



배경 설명

옛날 옛적 어느 왕국에서, 한 위대한 왕이 딸의 생일을 맞아 큰 잔치를 열었습니다. 전국 방방곡곡에 수많은 초대장이 뿌려졌죠. 그리고 대망의 잔치 전날, 구름같이 많은 사람들이 수도로 모였습니다. 그런데 이게 대체 어떻게 된 일 이죠? 이 많은 사람들 중에 호텔에 예약을 미리 한 사람이 아무도 없었습니다. 다들 호텔의 막바지 할인 행사만 노렸던 거죠! 결국, 모인 사람에 비해 턱없이 부족한 빈방을 두고 치열한 경쟁이 시작되었습니다. 과연 오늘, 따뜻한 침대를 차지할 사람은 누구일까요?

구성물

손님 카드 96장

(주황색, 빨간색, 초록색, 파란색 카드 각각 24장씩)



호텔 카드 8장 (양면)



추가점수 카드 4장



금화 타일 18개



요약 카드 4장



시작 플레이어 카드 1장



게임 목표

여러분은 왕실의 숙박 관리인이 되어, 자신에게 할당된 손님을 최대한 호텔에서 많이 재워야 합니다. 손님들을 호텔 앞에 부지런히 줄세워 방을 확보하세요. 하지만 “정직하게” 줄을 서는 게 다가 아닙니다! 몇몇 손님들을 살짝 뒷문으로 빼돌려, 호텔에 영향력을 행사하는 것도 중요합니다. 호텔에 남은 방이 몇 개인지 잘 따져 보세요. 만약 남은 방보다 일행 숫자가 많으면, “오버부킹”을 막기 위해 호텔은 일행을 모두 쫓아내 버리니까요!

게임 준비

각 플레이어는 색깔을 하나씩 골라, 그 색깔의 **손님 카드 24장**을 모두 가져와 잘 섞은 다음, 뒷면이 보이도록 한 더미로 쌓아서 자기 앞에 둡니다. 이곳이 **손님 카드더미**입니다. 게임을 하는 내내 참고할 수 있도록, **추가점수 카드와 요약 카드도 1장씩** 가져와 자기 앞에 둡니다.

추가점수 카드는 양면에 적힌 내용이 다릅니다. 다 같이 논의하여, 추가점수 카드에서 초보자 면과 숙련자 면 중 어느 면을 쓸지 선택하고 모두가 동일한 면으로 게임을 진행합니다(왕관이 그려진 면이 숙련자 면입니다). **모두가 동의한다면, 첫 번째 게임은 추가점수 없이 게임을 진행해도 좋습니다.**

모든 호텔 카드를 잘 섞은 후, 게임에 참여하는 플레이어 수만큼 무작위로 호텔 카드를 골라서 테이블 중앙에 깔아놓습니다.



호텔 카드는 세로로 나란히 놓아야 합니다. 3명이 게임을 한다면, 예시 사진처럼 호텔 카드 3장을 배열합니다.



모든 호텔 카드의 왼쪽(호텔 뒷문입니다)에 금화 타일을 1개씩 놓습니다.



각 플레이어는 자기 손님 카드더미에서 **카드 9장을** 뽑아서 손에 듭니다.

가장 최근에 호텔에서 묵은 사람이 시작 플레이어가 되어, 시작 플레이어 카드를 가져갑니다.



게임 방법

게임은 총 4라운드로 진행됩니다. 각 라운드는 아래 순서로 진행됩니다.

1단계: 카드 배치

2단계: 방 배정 확인

3단계: 다음 라운드 준비

(마지막인 4번째 라운드엔 생략)





1단계: 카드 배치

시작 플레이어부터 시계 방향으로 돌아가며, 각자 손에 든 손님 카드 1장을 원하는 호텔의 오른쪽(예약 대기줄) 또는 왼쪽(뒷문)에 뒷면으로 놓습니다.

어떤 호텔에 처음 놓이는 손님 카드는 호텔에 딱 붙여 놓고, 그 다음부터 점점 호텔에서 멀어지도록 가로로 배치합니다. 각 호텔의 오른쪽(예약 대기줄)에는 손님이 최대 4장까지 놓일 수 있으며, 왼쪽(뒷문)에는 2장까지만 놓일 수 있습니다.

모든 플레이어가 손에 든 카드를 5장씩 플레이할 때까지, 돌아가며 카드를 1장씩 배치하며 위 과정을 반복합니다.

예외: 이번 라운드에 순서가 맨 마지막이었던 플레이어는, 원한다면 자신의 5번째 카드를 배치하지 않고 아껴도 됩니다.



게임 중 언제든, 자신이 테이블 위에 뒷면으로 내려놓은 카드를 다시 살펴볼 수 있습니다. 모두가 동의한다면, 한 번 내려놓은 카드는 다시는 보지 못하는 규칙으로 게임을 진행할 수도 있습니다(이 편이 좀 더 어렵고, 짜릿한 게임이 되겠죠).

여러분의 목표는 자기 손님을 호텔에서 최대한 많이 숙박시키는 것입니다. 하지만 숙박시킨 손님 수가 많다고 해서 다가 아닙니다. 카드마다 얻을 수 있는 점수가 다르니까요! 손님 카드에 그려진 금화 수가 그 손님을 숙박시켰을 때 얻는 점수를 의미합니다.

추가점수 카드를 사용해서 게임을 한다면, 같은 가문의 손님들을 최대한 호텔에 많이 숙박시키는 것도 중요합니다. 카드에 그려진 문장(방패에 그려진 기호)이 그 손님의 가문을 의미합니다. 게임이 끝날 때, 같은 가문의 손님을 얼마나 많이 숙박시켰느냐에 따라 추가점수를 받습니다. 추가점수에 대한 상세한 규칙은 23쪽을 참고하세요. **모두가 동의한다면, 첫 번째 게임은 추가점수 없이 게임을 진행해도 좋습니다.**



뒷문과 예약 대기줄

손님 카드는 호텔의 왼쪽 또는 오른쪽에 놓을 때 각기 다른 효과를 발휘합니다.

뒷문
(호텔 왼쪽):
최대 카드 2장



이 손님들은 [2단계: 방 배정 확인]에서 특수 효과를 발휘합니다.

각 호텔의 뒷문에는 손님 카드가 2장까지 놓일 수 있습니다. 뒷문에 손님 카드를 놓는 것은 어디까지나 선택사항입니다. 각 손님의 특수 효과에 대해서는 추후에 설명합니다. 한 호텔의 뒷문에 손님 카드를 처음 배치한 플레이어는 그 자리에 놓여 있는 금화 타일을 받습니다. 이 금화 타일은 게임이 끝났을 때 1점의 가치가 있습니다.



예약 대기줄
(호텔 오른쪽):
최대 카드 4장

반면 이 손님들은 방을 배정받고자 줄을 서 있습니다.

예약 대기줄의 카드 수를 보면 호텔에 줄을 선 손님이 총 몇 그룹인지 알 수 있습니다. 호텔의 방 개수는 한정되어 있음에 유의하세요. **승려**에게는 방이 1개만 필요하지만, 그 외에는 모두 단체 손님이기에 방이 여럿 필요합니다.

참고: [1단계: 카드 배치] 동안, 일반적으로 각 호텔의 예약 대기줄에 최대 4장의 손님 카드가 배치될 수 있습니다. 하지만 [2단계: 방 배정 확인] 동안에 손님이 추가로 예약 대기줄에 배치될 수 있습니다.

3명이 게임을 할 때. [1단계: 카드 배치]가 끝난 예시 그림:



호텔 카드 읽는 법

호텔 카드 위에 적힌 숫자가 호텔의
빈방 개수입니다.



← 이 호텔의 방 수 →



← 이 호텔만의 특수 규칙 →

손님 카드 읽는 법

필요한 방수



뒷문에서 발휘되는

특수 효과

점수(금화 1개당 1점)



작은 문장

(방 1~3개 필요)

플레이어 색깔



가문 문장



큰 문장

(방 4~6개 필요)

참고: 카드 뒷면에 그려진 문장은 큰 문장 또는 작은 문장 두 종류가 있습니다. 문장의 크기를 보면 상대가 플레이한 카드를 유추할 수 있습니다. 손님의 특수 효과에 대한 상세한 규칙은 20쪽을 참고하세요.



2단계: 방 배정 확인

- 첫 번째 호텔의 왼쪽과 오른쪽에 놓인 모든 손님 카드를 앞면으로 뒤집어서 공개합니다. (호텔의 특수 규칙으로 인해 이미 공개되어 있던 카드는 그대로 둡니다.)



- 뒷문에 배치된 손님 카드(들)의 특수 효과를 발휘합니다(상세 규칙은 20쪽 참고). 호텔에 가깝게 배치된 카드부터 하나씩 효과를 발휘합니다. 요약 카드에 각 손님의 특수 효과가 간략히 적혀있습니다.

3. 호텔에서 방을 배정받을 손님이 누구인지 확인합니다. 방을 배정받을 수 있는 것은 오직 예약 대기줄에 있는 손님뿐입니다. 우선, 뒷문에 배치된 **귀족**의 효과 또는 호텔의 특수 규칙으로 인해 우선 배정 권리를 가진 손님이 있는지 확인합니다. 우선 배정 권리를 가진 손님부터 방을 배정합니다.

이제부터, 아래 절차에 따라 방을 배정합니다.

항상 더 많은 방이 필요한 손님(숫자가 큰 손님)이 먼저 배정을 받습니다. 숫자가 같은 손님이 있다면, 그중 호텔에 더 가까운 손님부터 배정을 받습니다.

- 호텔에 이 손님이 묵을 빈 방이 충분한가요?

방이 충분히 남아 있다면, 이 손님에게 방이 배정됩니다. 이 손님 카드를 살짝 위로 옮겨서 이를 표시합니다. 지금 이 호텔에 남은 방 수에서, 이 손님에게 필요한 방 수(손님 카드 위에 적힌 숫자)만큼을 즉시 뺍니다. 그 후, 다음 순서의 손님으로 넘어가서 (방이 부족해질 때까지) 위 과정을 반복합니다. 같은 숫자의 손님 카드가 둘 이상 있을 경우, 그중 호텔에 더 가까운 카드부터 방이 배정됩니다.

- 호텔에 방이 부족해서 이 손님이 묵을 수 없나요?

그렇다면, 이 손님은 이 호텔에서 방을 하나도 배정받지 못합니다. 이제 다음 순서의 손님으로 넘어가서, 그 손님에게 배정할 수 있는 방이 있는지 확인합니다.

더 이상 아무 손님도 이 호텔에 묵을 수 없게 되면, 각 플레이어는 이 호텔에서 방을 배정받지 못한 자기 카드를 즉시 버려야 합니다. 호텔 뒷문에 놓인 카드도 버립니다. 이 카드들은 더 이상 게임에서 사용하지 않습니다.

이 호텔에서 방을 배정받은 손님 카드는 가져와서 자기 앞에 일렬로 늘어놓습니다.

이 손님 카드의 위에 적힌 금화 개수만큼, 게임이 끝난 후 점수를 받습니다. 추가점수 카드를 사용해서 게임을 진행할 경우, 동일한 문장의 손님 카드를 여럿 모으면 추가점수를 받습니다.

4. 모든 호텔에 대해 위 과정을 반복합니다.

이것으로 이번 라운드의 [2단계: 방 배정 확인]이 끝납니다.

[2단계: 방 배정 확인]의 예시

예시 1:



이 호텔은 방이 13개이며, 별도의 규칙이 없습니다. [1단계: 카드 배치] 동안 이 호텔의 뒷문에는 아무 카드도 배치되지 않았습니다.

주황색 군인 5명 그룹이 가장 먼저 방을 배정받습니다. 이 카드가 숫자가 가장 높고, 다른 군인 카드보다 호텔에 가깝기 때문입니다. 군인은 5명이 한 그룹이기에, 이 호텔에는 $13 - 5 = 8$ 개의 방이 남습니다. 이제 다음은 숫자가 같은 파란색 군인 5명 그룹 차례입니다. 여전히 충분한 수의 방이 남아 있기에, 파란색 군인들도 방을 배정받아서 이제 방은 $8 - 5 = 3$ 개 남았습니다. 다음 차례는 초록색 귀족 4명 그룹이지만, 남은 방이 부족해 이 호텔에 묵지 못합니다. 마지막으로 남은 것은 주황색 상인 2명 그룹입니다. 호텔에 남은 방이 있어서 상인 그룹은 방을 배정받는 데 성공합니다. 이것으로 모든 카드에 대해 방 배정 성공 여부를 확인했습니다.

예시 2:



이 호텔은 방이 8개이며, 승려에게 우선적으로 방을 배정합니다. 그런데 이 호텔의 뒷문에 상인 카드가 있기에, 이 호텔은 방 개수가 3개 늘어나서 11개가 됩니다.

이 호텔의 특수 규칙 때문에, 파란색 승려 1명이 가장 먼저 방을 배정받습니다. 이제 방은 10개 남았습니다. 그

다음, 숫자가 가장 높은 파란색 귀족 4명이 방을 배정받아서 방이 6개 남습니다. 이제 남은 것은 주황색 하인 3명과 초록색 상인 2명입니다. 남은 방 개수가 충분하기에, 모두 방을 배정받는 데 성공합니다.

예시 3:



1.

이 호텔은 방이 15개이며, [1단계: 카드 배치] 동안 최대 두 가문만 줄을 설 수 있습니다. 본 예시에서는 새 기호와 물고기 기호의 가문만 예약 대기줄에 줄을 섰습니다. 하지만 이 규칙은 예약 대기줄에만 적용되기에, 뒷문에는 다른 가문의 카드도 놓일 수 있습니다.

우선, 뒷문에 놓인 주황색 귀족의 특수 효과가 발휘됩니다. 귀족의 효과는 예약 대기줄에 있는 자신의 카드 한 장에 우선 배정 권리를 주는 것입니다. 그런데 예약 대기줄에 있는 주황색 카드는 주황색 하인(3)뿐이므로, 주황색 플레이어는 이 카드에 우선 배정 권리를 주기로

합니다. 이제, 뒷문에 있는 파란색 승려의 특수 효과가 발휘됩니다. 파란색 승려는 자신의 효과로 인해, 예약 대기줄 맨 뒤에 즉시 배치됩니다.

이제 예약 대기줄에 있는 카드들을 방에 배정할 차례입니다. 귀족의 효과로 우선 배정 권리를 받은 주황색 하인 3명이 가장 먼저 방을 배정받아, 남은 방은 $15 - 3 = 12$ 개가 됩니다. 그 다음, 숫자가 가장 높은 초록색 인부 6명이 방을 배정받습니다. 이제 방은 6개 남았습니다. 이제 숫자가 그 다음으로 높은 초록색 군인 5명의 차례입니다. 방이 충분하기에 군인들도 방을 배정받습니다.

이제 방이 딱 하나 남았기에, 그 다음 차례인 파란색 귀족 4명은 방을 배정받지 못합니다. 이제 특수 효과로 예약 대기줄 맨 뒤에 배치되었던 승려의 차례입니다. 승려는 방이 1개만 필요하므로 방을 배정받는 데 성공합니다. 이것으로 모든 카드에 대해 방 배정 성공 여부를 확인했습니다.



호텔의 특수 규칙



특수 규칙 없음

이 호텔에는 아무런 특수 규칙이 없습니다. [2 단계: 방 배정 확인] 동안, 기본적인 규칙에 따라 손님에게 방을 배정합니다.

소규모 손님 전용

[1단계: 카드 배치] 동안, 방이 1~3개 필요한 손님(승려, 상인, 하인)만 예약 대기줄에 배치될 수 있습니다. 이 호텔의 뒷문에는 여전히 모든 카드가 배치될 수 있습니다.



대규모 손님 전용

[1단계: 카드 배치] 동안, 방이 4~6개 필요한 손님(귀족, 군인, 인부)만 예약 대기줄에 배치될 수 있습니다. 이 호텔의 뒷문에는 여전히 모든 카드가 배치될 수 있습니다.

첫 번째 카드 앞면으로 배치

[1단계: 카드 배치] 동안, 이 호텔의 예약 대기줄에 가장 먼저 배치되는 손님 카드 1장을 앞면으로 뒤집어서 놓습니다.



두 번째 카드 앞면으로 배치

[1단계: 카드 배치] 동안, 이 호텔의 예약 대기줄에 두 번째로 배치되는 손님 카드 1장을 앞면으로 뒤집어서 놓습니다.

승려/군인 우선 배정

[2단계: 방 배정 확인] 동안, 이 호텔의 예약 대기줄에 배치된 승려는(또는 군인은) 가장 먼저 방을 배정받습니다(물론, 남은 방이 있어야 합니다). 그 이후, 일반적인 규칙에 따라 방을 배정합니다.



승려(1) 우선 배정



군인(5) 우선 배정



군인은 줄 서기 불가

[1단계: 카드 배치] 동안, 군인은 이 호텔의 예약 대기줄에 배치될 수 없습니다. 하지만 이 호텔의 뒷문에는 여전히 군인을 배치할 수 있습니다. 따라서 군인이 특수 효과를 통해 이 호텔에 숙박하게 될 수도 있습니다.

뒷문 없음 & 예약 대기줄에 5그룹까지 배치 가능

[1단계: 카드 배치] 동안, 이 호텔의 뒷문에 손님을 배치할 수 없으며, 호텔 왼쪽에 금화 타일도 놓지 않습니다. 이 호텔에는 예약 대기줄에 손님 카드를 5장까지 배치할 수 있습니다.



최대 두 가문만 줄 서기 가능

[1단계: 카드 배치] 동안, 이 호텔의 예약 대기 줄에는 최대 두 가문만 배치될 수 있습니다. 즉, 예약 대기줄에 두 번째 가문의 카드가 놓이는 순간부터, 그 둘 외의 다른 가문의 카드가 배치될 수 없습니다. 단, 이 호텔의 뒷문에는 여전히 모든 카드가 배치될 수 있습니다.

손님의 특수 효과

[2단계: 방 배정 확인] 동안, 오직 뒷문에 놓인 손님만이 특수 효과를 발휘합니다.

참고: 뒷문에 놓인 손님이 발휘하는 특수 효과는 언제나 호텔의 특수 규칙보다 우선하여 적용됩니다. 예를 들어, [승려 우선 배정] 호텔의 뒷문에 귀족이 놓여 있다면, 귀족의 효과로 인해 승려가 아닌 다른 손님이 먼저 호텔에 방을 배정받을 수 있습니다.

승려(1)

뒷문에 놓인 이 카드를 예약 대기줄 맨 끝으로 옮깁니다. 이제 이 카드는 예약 대기줄에 놓인 다른 카드와 동일하게 취급하며, 일반적인 규칙에 따라 이 호텔에서 방을 배정받을 수 있습니다.

상인(2)

이 카드가 놓인 호텔에는 방이 3개 더 늘어납니다. 예를 들어, 방이 8개인 호텔의 경우, 이제 방 수가 11개가 됩니다.

참고: 만약 이 호텔의 뒷문에 상인이 둘 배치되었다면, 두 번째 상인의 효과도 적용되어 호텔의 방 수가 더 늘어납니다. 만약 한 호텔에 상인과 인부가 한 장씩 배치되었다면, 서로의 효과가 상쇄됩니다.

하인(3)

원한다면, 이 호텔의 예약 대기줄에 놓인 당신의 다른 손님 카드와 이 카드를 교체합니다. 이때, 교체된 카드는 즉시 버립니다.

귀족(4)

원한다면, 이 호텔의 예약 대기줄에 놓인 당신의 다른 손님 카드 1장을 선택합니다. 그 손님 카드는 이 호텔에서 우선 배정 권리를 얻습니다(물론, 충분한 수의 방이 있어야 합니다). 선택한 카드는 살짝 위로 올려서, 어떤 카드를 선택했는지 쉽게 기억할 수 있도록 합니다.

참고: 만약 이 호텔의 뒷문에 귀족이 둘 배치되었다면, 호텔에 더 가깝게 귀족을 배치한 플레이어가 가장 먼저 우선 배정받을 손님 카드를 고릅니다. 두 번째로 귀족을 배치한 플레이어는, 바로 그 다음으로 우선 배정받을 손님 카드를 고릅니다.

군인(5)

원한다면, 이 호텔의 예약 대기줄에 놓인 아무 인부 카드(내 인부든 남의 인부든 상관없음)와 이 카드를 교체합니다. 이때, 교체된 인부 카드는 즉시 버립니다. 이 효과는 오직 예약 대기줄에 인부가 있을 때만 발휘할 수 있습니다. 그 외의 경우, 군인은 아무 효과도 발휘하지 못하고 버려집니다.

인부(6)

이 카드가 놓인 호텔에는 방이 3개 줄어듭니다. 예를 들어, 방수가 8개인 호텔의 경우, 이제 방 수가 5개가 됩니다.



3단계: 다음 라운드 준비

1. 이번 라운드에 사용한 호텔 카드를 모두 뒤집어서, 새 면이 보이도록 합니다. 모든 호텔 카드의 뒷면에 금화 타일을 1개씩 놓습니다. 이전 라운드에 아무도 가져가지 않은 금화 타일이 남아있는 경우, 새 금화 타일을 놓지 않습니다.

세 번째 라운드가 시작되기 전이라면, 호텔 카드를 뒤집지 않습니다(이미 그 호텔 카드의 양면을 모두 사용했기 때문입니다). 이번 게임에서 사용하지 않은 호텔 카드 중에 무작위로 골라서, 기존에 사용한 모든 호텔 카드와 교체합니다. 따라서 세 번째 라운드와 네 번째 라운드는 새 호텔 카드로 게임을 진행합니다.

2. 시작 플레이어 카드를 왼쪽에 앉은 사람에게 넘깁니다.
3. 각 플레이어는 자기 손님 카드더미에서 카드를 5장씩 뽑습니다. 다음 라운드를 시작합니다.

이 게임은 총 4라운드 동안 진행됩니다. 따라서 4번째 라운드가 끝난 후에는 [다음 라운드 준비]를 생략하고 [게임 종료 및 점수 계산]으로 넘어갑니다.

참고: 4번째 라운드가 시작되기 전이라면, 각 플레이어는 자기 손님 카드더미에 있는 카드를 모두 뽑았을 것입니다. 하지만 게임이 끝날 때까지 쓸 수 있는 카드는 최대 20장뿐이라는 점을 명심하세요. (맨 마지막 순서일 때 5번째 카드를 사용하지 않았다면, 20장보다 더 적은 카드를 쓸 수도 있습니다.)

게임 종료 및 점수 계산

4라운드까지 진행한 후 게임이 끝납니다. 각자 지금까지 자신이 얻은 점수를 합산하여 순위를 비교합니다.

- 숙박에 성공한 손님 카드마다, 상단에 표시된 금화 수 만큼 점수를 받습니다.

- 갖고 있는 금화 타일 수만큼 점수를 받습니다.
- 숙박에 성공한 손님 카드 중, 같은 문장을 가진 손님이 얼마나 많은지에 따라 아래와 같이 추가점수를 받습니다(문장의 크기는 상관없습니다).

초보자 면으로 게임을 했다면:

- 한 가문의 **손님 카드 4장을** 숙박시켰다면 **2점**
- 한 가문의 **손님 카드 5장을** 숙박시켰다면 **4점**
- 한 가문의 **손님 카드 6장을** 숙박시켰다면 **6점**

점수는 가문마다 별도로 계산합니다.



숙련자 면으로 게임을 했다면:

(추가점수 카드에서 왕관이 그려진 면)

- 한 가문의 **손님 카드 4장을** 숙박시켰다면 **2점**
- 한 가문의 **손님 카드 5장을** 숙박시켰다면 **5점**
- 한 가문의 **손님 카드 6장을** 숙박시켰다면 **10점**



점수는 가문마다 별도로 계산합니다.

점수를 가장 많이 모은 사람이 승리합니다. 동점의 경우,
숙박에 성공한 “3점”짜리 손님 카드가 더 많은 사람이 승
리합니다. 이마저도 같다면 공동 승리입니다!



코리아보드게임즈

경기도 파주시 탄현면 요풍길 10
전화: 031-965-7455
팩스: 031-965-7466
www.koreaboardgames.com
www.divedice.com
www.akongdakong.co.kr

© 2022 HUCH!

Designer: Filippo Landini

Illustration: fiore-gmbh.de

Artwork: HUCH!

Product manager: Joseph Weidl

* 한국어화 번역 및 편집

번역: 류인곤 | 검수: 전청운 | 편집: 나준호

* <오버부킹>은 HUCH!와의 계약에 따라 (주)코리아보드게임즈가 한국 내
독점 판권을 소유하고 있으므로 무단복제 시 법의 처벌을 받습니다.

