

# 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

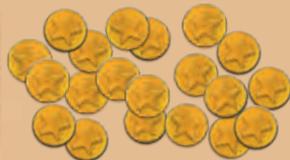
**96 carte ospiti** (4 set di ospiti da 24 carte ciascuno nei colori rosso, blu, verde e arancione suddivise in 4 casate, rappresentate da stemmi differenti)



**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**



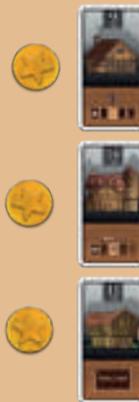
## Obiettivo

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.

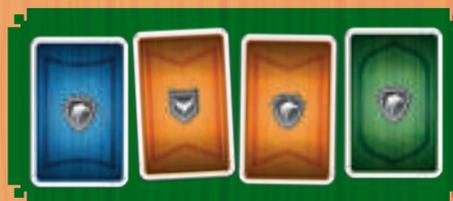
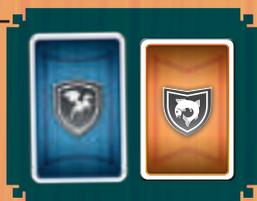
### Porta sul retro e Fila di prenotazione

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



**Potere speciale** che viene attivato se l'ospite viene giocato nella porta sul retro

**Stemma piccolo** (1, 2, 3 ospiti)

**Stemma grande** (4, 5, 6 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

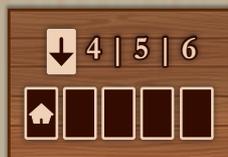
WELCOME

### 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.

### 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.

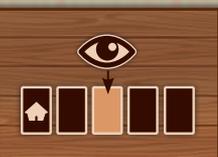


### Solo grandi gruppi

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.

### 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.



### 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.



### 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.

### 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.



### 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.

### 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.



### 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).



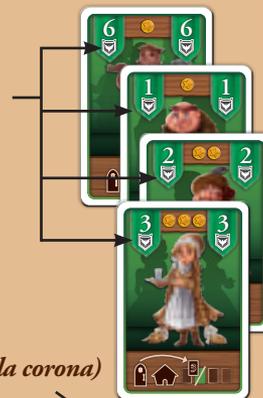
- **1 punto per ogni gettone punto** ottenuto giocando la prima carta nelle porte sul retro.



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

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.  
**Warning!** Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.  
**Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.  
**Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

Color and content are subject to change.  
Made in Germany.

