

Jeder Spieler hat ein Hotel mit integriertem kleinen Kaffeehaus, in dem 3 Kunden bewirtet werden können. Hotels haben 2 Seiten: Nacht = gleich bei allen Spielern, Tag = unterschiedlich und schwieriger. 3 der 20 Gästezimmer sind vorbereitet. Die Zimmer verteilen sich auf 10 Bereiche. Es werden 7 Durchgänge (DG) gespielt mit Wertung nach DG 3, 5 und 7. Final folgt noch eine Schlußwertung.

Vorbereitungen:

- a) Bestimmt einen Startspieler, der das Reihenfolge-Plättchen "No. 1 ..." erhält. Im Uhrzeigersinn erhalten die folgen Spieler "No. 2 ..." usw..
- b) Wer rechts vom Startspieler sitzt, nimmt 1 Kunden-Karte aus offener Auslage und setzt diese in sein Kaffeehaus rechts unten an seinem Hotelplan, d.h., unterhalb von einem der Tische dort. Alle übrigen Karten der Auslage rücken nach rechts auf und ganz links kommt eine neue Karte in die Auslage.
- c) Jeder Spieler verfährt gegen den Uhrzeigersinn ebenso wie bei b).
- d) Jeder Spieler darf 3 Räume vorbereiten. Dazu nimmt er die entsprechenden Raum-Plättchen vom Vorrat und legt sie mit der Vorderseite auf farblich passende Felder seines Hotelplans. Das Raum-Plättchen muss zu Beginn unten links gelegt werden und danach immer waagrecht oder senkrecht angrenzend an schon gelegte Plättchen. Kosten je Plättchen: 0 - 3 Kronen (je nach Etage).

Ablauf eines Durchgangs mit insgesamt max. 2 Aktionen (Würfel) je Spieler:

0) Der Startspieler wirft alle Würfel (10 / 12 / 14 Stück) bei 2 / 3 / 4 Spielern. Er sortiert sie je nach Augenwert zu den 6 Aktionsfeldern.

1) Einen Kunden aus der Auslage nehmen:

- ◆ OPTIONAL nimmt der Spieler 1 der 5 ausliegenden Kunden-Karten und legt sie auf einen freien Platz unterhalb seines Kaffeehauses. Je nach Angabe unterhalb des Auslagefeldes KOSTET das Entnehmen 3-2-1-0-0 Kronen.
- ◆ Alle übrigen Karten der Auslage rücken nach rechts auf und ganz links kommt eine neue Karte in die Auslage.

2) Würfel nehmen + Aktion durchführen: Pflicht

- ◆ Der Spieler wählt genau 1 verfügbare Aktion (also mit mind. 1 Würfel darauf) und führt diese aus. Danach nimmt er 1 Würfel dort weg und legt diesen auf die niedrigere Zahl seines Reihenfolge-Plättchens (hat Platz für 2 Würfel).

AKTIONEN:

Die u.a. Funktion bezieht sich je Aktionsfeld auf den Zeitpunkt **VOR** der Entnahme des Würfels durch den Spieler.



Pro Würfel nimmt man 1 Strudel (braun) oder 1 Torte (weiß). Mischen ist erlaubt, aber nicht mehr Torte als Strudel nehmen.



Pro Würfel nimmt man 1 Wein (rot) oder 1 Kaffee (schwarz). Mischen ist erlaubt, aber nicht mehr Kaffee als Wein nehmen.



Pro Würfel darf man 1 Raum vorbereiten. Dazu nimmt man vom Vorrat 1 Raum-Plättchen und legt es auf seinen Hotelplan unter Einhaltung folgender Regeln:

- ⇒ waagrecht oder senkrecht angrenzend an mind. 1 schon dort liegendes Raum-Plättchen
- ⇒ Die Vorderseite muß sichtbar sein.
- ⇒ Kosten (wie Nummer der Etage) sind zu zahlen.
- ⇒ Farbe des Raum-Plättchens muss zum Raum passen.
- ⇒ Raum-Plättchen im rechten oberen Hotelbereich bringen je 1 - 2 SP.



Pro Würfel = 1 Feld auf Kaiserleiste oder eigener Geldleiste vorrücken. Aufteilung auf beide Leisten ist erlaubt.



Genau 1 Personal-Karte ausspielen und offen vor sich liegen lassen. Jeder Würfel reduziert die aufgedruckten Kosten um 1 Krone. Die Restkosten sind sofort auf der Geldleiste abzutragen.



Zahle 1 Krone UND führe 1 der 5 anderen Aktionen aus. Maßgeblich für die Stärke der Aktion sind aber NUR die Würfel auf dem Aktionsfeld 6.

- ◆ Erhält man Speisen und Getränke, dürfen diese sofort auf entsprechende Bestellungen eigener Kunden gelegt werden. Überzählige: in die Hotelküche

Optionale Ergänzung der Aktion aus 2): *i.d.R. beliebig oft*

- ⇒ Zahle 1 Krone = virtuell 1 Würfel mehr an gewählter Aktion (1-mal im Zug).
- ⇒ Zahle 1 Krone = Lege 1-3 Speisen und/oder Getränke aus Küche auf Bestellungen.
- ⇒ 1 Politik-Karte besetzen: Sobald man eine Bedingung einer Politik-Karte erfüllt, darf man 1 seiner 4 Spielsteine auf das höchste freie Feld dort setzen und SP abtragen. Je Politik-Karte kann jeder Spieler max. 1 Spielstein einsetzen.
- ⇒ 1 offene eigene Personal-Karte mit Zeitpunkt "1-mal je Durchgang" nutzen und auf die Rückseite drehen.

⇒ 1 Kunden in einen Raum einziehen lassen. Seine Bestellungen müssen komplett erfüllt sein. Die Tischdecke des Kunden muss farblich zum Raum passen. Der Raum muss natürlich noch frei sein (also Plättchen dort auf Vorderseite).



Die auf dem Kunden angegebenen SP werden sofort abgetragen UND die Belohnung (auf der Tischdecke angegeben) wird gewährt.



Danach das Raum-Plättchen auf Rückseite drehen, Kunde auf Abwurfstapel. Sind nun alle Zimmer eines Bereichs belegt (alle Plättchen auf Rückseite), wird ein BELEGUNGS-BONUS gezahlt, gemäß Tabellen auf Hoteldach. Je nach Größe und Farbe des belegten Bereichs variiert dieser.

3) Der nächste Spieler gemäß Reihenfolge-Plättchen ist am Zug.

Ist er der letzte Spieler, ist er gleich 2-mal am Zug.

PASSEN:

- Wer passt, kommt wieder dran, wenn ALLE anderen Spieler entweder beide Felder ihres Reihenfolge-Plättchens besetzt haben ODER gepasst haben.
- Wer dann das niedrigste freie Feld auf seinem Reihenfolge-Plättchen hat, nimmt alle übrigen Würfel von den Aktionsfeldern und legt 1 davon auf den Mistkübel. Die anderen Würfel wirft er neu + verteilt sie gemäß Augen zu Aktionsfeldern.
- Nun kann er seinen Zug durchführen oder wieder passen.

Ende eines Durchgangs:

◆ Hat jeder Spieler beide Felder seines Reihenfolge-Plättchens besetzt ODER es liegen keine Würfel mehr auf Aktions-Feldern, endet der Durchgang.

◆ KAISER-WERTUNG nach DG 3 / 5 / 7:

Gemäß erreichtem Stand des eigenen Spielsteins auf der Kaiserleiste erhält man 3 - 9 SP. Gemäß der DG-Nummer fällt der Spielstein 3 - 7 Felder zurück.



Ist der Spielstein nun noch im gelben Bereich, erhält man den Bonus des Kaiser-Plättchens für den aktuellen Durchgang.



Auf Feld "0" trifft einen 1 Strafe des Plättchens. Felder "1", "2": ohne Belang. Ist bei 2 angegebenen Bestrafungen eine nicht möglich, gilt die andere. Genrell kann man sich für eine Art der Bestrafung entscheiden.

◆ Zum Schluß deckt jeder Spieler seine ausliegenden Personal-Karten wieder auf und gibt sein Reihenfolge-Plättchen nach LINKS weiter. Der neue Startspieler rückt den Durchgangs-Anzeiger um 1 Feld vor. Sind noch keine 7 Runden gespielt, geht es weiter mit 1 neuem Durchgang.

Spielende und Schlußwertung:

- ⇒ Jeder Spieler erhält SP für seine Personal-Karten mit entsprechender Funktion. Nicht jede Karte bringt SP.
- ⇒ Belegte Zimmer = SP wie Etagen-Nummer.
- ⇒ Je übriger Krone, Speise bzw. Getränk in der Hotelküche erhält man 1 SP.
- ⇒ Jeder Kunde im Kaffeehaus = minus 5 SP.

Wer die meisten SP erreicht, ist der Gewinner.

Patt: Beteiligter mit mehr Speisen, Getränken und Kronen gewinnt.

Erläuterungen zu Belohnungen bei 3 bestimmten Gästen:

E.Gilia: Du hast 1 Zusatzzug, lässt aber den gewählten Würfel am Aktionsplan.

Herzog: Ziehe vom Stapel 3 Personen-Karten und behalte 1 davon, die Du kostenlos ausspielst. Die anderen beiden Karten kommen zurück unter den Stapel.

Baronin: Ziehe vom Stapel 3 Personen-Karten und behalte 1 davon, die Du mit 3 Kronen Rabatt ausspielen darfst. Die anderen beiden Karten kommen zurück unter den Stapel.