

OVERBOOKING

Für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

Es war einmal ... ein König, der zu einer royalen Party vom Feinsten geladen hatte. Tausende Gäste aus dem ganzen Land waren gekommen.

Doch oh weh! Weil alle auf Last-Minute-Rabatte spekuliert hatten, wurde kein einziges Hotelzimmer reserviert.

Also beginnt jetzt das große Rennen um die letzten freien Zimmer! Schafft ihr es als königlicher Kammerherr, eure Gäste unterzubringen, bevor alle Hotels überbucht sind?

Inhalt

96 Gästekarten (4 Gästedecks, je eines in Rot, Blau, Grün, Orange mit jeweils 24 Karten, aufgeteilt in 4 Familien mit unterschiedlichen Wappensymbolen)



16 Hotels (auf 8 doppelseitigen Hotelkarten)



20 Siegpunktplättchen



1 Startspielermarker



4 Wertungskarten



4 Übersichtskarten für die Spezialfähigkeiten



Ziel des Spiels

Ihr versucht, möglichst viele eurer Gäste in den Hotels unterzubringen. Dazu müsst ihr in jeder Runde geschickt planen, welche Gästekarten ihr direkt an der **Warteschlange** anlegt, damit sie buchen können und welche ihr an der **Hintertür** platziert. Dort aktiviert ihr Spezialfähigkeiten und nehmt Einfluss auf die Gäste, die im Hotel buchen dürfen. Bei zu vielen Gästen ist das Hotel überbucht und es gibt keinen Platz mehr! Gleichzeitig versucht ihr zu errahnen, welche Karten eure Gegner gelegt haben. Die Größe der Wappen auf der Rückseite der Karten hilft euch dabei. Achtet auch auf die Siegpunkte eurer Gästekarten – nicht für jeden Gast kassiert ihr bei Spielende gleich viele Punkte!

Spielvorbereitung

Jeder von euch wählt ein Gästekartendeck einer Farbe und nimmt sich alle 24 Karten, die er sofort gut mischt und als verdeckten Stapel bereitlegt. Außerdem erhält jeder jeweils eine Wertungskarte und eine Übersichtskarte. Wählt gemeinsam aus, ob ihr alle mit der Seite für Einsteiger auf der Wertungskarte oder der für Fortgeschrittene (mit der Krone) spielt. **Ihr könnt für euer allererstes Spiel die Wertungskarten auch weglassen.**

Zieht so viele Hotels zufällig aus der Schachtel, wie Spieler an dieser Partie teilnehmen.



Legt sie mit einer beliebigen Seite untereinander für alle gut erreichbar aus – so wie rechts für 3 Spieler gezeigt.

Legt jeweils ein Siegpunktplättchen neben die linke Seite (die Hintertür) jedes Hotels.

Jeder zieht **9 Karten** von seinem Gästekartendeck und nimmt sie auf die Hand. Wer zuletzt in einem Hotel übernachtet hat, wird Startspieler und erhält den Startspielermarker.

Spielablauf

Eine Partie besteht aus **4 Runden**. In einer Runde führt ihr folgende Schritte aus:

Schritt 1 – Karten anlegen

Schritt 2 – Buchungen überprüfen

Schritt 3 – Nächste Runde vorbereiten (entfällt in Runde 4)



Schritt 1 – Karten anlegen

Beginnend beim Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn, legt jeder von euch jeweils 1 Gästekarte **verdeckt** an eines der ausliegenden Hotels seiner Wahl an – entweder an die **Warteschlange** (rechts vom Hotel) oder an die **Hintertür** (links vom Hotel).

Die erste Gästekarte wird direkt neben das Hotel gelegt, die nächste neben die zuletzt angelegte Karte usw. So bildet sich eine immer längere **Warteschlange** mit Gästen an den Hotels. Ihr wiederholt das so lange, bis jeder von euch insgesamt 5 Karten angelegt hat.

Ausnahme: Der letzte Spieler einer Runde darf auch entscheiden, keine 5. Karte mehr anzulegen.

Jeder von euch darf jederzeit nochmal nachsehen, welche Karte er verdeckt gelegt hat. Allerdings wird das Spiel spannender, wenn ihr auf diese Regel verzichtet.

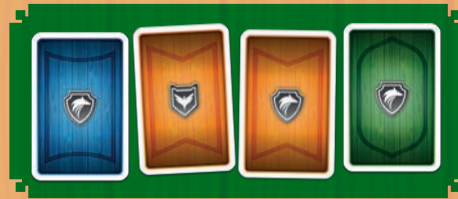
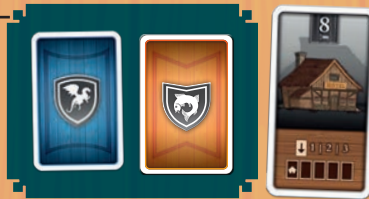
Hintertür und Warteschlange

Je nachdem, auf welcher Seite ihr eine Karte anlegt, hat sie eine andere Funktion:

Hintertür

(links vom Hotel)

max. 2 Karten



Warteschlange

(rechts vom Hotel)

max. 4 Karten



Gäste, deren Spezialfähigkeit in **Schritt 2** **ODER** Gäste, die gerne ein Bett im Hotel buchen möchten. – **Buchungen überprüfen** aktiviert wird.

An der Hintertür dürfen maximal 2 Karten pro Hotel liegen. Es muss jedoch keine Karte an die Hintertür angelegt werden. Die einzelnen Spezialfähigkeiten werden auf Seite 7 erklärt. Wer als Erster eine Karte **an die Hintertür** eines Hotels anlegt, bekommt sofort das dort ausliegende Siegpunktplättchen, das euch am Ende einen zusätzlichen Siegpunkt gibt.

Die Zahl auf der jeweiligen Karte gibt an, wie viele Betten diese Gäste brauchen. Allerdings ist die Anzahl der Betten im Hotel begrenzt. Der Mönch braucht nur 1 Bett, alle anderen Gäste kommen in Gruppen, deswegen brauchen sie mehrere Betten.

Hinweis: In **Schritt 1 – Karten anlegen** dürfen normalerweise maximal 4 Karten pro Hotel an die Warteschlange angelegt werden. In **Schritt 2 – Buchungen überprüfen** können auch weitere Karten an der Warteschlange dazukommen. Des Weiteren gelten Ausnahmen für Hotels mit der Buchungsregel, die es erlaubt 5 Karten anzulegen.

Ihr wollt einerseits viele eurer Gäste in den Hotels buchen lassen. Achtet dabei aber andererseits auch auf die unterschiedlichen Siegpunkte (Münzen auf den Karten), welche die unterschiedlichen Gäste bringen.

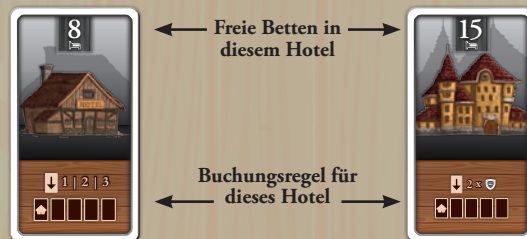
Außerdem wollt ihr im Verlauf des Spiels möglichst viele Gäste der gleichen Familie (Wappen) in Hotels buchen lassen. Denn für gleiche Wappen gibt es am Ende einen Siegpunkte-Bonus. Wie hoch der Bonus ist, wird im Abschnitt *Spielende und Wertung* beschrieben. Für euer erstes Spiel könnt ihr auf diese Bonuswertung auch ganz verzichten.

Beispiel für das Ende von Schritt 1 – Karten anlegen:
bei 3 Spielern



Aufbau der Hotels

Die Zahl auf den Hotels gibt an, wie viele Betten jeweils zur Verfügung stehen. Wie entschieden wird, welche Gäste einen Platz im Hotel finden, wird in *Schritt 2 – Buchungen überprüfen* erklärt.



Eine Übersicht über die Buchungsregeln der einzelnen Hotels findet ihr in der Übersicht auf Seite 6.

Aufbau der Gästekarten



Hinweis: Die Rückseiten der Karten zeigen unterschiedlich große Wappen. Ihr bekommt dadurch bereits einen Hinweis, welche Karten eure Mitspieler gelegt haben könnten.

Eine Übersicht über die Spezialfähigkeiten der einzelnen Gästekarten findet ihr in der Übersicht auf Seite 7.



Schritt 2 – Buchungen überprüfen

1. Dreht alle Karten des ersten Hotels um, die ihr in *Schritt 1* – *Karten anlegen* verdeckt angelegt habt, so dass sie **offen daliegen**. (Karten, die wegen der Buchungsregeln eines Hotels bereits offen ausgelegt wurden, bleiben offen liegen)



2. Schaut euch zuerst die **Spezialfähigkeiten** (siehe **Übersicht Seite 7**) der Karten an, die an der **Hintertür liegen**. Wendet sie sofort nacheinander an, beginnend mit der Karte, die am nächsten am Hotel anliegt. Eine kurze Zusammenfassung der Spezialfähigkeiten findet ihr auch auf eurer **Übersichtskarte**.

3. Jetzt wird **ausgewertet, welche Gäste dieses Hotel buchen dürfen**. Ihr müsst dafür nur noch die Karten an der **Warteschlange überprüfen**.

Überprüft zuerst, ob und welche Gäste über den durch die Hintertür aktivierten Effekt der Adelligen oder über den Hoteleffekt bevorzugt einen Platz bekommen. Falls ja, fangt ihr bei diesen Karten zu zählen an.

Ansonsten gilt:

Fangt immer mit der Karte zu zählen an, welche die höchste Anzahl an benötigten Betten hat (Zahl auf der Karte) und am nächsten am Hotel liegt.

- **Gibt es für diese Karte noch genügend freie Betten im Hotel?**
Dann darf diese Gästekarte buchen. Schiebt sie ein bisschen nach oben. Zieht vom Hotel immer sofort die benötigte Bettenanzahl der Gästekarte ab, die gebucht hat (die Zahl oben auf der Gästekarte). Fahrt dann mit der nächsthöheren Karte fort und bucht so weiter, bis keine Betten mehr frei sind. Bei Gästekarten mit gleicher Zahl wird zuerst die Karte berücksichtigt, die näher am Hotel liegt.

- **Sind für eine Karte nicht mehr genug freie Betten vorhanden?**
Diese Gästekarte kann nicht ins Hotel buchen. Ihr fahrt dann mit der nächsthöheren Karte fort und überprüft, ob für sie genug freie Betten vorhanden sind.

Kann keine Karte mehr buchen, wirft jeder Spieler jetzt die Karten seiner Farbe ab, die kein Bett im Hotel bekommen haben. Ihr braucht sie für das weitere Spiel nicht mehr.

Karten, die ein Bett bekommen haben, legt jeder bei sich ab. Deren **Siegpunkte** (gelbe Münzen auf der Karte) werden später für die Schlusswertung zusammengezählt. Außerdem geben gleiche Wappen am Ende des Spiels Siegpunkte (sofern ihr mit den Wertungskarten spielt). Karten, die noch an der Hintertür liegen, werden ebenfalls alle abgeworfen.

4. **Verfährt so für alle ausliegenden Hotels.** Schritt 2 ist damit beendet.

Beispiele für Schritt 2 – Buchungen überprüfen

Beispiel 1:



Dieses Hotel mit 13 freien Betten hat keine speziellen Buchungsregeln. Es liegt auch keine Karte an der Hintertür an.

Zuerst ziehen die Soldaten des orangefarbenen Spielers mit der Zahl 5 ein. Denn diese Karte hat die höchste Zahl in der Reihe, liegt näher an der Hotelkarte als die anderen Soldaten und ihre Zahl ist kleiner als die Zahl verfügbarer Betten. Damit sind noch $13 - 5 = 8$ Betten im Hotel verfügbar. Die Karte mit der nächsthöheren bzw. gleich hohen Zahl sind die Soldaten (5) des blauen Spielers. Da für sie noch genug Betten frei sind, buchen sie ebenfalls, wodurch noch $8 - 5 = 3$ Betten frei bleiben. Dies ist nicht genug für die nächsthöhere Karte mit der 4, sie kann also nicht buchen. Die letzte Karte, die orangefarbene 2, findet aber noch genug Betten. Damit sind alle Karten an diesem Hotel abgehandelt.

Beispiel 2:



Dieses Hotel hat 8 freie Betten. Außerdem hat es die Buchungsregel, die Mönche immer zuerst buchen lässt. Durch die Aktivierung der Karte an der Hintertür hat das Hotel jedoch 3 Betten mehr, also insgesamt 11.

Die Karte mit der 1 (Mönch) auf der rechten Seite zieht durch die Buchungsregel zuerst ein. Danach sind noch 10 Betten im Hotel

frei. Nachdem die Karte mit der 4 (Adelige) gebucht hat, bleiben 6 Betten übrig, das genügt für die Karte mit der 3 (Zofe) und der 2 (Händler). Damit buchen alle Karten in diesem Hotel.

Beispiel 3:



Dieses Hotel mit 15 freien Betten hat die Buchungsregel, dass in Phase 1 – Karten anlegen nur zwei unterschiedliche Wappensymbole an die Warteschlange angelegt werden dürfen – in diesem Beispiel waren das der Vogel und der Fisch. An der Hintertür dürfen auch andere Wappensymbole liegen.

Zuerst wird die Adelige des orangefarbenen Spielers an der Hintertür aktiviert. Durch ihre Fähigkeit darf er sich eine seiner Karten aus der Warteschlange wählen, die zuerst bucht. Er hat nur eine Karte (Zofe) mit der Zahl 3 an der Warteschlange liegen, also wählt er diese. Im Hotel verbleiben jetzt also noch 12 Plätze. Als nächstes wird der Mönch des blauen Spielers an der Hintertür aktiviert. Durch seine Spezialfähigkeit wird er sofort ans Ende der Warteschlange gelegt.

Jetzt werden die Karten an der Warteschlange überprüft. Nach der orangefarbenen Zofe, die durch die Spezialfähigkeit der Adelligen zuerst buchen durfte, darf als nächstes die höchste Karte, die Arbeiter (6) des grünen Spielers, buchen. Es verbleiben jetzt noch 6 freie Betten im Hotel. Die nächsthöhere Karte sind die Soldaten (5) des grünen Spielers. Es verbleibt jetzt noch 1 freies Bett im Hotel. Für die Adelige des blauen Spielers (4) ist also nicht mehr genug Platz. Dafür darf der blaue Mönch, der an die Warteschlange angelegt wurde, noch buchen. Damit sind alle Karten in diesem Hotel abgehandelt.

Buchungsregeln der Hotels

WELCOME

Keine speziellen Buchungsregeln

Dieses Hotel hat keine speziellen Buchungsregeln. Wertet in **Schritt 2 – Buchungen überprüfen** nach den ganz normalen Regeln aus, welche Gäste ein Bett bekommen.



Mönche buchen zuerst

In diesem Hotel buchen in **Schritt 2 – Buchungen überprüfen** immer die Mönche aus der Warteschlange zuerst. Danach buchen die übrigen Gäste nach den normalen Regeln.

Nur kleine Buchungen

In **Schritt 1 – Karten anlegen** dürft ihr nur Gäste, die 1, 2 oder 3 Betten brauchen (Mönche, Händler, Zofen) **an die Warteschlange** legen. An der Hintertür dürfen auch andere Karten liegen.



Soldaten buchen zuerst

In diesem Hotel buchen immer die Soldaten aus der Warteschlange zuerst, sofern genug Betten frei sind. Danach buchen die übrigen Gäste nach den normalen Regeln.



Nur große Buchungen

In **Schritt 1 – Karten anlegen** dürft ihr nur Gäste, die 4, 5 oder 6 Betten brauchen (Adelige, Soldaten, Arbeiter) **an die Warteschlange** legen. An der Hintertür dürfen auch andere Karten liegen.



Keine Soldaten

In **Schritt 1 – Karten anlegen** dürft ihr keine Soldaten an die Warteschlange legen. Ihr dürft jedoch einen Soldaten an die Hintertür anlegen, so dass er über seine Spezialfähigkeit noch die Möglichkeit hat, ins Hotel zu kommen.

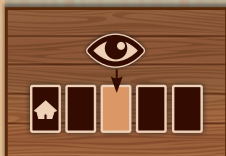
Erste Karte offen

Die erste Karte der Warteschlange dieses Hotels muss in **Schritt 1 – Karten anlegen** immer aufgedeckt gelegt werden.



Keine Hintertür, 5 Karten buchen

Hier dürfen keine Karten an die Hintertür angelegt werden (an diesem Hotel liegt also auch kein Siegpunktplättchen), dafür bis zu 5 Karten (statt 4) an die Warteschlange.



Zweite Karte offen

Die zweite Karte der Warteschlange dieses Hotels muss in **Schritt 1 – Karten anlegen** immer aufgedeckt gelegt werden.



Nur zwei unterschiedliche Wappensymbole

Hier dürfen in **Schritt 1 – Karten anlegen** nur Karten mit maximal zwei verschiedenen Familien (Wappen) angelegt werden. Sobald also zwei unterschiedliche Wappen anliegen, darf kein drittes dazu kommen. An der Hintertür dürfen auch Karten mit anderen Wappen angelegt werden.

Spezialfähigkeiten

(werden in **Schritt 2 – Buchungen überprüfen** aktiviert)

Achtung: Die Spezialfähigkeiten, die über die Hintertür aktiviert wurden, haben immer Priorität **vor** den Buchungsregeln der Hotels. Zum Beispiel: In einem Hotel mit der Regel „Mönche buchen zuerst“, darf durch die Aktivierung der Adelligen auch ein anderer Gast vor dem Mönch buchen.

1 Mönch

Lege deinen Mönch von der Hintertür an das Ende der Warteschlange. Er hat jetzt die Chance zu buchen.



2 Händler

Das Hotel, an dessen Hintertür diese Karte liegt, hat in dieser Runde 3 Betten mehr zur Verfügung, die ihr beim Buchen mit einrechnen müsst. *Ein Hotel mit 8 Betten hätte dadurch zum Beispiel 11 Betten.*



Hinweis: Liegt ein zweiter Händler an der Hintertür, wird die Anzahl der Betten nochmals erhöht. Liegen ein Händler und ein Arbeiter an der Hintertür, heben sich ihre Effekte gegenseitig auf.

3 Zofe

Du darfst diese Karte mit einer **deiner** Karten aus der Warteschlange austauschen. Die Karte, die du aus der Warteschlange entfernst, kommt sofort auf den Ablagestapel.



4 Adelige

Du darfst eine beliebige deiner Karten von der Warteschlange auswählen, die zuerst im Hotel buchen darf, sofern genug Betten frei sind. Schiebe die entsprechende Karte in der Reihe etwas nach oben, damit sie zu erkennen ist.

Hinweis: Liegen 2 Adelige an der Hintertür, darf der zuerst Spieler, dessen Adelige näher am Hotel liegt, eine Karte auswählen, die zuerst buchen darf.



5 Soldaten

Du darfst diese Karte mit **einem beliebigen Arbeiter (egal ob es deiner oder der eines Mitspielers ist)** von der Warteschlange austauschen. Der Arbeiter kommt sofort auf den Ablagestapel. Liegt kein Arbeiter in der Warteschlange, passiert nichts und der Soldat kommt auf den Ablagestapel.



6 Arbeiter

Das Hotel, an dessen Hintertür diese Karte liegt, hat in dieser Runde 3 Betten weniger zur Verfügung, die ihr beim Buchen abziehen müsst. *Ein Hotel mit 8 Betten hätte dadurch zum Beispiel nur noch 5 Betten.*





Schritt 3 – Nächste Runde vorbereiten

- 1. Wendet die ausliegenden Hotels auf die andere Seite, so dass neue Hotels zu sehen sind.** Legt an jede Hintertür wieder ein Siegpunktplättchen an. Wenn aus Runde 1 noch ein Siegpunktplättchen an einem Hotel liegt, legt ihr KEIN neues dazu. **Vor Runde 3:** Tauscht die ausliegenden Hotels mit neuen, zufällig ausgewählten Hotels aus der Schachtel aus, damit ihr für Runde 3 und 4 mit anderen Hotels spielen könnt.
- 2. Der Startspielermarker wandert im Uhrzeigersinn weiter.**
- 3. Jeder Spieler zieht 5 Karten von seinem Gästedeck nach. Die nächste Runde beginnt.**

Nach Runde 4 entfallen diese Schritte und ihr geht direkt zur Schlusswertung über.

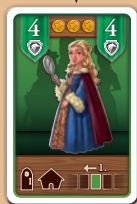
Hinweis: Bei Spielende werdet ihr alle 24 Karten eurer Gästedecks gezogen, aber höchstens 20 Karten ausgespielt haben (oder weniger, falls ihr euch als letzter Spieler einer Runde entschieden habt, keine fünfte Karte zu spielen).

Spielende und Wertung

Das Spiel endet nach 4 Runden.

Jeder Spieler zählt seine Siegpunkte zusammen:

- **1 Siegpunkt für jede Münze**, die oben auf seinen gesammelten Gästekarten abgebildet ist



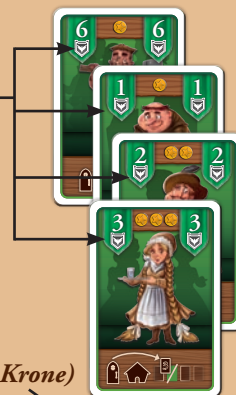
- **1 Siegpunkt für jedes Siegpunktplättchen**, das er bekommen hat, wenn er zuerst eine Karte an die Hintertür gelegt hat



Dazu addiert jeder den Bonus für das Sammeln gleicher Wappen (die Größe der Wappen spielt dabei keine Rolle), je nachdem mit welcher Seite der Wertungskarten ihr spielt:

Einsteiger:

- **2 Punkte** für jedes Set aus **4 Karten** mit gleichem Wappensymbol
- **4 Punkte** für jedes Set aus **5 Karten** mit gleichem Wappensymbol
- **6 Punkte** für jedes Set aus **6 Karten** mit gleichem Wappensymbol



Fortgeschrittene:

(die Seite der Wertungskarten mit der Krone)

- **2 Punkte** für jedes Set aus **4 Karten** mit gleichem Wappensymbol
- **5 Punkte** für jedes Set aus **5 Karten** mit gleichem Wappensymbol
- **10 Punkte** für jedes Set aus **6 Karten** mit gleichem Wappensymbol



Wer die meisten Siegpunkte gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Karten gesammelt hat, die 3 Siegpunkte wert sind. Gibt es immer noch Gleichstand, dann teilt ihr euch den Sieg.

OVERBOOKING

For 2–4 players from 10 years

Once upon a time, a king decided to throw a lavish banquet for all his subjects. Thousands of guests from all across the realm were to attend. But... oh, what a mess! Because they all hoped for a last-minute deal, not a single one of them booked a bed at a hotel. So now the big race for the last remaining beds begins! As the royal chamberlain, will you be able to find beds for all your guests before all of the hotels are overbooked?

Contents

96 guest cards (4 decks of 24 cards in red, blue, green and orange, divided into 4 houses represented by different crests)



16 hotels (on 8 double-sided hotel cards)



20 point tiles



1 starting player marker



4 score cards



4 overview cards for the special booking powers



Aim of the game

Try to find board and lodgings at the hotels for as many of your guests as possible. You'll need to plan carefully which guests to add straight to the **booking line** to reserve their beds and which ones to leave at the **back door**. Activate special booking powers there and influence which guests can book a bed at the hotel. When there are too many guests, then the hotel is overbooked and no more beds are available! At the same time, attempt to guess which guests your opponents have played based on the size of the crest on the backs of the cards. Be sure to also keep track of your guests' point values, as they'll earn you different amounts of points at the end of the game!

Game setup

Each player should take the deck of 24 guest cards in their chosen color, shuffle them well and place the deck face down. Each should also take an overview card and a score card. Decide together which side of the score card you wish to use in the game—the beginner side or the expert side (with the crown symbol).

Should you wish, you could also play your first game without the score cards.

Draw as many hotels randomly from the box as there are players.



Lay them out either way up below each other – as shown on the right for 3 players – so that they're within easy reach of all players.

Place one point tile to the left (i.e., at the back door) of each hotel.

Each player draws **nine cards** from their deck of guest cards and takes them in their hand.

The last player to stay in a hotel becomes the starting player and receives the starting player marker.

Gameplay

A game comprises **four rounds**. Each round consists of the following phases:

Phase 1 – Play cards

Phase 2 – Check the bookings

Phase 3 – Prepare for the next round (except at the end of the fourth round)



Phase 1 – Play cards

Beginning with the starting player and proceeding in a clockwise direction, each place one guest card **face down** to the right (**in the booking line**) or left (**at the back door**) of a hotel of their choice.

Place the first guest card directly next to the hotel, the second card next to this, and so on. An ever-longer **line** of guests then forms.

Play one card in turn until each player has played a total of five cards.

Exception: The last player may decide not to play their fifth card.

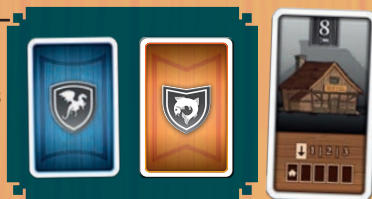
Each player can take a look at the face-down cards they previously played at any time. The game is more exciting when you choose not to allow this however.

Backdoor and Booking Line

Depending which side you place a card on, it serves a different function:

Back door

(to the left of the hotel) max. 2 cards



Guests who will activate their special booking powers in *Phase 2 – Check the bookings*.

A maximum of two guest cards can be left at the **back door** of each hotel. However, it is not mandatory to play guest cards at the back door. The individual special booking powers are explained on page 15. The first player to place a guest card **at the back door** of a hotel immediately receives the point tile laid ready there. Each tile is worth one point at the end of the game.

Or

Guests who wish to book a bed at the hotel.

The number on the guest card indicates the number of guests in a group. The number of beds in the hotels is limited however. The monk only needs one bed, but all of the other guests come in groups and therefore need several beds.

Note: In *Phase 1*, a maximum of four guest cards can normally be placed in the booking line for each hotel. During *Phase 2 – Check the bookings*, more guests can end up on the booking line. Hotels with the special rule that allows you to play up to five guest cards in their booking line are the exception here.

The aim is to find a bed at the hotels for as many of your guests as possible. But you must also pay attention to their value (number of coins on the guest cards)!

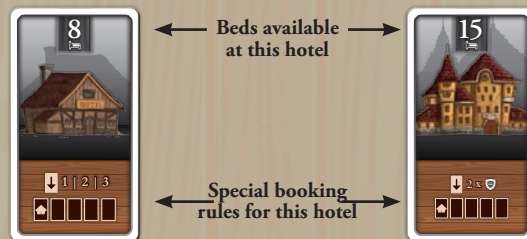
You must also try to book as many guests into hotels from the same family (i.e., with the same crest) as possible. For at the end of the game, you'll be awarded bonus points for guests with the same crest. The amount of bonus points is explained in the section on the *end of the game and scoring*. **Should you wish, you could also play your first game without the bonus scoring.**

Example of the cards played in Phase 1 – Play cards (three-player game):



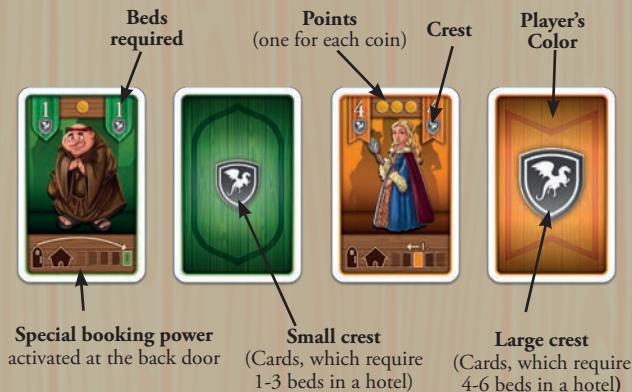
Explanation of the hotel cards

The number on each hotel card indicates how many beds are available at the hotel in total. How the beds are assigned to the various guests waiting outside is explained in the section on *Phase 2 – Check the bookings*.



An overview of all the hotel abilities can be found on page 14.

Explanation of the guest cards



Note: A crest in one of two different sizes is shown on the back of the cards. The size of the crest provides an indication of the cards that your opponents may have played.

An overview of all the special guest abilities can be found on page 15.

Phase 2 – Check the bookings

1. Turn all of the guest cards to the right and left of the first hotel face up so that they're all visible. (Leave any cards already turned face up due to special booking rules this way up.)



2. First, apply the special booking powers of the guests waiting at the back door (overview on page 15). Apply them one after the other, starting with the card that is closest to the hotel. You'll find a quick summary of the guests' special booking powers on the overview card in front of you.

3. Now check which guests will get a bed at the hotel. Only consider the guests in the booking line. First, check whether any guests have priority thanks to the special booking power of the nobles at the back door or the special booking rules for a hotel. If so, begin with these cards.

The following applies otherwise:

Always start with the card with the most guests requiring a bed (number on the card, from 6 to 1) that is closest to the hotel:

- Are there still enough beds available at the hotel for that card? Then beds can be booked for these guests. Move the chosen card up a little in the row. Immediately subtract the number of beds required for this guest (number at the top of the guest card) from the total beds available at the hotel. Then continue with the next card, and keep booking beds until there are no more beds available. If two guest cards have the same number of guests, book beds for the card closest to the hotel first.
- Are there not enough beds available at the hotel for a card? Then no beds can be booked at the hotel for this guest card. Check instead whether there are enough beds for the card with the next most guests and book beds as appropriate.

If beds can no longer be booked for any of the guest cards, each player must discard the cards in their color that couldn't be allocated any beds at the hotel. You don't need these cards any more for this game. Each player should lay the cards in front of them for which beds could be allocated. The points on these (yellow coins on each card) will be added up later on to determine the final score. The same crests also earn you points at the end of the game (if you play with the scoring cards). Cards still at the back door are now discarded.

4. Repeat this process for all of the hotels.

Phase 2 is then complete.

Examples for Phase 2— Check the bookings

Example 1:



This hotel has 13 beds available and no special rules. No guest cards have been played at the back door.

The orange player's five soldiers are allocated beds first, as this card has the highest number, is closer to the hotel than the other soldiers, and the number is lower than the number of beds available. Thereafter, $13 - 5 = 8$ beds are still available at the hotel. The card with the next highest or same number are the blue player's five soldiers. As there are enough free beds available, these also book, leaving $8 - 5 = 3$ beds available. This is not enough for the next highest card, namely the four nobles, so they cannot book beds here. But the final orange 2 card still finds enough beds to book at this hotel. All cards at this hotel have now been checked.

Example 2:

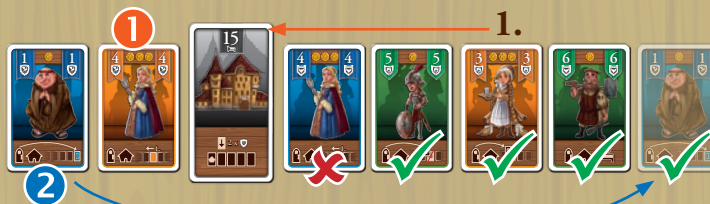


This hotel has 8 beds available and the special rule that monks book first. In addition, thanks to the merchant card at the back door, the hotel has three more beds than usual, so a total of 11.

Thanks to the special rule for the hotel, a bed is booked for the monk in the booking line first. This leaves 10 available beds remaining. After booking beds for the blue 4 (nobles), there are 6 beds remaining,

which is enough for booking beds for both the 3 (maid) and the 2 (merchants). This way, all cards at this hotel book.

Example 3:



A total of 15 beds are available at this hotel with the booking rule that only two different crests can be placed in the booking line in Phase 1 – Play cards (in this example, the bird and fish symbols).

Other crests can be played to the back door and also be placed in the booking line thanks to their special booking powers.

First, the orange player's nobles card is activated at the back door. This allows them to choose one of their cards in the booking line to be booked first (if enough beds are available). As they only have one card (the maids) with the number 3 in the booking line, they choose that one. Next, the blue player's monk is activated at the back door. Due to his special power, he is immediately placed at the end of the booking line.

Now the cards in the booking line are checked. After the orange player's maids, who first could book beds thanks to the nobles' special power, there are now 12 beds left at the hotel ($15 - 3 = 12$). The highest card (the green player's workers bearing a 6) is allowed to book next. There are now 6 beds remaining at the hotel. The next highest card is the green player's soldier (5). Beds can also be booked for them. There is now just one bed remaining at the hotel, so there is not enough room for the blue player's nobles (4). A bed can still be booked for the blue player's monk who was added to the booking line as he only needs one bed. All of the guests waiting at this hotel have now been checked.

Special booking rules for hotels

WELCOME

No special rules

This hotel has no special rules for booking. In *Phase 2 – Check the bookings*, allocate the beds according to the normal rules.

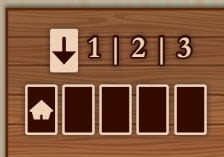


Monks have priority

During *Phase 2 – Check the bookings*, the monks in the booking line for this hotel are always allocated a bed first (if beds permit), after which you follow the normal booking order.

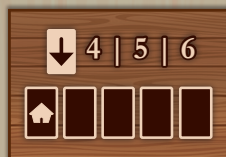
Small groups only

In *Phase 1 – Play cards*, you're only allowed to add guests, who require 1, 2 or 3 beds (monks, merchants, maids) **to the booking line** for this hotel. You can still play other cards at the back door though.



Soldiers have priority

During *Phase 2 – Check the bookings*, the soldiers in the booking line for this hotel are always allocated a bed first (if beds permit), after which you follow the normal booking order.



Large groups only

In *Phase 1 – Play cards*, you're only allowed to add guests, who require 4, 5 or 6 beds (nobles, soldiers, workers) **to the booking line** for this hotel. You can still play other cards at the back door though.



No soldiers

In *Phase 1 – Play cards*, you're not allowed to add any soldiers to the booking line for this hotel. You can still play them at the back door though, so they might enter the hotel through their special ability.

First card face up

In *Phase 1 – Play cards*, the first guest card in the booking line for this hotel must always be turned face up.



No back door, but up to five groups can book

In *Phase 1 – Play cards*, you're not allowed to play guests at the back door (do not put a point tile there either), but up to 5 guest cards can be added to the booking line (instead of 4).



Second card face up

In *Phase 1 – Play cards*, the second guest card in the booking line for this hotel must always be turned face up.



Only two different crests (families)

In *Phase 1 – Play cards*, you can only play guests from up to two different families (two different symbols on crests) in this hotel's booking line. As soon as guest cards with two different families have been played, it is no longer possible to add a third different family. You can still play cards with a different family at the back door though.

Special booking powers

(These are only activated in *Phase 2 – Check the bookings*)

Note: The special booking powers activated at the back door always have priority over the special booking rules for a hotel. For example, in a hotel with priority for monks, other guests can book before the monks thanks to the power of the nobles at the back door.

1 Monk

Move this card from the back door to the end of the booking line. He now has a chance to book a bed like normal.



2 Merchants

The hotel where this card has been placed now has three additional beds. A hotel with 8 beds now has 11, for example.



Note: If there is a second merchant card at the back door, the number of beds increases further. If there is a worker and a merchant at the back door, though, their special booking powers cancel each other out.

3 Maids

You may replace another of your guest cards in the booking line with this card. Immediately discard the card you replaced.



4 Nobles

You may choose any guest card in your color that is in the booking line to book a bed for first (as long as enough beds are available). Move the chosen card up a little in the row so that it's clearly visible.



Note: If there is a second noble card at the back door, the player with the noble closest to the hotel card will choose a card in the booking line to book first. The second noble card will choose a card to book next after the first one.

5 Soldiers

You may exchange a **workers card of your choice (yours or another player's)** that is in the booking line for this hotel with this card. Discard the workers card you replaced immediately. This rule only applies if there are workers in the booking line, otherwise the soldiers have no function and are discarded.



6 Workers

The hotel where this card has been placed now has three fewer beds. A hotel with 8 beds now has 5, for example.



Phase 3 – Prepare for the next round

1. **Flip the hotel cards over to the other side so that new hotels are visible.** Place a new point tile at each back door. If there is still a point tile there from the previous round, DO NOT add another one. **Before the third round**, replace all of the hotel cards with new hotel cards chosen at random from the box so that you have new hotels for the third and fourth rounds.
2. **Pass the starting player marker on to the next player (in a clockwise direction).**
3. **Each player draws five cards from their deck. The next round begins.**

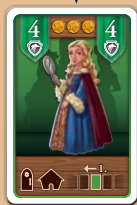
After the fourth round, skip the preparation and go straight to the scoring.

Note: By the end of the game, you will have drawn all of the 24 cards in your deck, but will have played a maximum of 20 of them (or less if you didn't play your fifth card when you were the last player in the round).

End of game and scoring

The game ends after four rounds. Each player counts the points they have earned:

- **1 point for each coin** visible on the top of the collected guest cards



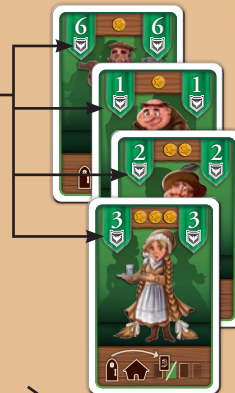
- **1 point for every point tile** obtained by playing the first card at a back door



Add up the bonus score for collecting crests based on which side of the score card you are using (the size of the crest is not relevant):

Beginners:

- **2 points** for each set of **4 cards** with the same crest
- **4 points** for each set of **5 cards** with the same crest
- **6 points** for each set of **6 cards** with the same crest



Experts:

(side of the score card with the crown)

- **2 points** for each set of **4 cards** with the same crest
- **5 points** for each set of **5 cards** with the same crest
- **10 points** for each set of **6 cards** with the same crest



Whoever has the most points wins. In case of a tie, the tied player with more three-point cards is the winner. If there is still a tie, then the players share the victory.

OVERBOOKING

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

Il était une fois... un roi qui avait organisé une fête grandiose.

Des milliers d'invités étaient venus de tout le pays.

Mais oh malheur ! Comme ils avaient tous spéculé sur des remises de dernière minute, aucune chambre d'hôtel n'a été réservée à l'avance. C'est donc maintenant une grande course pour les dernières chambres disponibles.

En tant que chambellan du roi, parviendrez-vous à héberger vos invités avant que tous les hôtels soient complets ?

Matériel

96 cartes Invité (4 paquets - 1 rouge, 1 bleu, 1 vert et 1 orange - de 24 cartes, représentant chacun une maison avec ses propres armoiries)



16 hôtels (sur 8 cartes Hôtel recto-verso)



4 cartes de score



4 cartes récapitulatives des pouvoirs spéciaux



20 jetons Point de Victoire



1 marqueur Premier Joueur



But du jeu

Essayez de trouver une chambre d'hôtel pour un maximum de vos invités. Pour cela, vous devrez choisir avec soin quels invités placer dans la **file d'attente** (pour qu'ils puissent réserver une chambre) et lesquels placer à la **porte de derrière**. Ces derniers pourront activer des pouvoirs spéciaux et influencer sur les réservations. S'il y a trop de clients, l'hôtel est surbooké et il n'y a plus de place ! Essayez de deviner les cartes posées par vos adversaire - la taille des armoiries au verso des cartes vous y aide. Tenez aussi compte des points de victoire conférés par vos invités - tous ne rapportent pas le même nombre de points à la fin de la partie.

Préparation de la partie

Chaque joueur choisit une couleur, prend le paquet de 24 cartes de cette couleur, le mélange et le pose face cachée devant lui.

Chaque joueur reçoit aussi une carte de score et une carte récapitulative. Décidez en commun si vous jouez tous avec la face pour les débutants ou celle pour les joueurs avancés (avec la couronne).

Pour la toute première partie, vous pouvez aussi jouer sans les cartes de score.

Prenez dans la boîte autant de cartes Hôtel qu'il y a de joueurs.



Alignez-les verticalement, sur n'importe quelle face, de manière à ce que tous les joueurs puissent y accéder - comme le montre l'illustration pour 3 joueurs.

Posez un jeton Point de Victoire sur le côté gauche (la porte de derrière) de chaque hôtel.

Chaque joueur pioche **9 cartes** de son paquet de cartes Invité et les garde en main.

Le dernier joueur à avoir passé une nuit dans un hôtel commence et reçoit le marqueur Premier Joueur.

Déroulement de la partie

Une partie se compose de **4 manches**. Chaque manche comporte les phases suivantes :

1. Placer les cartes
2. Vérifier les réservations
3. Préparer la prochaine manche (sauf à la manche 4)



1 – Placer les cartes

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur pose 1 carte Invité **face cachée** à côté de l'hôtel de son choix, soit dans la file d'attente (**à droite de l'hôtel**), soit à la porte de derrière (**à gauche de l'hôtel**).

La première carte Invité est posée directement à côté de l'hôtel, la suivante à côté de la dernière carte posée, etc. Ainsi, **une file** toujours plus longue se forme devant les hôtels

Recommencez jusqu'à ce que chaque joueur ait posé 5 cartes.

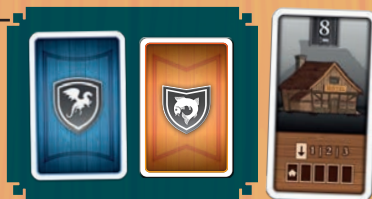
Exception : le dernier joueur de la manche peut décider de ne pas poser de 5^e carte.

Chaque joueur peut, à tout moment, vérifier la carte qu'il a posée face cachée. Mais le jeu est plus intéressant si vous renoncez à cette règle.

Porte de derrière et file d'attente

Les cartes n'ont pas la même fonction selon que vous la placiez à droite ou à gauche de l'hôtel :

Porte de derrière
(à gauche de l'hôtel)
2 cartes max

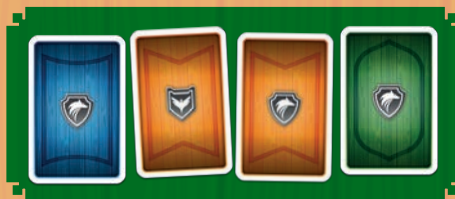


Les invités dont le pouvoir spécial sera activé **lors de la phase 2** (« Vérifier les réservations »).

La **porte de derrière** de chaque hôtel peut recevoir de 0 à 2 cartes. Les différents pouvoirs spéciaux sont expliqués en page 23. Le premier joueur à poser une carte à la **porte de derrière** d'un hôtel reçoit immédiatement le jeton Point de Victoire qui s'y trouve.

Chaque jeton vous rapporte un point de victoire supplémentaire en fin de partie.

File d'attente
(à droite de l'hôtel)
4 cartes max



OU Les invités qui aimeraient réserver une chambre dans cet hôtel.

Le chiffre sur chaque carte Invité indique le nombre de lits dont cet invité a besoin. (Le moine a besoin d'un seul lit. Tous les autres invités viennent en groupe, ils ont donc besoin de plusieurs lits). Le nombre de lits de l'hôtel est cependant limité.

Note : lors de la phase 1, chaque hôtel ne peut recevoir, en principe, que 4 cartes. Exception : des hôtels avec des règles de réservation spéciales peuvent vous permettre de placer jusqu'à 5 cartes Invité.

Lors de la phase 2, d'autres invités peuvent venir s'ajouter à la file d'attente.

L'objectif est de trouver un lit pour un maximum de vos invités. Mais vous devrez aussi tenir compte de la valeur de ceux-ci (symbolisé par le nombre de pièces sur les cartes Invité) !

En outre, vous chercherez à héberger des invités de la même famille (mêmes armoiries) dans les hôtels. En effet, des armoiries identiques rapportent un bonus de points de victoire en fin de partie. Le montant du bonus est expliqué dans la section « **Fin de la partie et décompte des points** ». Vous pouvez aussi renoncer à comptabiliser ce bonus pour votre première partie.

Exemple de la fin de la phase 1 (« Placer les cartes »)
(avec 3 joueurs) :



Structure des cartes Hôtel

Le chiffre sur les cartes Hôtel indique le nombre de lits disponible. La **phase 2** (« **Vérifier les réservations** ») explique comment sont choisis les clients qui auront une place dans cet hôtel.



Retrouvez les règles spéciales des hôtels page 22.



Structure des cartes Invité



Note : sur le verso des cartes, vous trouverez des armoiries. La taille de ces armoiries vous donne une indication sur les cartes que vos adversaires peuvent avoir jouées.

Retrouvez un aperçu de toutes les capacités spéciales des invités page 23.



Étape 2 – Vérifier les réservations

1. Dévoilez toutes les cartes du premier hôtel posées face cachée lors de la phase 1. (Les cartes qui sont déjà face visible à cause des règles de réservation d'un hôtel restent face visible.)



2. Vérifiez les pouvoirs spéciaux des cartes posées à la porte de derrière. Retournez-les, une par une, en commençant par la carte la plus proche de l'hôtel. Vous retrouverez le détail des pouvoirs spéciaux des invités sur les cartes récapitulatives posées devant vous.
3. Déterminez ensuite quels clients peuvent réserver. Considérez uniquement les **cartes de la file d'attente**. Vérifiez d'abord si certains clients sont prioritaires grâce au pouvoir des nobles placés à la porte de derrière ou aux règles de l'hôtel. Si c'est le cas, commencez par ces cartes.
Attention : les pouvoirs spéciaux activés par la porte de derrière sont toujours **PRIORITAIRES** sur les règles de réservation des hôtels. Grâce au pouvoir des nobles, dans un hôtel ayant pour règle « Priorité aux moines », un autre client peut par exemple réserver **AVANT** le moine.

Sinon, les règles suivantes s'appliquent :

Commencez toujours par la carte Invité ayant besoin du plus grand nombre de lits (chiffre sur la carte) :

- **Il reste suffisamment de lits disponibles dans l'hôtel ?** Alors cette carte peut procéder à la réservation. Glissez-la légèrement vers le haut. Déduisez immédiatement le nombre de lits nécessaires à la carte Invité ayant réservé (le chiffre en haut de la carte Invité) du nombre de lits disponibles dans cet hôtel. Continuez avec la deuxième carte Invité ayant le chiffre le plus élevé et poursuivez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de lits disponibles. Si deux cartes Invité ont la même valeur, la carte la plus proche de l'hôtel est prise en compte en premier.

- **Le nombre de lits disponibles n'est plus suffisant pour une carte ?** Cette client ne peut pas poser de réservation dans cet hôtel. Poursuivez avec la deuxième carte la plus élevée et vérifiez si le nombre de lits est suffisant.

Si aucune carte ne peut plus poser de réservation, chaque joueur se défait alors des cartes de sa couleur n'ayant pas obtenu de lit dans l'hôtel. Elles ne seront plus utilisées jusqu'à la fin de la partie. Chaque joueur place devant lui les cartes qui ont obtenu un lit. Les points de victoire conférés par ces cartes (et symbolisés par les pièces jaunes en haut de celles-ci) seront additionnés lors du décompte final. Les armoiries identiques rapporteront aussi des points de victoire en fin de la partie (si vous jouez avec les cartes de score). Les cartes qui se trouvent encore à la porte de derrière sont également retirées du jeu.

4. Procédez de la même façon pour tous les hôtels. La phase 2 est maintenant terminée.

Exemples pour la phase 2 : « vérifier les réservations »

Exemple 1 :



Cet hôtel avec 13 lits disponibles n'impose pas de règles de réservation spéciales. Aucune carte n'est posée à la porte de derrière.

Les soldats avec le chiffre 5 du joueur orange sont les premiers à s'installer. En effet, cette carte est celle avec le chiffre le plus élevé de la rangée, elle est plus proche de la carte Hôtel que les autres soldats, et son chiffre est inférieur au nombre de lits disponibles.

Il reste alors $13 - 5 = 8$ lits disponibles dans l'hôtel. La carte suivante avec le chiffre le plus élevé est celle des 5 soldats du joueur bleu.

Comme il reste assez de lits pour eux, ils réservent aussi, laissant $8 - 5 = 3$ lits disponibles. Ce n'est pas suffisant pour la carte suivante, les 4 nobles, qui ne peuvent donc pas s'installer ici. Cependant, il y a suffisamment de lits pour la dernière carte orange, celle à 2. Toutes les cartes de cet hôtel ont été vérifiées.

Exemple 2 :

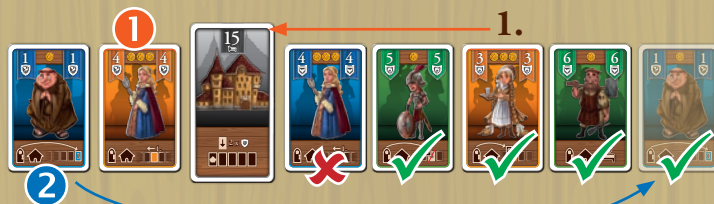


Cet hôtel dispose de 8 lits. Par ailleurs, selon ses règles de réservation, les moines sont toujours prioritaires. Grâce aux marchands placés à la porte de derrière, l'hôtel dispose de 3 lits supplémentaires, soit 11 au total.

Conformément aux règles de l'hôtel, le moine est le premier à s'installer. Cela laisse 10 lits disponibles. Après la réservation du 4 bleu

(noble), il reste 6 lits, ce qui est suffisant pour le 3 (femme de chambre) et le 2 (marchand). Ainsi, toutes les cartes de cet hôtel ont pu réserver.

Exemple 3 :



Cet hôtel avec 15 lits disponibles applique une règle de réservation selon laquelle, pendant la phase 1 (« Placer les cartes »), seulement deux symboles d'armoiries différents peuvent être placés dans la file d'attente – dans cet exemple, le symbole de l'oiseau et celui du poisson. D'autres armoiries peuvent être jouées à la porte de derrière et placées dans la file d'attente grâce à leur pouvoir spécial.

La noble orange située à la porte de derrière est activée en premier. Grâce à son pouvoir, le joueur peut choisir une de ses cartes de la file d'attente qui pourra réserver en premier. Il n'a qu'une carte (femme de chambre, chiffre 3) dans la file d'attente, il la choisit donc. Il reste maintenant 12 places dans l'hôtel ($15 - 3 = 12$). Ensuite, le moine bleu situé à la porte de derrière est activé. Grâce à son pouvoir spécial, il est immédiatement placé à la fin de la file d'attente.

Ensuite, on vérifie les cartes de la file d'attente. Après la femme de chambre orange, qui a pu réserver en premier grâce au pouvoir spécial de la noble, la carte la plus élevée, l'ouvrier (6) vert, peut réserver. Il reste alors 6 lits disponibles dans l'hôtel. La carte suivante est le soldat (5) du joueur vert. Il peut réserver. Il reste maintenant 1 lit disponible dans l'hôtel. Il n'y a donc plus assez de place pour la noble du joueur bleu (4). Mais le moine bleu posé dans la file d'attente peut réserver parce qu'il n'a besoin que d'1 seul lit. Toutes les cartes de cet hôtel ont été vérifiées.

Règles spéciales de réservation pour les hôtels



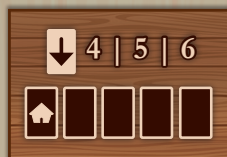
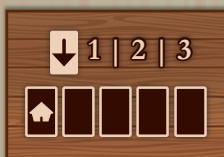
WELCOME

Aucune règle spéciale

Cet hôtel n'a pas de règle de spéciale de réservation. Durant la **phase 2** (« Vérifier les réservations »), allouez les lits selon les règles normales.

Petits groupes seulement

Lors de la **phase 1** (« Placer les cartes »), vous ne pouvez poser dans la file d'attente que les invités qui ont besoin d'1, de 2 ou de 3 lits (moines, marchands, femmes de chambre). Les autres cartes peuvent être posées à la porte de derrière.



Grands groupes seulement

Lors de la **phase 1** (« Placer les cartes »), vous ne pouvez poser dans la file d'attente que les invités qui ont besoin de 4, 5 ou 6 lits (nobles, soldats, ouvriers). D'autres cartes peuvent être posées à la porte de derrière.

Première carte visible

La première carte de la file d'attente doit être posée face visible lors de la **phase 1** (« Placer les cartes »).



Deuxième carte face visible

La deuxième carte de la file d'attente doit être posée face visible lors de la **phase 1** (« Placer les cartes »).



Priorité aux moines

Lors de la **phase 2** (« Vérifier les réservations »), les moines de la file d'attente sont toujours prioritaires dans cet hôtel. Ensuite, les autres invités réservent selon les règles normales.

Priorité aux soldats

Lors de la **phase 2** (« Vérifier les réservations »), les soldats de la file d'attente sont toujours prioritaires dans cet hôtel. Ensuite, les autres invités réservent selon les règles normales.



Pas de soldat

Lors de la **phase 1** (« Placer les cartes »), vous ne pouvez poser aucun soldat dans la file d'attente. Mais vous pouvez en poser à la porte de derrière : ceux-ci pourront toujours obtenir une place dans cet hôtel grâce à leur pouvoir spécial.

Pas de porte de derrière, 5 cartes pour les réservations

Ici, aucune carte ne peut être posée à la porte de derrière (il n'y a donc pas de jeton Point de Victoire à côté de cet hôtel), mais la file d'attente peut comporter jusqu'à 5 cartes (au lieu de 4).



Pas plus de deux armoiries différentes

Lors de la **phase 1** (« Placer les cartes »), vous pouvez poser des cartes de deux familles maximum. Il ne peut donc y avoir que deux armoiries différentes présentes dans la file d'attente. Des cartes avec d'autres armoiries peuvent être posées à la porte de derrière.

Pouvoirs spéciaux

Ils sont activés uniquement lors de la phase 2 « Vérifier les réservations »

Note : les pouvoirs de réservation spéciaux activés à la porte de derrière ont toujours la priorité sur les règles spéciales de réservation d'un hôtel. Par exemple, dans un hôtel donnant priorité aux moines, les autres clients peuvent réserver avant les moines grâce au pouvoir des nobles placés à la porte de derrière.

1 Moine

Déplacez cette carte de la porte de derrière à la fin de la file d'attente. Le moine a maintenant une chance de pouvoir réserver une chambre.



2 Marchand

L'hôtel à la porte de derrière duquel cette carte est posée dispose de 3 lits supplémentaires pour cette manche. Un hôtel avec 8 lits dispose donc maintenant de 11 lits.



Note : s'il y a un deuxième marchand à la porte de derrière, le nombre de lits augmente encore une fois. S'il y a un marchand et un ouvrier à la porte de derrière, leurs effets s'annulent réciproquement.

3 Femme de chambre

Vous pouvez remplacer l'une de vos cartes de la file d'attente par celle-ci. La carte retirée est immédiatement écartée du jeu.



4 Noble

Vous pouvez choisir n'importe quelle carte de votre couleur dans la file d'attente. Celle-ci aura le droit de réserver en priorité dans cet hôtel (si le nombre de lits disponibles est suffisant). Glissez la carte concernée légèrement vers le haut de la rangée pour la reconnaître.



Note : s'il y a une autre carte Noble à la porte de derrière, c'est le joueur avec le noble le plus proche de la carte Hôtel qui choisira une carte dans la file d'attente en premier.

5 Soldats

Vous pouvez échanger cette carte avec **un ouvrier de votre choix (le vôtre ou celui d'un autre joueur)** de la file d'attente. La carte Ouvrier est immédiatement retirée du jeu. Ceci est uniquement possible s'il y a un ouvrier dans la file d'attente, sinon le soldat n'a pas de fonction et est simplement retiré du jeu.



6 Ouvrier

L'hôtel à la porte de derrière duquel cette carte est posée dispose de 3 lits en moins pour cette manche. Un hôtel avec 8 lits dispose donc maintenant de 5 lits seulement.



Étape 3 – Préparer la manche suivante

1. **Retournez les cartes Hôtel pour afficher d'autres hôtels.**
Posez un nouveau jeton Point de Victoire à la porte de derrière, de chacun des hôtel n'en ayant plus.
Avant la manche 3 : remplacez les cartes Hôtel par de nouvelles, piochées au hasard dans la boîte.
2. **Le marqueur Premier Joueur passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.**
3. **Chaque joueur pioche 5 cartes de son paquet de cartes Invité.** La manche suivante commence.

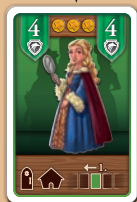
À l'issue de la manche 4, passez directement au décompte final.

Note : à la fin de la partie, vous aurez pioché les 24 cartes composant votre paquet Invité, mais joué au maximum 20 cartes (ou moins si, en tant que dernier joueur, vous avez décidé de ne pas jouer de cinquième carte).

Fin de la partie et décompte des points

La partie se termine après 4 manches. Chaque joueur additionne les points de victoire des cartes Invité qu'il a collectées :

- 1 point de victoire pour chaque pièce visible en haut de ses cartes Invité,



- 1 point de victoire pour chaque jeton Point de Victoire.



Ajoutez le bonus accordé par les armoiries (la taille des armoiries n'a aucune importance ici). Le bonus dépend de la face des cartes de score avec laquelle vous avez décidé de jouer :

Joueurs débutants :

- 2 points par tranche de 4 cartes avec des armoiries identiques
- 4 points par tranche de 5 cartes avec des armoiries identiques
- 6 points par tranche de 6 cartes avec des armoiries identiques



Joueurs avancés :

(Cartes de score avec la couronne)

- 2 points par tranche de 4 cartes avec des armoiries identiques
- 5 points par tranche de 5 cartes avec des armoiries identiques
- 10 points par tranche de 6 cartes avec des armoiries identiques



Le joueur totalisant le plus grand nombre de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est celui, parmi les joueurs concernés, ayant obtenu le plus grand nombre de cartes rapportant 3 points de victoire qui gagne. S'il y a toujours égalité, les joueurs sont ex aequo.

OVERBOOKING

Per 2-4 giocatori dai 10 anni in su

C'era una volta un re che aveva organizzato una festa per tutti i suoi sudditi. Erano attesi migliaia di ospiti provenienti da tutto il regno ma... che pasticcio! Siccome tutti avevano sperato nelle offerte dell'ultimo minuto, nessuno di loro aveva prenotato i posti letto in hotel. E ora è cominciata la corsa per accaparrarsi gli ultimi posti letto! Nei panni dei ciambellani di corte, troverete una sistemazione per gli ospiti a voi assegnati prima che gli hotel si riempiano completamente?

Contenuto

96 carte ospiti (4 set di ospiti da 24 carte ciascuno nei colori rosso, blu, verde e arancione suddivise in 4 casate, rappresentate da stemmi differenti)



16 hotel (su 8 carte hotel fronte-retro)



20 gettoni punto



1 segnalino giocatore iniziale



4 carte punteggio bonus



4 carte riassuntive per i poteri speciali degli ospiti



Obiettivo

Durante la partita, dovrete cercare di trovare posto in hotel per il maggior numero possibile dei vostri ospiti. Per riuscirci, pianificate con attenzione quali ospiti giocare direttamente nella **fila di prenotazione**, così da riservare loro dei posti letto, e quali invece giocare nella **porta sul retro**, per poterne attivare i poteri speciali e favorire le vostre prenotazioni rispetto a quelle degli avversari. Cercate di indovinare quali ospiti hanno giocato i vostri avversari osservando la dimensione dei loro stemmi sul retro delle carte e non perdetevi di vista il valore dei vostri ospiti, perché non tutti vi frutteranno gli stessi punti alla fine della partita! Ma, soprattutto, attenti all'overbooking, perché in quel caso i vostri invitati saranno costretti a tornarsene a casa e rinunciare alla festa!

Preparazione del gioco

Ogni giocatore prende un mazzo di 24 carte ospiti di un colore a sua scelta, lo mescola e lo posiziona coperto davanti a sé. Inoltre, ognuno riceve una carta riassuntiva per i poteri speciali e una carta punteggio bonus. Scegliete insieme quale punteggio bonus userete in questa partita – lato principianti o esperti (con la corona). **Per la vostra primissima partita potete anche giocare senza i punteggi bonus e le relative carte.**

Prendete casualmente dalla scatola un numero di carte hotel pari al totale di giocatori.



Mettetele in fila casualmente una sotto l'altra in modo che siano raggiungibili da tutti – nell'immagine a destra un esempio per 3 giocatori.

Mettete un gettone punto alla sinistra (ovvero nel lato porta sul retro) di ogni hotel.

Ogni giocatore pesca **9 carte** dal proprio mazzo di carte ospiti e le tiene in mano. Chi fra di voi ha pernottato in hotel più di recente sarà il primo a iniziare e riceve quindi il segnalino giocatore iniziale.

Svolgimento del gioco

Una partita si divide in **4 round**. In ogni round si svolgono le seguenti fasi:

Fase 1 - Giocare le carte ospiti

Fase 2 - Controllare le prenotazioni

Fase 3 - Preparare il round successivo (eccetto alla fine del quarto round)



Fase 1 - Giocare le carte ospiti

Partendo dal giocatore iniziale e procedendo in senso orario, ognuno gioca dalla propria mano una carta ospiti coperta alla destra (nella fila di prenotazione) o alla sinistra (nella porta sul retro) di uno degli hotel a sua scelta.

La prima carta ospiti va piazzata direttamente a fianco dell'hotel, la seconda a fianco della precedente, e così via. In questo modo, durante il round si formeranno più file di ospiti, a sinistra e a destra di ogni hotel. Giocate una carta a turno fino a quando ogni giocatore avrà giocato 5 carte.

Eccezione: l'ultimo giocatore può decidere di non giocare la propria quinta carta.

Inoltre, ogni giocatore può guardare in qualunque momento le carte coperte che ha giocato precedentemente. Tuttavia il gioco è più emozionante se unanimemente non si consente di farlo.

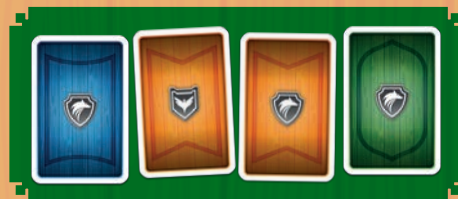
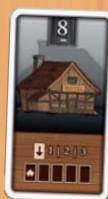
Porta sul retro e Fila di prenotazione

La carta ospiti cambia la sua funzione a seconda del lato in cui la giocate:

Porta sul retro

(a sinistra dell'hotel)

max 2 carte



Fila di

prenotazione
(a destra dell'hotel)

max 4 carte

Ospiti che attiveranno i loro poteri speciali **OPPURE** ospiti che desiderano prenotare una stanza in hotel. nella fase 2 - Controllare le prenotazioni.

Nella **fase 1 - Giocare le carte ospiti** possono essere presenti al massimo 2 carte ospiti nella porta sul retro di ogni hotel. Tuttavia, non è obbligatorio giocare carte ospiti nella porta sul retro. I singoli poteri speciali vengono spiegati a pagina 31. Chi gioca per primo una carta ospiti nella porta sul retro di un hotel riceve subito il gettone punto che vi si trova. Ogni gettone vale un punto alla fine della partita.

Il numero presente sulla carta ospiti indica il numero di ospiti di cui è formato ogni gruppo (il monaco è da solo, i mercanti sono in 2, le damigelle in 3, ecc.) e quindi quanti posti letto hanno bisogno di prenotare. I posti letto disponibili negli hotel sono però limitati.

Nota: Nella **fase 1 - Giocare le carte ospiti** possono essere presenti al massimo 4 carte ospiti nella fila di prenotazione di ogni hotel. Durante la **fase 2 - Controllare le prenotazioni**, altri ospiti aggiuntivi potrebbero finire nella fila di prenotazione. Fanno eccezione gli hotel con la regola speciale che permette di giocare fino a 5 carte ospiti nella loro fila di prenotazione.

Il vostro obiettivo è riuscire a far accomodare in hotel quanti più dei vostri ospiti possibile. Ma dovete far attenzione anche al loro valore (monete riportate sulla carta ospiti)!

Fate anche attenzione a sistemare quanti più ospiti possibili della stessa casata (stemma). Infatti, alla fine della partita farete punti bonus a seconda del numero di ospiti della stessa casata (con lo stemma uguale) che siete riusciti a sistemare. L'entità del bonus viene spiegata nel paragrafo "fine del gioco e conteggio dei punti". Per la prima partita potete anche giocare senza considerare il punteggio bonus.

Esempio di carte giocate nella fase 1 - Giocare le carte ospiti (partita a tre giocatori):



Spiegazione delle carte hotel

Il numero che si trova sulla carta hotel indica quanti posti letto complessivi sono disponibili nell'hotel. Il modo in cui i posti letto verranno assegnati ai vari ospiti che attendono alle sue porte viene spiegato nella sezione **fase 2 - Controllare le prenotazioni**.



La spiegazione di tutte le regole speciali degli hotel si trova a pagina 30.

Spiegazione delle carte ospiti



Nota: Sul retro delle carte ci sono stemmi di due diverse dimensioni. Questa indicazione vi dà una prima idea sulle carte che possono aver giocato i vostri avversari.

La spiegazione di tutti i poteri speciali degli ospiti si trova a pagina 31.

fase 2 - Controllare le prenotazioni

1. **Scoprite tutte le carte ospiti** alla destra e alla sinistra del **primo hotel** in modo che siano visibili (le carte ospiti che erano già scoperte a causa delle eventuali regole speciali dell'hotel rimangono scoperte).



2. **Per prima cosa risolvete i poteri speciali degli ospiti giocati nella porta sul retro** (vedi la panoramica dei poteri a pag. 31).

Applicateli uno dopo l'altro iniziando dalla carta che si trova più vicina all'hotel. Trovate una panoramica dei poteri speciali degli ospiti anche sulle carte riassuntive.

3. **Adesso valutate a quali ospiti vengono assegnati i posti letto dell'hotel.**

Considerate solo gli ospiti nella fila di prenotazione. Per prima cosa controllate **la prenotazione degli ospiti che hanno ottenuto la priorità grazie al potere speciale dei nobili** presenti nella porta sul retro **oppure grazie a eventuali regole speciali dell'hotel**. Se presenti, cominciate da queste carte.

Altrimenti seguite questo ordine:

Cominciate sempre dalla carta con più ospiti e che quindi richiede più posti letto (numero sulla carta, dal 6 fino all'1). In caso di parità ha priorità la carta più vicina all'hotel:

- **L'hotel ha ancora sufficienti posti letto disponibili per quella carta?** Se sì, allora i posti letto vengono prenotati per quegli ospiti. Spostate la carta in questione leggermente verso l'alto. Immediatamente sottraete il numero di posti letto richiesti dagli ospiti (il numero riportato sulla carta ospiti) dal totale di posti letto ancora disponibili nell'hotel. Quindi procedete nello stesso modo con la prossima carta, e continuate a prenotare i posti letto finché non ce ne sono più di disponibili. Se più carte ospiti hanno lo stesso numero di ospiti, la carta più vicina all'hotel prenoterà per prima.

- **L'hotel non ha sufficienti posti letto disponibili per quella carta?** In questo caso non viene prenotato alcun posto letto in questo hotel per quella carta ospiti. Controllate invece se ci sono posti letto sufficienti per la prossima carta con il maggior numero di ospiti, seguendo le stesse regole.

Quando non è più possibile prenotare posti letto per le rimanenti carte ospiti, ogni giocatore scarta le carte del proprio colore che non hanno prenotato posti letto in quell'hotel. Le carte scartate non serviranno più per il resto della partita. **Ogni giocatore riceve e conserva di fronte a sé le proprie carte ospiti che hanno trovato posto. I punti di queste carte (le monete riportate su ciascuna carta) saranno importanti per il conteggio dei punti.** Anche gli stemmi potranno dare dei punti alla fine del gioco (se giocate con le carte punteggio bonus). Scartate anche tutte le altre carte ospiti rimaste nella porta sul retro.

4. **Ripetete questo procedimento per tutti gli hotel.**

Al termine, la fase 2 è completata.

Esempi per la fase 2: Controllare le prenotazioni

Esempio 1:



Questo hotel ha 13 posti letto disponibili e nessuna regola speciale. Non è stata nemmeno giocata alcuna carta ospiti nella porta sul retro.

I cinque soldati del giocatore arancione prenotano i posti letto per primi, perché quella carta ha il numero più alto, è più vicina all'hotel dell'altra carta soldati, e i posti letto ancora disponibili sono sufficienti a ospitarli. Quindi, $13 - 5 = 8$ posti letto sono ancora disponibili nell'hotel. La carta rimanente più alta è la prossima a entrare, e sono i cinque soldati del giocatore blu. Siccome ci sono sufficienti posti letto disponibili, anche questi ospiti prenotano, lasciando $8 - 5 = 3$ posti letto liberi. Questi posti letto non sono sufficienti per la prossima carta più alta, ovvero i quattro nobili, che quindi non possono prenotare i posti letto desiderati. Tuttavia l'ultima carta arancione da 2 ha sufficiente posto per prenotare in questo hotel. Tutte le carte ospiti di questo hotel sono state controllate.

Esempio 2:

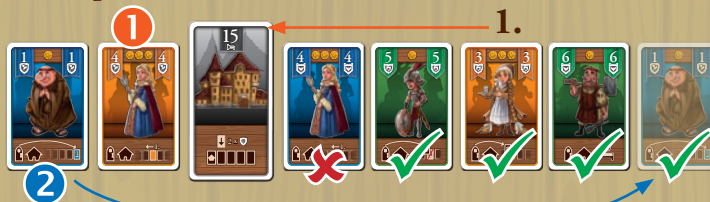


Questo hotel ha 8 posti letto disponibili e la regola speciale che i monaci prenotano per primi. Inoltre, grazie alla carta mercanti nella porta sul retro l'hotel ha 3 posti letto in più, per un totale di 11.

Il monaco che si trova nella fila di prenotazione prenota per primo grazie alla regola speciale dell'hotel e lascia liberi $11 - 1 = 10$ posti letto. Dopo che anche la carta 4 blu (nobili) ha prenotato, rimangono

6 posti letto disponibili, che sono sufficienti sia per il 3 arancione (damigelle) che per il 2 verde (mercanti). Questa volta tutti gli ospiti sono riusciti a prenotare i posti letto desiderati.

Esempio 3:



Sono disponibili 15 posti letto totali in questo hotel. La sua regola speciale dice che, durante la fase 1 - Giocare le carte ospiti, nella sua fila di prenotazione possono essere giocate solamente carte di al massimo due stemmi diversi (in questo esempio i simboli del pesce e dell'uccello). Carte con altri stemmi possono essere giocate nella porta sul retro e possono anche essere spostate nella fila di prenotazione grazie a vari poteri speciali degli ospiti.

Per prima cosa, nella porta sul retro viene attivata la carta nobili del giocatore arancione. Il suo potere speciale gli consente di scegliere una delle proprie carte nella fila di prenotazione e farla prenotare per prima. Siccome nella fila di prenotazione ha solamente una carta (le tre damigelle), sceglie quella carta. Quindi, si attiva il monaco del giocatore blu che si trova nella porta sul retro. Grazie al suo potere speciale, si sposta immediatamente alla fine della fila di prenotazione.

Ora vengono controllate le carte nella fila di prenotazione. Grazie al potere dei nobili, la carta 3 arancione (damigelle) prenota per prima, lasciando liberi $15 - 3 = 12$ posti letto. Si prosegue quindi con le normali regole: la carta più alta al momento sono i sei manovali del verde, quindi tocca a loro prenotare. Dopo la prenotazione rimangono ancora 6 posti letto liberi. La prossima carta più alta sono i cinque soldati del verde. Anche per loro ci sono sufficienti posti letto. Ora, però, è rimasto 1 solo posto letto disponibile, quindi non ce ne sono a sufficienza per i quattro nobili del blu. Tuttavia il posto letto rimanente può essere prenotato dal monaco blu che era stato aggiunto alla fila di prenotazione, siccome richiede 1 solo posto letto. Tutti gli ospiti in attesa in questo hotel sono stati controllati.

Regole speciali degli hotel

WELCOME

Nessuna regola speciale

Questo hotel non ha regole speciali per la prenotazione. Nella *fase 2 - Controllare le prenotazioni* si procede all'assegnazione dei posti letto seguendo le normali regole.

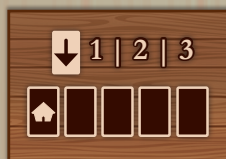


I monaci hanno la priorità

Durante la *fase 2 - Controllare le prenotazioni* i monaci presenti nella fila di prenotazione di questo hotel ricevono i posti letto per primi, dopodiché seguite la normale sequenza di controllo.

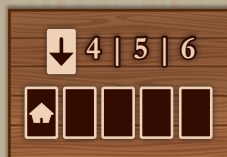
Solo piccoli gruppi

Nella *fase 1 - Giocare le carte ospiti* è consentito giocare nella fila di prenotazione di questo hotel solo gruppi da 1, 2 o 3 ospiti (monaco, mercanti, damigelle: stemma piccolo sul retro). Tuttavia è possibile giocare altre carte nella porta sul retro.



I soldati hanno la priorità

Durante la *fase 2 - Controllare le prenotazioni* i soldati presenti nella fila di prenotazione di questo hotel ricevono i posti letto per primi, dopodiché seguite la normale sequenza di controllo.



Solo grandi gruppi

Nella *fase 1 - Giocare le carte ospiti* è consentito giocare nella fila di prenotazione di questo hotel solo gruppi da 4, 5 o 6 ospiti (nobili, soldati, manovali: stemma grande sul retro). Tuttavia è possibile giocare altre carte nella porta sul retro.



Niente soldati

Nella *fase 1 - Giocare le carte ospiti* non è consentito giocare soldati nella fila di prenotazione di questo hotel. Tuttavia è possibile giocare soldati nella porta sul retro, quindi potrebbero entrare grazie al loro potere speciale.

La prima carta scoperta

Nella *fase 1 - Giocare le carte ospiti* la prima carta ospiti della fila di prenotazione di questo hotel deve essere giocata scoperta.



Niente porta sul retro, ma possono prenotare fino a 5 gruppi

In questo hotel non è consentito giocare ospiti nella porta sul retro (non metteteci nemmeno il gettone punto); tuttavia, nella *fase 1 - Giocare le carte ospiti* è possibile giocare fino a 5 carte ospiti (anziché 4) nella fila di prenotazione.



La seconda carta scoperta

Nella *fase 1 - Giocare le carte ospiti* la seconda carta ospiti della fila di prenotazione di questo hotel deve essere giocata scoperta.



Solo due diverse casate (stemmi)

Nella *fase 1 - Giocare le carte ospiti*, nella fila di prenotazione di questo hotel si possono giocare ospiti di al massimo due diverse casate (due diversi stemmi). Non appena sono state giocate carte ospiti con due diversi stemmi, non sarà più possibile aggiungerne di un terzo stemma differente. Tuttavia è possibile giocare carte con stemmi diversi nella porta sul retro.

Poteri speciali degli ospiti

Questi poteri vengono attivati solamente nella fase 2 - Controllare le prenotazioni

Nota: I poteri speciali attivati nella porta sul retro hanno sempre la priorità rispetto alle regole speciali dell'hotel. Per esempio, in un hotel con priorità per i monaci altri ospiti potrebbero prenotare prima dei monaci grazie al potere dei nobili nella porta sul retro.



1 Monaco

Sposta questa carta dalla porta sul retro **alla fine della fila di prenotazione**. In questo modo potrà prenotare seguendo le normali regole di controllo delle prenotazioni.

2 Mercanti

L'hotel in cui si trovano ha **3 posti letto** in più. Per esempio un hotel da 8 posti letto ne avrà invece 11.

Nota: Se nella porta sul retro si trova una seconda carta mercanti, il numero di posti letto aumenta ulteriormente. Se nella porta sul retro si trovano invece sia i mercanti che i manovali, i loro poteri speciali si annullano a vicenda.



3 Damigelle

Puoi **sostituire questa carta a un'altra delle TUE carte ospiti** che si trova nella fila di prenotazione. Scarta immediatamente la carta sostituita.

4 Nobili

Puoi **scegliere una carta ospiti** del tuo colore che si trova nella fila di prenotazione: **la sua prenotazione verrà controllata per prima** (ammesso che ci sia posto!). Sposta la carta scelta un po' in alto in modo da poterla riconoscere.

Nota: Se c'è una seconda carta nobili nella porta sul retro, la carta scelta dalla seconda carta nobili (quella più lontana dall'hotel) otterrà i posti letto dopo quella scelta dalla prima carta nobili.



5 Soldati

Puoi **sostituire questa carta a una carta manovali a tua scelta** (tua o di un altro giocatore) che si trova nella fila di prenotazione di questo hotel. Scarta immediatamente la carta manovali sostituita. Questa regola vale solo se nella fila di prenotazione ci sono dei manovali, altrimenti i soldati non hanno alcuna funzione e vengono scartati.



6 Manovali

L'hotel in cui si trovano ha **3 posti letto in meno**. Per esempio un hotel da 8 posti letto ne avrà invece 5.



Fase 3 - Preparare il round successivo

1. Alla fine del primo e del terzo round, capovolgete le carte hotel dall'altro lato, in modo che siano visibili nuovi hotel. Alla fine del secondo round invece sostituite tutte le carte hotel con delle nuove carte hotel scelte a caso dalla scatola, in modo da avere dei nuovi hotel per il terzo e il quarto round. Posizionate in corrispondenza di ogni porta sul retro un gettone punto. Se ce n'è già uno dal round corrente, non aggiungetene un secondo.
2. Il segnalino giocatore iniziale viene dato al prossimo giocatore in senso orario.
3. Ogni giocatore pesca 5 carte dal proprio mazzo. Inizia il round successivo.

Alla fine del quarto round saltate questa preparazione e passate direttamente al conteggio dei punti.

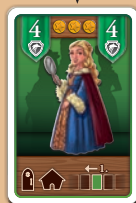
Nota: In questo modo a fine partita ogni giocatore avrà pescato tutte le 24 carte del suo mazzo, ma ne avrà giocate al massimo 20 (o meno se, da ultimo giocatore del round, non si è giocata la quinta carta).

Fine del gioco e conteggio dei punti

La partita finisce dopo 4 round.

Ogni giocatore conta i punti che ha ottenuto:

- **1 punto per ogni moneta** visibile sulle carte ospiti raccolte (quelle cui si è riusciti a trovare i posti letto).



- **1 punto per ogni gettone punto** ottenuto giocando la prima carta nelle porte sul retro.



Sommare il punteggio bonus in base a quale lato della carta punteggio bonus state usando (conta solo il tipo di stemma e la sua dimensione non è rilevante):

Principianti:

- 2 punti per ogni set da 4 carte ospiti con lo stesso stemma
- 4 punti ogni set da 5 carte ospiti con lo stesso stemma
- 6 punti ogni set da 6 carte ospiti con lo stesso stemma

Esperti:

(lato della carta punteggio bonus con la corona)

- 2 punti per ogni set da 4 carte ospiti con lo stesso stemma
- 5 punti per ogni set da 5 carte ospiti con lo stesso stemma
- 10 punti per ogni set da 6 carte ospiti con lo stesso stemma



Vince chi ha ottenuto più punti, diventando il ciambellano più in gamba del regno! In caso di parità vince chi ha più carte da 3 punti. Se c'è ancora parità, la vittoria è condivisa.

© 2022 HUCH!

Designer: Filippo Landini

Illustration: fiore-gmbh.de

Artwork: HUCH!

Product manager: Joseph Weidl

Translation: GB, FR: Birgit Irgang, Arnaud Della Siega

IT: Francesca Parenti, Piero Modolo

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, GERMANY

www.hutter-trade.com

Color and content are subject to change.

Made in Germany.

