



7+ 2-4 30+  
Jahre Spieler Minuten

# \*\*HOTEL\*\* Checkout



## Spielmaterial:

Spielplan, Fahrstuhl, 40 Koffer (10 pro Farbe), 18 Trinkgeld-Chips und 1 Würfel

**Abwärts, bitte? Das Hotel ist ausgebucht – nie ging das Geschäft besser. Die Gäste geben reichlich Trinkgeld, wenn der Page schnell das Gepäck heranschafft. Wer bringt die meisten Koffer an die Rezeption und bekommt das meiste Trinkgeld?**

## Ziel des Spiels

Jeder Spieler möchte möglichst viele Koffer seiner Farbe nach unten an die Rezeption bringen. Immer wenn 5 Koffer eines Spielers dort angekommen sind, bekommt der Spieler dafür einen Trinkgeld-Chip. Wer zuerst 5 Trinkgeld-Chips eingenommen hat, gewinnt das Spiel.

## Vorbereitungen

Jeder Spieler bekommt 10 Koffer einer Farbe. Der Fahrstuhl wird in den Liftschacht gestellt, und zwar unten an die Rezeption. Dann verteilen die Spieler ihre Koffer auf die Hoteletagen, so dass in jeder Etage je ein Koffer von jeder Farbe steht (Abbildung 1).

## Spielablauf

Der Startspieler wird bestimmt. Er beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler an der Reihe würfelt und fährt mit dem Fahrstuhl so viele Etagen rauf oder runter wie er Punkte gewürfelt hat und lädt dann einen Koffer in den Fahrstuhl:

Hält der Fahrstuhl auf einer Etage, auf der ein Koffer der eigenen Farbe steht, lädt der Spieler diesen in den Fahrstuhl. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hält der Fahrstuhl auf einer Etage, auf der sich kein Koffer der eigenen Farbe befindet, muss der Spieler den Koffer eines Mitspielers einladen.

Wenn der Fahrstuhl auf einer der 3 BONUS-Etagen hält, darf der Spieler noch einmal würfeln.

Hält der Fahrstuhl auf einer Etage, auf der kein Koffer mehr steht, ist der nächste Spieler an der Reihe – es sei denn, es ist eine BONUS-Etage.

## Besetzter Fahrstuhl

Wenn ein Spieler 3 Koffer seiner Farbe in den Fahrstuhl laden konnte, fährt er sofort nach unten zur Rezeption und lädt seine Koffer aus.

Wenn im Fahrstuhl 3 Koffer in verschiedenen Farben stehen, muss erst ein Koffer ausgeladen werden, bevor ein anderer eingeladen werden kann. Der Spieler tauscht einen Koffer aus dem Lift mit einem anderen Koffer von der gleichen Etage, auf der der Fahrstuhl hält.

## Zur Rezeption runterfahren

Würfelt ein Spieler das Koffersymbol, muss er gleich zur Rezeption runterfahren und alle Koffer ausladen. Ist der Fahrstuhl leer, wenn das Koffersymbol gewürfelt wird, darf der Spieler noch einmal würfeln.



Ein Spieler kann auch zur Rezeption fahren, wenn er genügend Punkte gewürfelt hat, um bis ganz nach unten zu kommen. Überzählige Punkte verfallen.

Wenn der Lift an die Rezeption kommt, müssen immer alle Koffer ausgeladen werden. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

## Trinkgeld kassieren

Jedes Mal wenn 5 Koffer derselben Farbe an der Rezeption angekommen sind, bekommt der Eigentümer einen Trinkgeld-Chip. Danach verteilt der Spieler seine Koffer wieder auf den Etagen. Er kann dann jeden beliebigen freien Platz auf jeder Etage besetzen. Auf jeder Etage dürfen aber höchstens 4 Koffer stehen. (Abbildung 2). Danach geht das Spiel weiter wie zuvor.

## Gewinner

Der Spieler, der zuerst 5 Trinkgeld-Chips bekommen hat, gewinnt das Spiel.



Abbildung 1

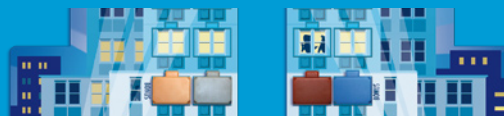


Abbildung 2

Weitere Spiele auf [www.tactic.net](http://www.tactic.net)

Spielautor: Ariel Laden.