



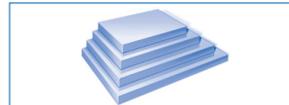
## ENTRADAS

Las Entradas te permiten empezar a cobrar a los huéspedes (los demás jugadores) por alojarse en tu Hotel. Puedes obtener Entradas gratuitas al caer en ciertas casillas o comprarlas al pasar por el Ayuntamiento:

- Al pasar por el Ayuntamiento, puedes añadir 1 Entrada a cada Hotel.
- Para añadir una Entrada a un Hotel, es obligatorio haber construido como mínimo el Edificio principal.
- Paga a la Banca el coste de una Entrada que se indica en el Título de propiedad.
- Coloca la Entrada en cualquier casilla adyacente a tu Terreno.
- Solo puedes obtener una Entrada si eres capaz de colocarla inmediatamente.
- No puedes colocar Entradas en las casillas de color gris oscuro adyacentes a la Banca, el Ayuntamiento y las casillas iniciales.
- Nunca puede haber dos Entradas (tuyas o de otro jugador) en lados opuestos de la misma casilla del tablero. Si el Hotel ubicado en el lado opuesto de una casilla es propiedad de otro jugador, procura adelantarte y colocar una Entrada en esa casilla en primer lugar.

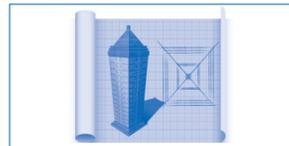
## CASILLA DE ENTRADA GRATUITA

Puedes añadir gratis 1 Entrada a 1 Hotel de tu propiedad. Esta Entrada puede sumarse a las que hayas añadido al pasar por el Ayuntamiento.



## CASILLA DE CONSTRUIR 1 FASE GRATUITA

Puedes añadir gratis 1 Edificio a 1 Hotel. Si ya has construido todos los Edificios del Hotel elegido, puedes usar esta acción para colocar la Zona de recreo (ver «ZONAS DE RECREO»). Esta acción no permite colocar Entradas.



## ZONAS DE RECREO

Cuando hayas terminado de construir todos los Edificios que conforman un Hotel, en cualquier turno posterior puedes mejorar su calificación (que se mide en estrellas) añadiendo una Zona de recreo en su Terreno. No necesitas pedir un Permiso de construcción: simplemente paga a la Banca el precio que se indica en el Título de propiedad y coloca la Zona de recreo correspondiente en el tablero. ¡La próxima vez que un huésped se aloje en el Hotel, pagará el precio máximo!



Nota: si tienes varios Hoteles terminados y dinero suficiente, puedes construir varias Zonas de recreo en un mismo turno.

## ALOJAMIENTO DE HUÉSPEDES

Cuando otro jugador cae en una casilla con una Entrada a un Hotel de tu propiedad, ¡se aloja en el Hotel! El huésped debe tirar el dado normal para determinar cuántas noches dormirá allí y pagar la «Tarifa» correspondiente a la calificación de tu Hotel (que irá aumentando a medida que lo desarrolles). Toda la información se encuentra en tu Título de propiedad.



### Ejemplo

Otro jugador cae en una Entrada adyacente al Mont Blanc, un Hotel de tu propiedad que ya tiene sus 3 Edificios pero no la Zona de recreo, lo que equivale a una calificación de 2 estrellas. El jugador saca un 4 en el dado; consulta el Título de propiedad y le informas de que debe abonarte 1000 \$ por 4 noches.

Una vez saldada su deuda, el huésped puede realizar la acción de la casilla en la que haya caído (si lo desea). En su próximo turno, podrá volver a avanzar de la manera habitual.

## PRESTA ATENCIÓN

No pierdas de vista a los demás jugadores y presta atención durante toda la partida. Cuando otro jugador caiga en una Entrada a uno de tus Hoteles, es responsabilidad tuya pedirle que pague la estancia (ver «ALOJAMIENTO»). Si no dices nada y el siguiente jugador tira el dado, pierdes la oportunidad. Acuérdate también de cobrar los 2000 \$ al pasar por el Banco, y no desaproveches la opción de comprar Entradas al pasar por el Ayuntamiento.

## SACAR UN 6

Si sacas un 6 en el dado normal, ¡consigues un turno adicional! Avanza y realiza las acciones de la casilla en la que caigas (si lo deseas), incluido el pago de un posible alojamiento, antes de volver a tirar el dado.

## SUBASTAS

Si no puedes pagar tu alojamiento en un Hotel o alguna compra, tienes la obligación de vender uno o más Hoteles en una subasta.

- Si todavía no habías empezado a construir en el Terreno, puedes vender el Título de propiedad.
- Si el Hotel ya tiene Edificios, Zona de recreo y/o Entradas, debes vender el Hotel COMPLETO en un mismo lote. No puedes vender un Hotel por partes.
- No hay precio mínimo y todos los jugadores que no hayan quebrado pueden pujar.
- DEBES vender el Hotel al mejor postor. Recuerda entregarle el Título de propiedad.

Con el dinero obtenido mediante la subasta, paga inmediatamente tus deudas, incluso si eso te hace quebrar y te deja fuera de la partida.

Si obtienes un Permiso de construcción para construir un Hotel, pero no te lo puedes permitir, puedes subastar dicho Hotel y evitar pagar los costes de construcción. El nuevo propietario del Hotel tendrá que solicitar a su vez un Permiso de construcción cuando tenga la oportunidad. Si subastas un Hotel para financiar la construcción de Edificios nuevos de otro Hotel, aun así debes tirar el dado de Permiso de construcción.

Si nadie puja por tu Hotel, este se derruye: se retiran sus Edificios y el Título de propiedad vuelve a estar disponible.

## QUIEBRA

¡Si no tienes dinero, Hoteles ni Terrenos, te quedas fuera de la partida!

En una partida de 3-4 jugadores, cuando solo queden 2 jugadores, estos ya no cobran los 2000 \$ al pasar por el Banco y deben seguir jugando únicamente con el dinero obtenido al cobrarle a su rival la estancia en sus Hoteles. Nota: esta regla no se aplica en partidas de 2 jugadores.

## FINAL DE LA PARTIDA

Si todos los demás jugadores han quebrado y solo quedas tú, ¡ganas la partida!

## CONTENIDO

- 1 tablero
- 30 bases de Edificios
- 30 tejados de Edificios
- 3 troqueles (30 fachadas de Edificios y 8 Zonas de recreo)
- 30 Entradas (escaleras amarillas)
- 8 Títulos de propiedad
- 100 billetes (10 de 5000 \$, 30 de 1000 \$, 20 de 500 \$, 30 de 100 \$, 10 de 50 \$)
- 4 Coches
- 2 dados (1 dado normal y 1 dado de Permiso de construcción)
- 2 bolsas herméticas (para guardar Entradas/Coche/dados/Títulos de propiedad/billetes)

HOTEL™ se comercializa con licencia de NPD Partnership Ltd. © 2022 & Design Registration Ooba Ltd. Todos los derechos reservados.

Fabricado por:  
Ooba Ltd., Rm. 901, 9/F, Easey Commercial Building,  
253-261 Hennessy Rd., Hong Kong.



Importado y distribuido por:

Distribuido en español por Asmodee Spain, Burbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados.

# HOTEL™

## REGLAMENTO



8+  
Familiar



**AVISO:**  
PELIGRO DE ASFIXIA. Contiene piezas pequeñas.  
Producto no adecuado para menores de 3 años.

## MONTAJE

- Agrupa los tejados y las bases de los Edificios (los códigos están escritos en las piezas de plástico).
- Destroquela con cuidado las fachadas de los Edificios y agrúpalas con los tejados y las bases (los códigos están escritos en las piezas de cartón).
- Los códigos son los siguientes:

**BOO** – Boomerang Bay (1 Edificio)

**MIR** – Mirasol (4 Edificios)

**X** – Banco (1 Edificio)

**MB** – Mont Blanc (3 Edificios)

**REG** – Regency (5 Edificios)

**Y** – Ayuntamiento (1 Edificio)

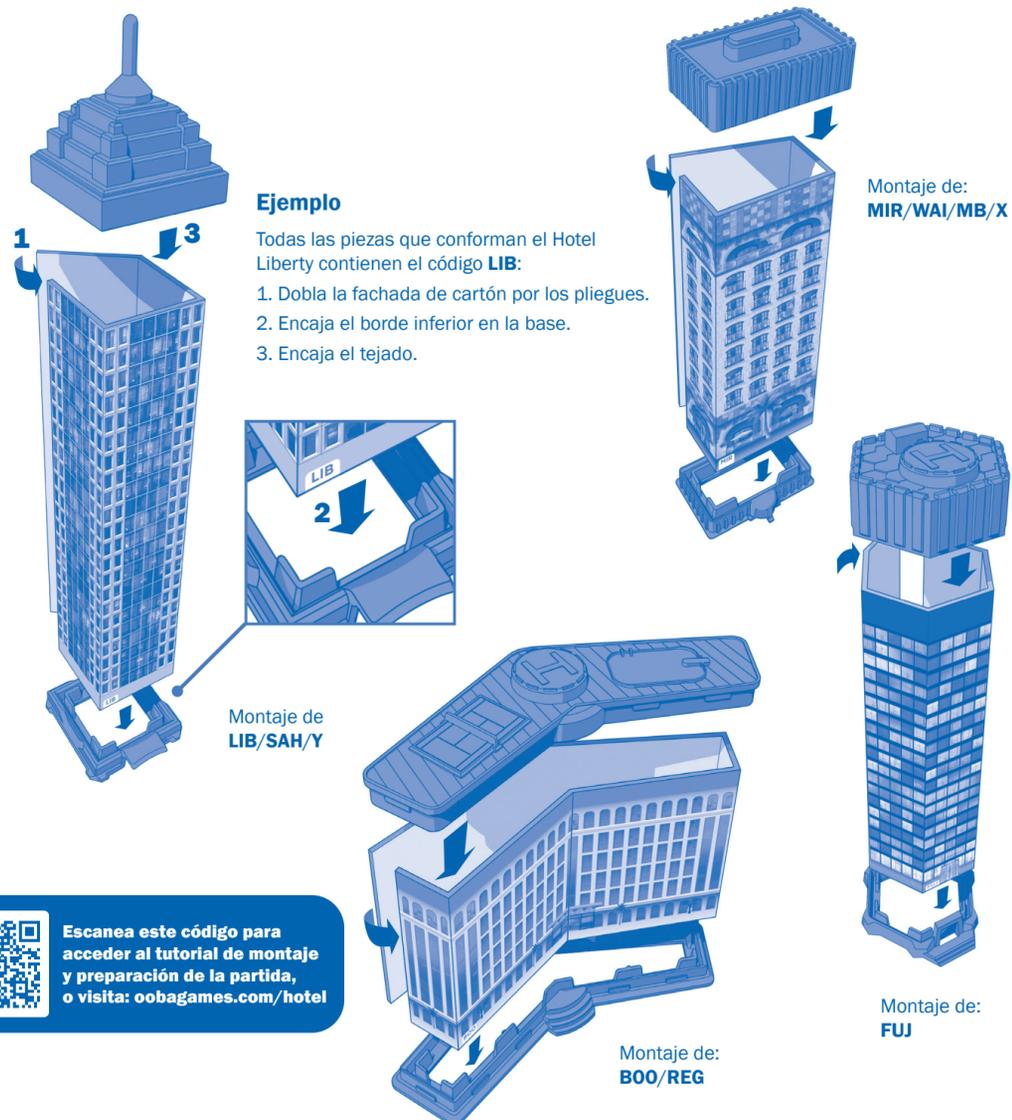
**SAH** – Sahara (3 Edificios)

**WAI** – Waikiki (5 Edificios)

**FUJ** – Fujiyama (3 Edificios)

**LIB** – Liberty (4 Edificios)

- Destroquela las Zonas de recreo y déjalas a un lado.
- Dobra las fachadas de los Edificios por los pliegues marcados, de manera que el lado ilustrado quede hacia fuera.
- Encaja el borde inferior de cada fachada doblada (los códigos están escritos en el borde inferior) en la base correspondiente. A continuación, encaja el borde superior en el tejado correspondiente, como indican las siguientes imágenes:



### Ejemplo

Todas las piezas que conforman el Hotel Liberty contienen el código **LIB**:

1. Dobra la fachada de cartón por los pliegues.
2. Encaja el borde inferior en la base.
3. Encaja el tejado.



Montaje de **LIB/SAH/Y**

Montaje de: **MIR/WAI/MB/X**

Montaje de: **FUJ**

Montaje de: **BOO/REG**



Escanea este código para acceder al tutorial de montaje y preparación de la partida, o visita: [oobagames.com/hotel](http://oobagames.com/hotel)

## PREPARACIÓN

Coloca los Edificios del Banco y el Ayuntamiento en las casillas X e Y del tablero, respectivamente. De momento los Edificios de los Hoteles, las Zonas de recreo y las Entradas amarillas se quedan en la caja.



Decide qué jugador será la Banca; se ocupará de gestionar el dinero y los Títulos de propiedad. Cada jugador (incluida la Banca) recibe los siguientes billetes iniciales:

Partida de **4** jugadores:

1 billete de 5000 \$

5 billetes de 1000 \$

3 billetes de 500 \$

4 billetes de 100 \$

2 billetes de 50 \$

Total: **12000 \$**

Partida de **2-3** jugadores:

1 billete de 5000 \$

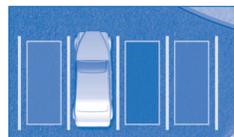
8 billetes de 1000 \$

5 billetes de 500 \$

4 billetes de 100 \$

2 billetes de 50 \$

Total: **16000 \$**



Cada jugador elige un Coche y lo coloca en la casilla inicial de su color. Los turnos se juegan en sentido horario, empezando por la persona más joven.

## OBJETIVO

Ser el último jugador que quede en la partida después de la quiebra de todos los demás.

## RESUMEN

Estos son los pasos que hay que seguir para ganar en el mundo de **HOTEL**:

1. Comprar el Terreno.
2. Obtener el Permiso de construcción.
3. Construir el Edificio principal.
4. Comprar Entradas para que tus rivales deban pagar el alojamiento en tu Hotel.
5. Seguir añadiendo Edificios, Zonas de recreo y Entradas para que el alojamiento sea más caro.
6. Invertir en más Terrenos, Edificios y Entradas...

## EN TU TURNO

Tira el dado normal y avanza tantas casillas como indique el resultado. La casilla con la flecha blanca (adyacente a las casillas iniciales) es la primera casilla: si sacas un 1, tu movimiento termina en esa casilla y no puedes realizar más acciones. Nunca puede haber dos Coches en la misma casilla; si terminas tu movimiento en una casilla ocupada por otro Coche, avanzas hasta la siguiente casilla libre.



## CASILLA DE COMPRA

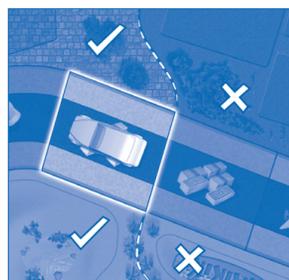
Si lo deseas, puedes comprar un Terreno adyacente a la casilla, siempre que no se hayan construido Edificios en él. Pide a la Banca que te enseñe el Título de propiedad. Si decides comprarlo y te lo puedes permitir, paga a la Banca el «Precio del Terreno» indicado en la carta y quédate el Título de propiedad.

Solo puedes comprar 1 Título de propiedad por turno. No puedes empezar a construir en dicho Terreno hasta tu siguiente turno.

## Ejemplo

Terminas tu movimiento en esta casilla de Compra. Puedes comprar el Terreno del Hotel Regency O BIEN el del Hotel Sahara. No puedes comprar los del Waikiki ni el Mirasol porque dichos Terrenos no están adyacentes a tu casilla de Compra.

Si caes en una casilla de Compra y uno de sus Terrenos adyacentes ya es propiedad de otro jugador, pero no se ha construido nada allí, puedes comprarle el Terreno pagándole el «Precio de recompra forzosa» que se indica en el Título de propiedad (¡es la mitad del precio normal!). El otro jugador no puede negarse a venderte el terreno. En cuanto le pagues, obtienes el Título de propiedad.



## CASILLA DE PERMISO DE CONSTRUCCIÓN

Si caes en una de estas casillas EN CUALQUIER LUGAR DEL TABLERO y además posees al menos 1 Título de propiedad, puedes solicitar un Permiso de construcción para empezar a construir en 1 Terreno.

1. Declara a la Banca qué Edificio quieres construir y en qué Terreno.
2. El Edificio más alto es el principal y debe construirse primero.
3. Si te parece que tienes suficiente dinero, puedes solicitar construir varios Edificios en el mismo Terreno durante ese turno, utilizando el mismo Permiso de construcción.
4. Tira el dado de Permiso de construcción:



Si sale **ROJO**, ¡te deniegan el Permiso! Tienes que esperar a caer de nuevo en una casilla de Permiso de construcción para volver a solicitarlo.

Si sale **VERDE**, ¡te conceden el Permiso! Paga a la Banca el precio indicado en el Título de propiedad para el Edificio (o Edificios) que habías solicitado. A continuación, coloca cada Edificio construido en el hueco correspondiente del tablero.

Si sale este resultado, ¡puedes construir **GRATIS!**

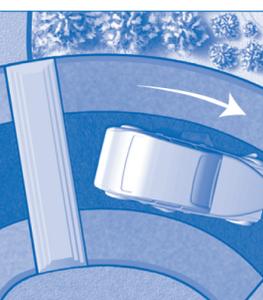
¡Vaya! Te conceden el permiso, pero debes pagar a la Banca el **DOBLE DEL PRECIO** que se indica en el Título de propiedad.

Nota: cuando te conceden un Permiso de construcción, tienes la OBLIGACIÓN de construir, aunque para ello tengas que recaudar dinero adicional (ver «SUBASTAS»).



## BANCO

Cada vez que cruzas la línea roja adyacente al Banco, cobras 2000 \$.



## AYUNTAMIENTO

Cada vez que cruzas la línea amarilla adyacente al Ayuntamiento, puedes comprar 1 Entrada para CADA Hotel de tu propiedad, siguiendo TODAS las reglas de la sección «ENTRADAS».