

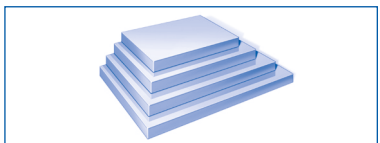


## AGGIUNGERE INGRESSI

Gli ingressi vi permetteranno di iniziare a far pagare i clienti di passaggio (gli altri giocatori) per soggiornare nel vostro hotel. Potete ottenere ingressi gratuiti terminando il movimento su alcune caselle, oppure comprarli quando oltrepassate il Municipio:

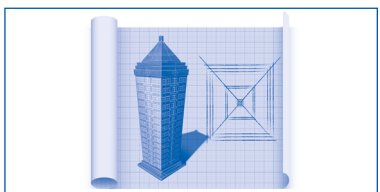
- Ogni volta che oltrepassate il Municipio, potete aggiungere 1 ingresso per ciascun hotel;
- Per aggiungere un ingresso a un hotel, deve essere presente almeno l'edificio principale;
- Pagate al banchiere il costo per 1 ingresso, come indicato sull'Atto di Proprietà;
- Collocate l'ingresso su una qualsiasi casella che confini col vostro terreno;

- Potete prendere un ingresso solo se siete in grado di collocarlo immediatamente;
- Non potete collocare ingressi sulle aree di colore grigio scuro adiacenti alla Banca, al Municipio e alle caselle di partenza;
- Due ingressi (che siano vostri o di un avversario) non possono essere collocati uno di fronte all'altro sulla stessa casella. Se l'hotel collocato sul lato opposto di una casella è di proprietà di un altro giocatore, cercate di rivendicare i vostri diritti collocando per primi un ingresso su quella casella!



## TERMINARE IL MOVIMENTO SU UNA CASELLA "INGRESSO LIBERO"

Potete aggiungere 1 ingresso a 1 dei vostri hotel gratuitamente! Questo in aggiunta agli ingressi che potreste avere aggiunto quando avete oltrepassato il Municipio.



## TERMINARE IL MOVIMENTO SU UNA CASELLA "COSTRUIRE GRATUITAMENTE"

Potete aggiungere un edificio a uno dei vostri hotel gratuitamente! Ricordate che, se tutti gli edifici sono già stati aggiunti all'hotel che avete scelto, potete invece aggiungere le strutture ricreative (vedere "STRUTTURE RICREATIVE" sotto). Questo non include gli ingressi.



## STRUTTURE RICREATIVE

Una volta che avete terminato la costruzione di tutti gli edifici che compongono un hotel, in uno qualsiasi dei vostri prossimi turni potete migliorare la sua classificazione in stelle aggiungendo le strutture ricreative al suo terreno. Non avete bisogno di permessi di costruzione: pagate semplicemente al banchiere il costo indicato sull'Atto di Proprietà e collocate la struttura ricreativa corrispondente sul tabellone. La prossima volta che un visitatore soggiorerà nel vostro hotel, pagherà la tariffa più alta!

Nota: Se avete diversi hotel completati e abbastanza denaro per farlo, potete comprare più strutture ricreative nello stesso turno.

## DATE IL BENVENUTO AI VOSTRI OSPITI!

Quando un altro giocatore termina il movimento su una casella adiacente all'ingresso di un vostro hotel, fatelo entrare! Il visitatore deve tirare il dado standard per vedere quante notti soggiorerà e poi pagarvi la "Tariffa dovuta"; l'ammontare corrisponde alla classificazione in stelle del vostro hotel (che aumenterà man mano che aggiungerete edifici e strutture ricreative). I dettagli si trovano tutti sul vostro Atto di Proprietà.

### Esempio

Un avversario termina il movimento su un ingresso adiacente al Mont Blanc, che è di vostra proprietà e che è composto da 3 edifici, ma nessuna struttura ricreativa; equivale quindi a un 2 stelle. L'avversario ottiene 4 al tiro. Controllate sull'Atto di Proprietà: deve pagare 1000 per 4 notti.

Poi, il visitatore può effettuare l'azione presente sulla casella (se lo desidera) e muoversi come di norma nel suo prossimo turno.

## TENETE GLI OCCHI APERTI!

Osservate con attenzione gli altri giocatori e mantenete la concentrazione durante la partita. Quando un altro giocatore termina il movimento su una casella adiacente all'ingresso di uno dei vostri hotel, assicuratevi di farlo pagare per il suo soggiorno (vedere "DATE IL BENVENUTO AI VOSTRI OSPITI!"). Se il giocatore successivo inizia il suo turno prima che abbiate fatto questa richiesta, avete perso la vostra occasione! Allo stesso modo, ricordatevi di prendere 2000 quando oltrepassate la Banca, e non perdetevi l'occasione di comprare ingressi quando oltrepassate il Municipio.

## OTTENERE UN 6 AL TIRO

Se ottenete un 6 col dado standard, potete svolgere un altro turno! Assicuratevi di muovervi e poi di effettuare l'azione della casella (se lo desiderate), incluso il pagare eventuali notti di soggiorno, prima di effettuare un nuovo tiro.

## ASTE

Se vi ritrovate a non poter pagare per soggiornare in un hotel, dovete vendere uno o più dei vostri hotel al miglior offerente.

- Se non avete ancora iniziato a costruire su un terreno, potete vendere il solo Atto di Proprietà;
- Se siete proprietari di edifici, strutture ricreative e/o ingressi, dovete vendere l'INTERO hotel come LOTTO UNICO. Non potete venderne le singole parti;
- Non esiste un prezzo minimo e tutti i giocatori rimasti in gioco possono fare offerte;
- DOVETE vendere al miglior offerente. Ricordate di cedergli l'Atto di Proprietà.

Con il denaro ottenuto, estinguette immediatamente il maggior ammontare possibile del vostro debito, anche se farlo vi manda in bancarotta e vi costringe a uscire dal gioco!

Se ottenete il permesso di costruzione di un hotel, ma scoprite che non potete permettervelo, potete mettere all'asta l'hotel senza dover pagare alcun costo per il permesso di costruzione. Il giocatore che acquisterà l'hotel dovrà richiederne il permesso di costruzione quando se ne presenterà l'opportunità. Se mettete all'asta un hotel per finanziare nuovi edifici di un altro hotel, dovete comunque tirare il dado costruzione come di norma.

Se nessuno fa offerte per il vostro hotel, l'hotel viene demolito, l'edificio (o gli edifici) viene rimosso e l'Atto di Proprietà diventa nuovamente disponibile.

## BANCAROTTA

Se siete rimasti senza denaro, senza alcun hotel e senza alcun terreno, siete fuori dal gioco!

Se in una partita a 3 o 4 giocatori il numero dei giocatori scende a 2, i 2 giocatori rimasti non riceveranno più 2000 quando oltrepasseranno la Banca. Dovranno proseguire la partita disponendo solo del denaro che otterranno facendo pagare all'avversario il soggiorno nei loro hotel. Nota: Quest'ultima regola non si applica se iniziate la partita con solo 2 giocatori.

## VINCITORE

Se siete l'ultimo giocatore rimasto in gioco, avete vinto!

## CONTENUTO

- 1 tabellone
- 30 basi degli edifici
- 30 tetti
- 3 fustelle (30 x muri degli edifici e 8 x strutture ricreative)
- 30 ingressi (gradini gialli)
- 8 Atti di Proprietà
- 100 banconote (10 x 5000, 30 x 1000, 20 x 500, 30 x 100, 10 x 50)
- 4 automobili
- 2 dadi (1 x standard e 1 x permesso di costruzione)
- 2 sacchetti richiudibili (per riporre ingressi/automobili/Atti di Proprietà/banconote)

### Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti

Revisione: Elisabetta Colombo, Sara Conato

Adattamento Grafico: Giacomo Pellini

Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

HOTEL™ è realizzato su licenza di NPD Partnership Ltd. ©2022 e Registrazione del Design di Ooba Ltd. Tutti i diritti riservati.



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



Distribuito in Italia da:  
ASMODEE Italia Srl  
Viale della Resistenza, 58  
42018 San Martino in Rio (RE) - Italia  
www.asmodee.it

# HOTEL™

## REGOLAMENTO



8+  
Family

40 min

2 - 4

asmodee

**AVVERTENZA!**  
Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.  
Contiene piccole parti. Rischio di soffocamento. Si prega di conservare queste informazioni per futuro riferimento.

## ASSEMBLAGGIO

- Dividete i tetti e le basi degli edifici a seconda della sigla riportata sui vari pezzi di plastica;
- Staccate con delicatezza i muri degli edifici dalle 3 fustelle di cartone e raggruppateli insieme ai tetti e alle basi a seconda della sigla riportata sui pezzi di cartone;
- Le sigle sono scritte come segue:

**BOO - Boomerang Bay** (1 edificio)

**MIR - Mirasol** (4 edifici)

**X - Banca** (1 edificio)

**MB - Mont Blanc** (3 edifici)

**REG - Regency** (5 edifici)

**Y - Municipio** (1 edificio)

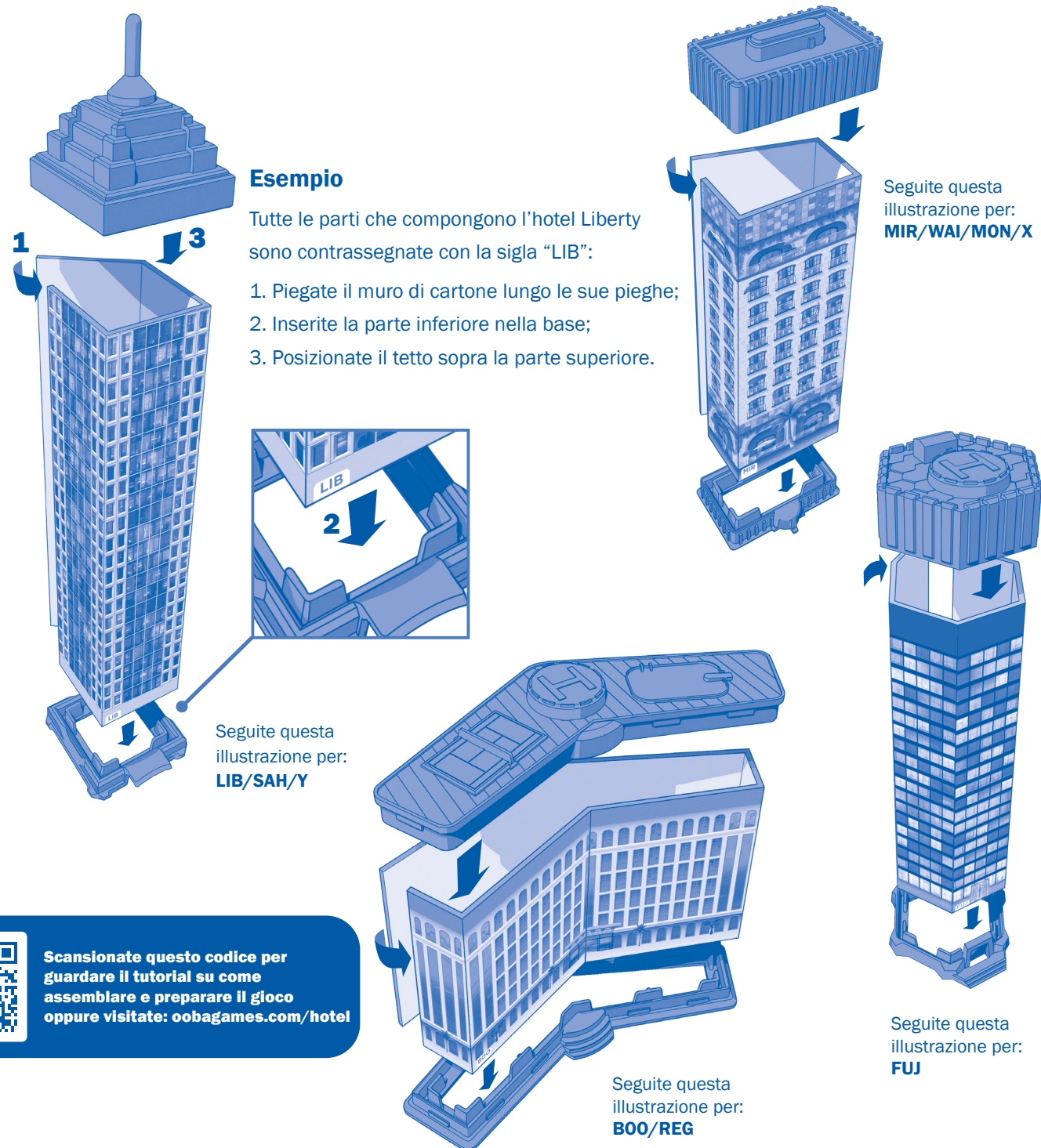
**SAH - Sahara** (3 edifici)

**WAI - Waikiki** (5 edifici)

**FUJ - Fujiyama** (3 edifici)

**LIB - Liberty** (4 edifici)

- Rimuovete le strutture ricreative dalla loro fustella e mettetele da parte;
- Piegate i muri di ciascun edificio lungo le sue pieghe in modo che i lati illustrati siano rivolti verso l'esterno;
- Inserite la parte inferiore di un muro piegato (le sigle si trovano sulla parte inferiore) nella base corrispondente. Poi, posizionate il tetto corrispondente sopra la parte superiore del muro piegato, come mostrato sotto:



## PREPARAZIONE

Collocate gli edifici della Banca e del Municipio sulle caselle contrassegnate con "X" e "Y" sul tabellone. Per il momento tenete tutti gli edifici degli hotel, gli ingressi gialli e le strutture ricreative nella scatola aperta.



Decidete chi farà il banchiere. Quel giocatore avrà il compito di amministrare il denaro e gli Atti di Proprietà. Ogni giocatore (incluso il banchiere) riceve le seguenti banconote:

In una partita a **4** giocatori:

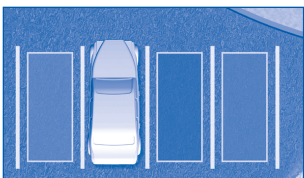
- 1 banconota da 5000
- 5 banconote da 1000
- 3 banconote da 500
- 4 banconote da 100
- 2 banconote da 50

Totale: **12.000**

In una partita a **2 o 3** giocatori:

- 1 banconota da 5000
- 8 banconote da 1000
- 5 banconote da 500
- 4 banconote da 100
- 2 banconote da 50

Totale: **16.000**



Ogni giocatore sceglie un'automobile e la colloca sulla casella di partenza del colore corrispondente. Il giocatore più giovane inizia per primo. La partita prosegue verso sinistra in senso orario.

## OBBIETTIVO DEL GIOCO

Essere l'ultimo giocatore in gioco, mentre tutti gli altri hanno dichiarato bancarotta.

## QUADRO GENERALE

Questi sono i passi che dovrete seguire per diventare PROPRIETARI FACOLTOSI nel mondo di HOTEL:

- Comprare il terreno;
- Ottenere il permesso di costruzione;
- Collocare l'edificio principale;
- Comprare gli ingressi e iniziare a far pagare gli altri giocatori per il soggiorno;
- Continuare ad aggiungere edifici, strutture ricreative e più ingressi per rendere i soggiorni più costosi;
- Investire in un numero sempre maggiore di terreni, edifici, ingressi, ecc.

## TURNO DI GIOCO

Tirate il dado standard e avanzate di quel numero di caselle. La casella con la freccia bianca (vicino alle caselle di partenza) è la prima casella; quindi, se ottenete un 1, terminerete il vostro movimento su questa casella e non avrete altre azioni da effettuare. Due automobili non possono occupare la stessa casella, quindi se un'altra automobile si trova già sulla casella a cui siete diretti, avanzate fino alla casella successiva disponibile.



## TERMINARE IL MOVIMENTO SU UNA CASELLA "ACQUISTO"

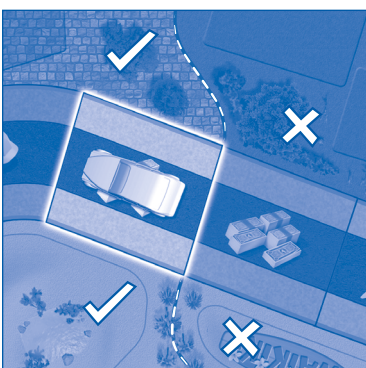
Se lo desiderate, potete comprare uno dei terreni adiacenti a questa casella, a patto che quel terreno non contenga già degli edifici. Chiedete al banchiere di vedere l'Atto di Proprietà. Se potete permettervelo e decidete di comprarlo, pagate al banchiere il "Costo del terreno" indicato e conservate l'Atto di Proprietà.

Potete comprare solamente 1 Atto di Proprietà per turno e potete cominciare a costruire su quel terreno esclusivamente a partire dal vostro prossimo turno.

### Esempio

Avete terminato il movimento su questa casella Acquisto. Potete comprare il terreno del Regency OPPURE del Sahara. Non potete comprare il terreno del Waikiki o quello del Mirasol perché non sono adiacenti a quella casella Acquisto.

Se terminate il movimento su una casella Acquisto il cui terreno adiacente è già stato comprato da un altro giocatore, ma non vi sono ancora stati costruiti edifici, potete comprare quel terreno pagando a quel giocatore il "Costo di esproprio forzato" indicato sull'Atto di Proprietà (il cui valore corrisponde alla metà del costo del terreno!). L'esproprio non può essere rifiutato. Pagate il giocatore e prendete l'Atto di Proprietà!



## TERMINARE IL MOVIMENTO SU UNA CASELLA "PERMESSO DI COSTRUZIONE"

Terminate il movimento su una QUALSIASI di queste caselle e, se possedete almeno un Atto di Proprietà, potete provare a ottenere un permesso di costruzione per iniziare a costruire su 1 terreno.

- Comunicate al banchiere per quale terreno richiedete il permesso di costruzione e quale edificio volete costruire;
- L'edificio più alto è l'edificio principale e deve essere collocato per primo;
- Se pensate di potervelo permettere, potete richiedere di costruire più di un edificio sullo stesso terreno in quel turno, usando il medesimo permesso di costruzione;
- Lanciate il dado costruzione:



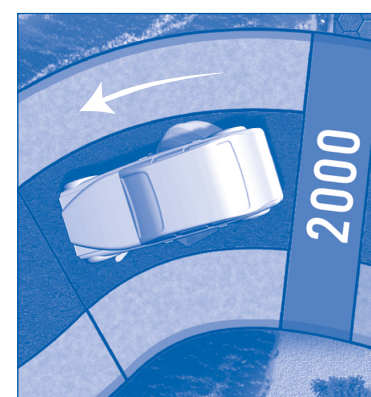
Se ottenete il **ROSSO**, il permesso è stato rifiutato! Dovete aspettare fino a quando non terminerete il movimento su un'altra casella Permessi di costruzione e provare di nuovo.

Se ottenete il **VERDE**, il permesso è stato concesso! Pagate al banchiere il costo indicato sull'Atto di Proprietà relativo al numero di edifici richiesti. Poi, collocate quell'edificio (o edifici) sul tabellone nella casella (o caselle) corrispondente.

Se ottenete questo risultato, potete costruire **GRATUITAMENTE!**

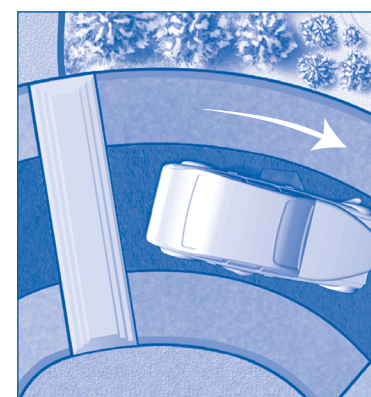
Oh oh! Ottenete il permesso, ma dovete pagare al banchiere il **DOPIO DEL COSTO** indicato sull'Atto di Proprietà!

Nota: SIETE OBBLIGATI a costruire se il permesso viene concesso, anche se dovete procurarvi denaro extra per farlo (vedere la sezione "ASTE").



## OLTREPASSARE LA BANCA

Ogni volta che oltrepassate la linea rossa accanto alla Banca, ricevete 2000.



## OLTREPASSARE IL MUNICIPIO

Ogni volta che oltrepassate la linea gialla accanto al Municipio, potete comprare un ingresso per CIASCUNO dei vostri hotel, a patto che seguiate TUTTE le regole per "AGGIUNGERE INGRESSI".