

OVERBOOKING

BRANUJE ŁOŻE!

Dla 2–4 graczy w wieku 10+

Dawno, dawno temu pewien król zdecydował się urządzić wspaniały bankiet dla wszystkich swoich poddanych. Zaproszonych zostało tysiące gości z każdego zakątka królestwa. Jednakże... och, coś za bałagan! Żaden z gości nie zarezerwował łóżka w hotelu, ponieważ każdy liczył na ofertę last minute.

Tak oto zaczyna się wyścig o ostatnie wolne łóżko! Czy jako królewski szambelan zdołasz znaleźć łóżka dla swoich gości, zanim wszystkie zostaną zajęte?

Zawartość

96 kart gości (4 talie po 24 karty w kolorach czerwonym, niebieskim, zielonym i pomarańczowym)



16 hoteli (8 dwustronnych płytek hoteli)



4 karty wyników
(2 strony – dla początkujących i zaawansowanych)



20 żetonów z punktami



znacznik rozpoczynającego gracza



4 karty przeglądu specjalnych zdolności rezerwacyjnych



Cel gry

Postaraj się znaleźć wyżywienie i zakwaterowanie w hotelach dla jak największej liczby swoich gości. Będziesz musiał uważnie zaplanować, których gości ustawić w kolejce do rezerwacji, a których umieścić przy tylnym wejściu do hotelu. Przy tylnych wejściach możesz aktywować specjalne zdolności rezerwacyjne, za pomocą których będziesz wpływać na to, którzy goście będą mogli złożyć rezerwację. Gdy w hotelu jest za dużo ludzi, zostaje on przepełniony i nie można już rezerwować w nim łóżek! Równocześnie musisz uważać, których gości chcą zakwaterować twoi rywale. Poszczególni goście zapewnią ci różną liczbę punktów na koniec gry.

Przygotowanie rozgrywki

Każdy gracz bierze jedną z talii 24 kart gości w wybranym przez siebie kolorze. Następnie dokładnie ją przetasowuje i kładzie zakrytą przed sobą. Każdy gracz pobiera również jedną kartę wyników oraz jedną kartę przeglądu zdolności specjalnych. Wspólnie zdecydujcie, z której strony kart wyników chcecie skorzystać w grze – ze strony dla początkujących czy ze strony dla zaawansowanych graczy (z symbolem korony). Jeżeli chcecie, możecie rozegrać pierwszą grę bez kart wyników.

Wylosuj z pudełka tyle hoteli, ilu jest graczy.



Ułóż je w dowolnej kolejności jeden nad drugim – jak w przykładzie obok – aby były dostępne dla wszystkich graczy.

Ułóż po jednym żetonie punktowym po lewej stronie każdego hotelu (od strony tylnego wejścia).

Każdy gracz pobiera do ręki dziewięć kart ze swojej talii gości.

Gracz, który jako ostatni nocował w hotelu, otrzymuje znacznik gracza rozpoczynającego i zaczyna grę.

Rozgrywka

Gra składa się z czterech rund. Każda runda składa się z następujących etapów:

Etap 1 – zagranie kart

Etap 2 – sprawdzanie rezerwacji

Etap 3 – przygotowanie się na następną rundę (etap pomijamy po czwartej rundzie)



Etap 1 – Zagranie kart

Startując od gracza rozpoczynającego i postępując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz umieszcza jedną **zakrytą**

kartę gościa po prawej (**w kolejce do rezerwacji**) lub po lewej (**przy tylnym wejściu**) dowolnego hotelu.

Pierwszą kartę gościa ułóż bezpośrednio obok hotelu, następną obok pierwszej i tak dalej, tworząc coraz dłuższą kolejkę gości.

Każdy gracz zagrywa po kolei po jednej karcie aż do momentu, gdy każdy zagra po 5 kart.

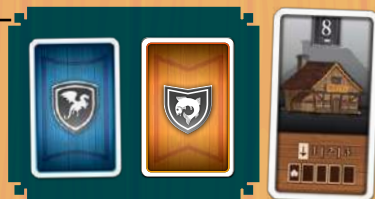
Wyjątek: Ostatni gracz w kolejce może zdecydować, że nie zagrywa piątej karty.

Gracz może w dowolnym momencie podejrzeć wyłożone przez siebie zakryte karty.

Tylne wejścia i kolejka do rezerwacji

W zależności od tego, po której stronie umieścimy kartę, pełni ona inną funkcję:

Tylne wejście
(po lewej stronie
hotelu) – maksy-
malnie 2 karty



Goście, którzy aktywują swoje specjalne zdolności rezerwacyjne w **Etapie 2 – sprawdzanie rezerwacji**.

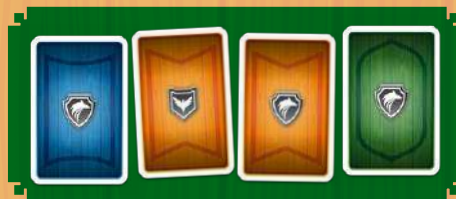
Przy tylnych drzwiach każdego hotelu mogą być ułożone maksymalnie dwie karty gości, jednak może się okazać, że żadna karta nie zostanie dołożona do danego hotelu. Indywidualne specjalne zdolności rezerwacyjne są wytłumaczone na stronie 7.

Pierwszy gracz, który umieści kartę gościa przy tylnych drzwiach, otrzymuje żeton punktowy, który tam leży.

Na koniec gry każdy żeton jest wart jeden punkt.

Lub

Kolejka do
rezerwacji (po pra-
wej stronie hotelu)
– maksymalnie
4 karty



Goście, którzy chcą zarezerwować łóżko w hotelu.

Liczba na karcie gościa oznacza liczbę gości w grupie. Liczba łóżek w hotelach jest jednak ograniczona. Mnich potrzebuje tylko jednego łóżka, ale wszyscy inni goście przyjeżdżają w grupach i dlatego potrzebują kilku łóżek.

Uwaga: W **Etapie 1** można umieścić maksymalnie cztery karty gości w kolejce do rezerwacji dla każdego hotelu. Dopiero podczas **Etapu 2 – sprawdzanie rezerwacji** można umieścić w kolejce więcej gości. Istnieją hotele z zasadą specjalną, która pozwala zagrać do pięciu kart gości w kolejce do rezerwacji.

Celem jest znalezienie łóżek w hotelach dla jak największej liczby twoich gości. Jednak musisz również zwracać uwagę na wartość gości (liczba złotych monet na kartach gości)!

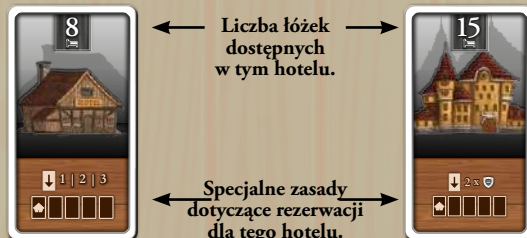
Musisz również postarać się umieścić w hotelu tak dużo gości z jednej rodziny (z tymi samymi herbami), jak to tylko możliwe. Na koniec gry zostaniesz nagrodzony bonusowymi punktami za gości o tych samych herbach. Liczba przyznanych punktów bonusowych jest wytłumaczona na stronie 8 (możecie również rozegrać pierwszą grę bez punktów bonusowych).

Przykład zagrania kart w Etapie 1 – zagranie kart (gra 3-osobowa):



Płytki hoteli

Liczba na każdej karcie hotelowej wskazuje, ile łóżek jest dostępnych w hotelu. To, w jaki sposób łóżka są przydzielane gościom czekającym na zewnątrz, jest wyjaśnione w rozdziale **Etap 2 – sprawdzanie rezerwacji**.



Przegląd wszystkich zasad hoteli znajduje się na stronie 6.

Karty gości



Uwaga: Na odwrocie kart znajdują się herby w jednym z dwóch rozmiarów. Wielkość herbu wskazuje na to, jakie karty mogli zagrać przeciwnicy.

Przegląd wszystkich specjalnych zdolności gości można znaleźć na stronie 7.

Etap 2 – sprawdzanie rezerwacji

Dla każdego hotelu (idąc pod góry) przeprowadź następujące kroki:

1. Odkryj wszystkie karty gości ustawione z lewej oraz z prawej strony.



2. Po kolei, zaczynając od karty znajdującej się najbliżej hotelu, zastosuj specjalne zdolności rezerwacyjne gości znajdujących się przy tylnych drzwiach (przegląd na stronie 7).
3. Sprawdź teraz, którzy goście w kolejce do rezerwacji otrzymają łóżko w hotelu.
 - Najpierw sprawdź, czy któryś z gości ma pierwszeństwo ze względu na specjalne zdolności szlachciców znajdujących się przy tylnych drzwiach bądź specjalne zasady rezerwacji dla danego hotelu. Zaczynij od tych kart.
 - Następnie sprawdź pozostałych gości. Zawsze zaczynaj od karty z **największą** liczbą gości wymagających łóżka (numer na karcie, od 6 do 1).

- W przypadku takich samych kart zacznij od tej, która leży **bliżej** hotelu.

Sprawdzenie:

Czy w hotelu wciąż jest wystarczająca liczba wolnych łóżek dla danej karty? Jeśli tak, to łóżka mogą zostać zarezerwowane dla tych gości. Wsuń trochę tę kartę z kolejki. Następnie od razu odejmij liczbę potrzebnych dla tej karty łóżek od ogólnej liczby dostępnych łóżek dostępnych w danym hotelu.

Kontynuuj z następną kartą z największą liczbą gości i tak dalej, aż nie będzie już dostępnych łóżek.

Jeśli w hotelu **brakuje wolnych łóżek dla danej karty**, nie można dla niej zarezerwować łóżek. Teraz sprawdź, czy jest wystarczająco dużo łóżek dla karty z następną największą liczbą gości, i rezerwuj je odpowiednio lub nie. I tak dalej.

Karty gości, dla których zabrakło miejsca w hotelu, zostają odrzucone do pudełka.

Każdy gracz kładzie przed sobą karty, którym można było przydzielić łóżka. Punkty za nie (żółte monety na każdej karcie) zostaną zsumowane na końcu gry. Powtarzające się herby również zdobywają punkty na koniec gry (jeśli grasz z kartami wyników).

Karty wciąż znajdujące się przy tylnych drzwiach należy odrzucić do pudełka.

4. Powtórz ten proces dla wszystkich hoteli.

Etap 2 zostaje wtedy zakończony.

Przykłady etapu 2 – sprawdzanie rezerwacji:

Przykład 1:



Ten hotel ma dostępnych 13 łóżek i nie ma żadnych zasad specjalnych. Nie umieszczono żadnych kart gości przy tylnych drzwiach.

5 żołnierzy pomarańczowego gracza otrzymuje łóżka w pierwszej kolejności, ponieważ ta karta ma najwyższy numer, jest bliżej hotelu niż inni żołnierze, a ich liczba jest niższa niż liczba wolnych łóżek. Następnie $13 - 5 = 8$ łóżek jest nadal dostępnych w hotelu. Karta z kolejną najwyższą lub taką samą liczbą gości to 5 żołnierzy niebieskiego gracza. Ponieważ dostępnych jest wystarczająco dużo wolnych łóżek, te również zostają zarezerwowane, co pozostawia $8 - 5 = 3$ wolne łóżka. To nie wystarczy na kolejną najwyższą kartę, czyli 4 szlachciców, więc nie mogą tu rezerwować łóżek. Ale ostatnia, pomarańczowa karta nadal znajduje wystarczającą liczbę łóżek do zarezerwowania w tym hotelu. Wszystkie karty w tym hotelu zostały sprawdzone.

Przykład 2:



Ten hotel ma dostępnych 8 łóżek i specjalną zasadę, która mówi, że mnisi mają pierwszeństwo do rezerwacji. Dodatkowo dzięki karcie kupca przy tylnym wejściu hotel otrzymuje 3 dodatkowe wolne łóżka, dzięki czemu ma ich w sumie 11.

Dzięki specjalnej zasadzie hotelu jedno łóżko jest wpiery zarezerwowane dla mnicha czekającego w kolejce. To pozostawia

10 wolnych łóżek. Po zarezerwowaniu łóżek dla 4 niebieskich szlachciców pozostaje 6 wolnych łóżek. Jest to wystarczająco dużo, żeby zarezerwować łóżka dla 3 służek oraz 2 kupców. Tym samym wszystkim gościom udaje się zarezerwować łóżka w tym hotelu.

Przykład 3:



15 łóżek jest dostępnych w tym hotelu ze specjalną zasadą rezerwacji mówiącą, że tylko dwa różne herby mogą zostać umieszczone w kolejce do rezerwacji w etapie 1 – zagranie kart (w tym przykładzie są to herby z ptakiem oraz z rybą). Inne herby mogą zostać umieszczone przy tylnych drzwiach bądź w kolejce do rezerwacji, jeśli ich specjalne zdolności na to pozwalają.

Najpierw zostaje aktywowana karta szlachciców pomarańczowego gracza przy tylnym wejściu. To pozwala mu na wybranie jednej ze swoich kart w kolejce do rezerwacji, która zostanie zarezerwowana jako pierwsza (o ile w hotelu znajduje się wystarczająco dużo wolnych łóżek). Ponieważ ma tylko jedną kartę (służki) z numerem 3 w kolejce do rezerwacji, wybiera tę kartę. Następnie przy tylnych drzwiach aktywowany jest mnich niebieskiego gracza. Ze względu na jego specjalną zdolność jest natychmiast umieszczony na końcu kolejki do rezerwacji.

Tenaz sprawdzane są karty w kolejce do rezerwacji. Po służkach pomarańczowego gracza, które jako pierwsze mogły rezerwować łóżka dzięki specjalnej zdolności szlachty, w hotelu pozostało 12 łóżek ($15 - 3 = 12$). Kolejna najwyższa karta (6 robotników zielonego gracza) zostaje dopuszczona do rezerwacji. W hotelu pozostaje 6 wolnych łóżek. Następna najwyższa karta to żołnierze zielonego gracza (5). Im również udaje się zarezerwować łóżka. W hotelu zostaje teraz 1 wolne łóżko. Jest to za mało dla 4 niebieskich szlachciców. Łóżko może wciąż być zarezerwowane dla dodanego do kolejki niebieskiego mnicha, ponieważ potrzebuje on tylko 1 łóżka. Tym samym wszyscy goście zostali sprawdzeni.

Specjalne zasady rezerwacji dla hoteli

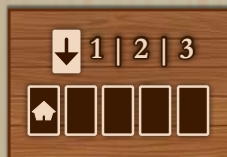
WELCOME

Brak zasad specjalnych

Ten hotel nie ma specjalnych zasad dotyczących rezerwacji. W etapie 2 – sprawdzanie rezerwacji łóżka przydzielane są zgodnie z normalnymi zasadami.

Tylko małe grupy

W etapie 1 – zagrywanie kart można dodawać do kolejki tylko gości, którzy potrzebują 1, 2 lub 3 łóżek (mnichów, kupców lub służki). Nadal można zagrywać inne karty przy tylnym wejściu.



Tylko duże grupy

W etapie 1 – zagrywanie kart można dodawać do kolejki tylko gości, którzy potrzebują 4, 5 lub 6 łóżek (szlachtę, żołnierzy lub robotników). Nadal można zagrywać inne karty przy tylnym wejściu.

Pierwsza karta odkryta

W etapie 1 – zagrywanie kart pierwsza karta gości w kolejce musi zawsze być odkryta.



Druga karta odkryta

W etapie 1 – zagrywanie kart druga karta gości w kolejce musi zawsze być odkryta.



Mnisi mają pierwszeństwo

W etapie 2 – sprawdzanie rezerwacji mnichom znajdującym się w kolejce zawsze przydzielane są łóżka w pierwszej kolejności (o ile jest wystarczająca liczba wolnych łóżek), po czym dalsze rezerwacje następują według normalnej kolejności.

Żołnierze mają pierwszeństwo

W etapie 2 – sprawdzanie rezerwacji żołnierzom znajdującym się w kolejce zawsze przydzielane są łóżka w pierwszej kolejności (o ile jest wystarczająca liczba wolnych łóżek), po czym dalsze rezerwacje następują według normalnej kolejności.



Żadnych żołnierzy

W etapie 1 – zagrywanie kart nie można dodawać żołnierzy do kolejki. Można jednak ich umieścić przy tylnych drzwiach, tak więc wciąż mogą dostać się do hotelu dzięki swoim specjalnym zdolnościom.

Nie ma tylnych drzwi, ale nawet pięć grup może zarezerwować łóżka

W etapie 1 – zagrywanie kart nie można położyć kart przy tylnych drzwiach (nie umieszczaj tam też żetonów punktowych), można jednak ułożyć do 5 kart gości w kolejce do rezerwacji (zamiast 4).



Tylko dwa różne herby w kolejce

W etapie 1 – zagrywanie kart można dokładać w kolejce do tego hotelu tylko karty z dwoma wzorami herbów (dowolnej wielkości). Przy tylnych drzwiach hotelu można dokładać dowolne karty.

Specjalne zdolności rezerwacyjne

(zostają aktywowane tylko w etapie 2 – sprawdzanie rezerwacji)

Uwaga: Specjalne zdolności rezerwacyjne aktywowane przy tylnych drzwiach zawsze **mają pierwszeństwo nad specjalnymi zasadami rezerwacyjnymi poszczególnych hoteli**.

Przykładowo w hotelu, który zapewnia pierwszeństwo w rezerwacji mnichom, inni goście mogą zarezerwować łóżko przed mnichami dzięki specjalnym zdolnościom szlachciców znajdujących się przy tylnych drzwiach.



1. Mnich

Przesuń tę kartę z tylnych drzwi na koniec kolejki do rezerwacji. Ma on teraz szansę zarezerwować łóżko jak reszta osób w kolejce.

2. Kupcy

Hotel, przy którym została umieszczona ta karta, dostaje 3 dodatkowe łóżka. Na przykład hotel, który normalnie ma 8 łóżek, ma ich teraz 11.



Uwaga: Jeśli przy tylnych drzwiach znajduje się więcej kart kupców, liczba łóżek odpowiednio rośnie. Jeśli natomiast przy tylnych drzwiach znajdują się karta kupców oraz karta robotników, ich zdolności specjalne się wzajemnie znoszą.

3. Służki

Możesz zastąpić jedną ze swoich kart znajdujących się w kolejce tą kartą. Odrzucić zastąpioną kartę.



4. Szlachta

Możesz wybrać dowolną kartę gości w swoim kolorze, która jest w kolejce rezerwacji, aby zarezerwować jej łóżko jako pierwszej (o ile dostępna jest wystarczająca liczba łóżek). Wysuń nieco wybraną kartę z rzędu, tak aby była dobrze widoczna.



Uwaga: Jeśli przy tylnych drzwiach znajduje się druga karta szlachty, pierwszeństwo w wyborze karty z kolejki ma gracz, którego karta szlachty znajduje się bliżej hotelu.

5. Żołnierze

Możesz zastąpić jedną kartę robotników (twoją bądź innych graczy), która znajduje się w kolejce do rezerwacji, tą kartą. Zastąpioną kartę robotników należy od razu odrzucić. Jeśli w kolejce do rezerwacji nie ma żadnych robotników, żołnierze nie mają żadnej zdolności i należy ich odrzucić.



6. Robotnicy

Hotel, przy którym została umieszczona ta karta, ma teraz o 3 łóżka mniej niż zazwyczaj. Na przykład hotel, który normalnie ma 8 łóżek, teraz ma ich 5.





Etap 3 – przygotowanie następnej rundy

1. Odwróć wyłożone karty hoteli na drugą stronę tak, aby były widoczne nowe hotele. Ułóż nowe żetony punktowe przy tylnych drzwiach hoteli. Jeśli przy którymś hotelu został żeton punktowy z poprzedniej rundy, NIE dodawaj kolejnego żetonu do tego hotelu.

Przed trzecią rundą zastąp wszystkie karty hoteli nowymi losowo wybranymi hotelami, żeby na trzecią i czwartą rundę mieć nowe hotele.

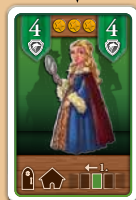
2. Oddaj żeton rozpoczynającego gracza następnemu graczowi po lewej.
3. Każdy dobiera do 5 kart ze swojej talii. Teraz zaczyna się nowa runda.

Na koniec czwartej rundy pominię etap 3 i przejdź od razu do punktacji.

Koniec gry i punktacja

Gra kończy się po czterech rundach. Każdy gracz liczy punkty które udało mu się zdobyć.

- **1 punkt za każdą monetę** widoczną u góry zebranych kart



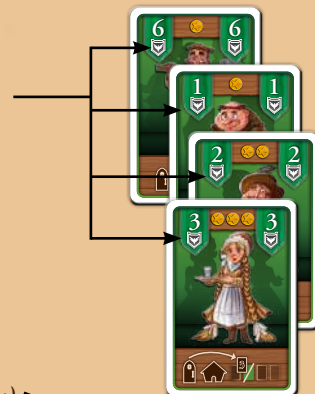
- **1 punkt za każdą żeton punktu** otrzymany poprzez zagranie pierwszej karty przy tylnych drzwiach hotelu



Zsumuj bonusowe punkty za zbieranie herbów wedle wybranej przez was strony karty wyników (rozmiar herbu nie ma znaczenia).

Początkujący:

- **2 punkty** za każdy zestaw
- 4 kart** z tym samym herbem
- **4 punkty** za każdy zestaw
- 5 kart** z tym samym herbem
- **6 punktów** za każdy zestaw
- 6 kart** z tym samym herbem



Zaawansowani:

(strona karty wyników z koroną)

- **2 punkty** za każdy zestaw
- 4 kart** z tym samym herbem
- **5 punkty** za każdy zestaw
- 5 kart** z tym samym herbem
- **10 punktów** za każdy zestaw
- 6 kart** z tym samym herbem



Wygrywa gracz z największą liczbą punktów. W przypadku remisu wygrywa gracz z większą liczbą 3-punktowych kart. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, gracze zajmują to samo miejsce.

EGMONT.pl

Story House Egmont sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2023 Story House Egmont sp. z o.o.
Autor gry: Filippo Landini
Ilustracje: fiore-gmbh
Projekt graficzny: HUCH!
Wydawca: Tomasz Kolodziejczak
Tłumaczenie reguł: Alexander Potocki
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

Znajdziesz nas na:
Egmont Polska

Grę polecają:



W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

Nie nadaje się dla dzieci poniżej 3 roku życia.
Zawiera małe elementy.

