

REGOLAMENTO DI GIOCO

EDIZIONE PREMIUM

HOTEL

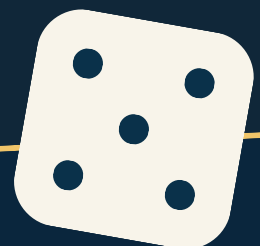
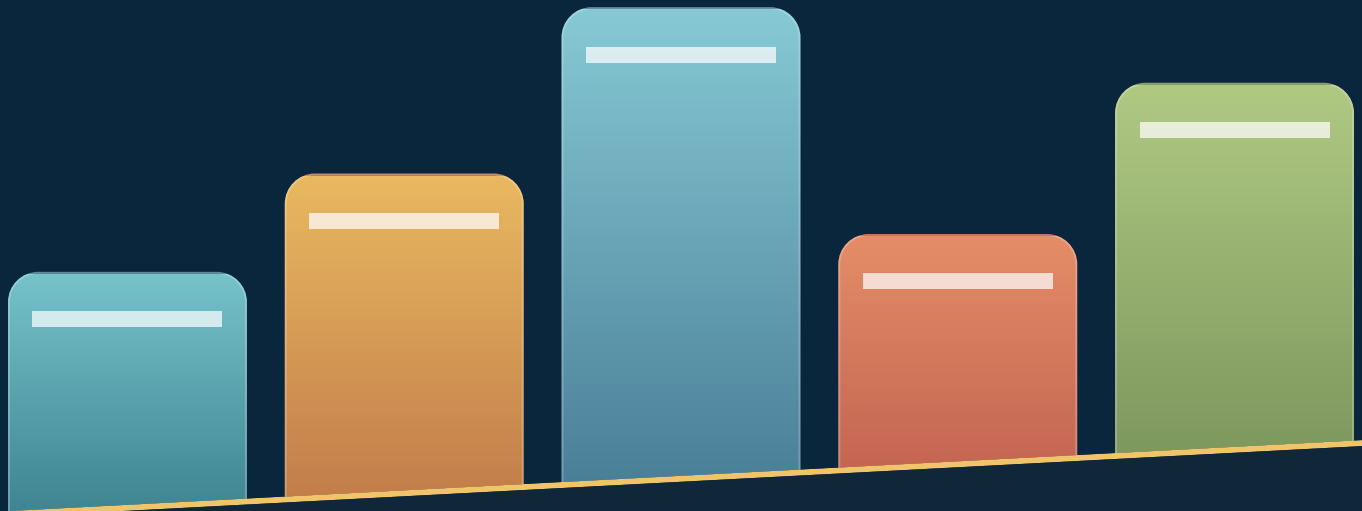
50° ANNIVERSARIO

Guida completa e illustrata per costruire, espandere e difendere il vostro impero alberghiero.

2-4 giocatori

8+

circa 40 minuti



Regolamento riorganizzato e impaginato in formato A4 ad alta definizione.

Obiettivo del gioco

In HOTEL ogni giocatore veste i panni di un proprietario alberghiero.

Costruite. Incassate. Resistete.

Vince l'ultimo giocatore rimasto in gioco dopo che tutti gli altri sono falliti.

Durante la partita dovrete:

1. acquistare terreni;
2. ottenere i permessi di costruzione;
3. costruire gli edifici dei vostri hotel;
4. installare ingressi;
5. ospitare gli avversari nei vostri hotel facendogli pagare il soggiorno;
6. ampliare e migliorare le vostre proprietà;
7. cercare di portare gli altri giocatori alla bancarotta.



Contenuto della scatola

- 1 tabellone di gioco
- 30 edifici degli hotel
- 8 strutture ricreative
- 30 ingressi
- 8 Atti di Proprietà
- 100 banconote
- 4 automobili
- 2 dadi
- 1 dado standard
- 1 dado Permesso di Costruzione
- 2 sacchetti richiudibili
- il regolamento

8

HOTEL

30

EDIFICI

100

BANCONOTE

Gli otto complessi alberghieri

Boomerang Bay 1 edificio**Mont Blanc** 3 edifici**Sahara** 3 edifici**Fujiyama** 3 edifici**Mirasol** 4 edifici**Regency** 5 edifici**Waikiki** 5 edifici**Liberty** 4 edifici

3. Assemblaggio degli hotel

Prima della prima partita è necessario assemblare gli edifici. Ogni edificio è composto da **una base**, **una parete illustrata e un tetto**.

I componenti riportano delle sigle che consentono di riconoscere l'hotel a cui appartengono.

Raggruppate basi, pareti e tetti utilizzando le rispettive sigle.

Piegate delicatamente le pareti di cartone lungo le linee predisposte, lasciando le parti illustrate rivolte verso l'esterno. Inserite la parete nella base corrispondente e applicate il tetto appropriato.

Strutture ricreative

Separate le strutture ricreative dalla loro fustella e conservatele vicino al tabellone fino al momento in cui verranno acquistate.

Edifici speciali

Sono inoltre presenti gli edifici della **Banca** e del **Municipio**.

Preparazione della partita

4. Preparazione

Collocate sul tabellone la **Banca** nello spazio contrassegnato e il **Municipio** nel proprio spazio.

Tutti gli edifici degli hotel, gli ingressi e le strutture ricreative rimangono inizialmente fuori dal tabellone. All'inizio della partita, quindi, **nessun hotel è ancora costruito**.

Il banchiere

Scegliete un giocatore che svolgerà anche il ruolo di banchiere. Gestisce il denaro della Banca e gli Atti di Proprietà non ancora acquistati, ma partecipa normalmente alla partita come tutti gli altri.



5. Denaro iniziale

Taglio	4 giocatori	2-3 giocatori
5.000	1	1
1.000	5	8
500	3	5
100	4	4
50	2	2
Totale	12.000	16.000

6. Automobili e ordine di gioco

Ogni giocatore sceglie un'automobile e la posiziona sulla casella di partenza del colore corrispondente. Inizia il **giocatore più giovane**; il gioco prosegue in senso orario.

Come si svolge un turno

Il movimento determina opportunità, pagamenti e sviluppo. La sequenza è semplice, ma l'ordine delle azioni conta.

1
Lancia il dado

2
Muovi l'auto

3
Controlla ingressi

4
Risolvi la casella

7. Movimento

All'inizio del proprio turno il giocatore lancia il dado standard e avanza la propria automobile del numero di caselle indicato.

La casella contrassegnata dalla **freccia bianca** vicino alle partenze rappresenta la prima casella del percorso. Ottenendo 1 al primo lancio, l'automobile termina su quella casella.

Casella già occupata

Due automobili non possono terminare il proprio movimento sulla stessa casella. Se la casella di arrivo è già occupata, avanzate fino alla **prima casella libera successiva**.

Dopo esservi fermati, risolvete gli eventuali effetti collegati agli ingressi degli hotel e alla casella raggiunta.

Un tratto di percorso, in sintesi

START

ACQUISTO

STRADA

PERMESSO

INGRESSO

STRADA

GRATIS

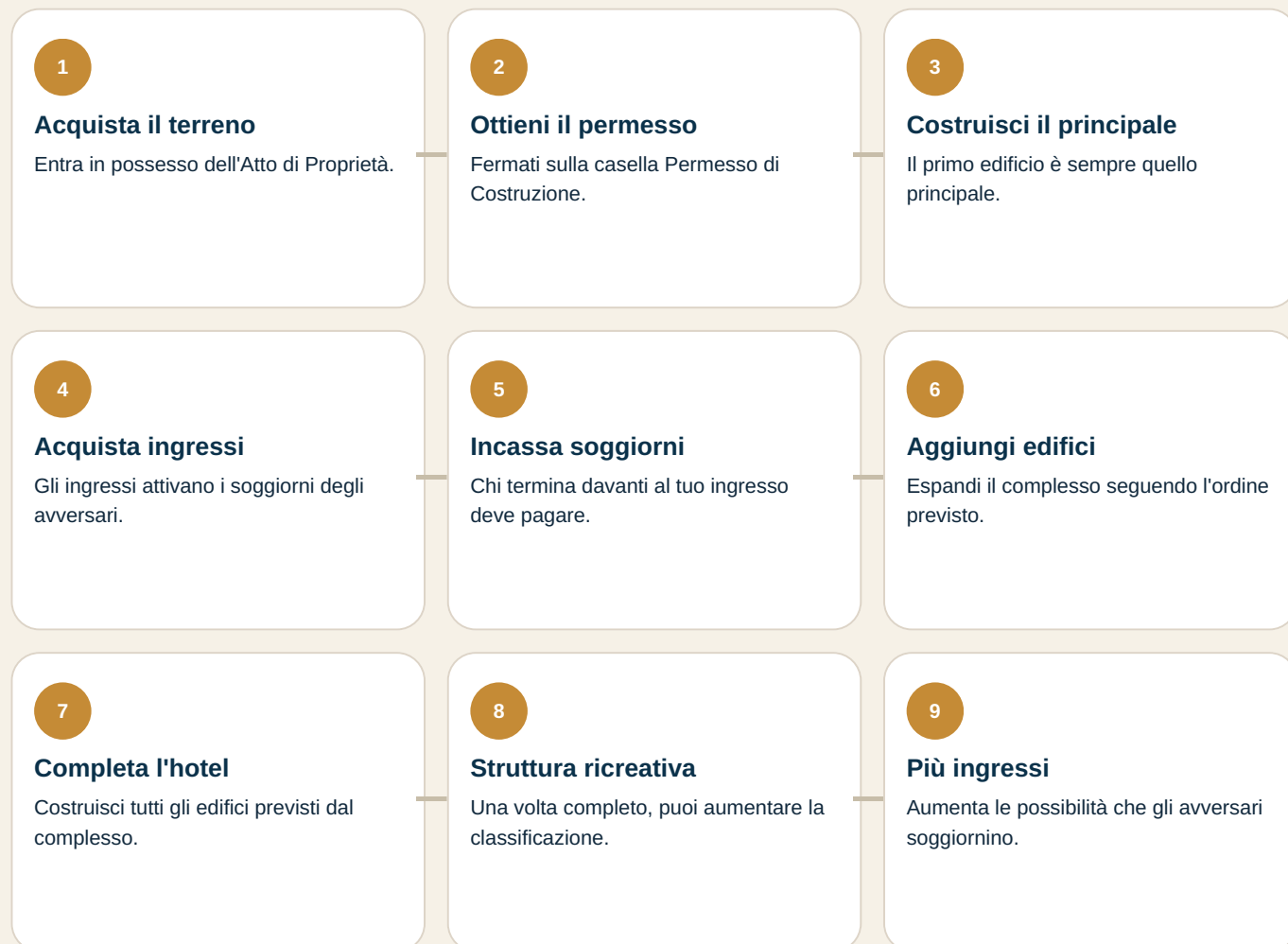
BANCA

Regola operativa

Prima si completa il movimento, poi si verificano gli ingressi e infine si risolve l'azione della casella.

Il ciclo di sviluppo di un hotel

Dal terreno vuoto al complesso completo: nove passaggi trasformano una proprietà in una fonte di soggiorni sempre più costosi.



Più l'hotel viene sviluppato, maggiore può diventare la tariffa richiesta agli avversari.

Acquisto ed esproprio forzato

9 · ACQUISTO

Comprare un terreno

Quando terminate il movimento su una casella **Acquisto**, potete comprare uno dei terreni adiacenti. Il terreno deve essere privo di edifici.

1. pagate alla Banca il Costo del terreno indicato sull'Atto di Proprietà;
2. prendete l'Atto di Proprietà;
3. conservatelo davanti a voi.

Limite: un solo Atto di Proprietà per turno.

Non potete iniziare a costruire sul terreno appena comprato nello stesso turno: dovrete attendere almeno il turno successivo.

10 · ESPROPRIO

Un terreno vuoto non è al sicuro

Se terminate su una casella Acquisto adiacente a un terreno di un avversario e **non è ancora stato costruito alcun edificio**, potete acquistarlo mediante esproprio forzato.

Pagate direttamente al proprietario il valore di esproprio indicato sull'Atto di Proprietà: corrisponde alla **metà del normale costo del terreno**.

Il proprietario **non può rifiutare**. Dopo il pagamento ricevete l'Atto di Proprietà.

Terreno vuoto

Casella Acquisto
adiacente

½ costo terreno



Cambio proprietario

Protezione decisiva: una volta costruito il primo edificio, il terreno non può più essere sottratto tramite esproprio forzato.

Il Permesso di Costruzione

11 · PERMESSO

Per costruire un hotel non basta possederne il terreno. Quando terminate il movimento su una casella **Permesso di Costruzione**, se possedete almeno un Atto di Proprietà potete richiedere l'autorizzazione a costruire.

Prima del lancio dichiarate:

- su quale terreno intendete costruire;
- quale edificio o quali edifici volete realizzare.

Ordine degli edifici

Il primo edificio è sempre l'**edificio principale**, generalmente il più alto del complesso. Solo successivamente è possibile aggiungere gli altri edifici.



Costruire più edifici contemporaneamente

Se ritenete di avere abbastanza denaro, potete richiedere di realizzare **più edifici dello stesso hotel durante il medesimo turno**.

Per tutti gli edifici dichiarati è sufficiente **un unico lancio** del dado Permesso di Costruzione.

Il dado Permesso di Costruzione

Dopo aver dichiarato ciò che intendete costruire, lanciate il dado speciale. Sono possibili quattro risultati.



ROSSO - Permesso rifiutato

Il permesso non viene concesso. Non costruite nulla e dovrete attendere un'altra occasione.



VERDE - Permesso concesso

Pagate alla Banca il normale costo di costruzione indicato sull'Atto di Proprietà e collocate gli edifici dichiarati sul terreno.



H - Costruzione gratuita

Il permesso viene concesso e gli edifici dichiarati possono essere costruiti gratuitamente.



2 - Costo doppio

Il permesso viene concesso, ma dovete pagare alla Banca il doppio del normale costo di costruzione.

13 · ATTENZIONE

Il permesso concesso è vincolante

Quando il permesso viene concesso, siete **obbligati a costruire ciò che avete dichiarato**. Questo vale anche se il risultato del dado vi obbliga a pagare il doppio e non disponete immediatamente del denaro necessario.

In questo caso dovrete procurarvi i fondi necessari, anche vendendo all'asta uno dei vostri hotel.

Valutate attentamente ciò che dichiarate prima di lanciare il dado.

Banca e Municipio

14 · BANCA

2.000

Ogni volta che la vostra automobile oltrepassa la **linea rossa** situata accanto alla Banca, ricevete 2.000.

Il denaro viene consegnato dal banchiere. È responsabilità del giocatore ricordarsi di richiederlo.

15 · MUNICIPIO

+1

Ogni volta che oltrepassate la **linea gialla** accanto al Municipio, potete acquistare **1 ingresso per ciascuno dei vostri hotel**.

Ogni hotel deve soddisfare le condizioni necessarie. Gli ingressi acquistati vanno collocati immediatamente.

Da ricordare durante il movimento



Memoria di gioco: Banca e Municipio non richiedono di terminare il movimento sulla loro casella: il beneficio scatta quando si **oltrepassa la relativa linea**.

Gli ingressi: dove nasce il soggiorno

16 · INGRESSI

Gli ingressi consentono al proprietario dell'hotel di far pagare il soggiorno agli avversari.

Un hotel può ricevere un ingresso solamente dopo che è stato costruito almeno il suo **edificio principale**.

1. pagate alla Banca il prezzo indicato sull'Atto di Proprietà;
2. prendete un ingresso;
3. collocatelo immediatamente su una casella confinante con il terreno del vostro hotel.

Non potete acquistare un ingresso se non potete collocarlo immediatamente.

18 · INGRESSO LIBERO

Se terminate il movimento su una casella **Ingresso Libero**, potete aggiungere gratuitamente **1 ingresso** a uno dei vostri hotel.

L'ingresso gratuito si aggiunge agli eventuali ingressi già acquistati oltrepassando il Municipio durante lo stesso movimento.

17 · POSIZIONAMENTO

Regole di collocazione

Un ingresso può essere collocato soltanto su una casella confinante con il terreno dell'hotel.

Non è possibile collocare ingressi nelle aree grigio scuro adiacenti alla Banca, al Municipio o vicine alle caselle di partenza.

Divieto strategico: due ingressi non possono trovarsi uno di fronte all'altro sulla medesima casella, indipendentemente dal proprietario.

Questo rende importante scegliere per primi le caselle sulle quali posizionare i propri ingressi.

INGRESSO
A

CASELLA

NO
FRONTE-
FRONTE

CASELLA

INGRESSO
B

Costruzioni gratuite e strutture ricreative

19 · COSTRUIRE GRATUITAMENTE

+1

Quando terminate il movimento su una casella **Costruire Gratuitamente**, potete aggiungere gratuitamente **1 edificio** a uno dei vostri hotel.

Se l'hotel possiede già tutti gli edifici, potete invece aggiungere gratuitamente la relativa **struttura ricreativa**, se ancora disponibile.

Non vale per gli ingressi.

20 · STRUTTURE RICREATIVE

Il livello finale dell'hotel

Dopo avere completato tutti gli edifici previsti per un hotel, potete aumentarne ulteriormente la classificazione aggiungendo la sua struttura ricreativa.

1. l'hotel deve essere completamente costruito;
2. pagate alla Banca il prezzo indicato sull'Atto di Proprietà;
3. collocate la struttura ricreativa nell'area dell'hotel.

Non è necessario ottenere un Permesso di Costruzione.

Hotel completo



Paga il costo



Aggiungi struttura

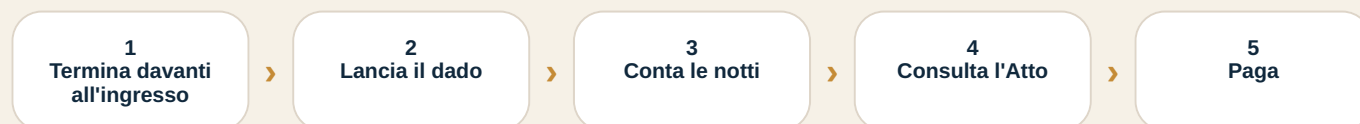


Classificazione ↑

Più hotel completi? Se possedete più hotel completamente costruiti e avete denaro sufficiente, potete acquistare più strutture ricreative nello stesso turno.

Quando un avversario entra nel vostro hotel

L'ingresso trasforma una semplice casella in una potenziale rendita. Il costo dipende dalle notti e dalla classificazione dell'hotel.



21 · SOGGIORNO

Se un avversario termina il movimento su una casella adiacente a un ingresso appartenente a uno dei vostri hotel, deve soggiornare nell'hotel.

1. lancia il dado standard;
2. il risultato indica il numero delle notti;
3. si consulta l'Atto di Proprietà;
4. si individua la classificazione attuale;
5. si determina la tariffa corrispondente alle notti;
6. l'ospite paga direttamente il proprietario.

Classificazione dell'hotel

La classificazione aumenta progressivamente con la costruzione di nuovi edifici e con l'eventuale aggiunta della struttura ricreativa.



Più alta è la classificazione, più alta può diventare la tariffa di soggiorno.

Esempio di soggiorno e regole di attenzione

22 · MONT BLANC

Esempio completo

Un avversario termina davanti all'ingresso del **Mont Blanc**.

L'hotel possiede **3 edifici** e **nessuna struttura ricreativa**: in questa configurazione ha una classificazione di **2 stelle**.

L'ospite lancia il dado e ottiene **4 notti**.

Consultando l'Atto di Proprietà, la tariffa prevista è **1.000**.

L'ospite paga 1.000 al proprietario e poi risolve normalmente l'eventuale azione della casella.

23 · PAGAMENTO

Dovete richiederlo in tempo

Se un giocatore termina davanti a un vostro ingresso, dovete richiedere il pagamento **prima che il giocatore successivo inizi il proprio turno**.

Se ve ne dimenticate e il giocatore successivo comincia a giocare, perdetevi il diritto a riscuotere quel soggiorno.

Lo stesso principio vale per i **2.000 della Banca** e per la possibilità di acquistare ingressi oltrepassando il Municipio.

24 · OTTENERE 6

Se ottenete **6** con il dado standard, avete diritto a effettuare un altro turno. Prima del nuovo lancio dovete però completare il turno corrente: spostamento, eventuali soggiorni e azione della casella.

Se ottenete ancora 6, la stessa regola si applica nuovamente.

Quando il denaro non basta: le aste

25 · ASTE

Le aste diventano necessarie quando un giocatore non dispone di denaro sufficiente per pagare un soggiorno o deve procurarsi il denaro necessario per una costruzione obbligatoria.

Il giocatore può mettere all'asta uno o più dei propri hotel.

Terreno senza edifici

Può essere venduto il solo **Atto di Proprietà**.

Hotel già sviluppato

Se sono presenti edifici, strutture ricreative o ingressi, l'intero hotel deve essere venduto come **un unico lotto**. Non è possibile vendere separatamente i singoli elementi.

OFFERTA
2.000

OFFERTA
3.500

PIÙ ALTA
5.000

26 · Come funziona

Non esiste un prezzo minimo. Tutti gli altri giocatori ancora in partita possono effettuare offerte e il proprietario è obbligato ad accettare l'offerta più alta.

Asta, demolizione e bancarotta

26 · ACQUIRENTE

L'acquirente riceve l'Atto di Proprietà, tutti gli edifici, gli ingressi e le eventuali strutture ricreative appartenenti al complesso. Il denaro ottenuto viene utilizzato immediatamente per pagare il debito del venditore.

28 · NESSUNA OFFERTA

Se nessun giocatore vuole acquistare l'hotel messo all'asta, l'hotel viene considerato **demolito**. Gli edifici vengono rimossi dal tabellone e l'Atto di Proprietà torna disponibile per essere acquistato.

27 · ASTA E PERMESSO

Se un Permesso di Costruzione è stato concesso ma non avete denaro sufficiente, potete mettere all'asta un altro hotel per finanziare la costruzione: il risultato del dado resta valido.

Se invece vendete proprio il terreno per cui avete ottenuto il permesso, il nuovo proprietario **non eredita l'autorizzazione** e dovrà ottenere un nuovo permesso.

29 · BANCAROTTA

Fuori dal gioco

Un giocatore è eliminato quando non possiede più:

- denaro;
- hotel;
- terreni.

Quando tutte e tre le condizioni sono vere, il giocatore è fuori dalla partita.

Ultimi due giocatori e fine della partita

30 · REGOLA SPECIALE

Quando rimangono due giocatori

Questa regola riguarda esclusivamente le partite iniziate con **3 o 4 giocatori**.

Quando, a seguito delle bancarotte, rimangono soltanto due giocatori, i superstiti **non ricevono più i 2.000 della Banca** quando oltrepassano la relativa linea.

Da quel momento continuano utilizzando soltanto il denaro già posseduto e le entrate ottenute dai soggiorni dell'avversario.

Importante: questa limitazione non si applica alle partite iniziate direttamente con 2 giocatori, che continuano a ricevere 2.000.

31 · FINE DELLA PARTITA

1 solo proprietario rimasto

La partita continua finché tutti i giocatori tranne uno sono stati eliminati per bancarotta.

Non è necessario calcolare il valore finale degli hotel o sommare un patrimonio complessivo.

L'ultimo giocatore rimasto in gioco è il vincitore di HOTEL.

32. Riepilogo rapido del turno



Le 10 regole da ricordare

- 1 Per costruire un hotel bisogna prima possederne il terreno.
- 2 Il primo edificio da costruire è sempre l'edificio principale.
- 3 Un terreno senza edifici può essere espropriato da un avversario.
- 4 Dopo la costruzione del primo edificio il terreno non può più essere espropriato.
- 5 Gli ingressi possono essere installati soltanto dopo la costruzione dell'edificio principale.
- 6 Due ingressi non possono trovarsi uno di fronte all'altro sulla stessa casella.
- 7 Se un avversario termina davanti al vostro ingresso, ricordatevi di richiedere immediatamente il soggiorno.
- 8 Con un 6 si ottiene un nuovo turno.
- 9 Un Permesso di Costruzione concesso obbliga a realizzare quanto dichiarato.
- 10 Vince l'ultimo giocatore che non è andato in bancarotta.



HOTEL · 50° ANNIVERSARIO

Acquistate i terreni · Costruite gli hotel · Aggiungete gli ingressi · Fate soggiornare gli avversari

Solo un proprietario resterà in gioco.