten schijf op de kaart plaatsen en je ontvangt onmiddellijk het aangegeven aantal overwinningspunten. Je kunt slechts één houten schijf op elke kaart plaatsen.

Hier is een uitleg van de kaarten:



Je hebt 20 kronen



Je bent op veld 10 of hoger op het keizersspoor



Je hebt minimaal 6 personeelskaarten gespeeld



Je hebt minimaal 12 kamertegels op je hotelbord



Alle kamers in minimaal 2 rijen op je hotelbord zijn bezet.



Alle kamers in minimaal 2 kolommen op je hotelbord zijn bezet.



Alle kamers in minimaal 6 groepen op je hotelbord zijn bezet.



Alle kamers in 1 kleur op je hotelbord zijn bezet.



Je hebt minimaal 3 bezette kamers van elke kleur



Je hebt minimaal 4 rode en 3 gele bezette kamers



Je hebt minimaal 4 gele en 3 blauwe bezette kamers



Je hebt minimaal 4 blauwe en 3 rode bezette kamers

Einde van een ronde

Aan het einde van de 3e, 5e en 7e ronde is er een keizerscore (zie 'Keizerscore'). Na de 7e ronde en de keizerscore, er is een eindscore.

Aan het einde van elke ronde, kunt u uw personeelskaarten weer naar boven draaien. Geef vervolgens uw beurtvolgorde-tegel door aan de volgende speler in volgorde met de wijzers van de klok mee. De nieuwe startspeler neemt alle dobbelstenen en verplaatst de ronde markering een veld naar voren.

Keizerscore

Elke speler ontvangt overwinningspunten voor zijn houten schijf op het keizerspoor, volgens de gedrukte waarde onder de ruimte die de houten schijf inneemt. Vervolgens moet elke speler zijn houten schijf een aantal velden terug op de baan verplaatsen: 3 velden na de eerste, 5 velden na de tweede en 7 velden na de derde keizerscore. Als je houten schijf in het gele gebied belandt (dus in elk geval op veld "3"), ontvangt u de bonus op de keizerstegel.



Als je houten schijf op "0" eindigt, krijg je de strafpunten van de keizerstegel. Als jouw houten schijf eindigt op "1" of "2", ontvang je geen bonus en geen boete.



Keizertegels

Er zijn 12 keizertegels, maar slechts 3 worden gebruikt in elk spel. Het strafgedeelte toont meestal 2 opties. Als een van deze niet mogelijk is, moet je de ander kiezen. Hier is een uitleg van de tegels:

	<p>Bonus: Je ontvangt 3 kronen.</p> <p>Straf: Je verliest of 3 kronen of 5 overwinningspunten.</p>		<p>Bonus: Je ontvangt 2 gerechten en/of drankjes.</p> <p>Straf: Je moet al je gerechten en drankjes uit je keuken terugleggen in de algemene voorraad.</p>
	<p>Bonus: Trek 3 personeelskaarten. Je mag er 1 kiezen en voor 3 kronen goedkoper spelen. Leg de andere 2 kaarten onderop de stapel.</p> <p>Straf: je levert 2 personeelskaarten in onderop de stapel of 5 overwinningspunten.</p>		<p>Bonus: Bereid een kamer van jouw keuze zonder hiervoor te betalen. Alle overige regels blijven intact.</p> <p>Straf: Je verliest 5 overwinningspunten of je moet een vrije kamer van de hoogst mogelijke rij van je hotelbord verwijderen.</p>
	<p>Bonus: Je ontvangt 1 koffie, 1 wijn, 1 strudel en 1 cake.</p> <p>Straf: Je moet al je gerechten en drankjes van je gasten en uit de keuken terugleggen in de algemene voorraad.</p>		<p>Bonus: Je ontvangt 5 kronen.</p> <p>Straf: Je verliest of 5 kronen of 7 overwinningspunten.</p>



Bonus: Trek 3 personeelskaarten. Je mag er 1 kiezen en gratis uitspelen. Leg de andere 2 kaarten onderop de stapel.

Straf: je levert 3 personeelskaarten in onderop de stapel of 7 overwinningspunten.



Bonus: Je mag een kamertegel met een willekeurige kleur in de eerste of tweede rij van je hotelbord plaatsen, naast een andere kamertegel. Draai de tegel direct om zodat je een bezette kamer krijgt.

Straf: Je verliest 7 overwinningspunten of je moet twee vrije kamers van de hoogst mogelijke rij van je hotelbord verwijderen.



Bonus: Je ontvangt 8 overwinningspunten.

Straf: Je verliest 8 overwinningspunten.



Bonus: Je mag een kamertegel met een willekeurige kleur op je hotelbord plaatsen, naast een andere kamertegel. Draai de tegel direct om zodat je een bezette kamer krijgt.

Straf: Je moet twee vrije kamers van je hotelbord verwijderen. Dit moet de kamer zijn van de hoogst mogelijke rij en de kamer er direct onder (als deze er is).



Bonus: Je ontvangt 2 overwinningspunten per gespeelde personeelskaart.

Straf: Je verliest 2 overwinningspunten per gespeelde personeelskaart.



Bonus: Je mag een personeelskaart uit je hand gratis uitspelen.

Straf: Je moet een gespeelde personeelskaart met een "einde spel" effect afleggen of je verliest 10 overwinningspunten.

Einde van het spel en eindscore

Na de 7e ronde is er een eindscore:

- Je ontvangt overwinningspunten voor je personeelskaarten met punten erop.
- Je ontvangt overwinningspunten voor je bezette kamers: 1 overwinningspunt voor elke kamer op de eerste rij van je hotelbord, 2 overwinningspunten voor elk op de tweede rij, 3 overwinningspunten voor elk op de derde rij en 4 overwinningspunten voor elk op de bovenste rij.
- Je ontvangt 1 overwinningspunt voor elke kroon en overgebleven gerecht en drankje in je keuken.
- Je verliest 5 overwinningspunten voor elke gast in je café.

De speler met de meeste overwinningspunten wint. In het geval van een gelijkspel, de speler die de meeste gerechten, drankjes en kronen overheeft wint.

Inleidende variant

Om u vertrouwd te maken met het spel, raden we u aan om te starten met voor iedereen een gelijk aantal Personeelskaarten. Voor je eerste spel sorteert de personeelskaarten en geef elke speler een set. De startspeler ontvangt set A, de volgende speler set B, enzovoort.

Schud vervolgens de overgebleven personeelskaarten om de trekstapel te vormen.



Variante voor ervaren spelers

Aan het begin van het spel ontvangt elke speler 6 personeelskaarten, kiest 1 en neemt deze in zijn hand. Geef dan de rest aan de speler links van je. Kies opnieuw één kaart en geef de rest naar links. Herhaal dit proces totdat je 6 personeelskaarten hebt gekozen en in de hand hebt genomen.

Personeelskaarten

Heb je een vraag voor het personeel? Ik ben graag tot je dienst. Ik zou graag elk personeelslid in detail uitleggen: ik zal het je ook vertellen wanneer elk personeelslid activeert en hoeveel je moet betalen voor hun diensten. De cijfers tussen haakjes zijn de referentienummers van de kaarten. Sommige activeren slechts één keer, namelijk wanneer je ze inneemt, d.w.z. wanneer je de personeelskaart koopt. Anderen activeren eenmaal per ronde. Jij bepaalt wanneer dat is, maar zodra ze geactiveerd zijn, hebben ze hun werk gedaan, ze doen een dutje voor de rest van de ronde (je moet ze met de voorzijde naar beneden draaien). Je kunt ze de volgende ronde opnieuw gebruiken.

Er zijn ook behoorlijk drukke medewerkers die permanent werken. Hun effecten duren voor de rest van het spel. Tenslotte zijn er personeelsleden die pas aan het einde van het spel van kracht worden en overwinningpunten (OP) opleveren.



Assistent-manager (32) (4 kronen, einde van het spel): je ontvangt 2 OP per Personeelskaart die je hebt gespeeld, inclusief de assistent-manager, natuurlijk.

Barista (43) (3 kronen, eenmalig): je ontvangt 4 koffie.

Barkeeper (3) (4 kronen, eenmaal per ronde): je ontvangt 1 wijn.

Booking Manager (27) (4 kronen, game-end): je ontvangt 3 OP per bezette rode kamer.

Bootblack (15) (4 kronen, permanent): telkens wanneer je een dobbelsteen met "4" neemt, ga je 1 vakje vooruit op het Keizerspoor én op je geldspoor voor elke dobbelsteen, in plaats van een van de twee opties te kiezen.

Breakfast server (1) (4 kronen, eenmaal per ronde): je ontvangt 1 strudel.

Butler (9) (5 kronen, permanent): je kunt gratis blauwe kamers voorbereiden.

Chambermaid (31) (4 kronen, einde spel): je ontvangt 1 OP per bezette kamer in uw hotel.

Chauffeur (10) (5 kronen, permanent): je kunt gratis rode kamers voorbereiden.

Checker (18) (2 kronen, permanent): elke keer dat je een dobbelsteen neemt met "5", je krijgt ook een korting van 2 kronen.

Zoals gewoonlijk: als de korting hoger is dan de kosten, ontvangt u geen geld.

Chef-kok (21) (3 kronen, éénmalig): je ontvangt 1 strudel, 1 cake, 1 wijn en 1 koffie.

Chief Waiter (24) (1 kroon, permanent): je kunt gerechten en drankjes uit je keuken verplaatsen voor je gasten zonder kosten.

Conciërge (28) (4 kronen, einde spel): je ontvangt 3 VP per bezette blauwe kamer.

Confectioner (39) (3 kronen, eenmalig): je ontvangt 4 cakes.

Conference Manager (26) (5 kronen, permanent): je krijgt geen straf omdat je op "0" staat bij het keizerspoor, als je 1 kroon betaalt.

Custodian (23) (5 kronen, permanent): elke keer dat een gast een kamer binnengaat, ontvang je ook 1 kroon.

Decorator (14) (2 kronen, permanent): elke keer dat je een dobbelsteen neemt met "1" of "2", kun je ook 1 kamer voorbereiden.

Delivery Boy (25) (6 kronen, permanent): je kunt kosteloos gasten van het spelbord nemen.

Detective (20) (2 kronen, permanent): elke keer dat je een dobbelsteen neemt met "5", kun je ook 2 velden vooruit laten gaan op het spoor van de keizer.

Executive Housekeeper (12) (2 kronen, permanent): elke keer dat je een dobbelsteen neemt met "3" of "4", ontvang je 2 VP.

Female Floor Housekeeper (46) (2 kronen, einde spel): je ontvangt 5 VP voor elke volledig bewoonde verdieping in je hotel.

Florist (11) (5 kronen, permanent): je kunt gratis gele kamers voorbereiden.

Gardener (42) (3 kronen, permanent): elke keer dat je de keizerbonus ontvangt, ontvang je ook 5 VP.

Groom (5) (4 kronen, permanent): elke keer dat je de bestelling van een rode gast voltooit, ontvang je ook 2 kronen.

Hotel Manager (48) (4 kronen, einde spel): je ontvangt 4 VP voor elke set van 3 bezette kamers van verschillende kleuren. Elke kamer kan slechts deel uitmaken van één set.

Voorbeeld: aan het einde van het spel heb je 3 rode, 4 blauwe en 6 gele kamers, die allemaal bezet zijn. Jij ontvangt $3 \times 4 = 12$ VP.



Interior Architect (19) (3 kronen, permanent): Elke keer dat je een dobbelsteen neemt met "3", ontvang je ook 5 VP.
Kitchen hand (17) (3 kronen, permanent): je kunt een dobbelsteen pakken met "6" zonder kosten. Je krijgt ook de beloning voor het aantal dobbelstenen in actieveld "6" plus één.
Larder Cook (44) (2 kronen, eenmalig): je ontvangt 4 strudel.
Laundress (16) (2 kronen, permanent): Elke keer dat je een dobbelsteen met "4" neemt, ontvang je ook 4 VP.
Liftboy (47) (4 kronen, einde spel): je krijgt 5 VP voor elke volledig bezette kolom in je hotel.
Male Floor Housekeeper (33) (5 kronen, permanent): Elke keer dat je de bestelling van een gast voltooit, die uit 4 gerechten bestaat en drankjes, ontvang je ook 4 VP. Je ontvangt deze punten alleen als de gast naar een kamer gaat.

Je ontvangt ook de aangegeven VP van de gast.

Marketing Director (40) (2 kronen, einde spel): je ontvangt 5 VP voor elke Politiekaart waarop je hebt een houten schijf geplaatst.
Masseuse (7) (1 kroon, permanent): Telkens als je de bestelling van een gele gast voltooit, ontvang je ook 1 kroon. Je ontvangt die kroon alleen als de gast naar een kamer gaat.
Operator (41) (3 kronen, einde spel): je ontvangt VP voor je positie op het keizerspoor. Je ontvangt tweemaal de afgebeelde waarde in VP.

Je kunt hier dus maximaal 12 VP van krijgen, want je houten schijf kan maximaal op veld 6 zijn na de laatste keer dat het keizerspoor scoort..

Page-boy (35) (2 Kronen; eenmalig): je kunt 2 kamers van elke kleur naar de andere kant draaien, en ze zo als bezet markeren.
Pool Attendant (45) (1 kroon, eenmalig): 3 velden vooruit op het keizerspoor.
Porter (38) (5 kronen, eenmalig): voltooi de bestelling van een gast door gerechten en drankjes uit de algemene voorraad.
Reception Clerk (30) (4 kronen, einde spel): je ontvangt 3 VP per bezette gele kamer.
Receptionist (34) (5 kronen, einde spel): je ontvangt 1 VP per kamer in je hotel, ongeacht of de kamer bezet is of alleen maar is voorbereid.
Restaurant Manager (13) (2 kronen, permanent): elke keer dat je een dobbelsteen neemt met "1" of "2", krijgt je ook 1 extra gerecht en drankje, respectievelijk.

De normale regels zijn van toepassing: je kunt niet meer cake nemen dan strudel, of meer koffie dan wijn.

Roomservice (37) (3 kronen, einde spel): je ontvangt 2 VP voor elke volledig bezette groep kamers in je hotel.

De kamers moeten bezet zijn, het is niet voldoende om ze alleen maar voor te bereiden.

Secretary (29) (5 kronen, einde spel): je kunt de personeelskaart van een andere speler kopiëren.

Natuurlijk moet je een kaart kopiëren die VP biedt - niets anders is logisch.

Sommelier (36) (2 kronen, éénmalig): je ontvangt 4 wijn.
Sous-Chef (4) (6 kronen, eenmaal per ronde): je ontvangt 1 koffie.
Stableman (6) (1 kroon, permanent): Elke keer dat je de bestelling van een blauwe gast voltooit, kun je ook 1 plaats vooruit op het keizerspoor.
Staff Manager (22) (3 kronen, permanent): elke keer dat je een dobbelsteen neemt met "3", kun je ook een personeelskaart uit je hand spelen.
Tour Guide (8) (2 kronen, permanent): elke keer dat je de bestelling van een groene gast voltooit, ontvang je ook 2 VP. Je ontvangt deze punten alleen als de gast naar een kamer gaat. Je ontvangt ook de aangegeven VP van de gast.

Je ontvangt ook de aangegeven VP van de gast.

Waitress (2) (6 kronen, eenmaal per ronde): Je ontvangt 1 cake.

Gastenkaarten

Gasten zijn meestal open boeken voor ons experts, dus die ga ik niet allemaal uitleggen, slechts een paar van hen:

Sculptor (49): Je kunt kosteloos een kamer op de eerste of tweede rij van uw hotelbord klaarmaken.

Als je het niet kunt doen: pech!

Knight of the empire (65): De enige gast zonder beloning.

Wat een hebzuchtige vreemde kerel. Hij is tenminste een gemakkelijke 3 VP waard.

E. Gizia (97): je krijgt nog een beurt, maar verwijder geen dobbelsteen wanneer je deze actie onderneemt.



Thanks

The designers would like to thank all the play-testers for their time, suggestions, and enthusiasm, in particular:

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

A special thanks to Flaminia Brasini for her collaboration in all phases of the long development of the game.

The publisher would like to thank Grzegorz Kobiela for the English translation.

rules version 2.2



MAYFAIR GAMES
www.mayfairgames.com

Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076



© 2015 - 2016 Lookout GmbH
Hiddigerstraße 37,
D- 27804 Borne, Germany.

Overzicht van symbolen



Ga het gegeven aantal stappen vooruit op het keizerspoor.



Pak het aangegeven aantal van het gerecht of drankje in de getoonde kleur. Plaatst het op een bestelling van een gast of in je keuken.



Pak een gerecht of drankje naar jouw keuze. Plaatst het op een bestelling van een gast of in je keuken.



Je ontvangt 2 overwinningpunten.



Bereid een kamer voor van jouw keuze volgens de plaatsingsregels. Je moet de kosten betalen.



Bereid een kamer voor van jouw keuze volgens de plaatsingsregels. Je moet de kosten betalen minus 1 kroon.



Bereid een kamer voor van jouw keuze volgens de plaatsingsregels. Dit is gratis.



Je ontvangt 1 kroon.



Je kunt een personeelskaart gratis uitspelen.



Je kunt een personeelskaart spelen, betaal 3 kronen minder dan op de kaart staat aangegeven.



Pak een personeelskaart van de stapel en neem deze op handen.



Pak 3 personeelskaarten van de stapel. Speel er onmiddellijk 1 van en betaal hiervoor 3 kronen minder dan aangegeven. Leg de andere twee kaarten onderop de stapel.



Je kunt een kamer van de aangegeven kleur omdraaien, zodat deze bezet is. Grijsje kleur betekent hier een willekeurige kleur.



Maak een bestelling compleet van een gastenkaart van de getoonde kleur. Pak de benodigde gerechten en drankjes uit de algemene voorraad en plaats ze op de gastenkaart. Grijsje kleur betekent hier een willekeurige kleur.



Bereid een kamer voor van de getoonde kleur. Dit is gratis.



Pak een gastenkaart van het spelbord en plaats deze gratis in jouw café. Dit kan alleen als er plaats is in je café.



Enmalig



Enmaal per ronde



Permanent



Einde spel

