



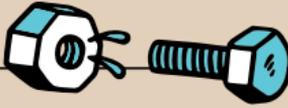
EN / GAME INSTRUCTIONS
DE / SPIELANLEITUNG
FR / INSTRUCTIONS DE JEU
ES / INSTRUCCIONES DEL JUEGO

ラブホ・マネージャー Love Hotel MANAGER

A fuckin' funny card game für 2-4 Hardcore
Facility Manager ab plus/minus 37 Jahren.

Spieldauer: ca. 20 Min.
Autor: Thade Precht

Illustration: Christian Bögle
Redaktion: Artur Koch

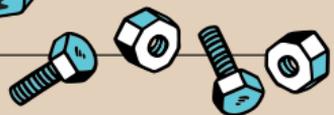
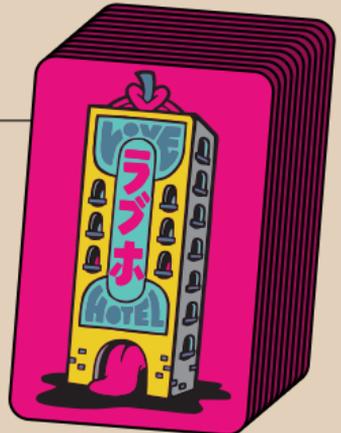


Die althergebrachten Love Hotel Etablissements haben ausgedient. Olle, macho-mäßig eingerichtete Hütten? Will und braucht keiner mehr. Miefige Konzepte? Bringen die Branche nur in Verruf und hinterlassen leere Kassen bei den Betreibern. Ichien san hat's verstanden: Sie will modernisieren und die größte und geilste Love Hotel Kette Osakas aufbauen. Aber ein Schritt nach dem anderen: Ihr erster Laden hat jüngst eröffnet.

Und dafür braucht sie euch, die besten Facility Manager weit und breit! Euch winken – zumindest in der Theorie – satte Gehälter, üppige Bonuszahlungen und topp Aufstiegschancen. Denn ihr seid die wahren Movers & Shakers im Business! Ihr seid die Truppe, die unbemerkt im Hintergrund putzt und rackert und ackert und den Laden am Laufen hält. Man sieht und hört euch nicht, aber jedes Zimmer trägt eure unverwechselbare Handschrift. Wer von euch am gewieftesten agiert und am besten klar Schiff macht, kann Scharen von Besuchern durch die Räume schleusen. Das bringt nicht nur Kohle, sondern auch die heiß ersehnte Anerkennung von Ichien san.

INHALT

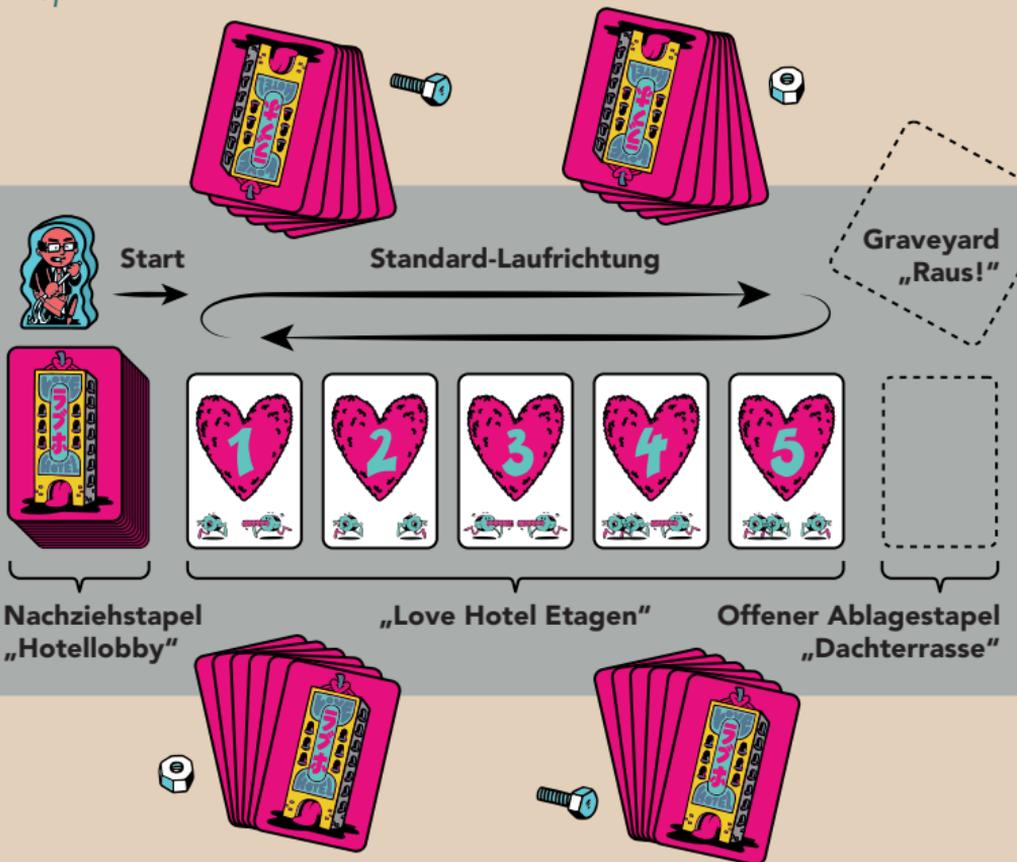
- 100 Karten:
 - » 5 Love Hotel Etagen (Zahlen 1 bis 5)
 - » 60 Putzaufträge (Zahlen 1 bis 5, je 12x)
 - » 5x Kehrtwende
 - » 10x Stress
 - » 10x Storno
 - » 10x P.O.R.N.O.
- 1 Facility Manager
- 2 Muttern & 2 Schrauben
- 1 Spielanleitung



SPIELVORBEREITUNG

- Legt die 5 Etagen des Love Hotels als aufsteigende Reihe zwischen euch aus.
- Mischt die restlichen Karten gut durch und teilt jeder Person verdeckt 6 davon als Handkarten aus. Die Anzahl eurer Handkarten muss während des gesamten Spiels für alle ersichtlich sein.
- Die übrigen Karten platziert ihr als verdeckten Nachziehstapel links neben Etage 1. Dieser Stapel symbolisiert die Hotellobby.
- Stellt den Facility Manager dazu, sodass dieser die Etagen im Blick hat.
- Nehmt euch jeweils eine Schraube oder Mutter und legt sie vor euch ab.

Spielaufbau für 4 Personen:



SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch ist sexuell am reinlichsten unterwegs? Du beginnst.

Wenn du am Zug bist, darfst du nacheinander passende Karten von deiner Hand ausspielen. **Nacheinander** bedeutet, dass du immer erst die mit der jeweiligen Karte verbundene Aktion ausführen musst, bevor du die nächste Karte spielen kannst. Dabei bitte nicht zu sehr auf die Tube drücken, damit die anderen noch die Chance haben, auf deine Karte(n) zu reagieren. Die meisten deiner ausgespielten Karten legst du offen vor dir auf einem eigenen **Sammelstapel** ab. Was gut ist, denn wer am Ende des Spiels den dicksten Sammelstapel erwirtschaftet hat, gewinnt.



- **Kannst oder willst du nach dem Ausspielen einer oder mehrerer Karten keine weitere(n) Karte(n) mehr ausspielen?**
Dann füllst du deine Hand mit Karten der Hotelloobby wieder auf 6 auf.
- **Kannst oder willst du in deinem Zug keine Karte ausspielen?**
Dann musst du passen: Fülle deine Hand wieder auf 6 Karten auf. Sofern du schon 6 Karten auf der Hand hast, erhältst du keine weiteren Karten der Hotelloobby.

In beiden Fällen ist dein Zug damit beendet, du sagst brav „Owari!“ (jap. für „Fertig!“) und die nächste Person ist dran.

Achtung: Das Auffüllen der Handkarten erfolgt immer nur am Ende deines Zuges, nie am Anfang!

Und: Im seltenen Fall, dass eine Runde lang niemand eine Karte ausspielen kann oder will, rückt der Facility Manager einfach eine Etage in Blickrichtung vor.

„PUTZAUFTRÄGE“



Feudel' dir einen, bis die komplette Etage glänzt!

Putzaufträge sind euer täglich Brot. Denn wo andere ordentlich pimperm, müsst ihr ordentlich putzen. Um einen Putzauftrag auszuführen, muss dieser die in Blickrichtung des Facility Managers **nächstfolgende** Etagennummer haben: Lege die Karte offen auf deinen Sammelstapel und sage die entsprechende Etagennummer für alle gut verständlich an. Anschließend bewegst du den Facility Manager dorthin. Erst danach kannst du eine weitere Karte ausspielen.

Die allererste im Spiel abgelegte Karte muss ein Putzauftrag mit der Etagennummer 1 sein: Der Facility Manager beginnt den Arbeitstag und rückt auf Etage 1 des Love Hotels vor. Fortan geht er immer in lückenloser Folge aufsteigend bis Etage 5, wieder absteigend bis Etage 1, aufsteigend bis Etage 5, absteigend bis Etage 1 usw. Sobald der Facility Manager ein Ende erreicht (Etage 5 bzw. 1), wird die Figur gewendet. Das Gesicht blickt also immer in Laufrichtung.

Beispiel 1: Du beginnst das Spiel. Deine Hand umfasst die Putzaufträge 1, 1, 2, 2, 3, 5. Du hast nun u.a. folgende Möglichkeiten für deinen Zug:

- Hättest Du keine 1 auf der Hand gehabt, hättest du passen müssen. So aber kannst du eine 1 ausspielen und anschließend sogar noch eine 2 und die 3. Da du leider keine 4 auf der Hand hast, kannst du keine weitere Karte ausspielen. Vergiss nicht, nach dem Ausspielen jeder Karte den Facility Manager entsprechend vorzuziehen und am Ende deine Handkarten aufzufüllen!

Beispiel 2: Der zuletzt gespielte Putzauftrag hatte die Etagennummer 3 und der Facility Manager blickt aufsteigend in Richtung 5. Deine Hand umfasst 1, 2, 4, 4, 5, 5. Du hast nun u.a. folgende Möglichkeiten für deinen Zug:

- Du kannst eine 4 ausspielen und anschließend noch die 5. Da sich mit dem Ausspielen der 5 automatisch die Blick- und Laufrichtung des Facility Managers ändert (dann absteigend), kannst du sogar noch die zweite 4 ausspielen. Da du keine 3 auf der Hand hast, kannst du keine weitere Karte ausspielen.

„KEHRTWENDE“



Kleine Änderung im Putzplan ...

Um eine Kehrtwende-Karte auszuspielen, legst du sie offen auf deinen Sammelstapel und sagst „*Hantai!*“ (jap. für „*Richtungswechsel!*“). Damit änderst du nun manuell und umgehend die Blick- und Laufrichtung des Facility Managers. Es können auch mehrere Kehrtwende-Karten direkt aufeinanderfolgen – einfach nach jedem Ausspielen die Blick- und Laufrichtung entsprechend ändern. Aber Achtung: Kehrtwende-Karten können nur gespielt werden, wenn der Facility Manager auf den Etagen 2, 3 oder 4 steht. Steht er auf den Etagen 1 oder 5, dann nicht.

Beispiel 3: Der zuletzt gespielte Putzauftrag hatte die Etagennummer 4 und der Facility Manager blickt absteigend in Richtung 1. Deine Hand umfasst Kehrtwende, 5, 4, 3, 2, 1.

Du hast u.a. nun folgende Möglichkeit für deinen Zug:

- Du spielst zuerst die Kehrtwende und anschließend noch die 5, 4, 3, 2 und 1. *Boom!*

„STRESS“



Auf die Fresse: Hetze einen Jinpira auf deine Kontrahenten.

Eine Stress-Karte darfst du **außerhalb deines Zuges** als Reaktion auf eine soeben ausgespielte Karte einer anderen Person spielen, um deren Karte außer Kraft zu setzen. Hau der entsprechenden Person ordentlich auf die Flossen, wenn sie gerade nach dem Facility Manager grabscht. Oder rufe zumindest „*Akan!*“ (jap. für „*Auf keinen Fall!*“). Zeige die Stress-Karte vor und lege sie auf einen **Graveyard**, z.B. in die Spieleschachtel. **Stress-Karten kommen nie auf den eigenen Sammelstapel!** Die betroffene Person muss nun ihre soeben ausgespielte Karte vom eigenen Sammelstapel nehmen und verdeckt daneben ablegen. Es sei denn, sie oder jemand anderes kontert und spielt nun ebenfalls eine Stress-Karte aus. In diesem Fall ertönt ihrerseits ein „*Akan-wa!*“. *Battle on:* Du oder jemand anderes kann abermals eine Stress-Karte ausspielen usw., bis schlussendlich feststeht, wer sich durchsetzt. Die ausgespielten Stress-Karten auf dem Graveyard sind „*Raus!*“ aus dem Spiel. Die durch die Stress-Karte(n) ggf. außer Kraft gesetzte Karte wiederum bleibt bis zum Ende des regulären Spielzugs verdeckt vor der aktiven Person liegen. Mit Ende ihres Spielzugs nimmt die aktive Person die Karte wieder zurück auf die Hand und füllt die Hand anschließend ggf. noch mit weiteren Karten der Hotellobby wieder auf 6 auf. Wer sonst noch Stress-Karten gespielt hat, füllt die Hand **nicht** nach!

Beispiel 4: Der zuletzt gespielte Putzauftrag hatte die Etagennummer 1 und der Facility Manager blickt aufsteigend in Richtung 5. Deine Hand umfasst Stress, 1, 2, 3, 3, 5. Du bist guter Dinge, deine Putzaufträge mit den Etagennummern 2 bis 5 loszuwerden, beginnst mit der 2, legst anschließend die 3 und bist kurz davor die 4 zu legen, als eine andere Person mit einer Stress-Karte dazwischen grätscht und „Akan!“ ruft. Du reagierst mit deiner Stress-Karte und erwidert „Akan-wa!“. Leider hat der Störenfried noch eine zweite Stress-Karte und ruft erneut „Akan!“.

Da du leider keine weitere Stress-Karte mehr auf der Hand hast und dir niemand sonst beiseite springt, musst du klein begeben, deine 3 vom Sammelstapel nehmen und verdeckt daneben ablegen. Du hast nun keine weiteren Ausspielmöglichkeiten mehr. Deshalb nimmst du die 3 zurück auf die Hand, füllst deine Hand wieder auf 6 Karten auf und dein Zug ist beendet. Kleiner Trost: Der Störenfried darf seine Hand noch nicht wieder auffüllen!

„JOKER“



Doppelt gemoppelt ist alles möglich!

2 gleiche Karten (völlig egal welcher Art, bspw. auch 2x Kehrtwende) darfst du als „Joker“ verwenden: Dieser eine Joker kann den Wert eines beliebigen Putzauftrags annehmen oder als Kehrtwende, Stress (innerhalb wie außerhalb des eigenen Zugs) oder P.O.R.N.O. fungieren. Zeige beide Karten zum Beweis vor und sage ihre gewünschte Funktion an. Dann kommt **eine der beiden Karten auf einen offenen Ablagestapel** (= die Dachterrasse des Hotels – nicht auf den Graveyard; siehe Abbildung Spielaufbau) und die andere Karte kommt offen auf deinen Sammelstapel. Sofern du die beiden Karten als Joker für eine Stress-Karte einsetzen willst, kommen beide auf den Graveyard.

Beispiel 5: Der zuletzt gespielte Putzauftrag hatte die Etagennummer 2 und der Facility Manager blickt aufsteigend in Richtung 5. Deine Hand umfasst Stress, 1, 1, 1, 3, 5. Du spielst zunächst die 3. Dann nutzt du zwei deiner Einsen als Joker für eine „4“ und spielst anschließend die 5. Doch an dieser Stelle grätscht dir jemand mit einer Stress-Karte dazwischen und blökt „Akan!“.

Du reagierst mit deiner Stress-Karte und erwidert „Akan-wa!“. Niemand sonst mischt sich ein und der Störenfried gibt schmolend klein bei. *Lucky you!*

„STORNO“



Putzauftrag storniert? Nervig, aber was will man machen ...

Eine einzelne Storno-Karte kannst du niemals ausspielen – sie müllt deine Hand zu. Zwei Storno-Karten wiederum kannst du ganz regulär als **Joker** einsetzen.





Politiker, Oyabun, Richter, Numismatiker, Ordensschwestern:
VIP-Besucher bekommen immer eine Sonderbehandlung ...

Allgemeinwissen:

- P.O.R.N.O.-Karten kannst du in deinem Zug immer spielen, egal auf welcher Etage der Facility Manager steht.
- Das Ausspielen von P.O.R.N.O.-Karten kann nicht durch Stress-Karten außer Kraft gesetzt werden!

Wenn du eine P.O.R.N.O.-Karte ausspielst, legst du sie offen auf deinen Sammelstapel. Der Facility Manager bleibt stehen! Stattdessen legst du deine Mutter bzw. Schraube auf den Nachziehstapel und blockierst diesen damit. Es beginnt eine Art **SONDERSPIELCHEN**, bei dem sich das Spiel nach deinem Zug regulär fortsetzt, allerdings mit dem Unterschied, dass niemand (inklusive Dir) am Ende seines Zuges mehr seine Hand mit Karten auffüllen darf! **Wer in seinem Zug nicht mindestens eine Karte ausspielen kann oder will, scheidet fürs Sonderspielchen aus** und legt seine evtl. übrigen Handkarten als Zeichen des Ausscheidens verdeckt vor sich ab (natürlich neben den eigenen Sammelstapel).

Innerhalb des Sonderspielchens könnt ihr nach Belieben weitere P.O.R.N.O.-Karten ausspielen. Der Facility Manager bleibt dann erneut stehen, sonst passiert aber nichts. Das Ausspielen von P.O.R.N.O.-Karten innerhalb des Sonderspielchens gilt also als einfaches „Ausspielen“ und verhindert ggf. euer frühzeitiges Ausscheiden.

Über das erfolgreiche Ausspielen von Stress-Karten könnt ihr bestimmte Personen unter Umständen zum Ausscheiden zwingen, sofern ihnen keine sonstige Möglichkeit zum Ausspielen mehr bleibt.

Das Sonderspielchen endet, wenn eine Runde lang niemand mehr eine Karte ausgespielt hat. Wer die letzte Karte legen konnte, bekommt **sämtliche Karten der Dachterrasse** (nicht die des Graveyards!) und legt sie offen auf den eigenen Sammelstapel. *Well done!* Die Schraube bzw. Mutter vom Nachziehstapel wandert zurück zu ihrem Besitzer und ihr füllt reihum (anfangend der Person, die das Sonderspielchen **gewonnen** hat) eure Hände wieder auf 6 Karten auf. Anschließend ist die Person, die das Sonderspielchen **begonnen/ausgelöst** hat, erneut am Zug und das Spiel setzt sich regulär fort.

Beispiel 6: Der zuletzt gespielte Putzauftrag hatte die Etagenummer 5 und der Facility Manager blickt absteigend in Richtung 1. Deine Hand umfasst 2x P.O.R.N.O., 2x Storno, 1, 5. Auf der Dachterrasse liegen aktuell zwar nur wenige Karten – aber du versuchst einfach mal dein Glück, spielst eine P.O.R.N.O.-Karte und legst anschließend deine Mutter bzw. Schraube auf den Nachziehstapel. Die nächste Person spielt eine 4 und die übernächste Person zwei 2er als Joker 3. Die überübernächste Person kann (oder will?) nicht spielen und scheidet aus. Du bist wieder am Zug. Um weiter im Rennen zu bleiben, spielst du deine beiden Storno-Karten als Joker Kehrtwende. Seit Beginn des Sonderspielchens ist der

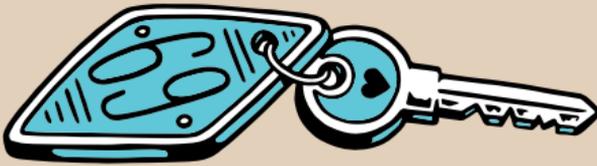
Dachterrassen-Stapel nun schon um 2 Karten angewachsen und du geierst auf den Pott. Als du das nächste Mal am Zug bist, spielst du deine zweite P.O.R.N.O.-Karte, um weiter dabei zu bleiben. Doch bei deinem übernächsten Zug kannst du leider nichts passendes mehr ausspielen und scheidest aus. *Dumm gelaufen ...*

Achtung: Sollte die Hotellobby nicht mehr genügend Karten umfassen, um die Hand wieder aufzufüllen, so gilt: Alle, die ihre Hand nicht mehr auffüllen können, haben Pech gehabt.

SPIELEND

Nachdem die Hotellobby leergefegt ist, setzt sich das Spiel regulär fort, ohne dass die Hände wieder aufgefüllt werden. Sobald eine Runde lang niemand von euch mehr ausspielen kann oder will, endet das Spiel.

Zählt nun jeweils die Karten eurer eigenen Sammelstapel: Wer hat die meisten? **Omedeto Gozaimasu!** Du gewinnst und wirst zum Lieblings-Arschkriecher von Ichien san.



Spaß gehabt? Dann gönnt euch auch Yubitsume & Dan Dan Dan!



© HELDBERGS GAMES 2023.
ALLE RECHTE VORBEHALTEN.

Heldbergs GmbH & Co. KG
August-Grosch-Str. 28-38
D-96476 Bad Rodach



HELDBERGSGAMES.COM