

ein anderer Spieler das Ende ansagt.) Nachdem ein Spieler das Ende des Spiels angesagt hat, kann er noch bis zu drei Aktien kaufen.

Für alle Hotelketten auf dem Plan werden nun die Prämien für die Mehrheitsaktionäre ausgezahlt.

Danach verkaufen alle Spieler ihre Aktien an die Börse. (Aktien von Hotelketten, die nicht auf dem Plan sind, sind wertlos.)

Der Spieler mit dem größten Vermögen ist der Gewinner des Spiels.

#### **6. Sonderregel für zwei Spieler**

Bei zwei Spielern gelten die gleichen Regeln für Hotel-König, bis eine Fusion stattfindet. Dann tritt auch die Börse als Aktionär der aufgelösten Kette auf. Ein Spielstein wird gezogen, um die Anzahl der Aktien zu bestimmen, die die Börse besitzt. (Wenn 9 F gezogen wird, dann wird vorausgesetzt, daß die Börse neun Aktien der aufgelösten Kette besitzt.)

Die Prämien für Mehrheitsaktionäre werden ausgezahlt, wobei die Aktien, die die Börse besitzt, mit berücksichtigt werden, (Wenn ein Spieler elf Aktien hat, der andere fünf und die Börse neun, dann erhält der Spieler mit den elf Aktien die Prämie für den größten Aktionär und die Börse die Prämie für den zweitgrößten Aktionär.) Nachdem die Prämien ausgezahlt wurden, und die Aktien der aufgelösten Kette gekauft, behalten oder umgetauscht wurden, wird der Stein, der für die Börse gezogen wurde, auf den Spielplan gelegt. Danach kann der Spieler Aktien kaufen. Das Spiel geht dann normal weiter, bis eine Fusion stattfindet.

Die Börse erhält die Aktien nicht wirklich, kann auch nicht verkaufen, tauschen oder behalten.

Verursacht der für die Börse gezogene und auf den Plan gelegte Stein eine Fusion, muß ein neuer Stein für die Börse gezogen werden, um die Anzahl der Aktien der Börse zu bestimmen. Auch dieser Stein wird, nachdem alle Geschäfte abgeschlossen wurden, auf den Spielplan gelegt.

Ist der Stein der Börse nicht spielbar, wird er zur Seite gelegt und ist aus dem Spiel.

Wird mit dem Stein der Börse eine neue Kette gegründet, wird er zwar gespielt, aber die Kette gilt erst als gegründet, wenn einer der beiden Spieler einen dritten Stein hinzufügt. (Dieser Spieler erhält dann die kostenlose Aktie als Gründerprämie.)

Am Ende des Spiels werden für die Börse für jede aktive Kette Steine gezogen, so daß die Börse bei der Auszahlung der Prämien für Mehrheitsaktionäre mit berücksichtigt werden kann. Diese Steine werden danach natürlich nicht mehr auf den Spielplan gelegt, da das Spiel beendet ist.

# **GRAND-HÔTEL HOTEL-KÖNIG ACQUIRE IL RE DEGLI HOTEL**

T.Nr. 20877



## Hotel-König

**Hotel-König ist ein aufregendes Spiel aus der Welt der Hochfinanz. Ziel des Spiels ist es, am Ende der wohlhabendste Spieler zu sein – und zwar durch Bilden von Hotelketten (um kostenlos Aktien zu bekommen), durch geschickten Kauf von günstigen Aktien zur rechten Zeit sowie durch Fusion von Hotelketten, von denen ein Spieler ein möglichst großes Aktienpaket besitzt (um den Wert der Aktien zu erhöhen).**

**Hotel-König büßt auch nach Jahren nichts von seiner Spannung ein, da keine Partie der anderen gleicht und die Mischung aus Geschick, Bluff und Glück jedem Spieler die gleiche Chance einräumt.**

**Für 2 - 6 Spieler.**

**Durchschnittliche Spieldauer: 1 Stunde 30 Minuten.**

### 1. Begriffe

Plan – Spielplan

Hotel – blauer Spielstein

Kette – 2 oder mehrere Hotelsteine auf zusammenhängenden Feldern (nicht diagonal)

Aufgelöste Kette – Kette, die mit einer größeren fusioniert wurde

Aktive Kette – selbständige Kette auf dem Plan

Offene Kette – Kette aus 10 oder weniger Hotels

Sichere Kette – Kette mit 11 oder mehr Steinen

Markierungs-Steine – farbige Steine, die zur Kennzeichnung auf ein Hotel einer Kette gelegt werden. Die Farben der Markierungssteine entsprechen den Farben der zugehörigen Aktien.

Gründer-Prämie – eine kostenlose Aktie einer neu gegründeten Kette, die der Gründer der Kette erhält.

Aktionär – ein Spieler, der Aktien besitzt.

Aktien – pro Hotelkette gibt es 25 Aktien.

Unspielbarer Stein – ein Stein, mit dem eine achte Hotelkette gegründet würde, oder mit dem 2 sichere Ketten fusioniert würden.

Fusion – die Verbindung zweier oder mehrerer Hotelketten durch das Setzen eines Steines.

Ablöseprämie (Entschädigung für die Mehrheitsaktionäre) –

Betrag, der den Spielern mit den meisten Aktien einer Hotelkette ausbezahlt wird, wenn diese von einer größeren übernommen wird – oder am Ende des Spieles.

### 2. Die Informationskarte

Jeder Spieler erhält eine Informationskarte, auf der er während des ganzen Spieles den jeweiligen Wert der Aktien (abhängig von der Größe der Ketten) sowie die zu zahlenden Prämien bei Fusionen ablesen kann.

Die Aktionäre können mit allen Aktien oder einem Teil der Aktien der aufgelösten Kette folgendes tun:

1. Behalten: Die Aktien können behalten werden in Erwartung der Neugründung der aufgelösten Kette.
2. Verkaufen: Die Aktien können an die Börse zurückverkauft werden. Der Preis wird bestimmt von der Anzahl der Hotels der aufgelösten Kette vor der Fusion. Die Aktien werden von der Börse zurückgenommen.
3. Umtauschen: Die Aktien können im Verhältnis 2 : 1 umgetauscht werden, und zwar in Aktien der Kette, die die aufgelöste übernommen hat. Also 2 Aktien der aufgelösten Kette in 1 neue Aktie. (Wenn die Börse von der übernehmenden Kette keine Aktien mehr hat, können die Aktien der aufgelösten Kette nicht umgetauscht werden.)

### 4.5. Fusionen mehrerer Ketten

Wenn Fusionen von mehr als zwei Ketten sich ereignen, übernimmt die größere Kette alle kleineren. Eine Fusion mehrerer Ketten wird abgewickelt wie eine normale Fusion.

Zuerst werden die Prämien für Mehrheitsaktionäre an die Hauptaktionäre der kleinsten der übernommenen Ketten ausbezahlt und die Spieler wickeln ihre Geschäfte mit den Aktien dieser Kette ab. Dann wird die Fusion mit der größeren der übernommenen Ketten in gleicher Weise abgewickelt. Sind die übernommenen Ketten gleichgroß, so bestimmt der fusionierende Spieler, welche Geschäfte zuerst abgewickelt werden.

Die Prämien und die Preise der Aktien werden bestimmt von der Anzahl der Hotels in den aufgelösten Ketten vor der Fusion.

### 4.6. Der Kauf von Aktien

Jeder Spieler kann nach Setzen eines Steines bis zu maximal drei Aktien kaufen. Es können von ein, zwei oder drei verschiedenen Ketten Aktien gekauft werden, allerdings nur von aktiven Ketten. Der Preis der Aktien hängt ab von der Anzahl der Hotels pro Kette (siehe Informationskarte).

Ein Spieler der kein Geld mehr hat, kann zwar keine Aktien mehr kaufen, muß aber einen Stein spielen. Er kann keine Aktien verkaufen, um zu Geld zu kommen, außer im Zeitraum nach einer Fusion. Ein Spieler, der keinen seiner Steine spielen kann (weil er z. B. nur sichere Ketten fusionieren oder eine achte Kette gründen kann), darf Aktien kaufen.

Kauf und Verkauf von Aktien zwischen zwei Spielern sind nicht gestattet, alle Geschäfte müssen mit der Börse abgewickelt werden. Hat die Börse alle Aktien einer Kette verkauft, so können nur noch andere vorrätige Aktien gekauft werden.

Jeder Spieler kann jederzeit bei der Börse nachfragen, wieviele Aktien einer beliebigen Kette noch vorrätig sind.

### 5. Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler, nach Setzen seines Steines ankündigt, daß entweder alle 7 Ketten auf dem Plan sind und mehr als 10 Hotels umfassen, oder aber eine Kette 41 oder mehr Hotels besitzt. (Der Spieler muß dies nicht ankündigen, wenn es zu seinem Vorteil ist, daß das Spiel weitergeht. Das Spiel geht dann solange weiter, bis

## HOTEL-KÖNIG Informationskarte

Anzahl der Hotels pro Kette			Aktien Einkaufs-/ Verkaufs- Preis pro Stück	Prämien für die Mehrheitsaktionäre	
Airport Festival	Imperial Luxor Oriental	Prestige Continen- tal		Größter Aktionär	Zweit- größter Aktionär
2	–	–	200	2000	1000
3	2	–	300	3000	1500
4	3	2	400	4000	2000
5	4	3	500	5000	2500
6-10	5	4	600	6000	3000
11-20	6-10	5	700	7000	3500
21-30	11-20	6-10	800	8000	4000
31-40	21-30	11-20	900	9000	4500
41 & mehr	31-40	21-30	1000	10000	5000
–	41 & mehr	31-40	1100	11000	5500
–	–	41 & mehr	1200	12000	6000

### 3. Vorbereitungen zum Spiel

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt und die Spielsteine mit der Schrift nach unten um den Plan verteilt. Ein Spieler übernimmt die Börse. Er gibt während des Spiels die Aktien aus und wickelt alle Börsengeschäfte ab. Jeder Spieler erhält eine Informationskarte und 6000.– in folgenden Scheinen:

4 x 1000.–, 3 x 500.–, 5 x 100.–

Nun zieht jeder Spieler einen Stein und legt ihn auf den Plan. (Wenn zwei oder mehr Steine nebeneinander zu liegen kommen, bilden sie in diesem Falle keine Kette. Eine Kette entsteht erst, wenn während des Spiels ein dritter Stein angelegt wird.)

Der Spieler, der die niedrigste Zahl gezogen hat, beginnt. Wenn zwei oder mehr Spieler die gleiche niedrige Zahl gezogen haben, beginnt derjenige, dessen Buchstabe dem A am nächsten ist. (z. B. 2 B beginnt vor 2 E und 3 A).

Jeder Spieler nimmt sich jetzt 6 Hotelsteine vom Tisch und stellt sie in eine Reihe vor sich auf.

### 4. Das Spiel

Jeder Spieler tut dreierlei, wenn er an der Reihe ist:

1. Er legt einen seiner 6 Hotelsteine auf das entsprechende Quadrat auf den Plan. (Wird mit diesem Stein eine Kette gegründet oder eine Fusion vollzogen, müssen alle damit zusammenhängenden Aktionen beendet sein, bevor der Spieler fortfährt.)
2. Er kauft Aktien von einer oder mehreren Ketten, die bereits auf dem Spielplan existieren. (Siehe: 4.6. Der Kauf von Aktien).

3. Er nimmt einen neuen Stein vom Tisch.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

#### 4.1. Das Bilden von Ketten

Wenn ein Spieler einen Stein spielt, der senkrecht oder waagrecht direkt neben einem anderen Stein liegt (nicht diagonal), dann gründet er eine Kette. Z. B.: Stein 1 A und 2 B sind auf dem Plan. Sie bilden keine Kette, da sie diagonal aneinanderstoßen. Wird nun der Stein 2 C oder 3 B gespielt, entsteht eine Kette aus 2 Hotels, während die Steine 1 B oder 2 A eine Kette mit 3 Hotels gründen würden. Wird zuerst eine Kette aus 2 Hotels gebildet, so erweitert der Stein 1 B oder 2 A die Kette auf 4 Hotels.

Der Spieler, der eine Kette bildet, wählt aus den 7 möglichen Namen einen für seine Kette aus, nimmt den entsprechenden Markierungsstein und legt ihn oben auf einen beliebigen Stein der neuen Kette.

Der Gründer der Kette erhält eine kostenlose Aktie der neuen Kette von der Börse.

Es können zur selben Zeit höchstens sieben Ketten auf dem Spielplan sein. Ein Stein, der eine achte Kette gründen würde, darf nicht gespielt werden.

#### 4.2. Fusionen von Hotelketten

Wenn ein Spieler einen Stein spielt, der zur gleichen Zeit zwei (oder mehr) Ketten berührt, so findet eine Fusion dieser beiden Ketten statt. Dabei übernimmt die größere Kette die kleinere. Waren beide Ketten gleich groß, bevor der fusionierende Stein gespielt wurde, entscheidet der Spieler, welche Kette die andere übernimmt. Der Markierungsstein der aufgelösten Kette wird weggenommen und an die Börse zurückgegeben.

Eine Kette ist sicher, wenn sie elf oder mehr Steine umfaßt; sie kann dann nicht mehr von einer anderen Kette übernommen werden. Ein Stein, der zwei sichere Ketten fusionieren würde, darf nicht gespielt werden. Eine sichere Kette kann aber offene Ketten weiterhin übernehmen.

#### 4.3. Prämien für Mehrheitsaktionäre

Nach einer Fusion zahlt die Börse Entschädigungen an die beiden größten Aktionäre der aufgelösten Kette (siehe Informationskarte: Prämien für Mehrheitsaktionäre, größter Aktionär, zweitgrößter Aktionär). Haben die beiden größten Aktionäre die gleiche Anzahl Aktien der aufgelösten Kette, so werden die beiden Prämien zusammengenommen und zu gleichen Teilen an die beiden größten Aktionäre ausgegeben; lassen sich die Prämien dabei nicht in glatte 100.– aufteilen, erhalten die Aktionäre die nächst höhere Summe. Gibt es mehrere zweitgrößte Aktionäre, so wird die Prämie für den zweitgrößten Aktionär zu gleichen Teilen unter diesen aufgeteilt. Besitzt nur ein Spieler Aktien der aufgelösten Kette, so erhält er beide Prämien.

Die Höhe der Prämien wird bestimmt von der Anzahl der Hotels der aufgelösten Kette vor der Fusion.

#### 4.4. Handel mit Aktien bei Fusionen

Wenn die Prämien für die Mehrheitsaktionäre gezahlt worden sind, können alle Aktionäre, die Aktien der aufgelösten Kette besitzen, diese behalten, verkaufen oder umtauschen. Man beginnt mit dem Spieler, der die Fusion verursacht hat und verfährt im Uhrzeigersinn.