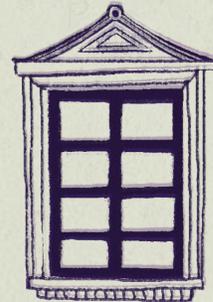
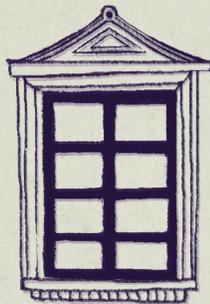




HELLTON PALACE



SPIELREGEL

Natürlich, werter Gast. Ich schicke sofort den Pagen!

Das Leben eines Pagen in den prachtvollen, heimeligen Gängen des Hellton Palace ist nicht immer einfach. Stets müssen wichtige Entscheidungen getroffen werden. Wird ein Gast nicht bedient, wird riskiert, diesen zu verärgern und dem Ruf des Hotels zu schaden. Die Sache ist nur ... wurden die Bedürfnisse der Gäste erfüllt, verwüsten diese in ihrem Überschwang an Begeisterung das ganze Hotel! Und da die Kunden Fabelwesen und Götter aller Art sind, können sie überraschend viel Schaden anrichten.

Irgendwo, tief in der Unterwelt, unweit des Styx und der Elysischen Felder, bereitet sich ein Page darauf vor, an die Tür eines Gastes zu klopfen. Und er ist besorgt.

ÜBERSICHT UND ZIEL

SOLANGE DEIN GEGNER VERLIERT, GEWINNST DU!!!

Gib es zu, diese unfassbar banale Siegbedingung hat dich neugierig gemacht! Empfange diabolische Gäste und schicke deinen Pagen zum Zimmerservice. Wenn du die Bedürfnisse deiner Gäste nicht befriedigst, wird das schlimme Konsequenzen haben. Oder du erfüllst sie und es wird ... auch schlimme Konsequenzen haben. Während die Gäste systematisch und unermüdlich jedes Zimmer marodieren, gewinnt das letzte Hotel, das noch steht, das Spiel. Es ist wirklich ganz einfach, findest du nicht? Was kann dabei schon schief gehen?

SPIELMATERIAL

→ 2 Hotel-Spielpläne

Jeder Spielplan stellt ein Hotel mit fünf Stockwerken und drei Spalten dar:

- 3 Gästestockwerke: jeweils mit 3 Räumen, insgesamt nummeriert von 1 bis 9, entlang derer der Page seine Runde für den Zimmerservice dreht.
- 1 Lobby: mit Platz für bis zu 3 Hotelglockenmarker.
- Keller: mit Plätzen für Säulenplättchen, aufgeteilt in 3 Gruppen von 4 Säulen, unterhalb der 3 Zimmerspalten.



→ 36 Gästekarten

Jede Karte repräsentiert den/die Bewohner eines Zimmers. In der Mitte befinden sich eine Illustration und der Name. Die offene Tür auf der rechten Seite zeigt den Preis des Zimmers in Münzen an. Das am Türgriff hängende Schild zeigt die (unangenehmen) Konsequenzen deines Services.

Einige Karten sind doppelseitig. Sie können auf beiden Seiten gespielt werden. Für das erste Spiel solltet ihr die Karten mit Sternchen* über dem Zimmerpreis verwenden.



*on either side.
Cards suggested for your first game have an asterisk above the room price.*

→ 18 Verärgerungsmarker

Verärgerungsmarker zeigen an, ob ein Gast zufrieden ist oder nicht.



→ 6 Hotelglockenmarker

Hotelglockenmarker zeigen den allgemeinen Zufriedenheitsgrad der Gäste in deinem Hotel. Versuche, so viele wie möglich zu behalten.



→ 2 Pagen-Figuren

Jede Pagen-Figur dreht ihre Runde während des Zimmerservices eines Hotels. Sie beginnt ihre Bewegung in der Lobby und zieht dann von Raum zu Raum, in der Reihenfolge von 1 bis 9.



→ 10 Personalplättchen

Beide Hotels haben einen identischen Personalsatz von 5 Personen. Auf der einen Seite ist das Personal bei der Pause am Schreibtisch zu sehen. Diese Seite zeigt ein Banner mit den Lohnkosten sowie einen Effekt. Auf der anderen Seite ist das Personal im Dienst zu sehen.



→ 24 Münzen

Münzen sind die Währung im Spiel und werden durch das Bedienen von Gästen verdient. Sie ermöglichen es, Personal einzustellen. Münzmarker gibt es in den Werten 1 und 3. Du kannst sie jederzeit gleichwertig wechseln.



→ 24 Säulenplättchen

Säulenplättchen weisen auf den Zustand deines Hotels hin. Lege sie auf die Säulenfelder im Keller deines Hotels. Sie sind in 3 Gruppen zu je 4 Säulen angeordnet, die auf die 3 Zimmerspalten des Hotels ausgerichtet sind.



AUFBAU

1 =

Ihr nehmt euch beide einen Hotel-Spielplan und legt ihn vor euch.



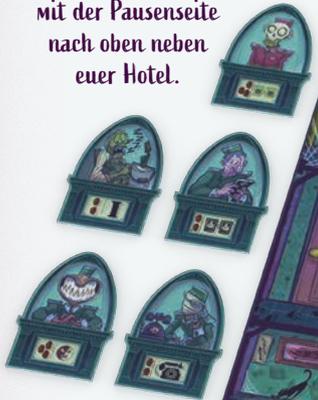
2.

Legt die Verärgerungs- und die Münzmarker in einen Vorrat zwischen euch.



3.

Nehmt euch jeweils die 5 Personalplättchen eurer Farbe und legt sie nach oben neben euer Hotel.



4

Legt jeweils die 12 Säulenplättchen auf die Säulenfelder im Keller eurer Hotels.



Ist dies eure erste Partie, verwendet ausschließlich die 18 Karten, die mit einem Sternchen markiert sind. Nach dem Aufbau könnt ihr euch jederzeit die Rückseiten der doppelseitigen Gästekarten ansehen. Wer zuletzt in einem Hotel übernachtet hat, beginnt.



6

Mischt alle 36 Gästekarten und legt dann 18 davon zurück in die Schachtel. Legt die restlichen 18 Karten offen in eurem Spielbereich in einem Raster von 3 Reihen zu je 6 Karten aus. Bei doppelseitigen Gästekarten spielt es keine Rolle, welche Seite oben ist.

5/

Stellt eure Pagen-Figur jeweils in eure Hotel-Lobbys. Legt die 3 Hotelglockenplättchen jeweils auf die Felder auf dem Tresen.



SPIELABLAUF

Ihr seid solange abwechselnd an der Reihe, bis eine der beiden Spielende-Bedingungen erfüllt ist. Wenn du am Zug bist, führe die folgenden Schritte der Reihe nach aus:

① NEUEN GAST BEGRÜßEN

2 PERSONAL ENTLASSEN

3 PERSONAL EINSTELLEN

> 4 ZIMMERSERVICE

≠ 5 MIETE KASSIEREN ODER HOTELGLOCKE ERHALTEN

① NEUEN GAST BEGRÜßEN

Wähle eine Gästekarte aus dem 3x6-Kartenraster des Spielbereichs. Nimm die gewählte Karte und lege sie auf ein freies Zimmer in dem Stockwerk, das der Reihe dieser Karte im Raster gleicht:



- Gäste aus der oberen Reihe müssen im 3. Stock des Hotels untergebracht werden.
- Gäste aus der mittleren Reihe müssen im 2. Stock des Hotels untergebracht werden.
- Gäste aus der unteren Reihe müssen im 1. Stock des Hotels untergebracht werden.

Hast du kein freies Zimmer im gewünschten Stockwerk, kannst du keinen Gast aus dieser Reihe nehmen. Nimmst du eine doppelseitige Gästekarte, wähle die Seite, die oben liegt.

Wurden alle 18 Gästekarten genommen, überspringt ihr diesen Schritt.

- BEISPIEL -



2 PERSONAL ENTLASSEN

Drehe deine 5 Personalplättchen auf die „Pause“-Seite und lege sie neben deinen Hotel-Spielplan.



Hausmeister

Rezeptionist

Portier

Kofferträger

Empfangschefin



3 PERSONAL EINSTELLEN

Du kannst beliebig viel Personal in beliebiger Reihenfolge einstellen. Jedes Personalplättchen kann jedoch nur einmal pro Zug eingesetzt werden. Um Personal einzustellen, gehst du folgendermaßen vor:

† Bezahle die auf dem gewählten Plättchen angegebenen Kosten, die Münzen kommen zurück in die Reserve. Wenn du die Kosten nicht vollständig bezahlen kannst, darfst du dieses Personal nicht einstellen.

† Drehe das Personalplättchen auf die «im Dienst»-Seite und wende seinen Effekt an (siehe Seite 11).



- BEISPIEL -



Du hast 8 Münzen.

Du beschließt, den Hausmeister einzustellen, damit er eine Säule repariert. Dann die Empfangschefin, um einen Verärgerungsmarker von einem Gast in deinem Hotel zu entfernen. Insgesamt kostet das 5 Münzen.

Du könntest dich entscheiden noch weiteres Personal einzustellen, aber du möchtest lieber die verbleibenden Münzen für die nächste Runde sparen.

> 4 ZIMMERSERVICE

Bewege während dieser Phase deine Pagen-Figur von Raum zu Raum, beginnend mit Raum Nr. 1 aufsteigend bis Raum Nr. 9. In ein leeres Zimmer blickst du nur kurz und prüfst, ob die Schokolade noch auf dem frisch aufgeschüttelten Kissen liegt. Danach gehst du sofort weiter.

Erreichst du ein belegtes Zimmer, entscheidest du, ob du den Gast dort bedienen möchtest oder nicht:

😊 Den Gast bedienen

Wenn du den Gast bedienst, entferne zuerst den Verärgerungsmarker - falls dort einer liegt - und lege ihn zurück in den Vorrat. Dann führst du, unabhängig davon, ob du einen Verärgerungsmarker entfernt hast oder nicht, die Effekte auf dem Türanhänger immer der Reihenfolge von oben nach unten aus. Die Beschreibung der Basiseffekte findest du auf Seite 10, die der Spezialeffekte auf Seite 12.

Dein Gast mag für den Moment zufrieden sein, aber der infernalische Mangel an Etikette wird sicherlich Konsequenzen für den Rest des Hotels haben.

😡 Den Gast nicht bedienen

Wenn du den Gast lieber nicht bedienen möchtest, legst du einen Verärgerungsmarker auf diesen Gast. Ist das sein 2. Verärgerungsmarker, folge Schritt für Schritt den Anweisungen unten im Abschnitt für Verärgerungsmarker.

→ Auf einem Gast dürfen nie mehr als zwei Verärgerungsmarker liegen!

Verärgerungsmarker

Wenn ein Gast zu irgendeiner Zeit einen zweiten Verärgerungsmarker erhält, entfernst du sofort die beiden Verärgerungsmarker von seiner Karte und legst sie in den Vorrat zurück. (Nachdem der Gast einen heftigen Wutanfall hatte, beruhigt er sich schließlich.) Dann entfernst du einen Hotelglockenmarker aus deiner Lobby und legst ihn neben dein Hotel. Hast du deine letzte Hotelglocke entfernt, hast du dadurch das Spielende eingeleitet (siehe Seite 9).

Nachdem du deine Wahl getroffen und die Effekte angewendet hast, gehst du weiter zum nächsten Raum. Sobald dein Page weiter gerückt ist, kannst du nicht mehr in das vorherige Zimmer zurückkehren. Professionelle Hoteliers revidieren ihre Entscheidungen nicht.

Sobald der Zimmerservice beendet ist (nach Zimmer Nr. 9), stellst du deine Pagen-Figur zurück in deine Lobby.

EIN BEISPIELZUG

Unser 5. Spielzug beginnt.

Das Hotel steht noch, es fehlen nur 2 Säulen und 1 Hotelglocke. Zwei Gäste im 2. Stock sind verärgert. Das gegnerische Hotel hat einen Rezeptionisten eingestellt, so dass wir gezwungen sind, Schocker zu begrüßen, den letzten Gast in der unteren Reihe, und ihn im 1. Stock unseres Hotels unterzubringen.

MORGENLICHE BESPRECHUNG:
ES GIBT NICHTS ZU BERICHTEN.

Für 2 Münzen stellen wir den Portier ein, der es uns ermöglicht, einen Zimmertausch zwischen dem neuen Gast und Miss Ton zu arrangieren. Danach engagieren wir die Empfangschefin für weitere 3 Münzen, um Miss Ton zu beruhigen.



Der Zimmerservice beginnt mit nur 1 verärgerten Gast, und dieses Mal werden wir versuchen, alle zu bedienen!!!



3 Anubis und seine Hunde verärgern hingegen ihren Nachbarn, Horst van Schnarch. Eine weitere Säule wird zerstört.



Horst van Schnarch in Zimmer **2** kann Lärm machen, wie er will, da sich niemand, den man verärgern könnte, in einem Raum der gleichen Spalte aufhält.

1 Miss Ton ist zufrieden mit dem Service und beginnt zu singen. Das verärgert Schocker und zerstört außerdem eine Säule.

Nach dem Zimmerservice sind 3 Gäste zufrieden (Miss Ton, Ihre Durchlaucht und Schocker). In der nächsten Phase des Spielzugs haben wir nun die Wahl, entweder Miete zu kassieren (4 Münzen) oder eine neue Hotelglocke zu erhalten. Ich denke, wir werden in jedem Fall die falsche Wahl treffen ...

4 Ihre Durchlaucht läutet unsere verbleibenden 2 Hotelglocken und verärgert dadurch 2 Gäste unseres Hauses ... Wir wählen Anubis und Miss Ton.



5 Mit seinen Tricks verärgert Schocker alle Gäste in seiner Spalte und Etage, die bereits verärgert sind. Dies betrifft nur Miss Ton, die in ihrer Wut eine Hotelglocke zerstört. Plötzlich lässt ihre Wut nach - wie auch Schockers, nachdem er bedient wurde.



5 MIETE KASSIEREN ODER HOTELGLOCKE ERHALTEN

In dieser Phase hast du die Wahl zwischen diesen Optionen:



Miete kassieren  ODER Hotelglocke erhalten 

Du erhältst so viele Münzen aus dem Vorrat, wie auf den Türen deiner zufriedenen Gäste (die Gäste ohne Verärgerungsmarker) angezeigt werden. Verärgerte Gäste zahlen keine Miete.

Wenn du weniger als 3 Hotelglockenmarker in deiner Lobby hast, erhältst du 1 zurück und legst ihn auf den Tresen.

Jetzt ist dein Gegenüber am Zug und beginnt mit Schritt **1** Neuen Gast begrüßen.

SPIEL- ENDE

Das Spielende wird eingeleitet, sobald jemand von euch eine dieser beiden Bedingungen erfüllt:
→ Der dritte und somit letzte Hotelglockenmarker wurde aus einer Lobby entfernt.
→ Aus einer der 3 Säulen-Gruppen im Hotelkeller wurde das 4. Säulenplättchen entfernt.

⇒ Hast du das Spiel begonnen und erfüllst mindestens eine der beiden Bedingungen:

Dein Zug endet sofort. Lasse deine Pagen-Figur dort, wo sie steht: Nämlich vor dem Raum, der (nicht) bedient wurde, als das Spielende ausgelöst wurde.

Das konkurrierende Hotel beginnt nun seinen letzten Zug, so dass ihr die gleiche Anzahl an Zügen gespielt habt. Kann deine Konkurrenz ihren Zimmerservice beenden, ohne eine Spielende-Bedingung zu erfüllen, gewinnt sie das Spiel!

Erfüllt deine Konkurrenz ebenfalls eine Spielende-Bedingung, bevor der Zimmerservice beendet werden konnte, vergleicht ihr die Zimmernummern eurer Pagen-Figuren. Wessen Pagen-Figur sich vor dem Zimmer mit der höheren Nummer befindet, hat das Spiel gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt, wer weniger verärgerte Gäste beherbergt. Wenn es immer noch unentschieden steht, wird die Niederlage geteilt.



⇒ Hast du das Spiel nicht begonnen und erfüllst mindestens eine der beiden Spielende-Bedingungen:
Die andere Person gewinnt das Spiel.



BASISEFFEKTE

DIE VERSCHIEDENEN TÜRSCHILDER

Auf den Türschildern findest du immer einen Effekt und ein Ziel, auf das du diesen Effekt anwenden musst. Kannst du einen Effekt nicht vollständig anwenden, führe davon so viel aus, wie du kannst.

ZUSTAND DER GÄSTE



→ Zufrieden: Gäste ohne einen Verärgerungsmarker auf ihrer Karte.



→ Verärgert: Gäste mit einem Verärgerungsmarker auf ihrer Karte.

EFFEKTE



→ Lege einen Verärgerungsmarker auf den betreffenden Gast.



→ Ist der betroffene Gast zufrieden, lege einen Verärgerungsmarker auf seine Karte. Andernfalls passiert nichts.



→ Ist der betroffene Gast verärgert, lege einen Verärgerungsmarker auf seine Karte. Beachte dann den Abschnitt „Verärgerungsmarker“ auf Seite 7.



→ Entferne eine Säule. Sofern nicht anders angegeben, entferne sie aus der Spalte dieses Gastes.



→ Entferne ein Hotelglockenplättchen aus deiner Lobby.



→ Drehe diese Karte um.

ZIELE



→ Der Effekt betrifft orthogonal benachbarte Gäste auf demselben Stockwerk und/oder derselben Spalte dieses Gastes.



→ Der Effekt betrifft alle anderen Gäste im selben Stockwerk und/oder derselben Spalte dieses Gastes.



→ Der Effekt zielt auf einen anderen, beliebigen Gast oder eine Säule in einer beliebigen Spalte.



→ Der Effekt zielt auf einen anderen, beliebigen Gast oder eine Säule in einer beliebigen Spalte. Dein Gegenüber wählt das Ziel aus.

DEIN PERSONAL



Portier

→ Tausche die Zimmer zwischen dem neuen Gast, den du in diesem Zug begrüßt hast, und einem orthogonal benachbarten Gast.



Kofferträger

→ Wähle einen verärgerten Gast im gegnerischen Hotel. Dieser muss das Zimmer mit einem ihm orthogonal benachbarten Gast tauschen.



Hausmeister

→ Lege ein Säulenplättchen auf ein beliebiges freies Säulenfeld in deinem Keller.



Rezeptionist

→ Lege dieses Personalplättchen an eine Reihe mit noch verfügbaren Gästen. Im nächsten Zug muss dein Gegenüber einen Gast aus dieser Reihe begrüßen. Die gewählte Reihe muss einem Stockwerk im Hotel deines Gegenübers entsprechen, das mindestens 1 freies Zimmer hat.



Empfangschefin

→ Entferne ein Verärgerungsplättchen von einem beliebigen Gast deiner Wahl in deinem Hotel.



IMPRESSUM

Autor: Jean-Baptiste Pigneur

Deutsche Bearbeitung

Illustration: Lorenzo Colangeli

Redaktion: Heike Oberacker

Projektmanagement: Florent Baudry

Grafik: Michael Mutschler

Grafik: Lenaïg Bourgoin

Redaktion: Xavier Taverne

Danksagung: Der Autor möchte sich bei seinen Freunden für ihren Enthusiasmus und ihre Geduld während der zahlreichen Testspiele bedanken. Ohne sie würde es Hellton Palace nicht geben!



SPEZIALEFFEKTE



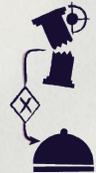
→ Entferne ein Hotelklingelplättchen aus deiner Lobby, wenn du in diesem Zug mindestens 1 Personalplättchen eingestellt hast.



→ Zerstöre eine Säule aus einer beliebigen Spalte deiner Wahl für jedes Personalplättchen, das dein Gegenüber eingestellt hat.



→ Entferne ein Hotelklingelplättchen aus deiner Lobby, wenn ein Gast mit der gleichen Zimmernummer im Hotel deines Gegenübers zufrieden ist.



→ Zerstöre eine beliebige Säule deines Hotels für jedes Hotelglockenplättchen in deiner Lobby.



→ Entferne eines deiner Hotelglockenplättchen, wenn sich so viele Hotelglockenplättchen in deiner Lobby wie in der deines Gegenübers befinden.



→ Dieser Gast kopiert die Effekte des Türanhängers des gegnerischen Gastes mit der gleichen Zimmernummer. Wenn dieses Zimmer leer ist, passiert nichts.



→ Füge diesem Gast einen Verärgerungsmarker für jeden verärgerten, orthogonal benachbarten Gast im gleichen Stockwerk und/oder der gleichen Spalte hinzu.



→ Verteile auf beliebige, andere Gäste insgesamt so viele Verärgerungsplättchen, wie noch Säulen in der Spalte dieses Gastes vorhanden sind. Du darfst dabei auch demselben Gast mehrere Plättchen zuweisen (die Hotelglocken werden wie üblich entfernt).



→ Zerstöre eine Säule in dieser Spalte für jeden orthogonal benachbarten, zufriedenen Gast.



→ Zerstöre eine Säule in dieser Spalte für jeden orthogonal benachbarten, verärgerten Gast.



→ Verteile auf beliebige, andere Gäste insgesamt so viele Verärgerungsplättchen, wie noch Hotelglocken in der Lobby vorhanden sind. Du darfst dabei auch demselben Gast mehrere Plättchen zuweisen (die Hotelglocken werden wie üblich entfernt).



→ Entferne ein Hotelglockenplättchen, wenn dein Gegenüber mehr Münzen hat als du.



→ Zerstöre jeweils eine Säule in den direkt benachbarten Spalten links und rechts von diesem Gast.



→ Füge diesem Gast einen Verärgerungsmarker für jeden verärgerten Gast im gleichen Stockwerk und/oder der gleichen Spalte wie diesem Gast hinzu.

