

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

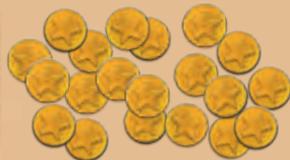
96 Gästekarten (4 Gästedecks, je eines in Rot, Blau, Grün, Orange mit jeweils 24 Karten, aufgeteilt in 4 Familien mit unterschiedlichen Wappensymbolen)



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** – **Buchungen überprüfen** aktiviert wird.

ODER

Gäste, die gerne ein Bett im Hotel buchen möchten.

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.