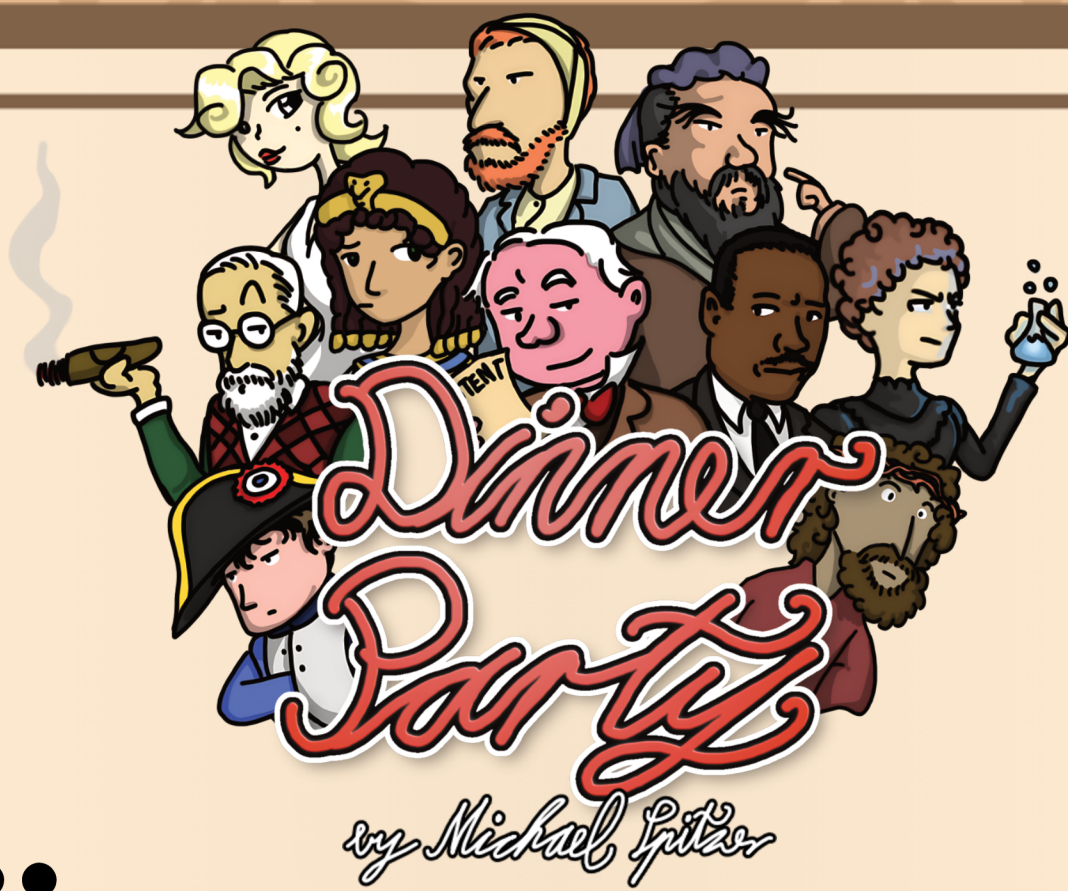




# Übersicht

Ihr seid Gastgeber einer Dinnerparty, und eure Gäste sind berühmte (und berüchtigte) Personen der Geschichte. Ladet Gäste an euren Tisch ein, nutzt ihre einzigartigen Fähigkeiten, und gebt einen aus. Schiebt Hitler (das Ekel kam wieder uneingeladen) an den Tisch eines Mitspielers ab, oder umwerbt fremde Gäste, um sie zu euch zu holen. Wenn am Ende das Dinner serviert wird, kann nur einer von euch die beste Party aller Zeiten haben.

*Hinweis: Dieses Spiel verwendet aus Platzgründen das Wort "Spieler", gemeint sind aber immer alle Geschlechter.*

## Wenig Zeit?

Seht euch hier das Erklärvideo an!



# Spielmaterial

- Dieses Regelheft
- 111 Gästekarten mit fünf verschiedenen Rückseiten
- 1 doppelseitige Hitler-Gästekarte
- 3 Würfel
- 35 Umschlagskarten
- 6 Übersichtskarten
- 56 Getränkemarker (je 28 Wasser und Wein)





# Spielaufbau

1. Legt die **Hitler-Karte** in die Mitte des Spielbereichs. Verwendet die Seite, bei der die Zahl unten links eurer Spielerzahl entspricht.
2. Trennt die anderen Gästekarten nach Rückseiten. Mischt alle Karten mit der gleichen Rückseite, dann nimmt jeweils unbesehen drei Karten mehr, als es Spieler gibt. (Also je 5 Karten für zwei Spieler, 6 für drei Spieler, 7 für vier Spieler, und so weiter). Legt die genommenen Karten als **fünf verdeckte, nach Rückseite getrennte Stapel** nebeneinander in die Mitte des Spielbereichs. Legt die restlichen Karten unbenutzt zurück in die Schachtel. Dieser Bereich mit allen Gästekarten (inklusive Hitler) ist die *Lobby*.
3. Deckt die oberste Karte jedes Stapels auf und legt sie **offen vor den Stapel**.
4. Legt die **Getränkemarker** als die *Bar* beiseite.
5. Jeder Spieler braucht noch **etwas Platz vor sich** für seinen *Tisch*. Hier kommen eure Gäste hin.
6. Jeder Spieler bekommt **drei Umschläge** (a). Legt die restlichen Umschläge beiseite (b).
7. Wer am meisten danach aussieht, wird **Startspieler** und erhält die weiße Übersichtkarte (a). Die anderen Spieler bekommen eine in schwarz (b).





# Gäste

Jede Dinnerparty steht und fällt mit ihren Gästen:

## Anspruch

Diese Zahl bestimmt, wie schwierig es ist, den Gast an euren Tisch zu holen und zu unterhalten.

## Pfeile

Betreffen Würfe auf Nachbarn (siehe später).

## Fähigkeit

Viele Fähigkeiten gelten dauerhaft, aber es gibt auch sofortige Ankunfts-Fähigkeiten (🏠) und Wertungs-Fähigkeiten (🍽️), die bei Spielende passieren.

Wenn nicht anders angegeben, sind Fähigkeiten zwingend und nur aktiv, während der Gast an eurem Tisch sitzt.



## Tätigkeiten

Bei Spielende gibt es Extrapunkte dafür, möglichst viele der fünf Tätigkeiten an eurem Tisch zu haben.

Politik



Kunst



Wissenschaft



Ökonomie



Religion



# Hitler

Hitler ist ein ungeladener Gast, der trotzdem jedes Spiel auftaucht. Er hat keine Tätigkeit, ist keine Punkte wert, und erschwert es, andere Gäste einzuladen! Wenn du ihn einlädst, kannst du ihn **an den Tisch eines Mitspielers** setzen (du wählst das Tischende), um ihn zu ärgern. Bitte schön!





# Übersicht

Dinner Party wird in Zügen gespielt. Während jedes Zuges versucht ihr, einen Gast an euren Tisch einzuladen. Am Anfang sind das nur Gäste aus der Lobby, aber später könnt ihr auch Gäste eurer Mitspieler umwerben. Das Spiel endet, wenn zwei Stapel in der Lobby leer sind und die Runde zuende gespielt wurde. Danach erhaltet ihr bei der Wertung Punkte für die Anzahl eurer Gäste, unterschiedliche Tätigkeiten, und Wertungsfähigkeiten.

## Phasen

Ein Zug durchläuft der Reihe nach diese vier Phasen:

### 0. Gäste umwerben

*(Optional und nicht im ersten Zug.  
Wir erklären das später, versprochen.)*

### 1. Gast einladen

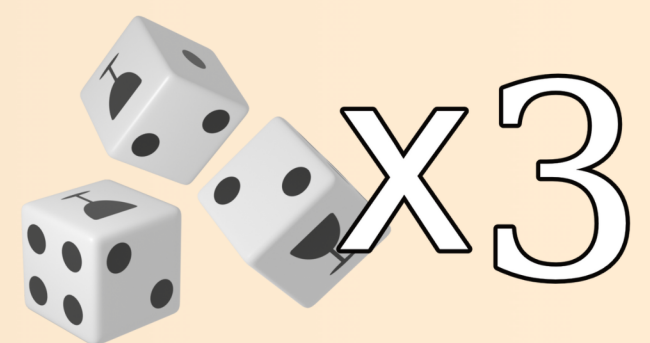
### 2. Bar besuchen

### 3. Bewirten

## Gast einladen

**Nenne einen Gast** in der Lobby, den du einlädst.

Nun **wirf die drei Würfel**. Nach diesem ersten Wurf darfst du beliebig viele der Würfel (auch keinen) ein zweites Mal würfeln. Zuletzt darfst du ein drittes Mal beliebig viele der Würfel werfen.



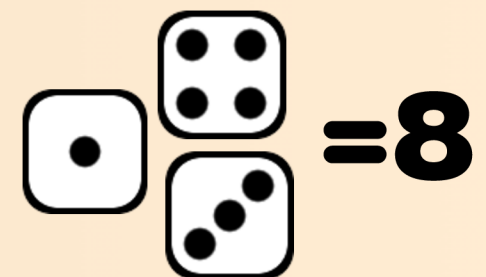


Wähle den **Platz** an deinem Tisch, auf dem der Gast sitzen soll:

*Dein erster Gast wird einfach direkt vor dich gelegt. Sitzen schon Gäste an deinem Tisch, lege den Neuling ganz links oder ganz rechts an deinem Tisch an. Neue Gäste können nicht zwischen alte gesetzt werden.*



Nun **zähle dein Ergebnis zusammen**, indem du die Würfel aufaddierst.



Getränkessymbole zählen nichts.

Passe das Ergebnis für alle Modifikatoren, die zutreffen, an (siehe nächste Seite).



Ist dein (angepasstes) Ergebnis niedriger als der Anspruch des Gastes, **scheiterst** du: Mache mit der Phase "Bar besuchen" weiter. Ansonsten warst du **erfolgreich**: Setze den Gast auf den gewählten Platz. Hat er eine **Ankunfts-Fähigkeit**, führe sie jetzt aus.



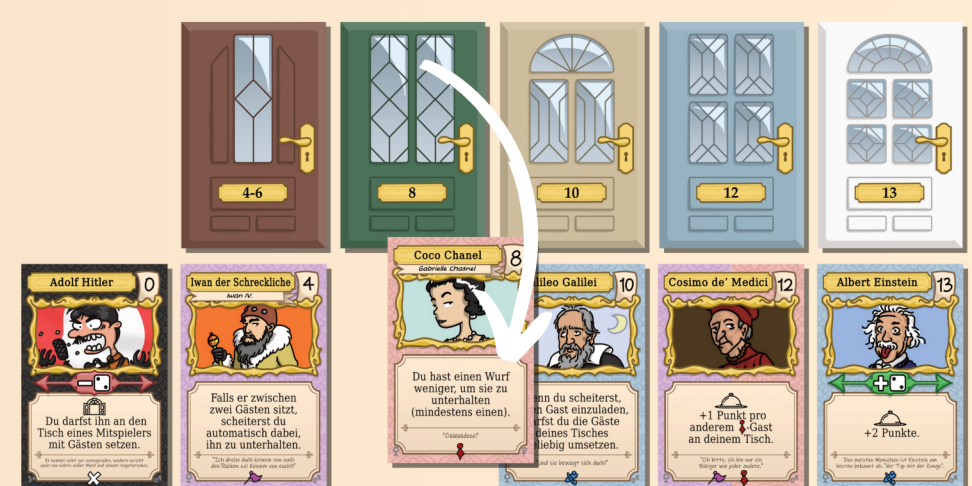
*Dieses Symbol zeigt dir, dass ein Gast eine Ankunfts-Fähigkeit hat. Führe diese Fähigkeit einmal aus, nachdem du den eingeladenen Gast an deinem Tisch platziert hast.*

*Beispiel: Wenn du diesen Gast platzierst, darfst du sofort alle anderen Karten seines Stapels aus dem Spiel entfernen. Tust du das nicht, darfst du es später nicht nachholen.*



**Hitlers** Ankunfts-Fähigkeit erlaubt dir, ihn an einem anderen Tisch zu setzen, an das Tischende deiner Wahl. Da der Mitspieler Hitler nicht eingeladen hat, darf er selbst ihn nicht nochmal versetzen!

Nachdem du einen Gast platzierst, **fülle die Lobby auf**, indem du von jedem Stapel, der keine aufgedeckte Karte vor sich liegen hat, eine neue Karte aufdeckst und offen davor legst.





# Modifikatoren

Der Anspruch eines Gastes ist fix und ändert sich nie. Das **Ergebnis deines Würfelwurfs** jedoch kann durch drei Modifikatoren angepasst werden:

## Pfeile

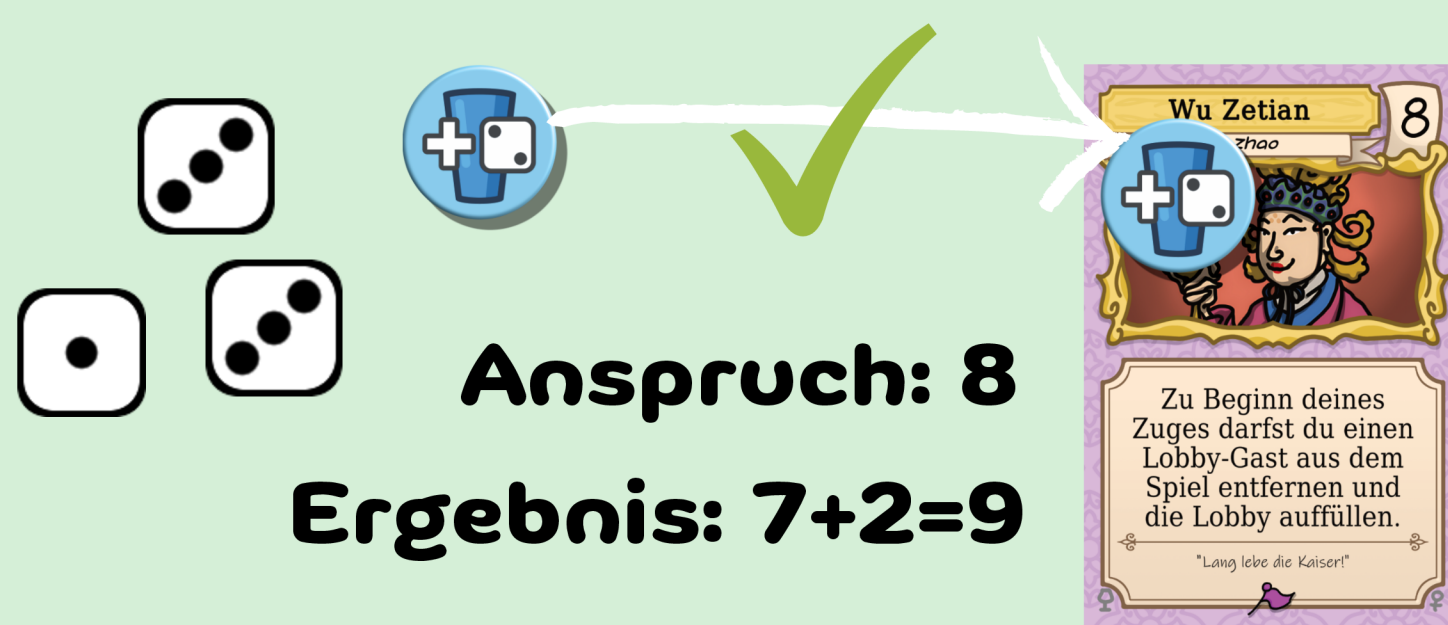
Grüne und rote Pfeile zeigen an, dass ein Gast ein besonders angenehmer (oder unangenehmer) Sitznachbar ist. Nachdem du den Platz gewählt hast, auf dem ein Gast sitzen soll, wird dein Ergebnis **um 2 erhöht**, falls dieser neben einem Gast mit grünen Pfeilen liegt, und **um 2 verringert**, falls der Nachbar rote Pfeile hat. Pfeile betreffen nur direkte Nachbarn.



*Beispiel: Lincolns Pfeile erhöhen das Ergebnis genug, um Freud neben ihm zu platzieren. Capon's Pfeile verringern das Ergebnis.*

## Getränke

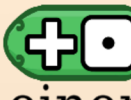
Getränkemarker kannst du durch Gästefähigkeiten und während der Phase "Bar besuchen" erhalten. Nachdem du beim Einladen eines Gastes gewählt hast, auf welchen Platz du ihn setzen möchtest, **kannst du ein Getränk aus deinem Vorrat einsetzen, um dein Ergebnis um dessen Wert zu erhöhen**: Wasser gibt dir einen Bonus von +2, Wein sogar +4. Wenn du den Gast an deinen Tisch setzt, lege den verwendeten Getränkemarker auf ihn.





## Fähigkeiten

Manche Gästefähigkeiten können Würfelergebnisse beeinflussen, je nachdem, wer was zu tun versucht. Manche erhöhen das Ergebnis (grün), andere verringern es (rot).

Du bekommst , um Gäste mit einem Anspruch von 12 oder mehr einzuladen.

## Bar besuchen

Nachdem du versucht hast, einen Gast einzuladen, zähle die Getränkesymbole, die deine Würfel zeigen, ohne erneut zu würfeln. Du kannst für sie **Getränke aus der Bar nehmen**. Lege genommene Getränke getrennt von deinem Tisch zur Seite in deinen *Vorrat*. Du kannst sie in späteren Zügen verwenden.

1 Symbol gibt dir 1 Glas Wasser.

2 Symbole geben dir 2 Wasser ODER 1 Glas Wein.

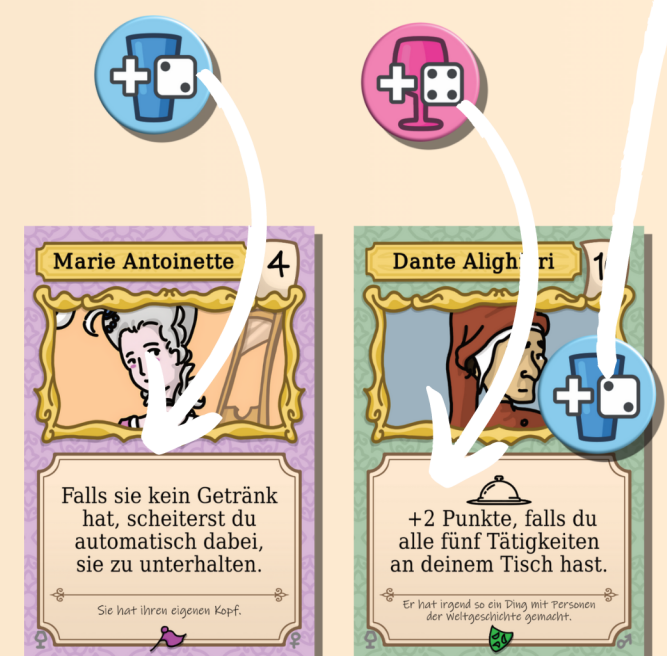
3 Symbole geben dir 3 Wasser ODER 1 Wasser und 1 Wein.



## Bewirten

Bevor du deinen Zug beendest, darfst du **Getränke aus deinem Vorrat auf deine Gäste legen**, die noch keines haben (z.B. weil du ihnen beim Einladen keines gegeben hast).

Jeder Gast kann nur ein Getränk haben, du darfst Getränke aber jederzeit zurück in die Bar legen.





# Zugende

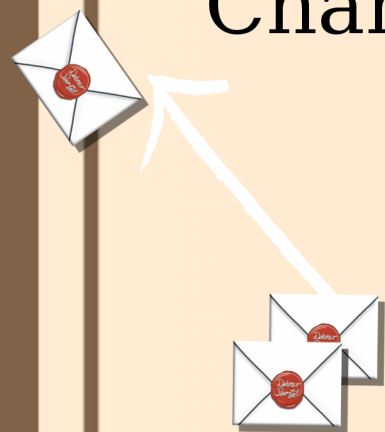
Falls du der letzte Spieler in Zugreihenfolge bist und **das Spielende ausgelöst wurde** (zwei oder mehr Gästestapel wurden geleert, siehe später), geht zur Wertung. Ansonsten ist der nächste Spieler am Zug.

## Gäste umwerben

Sobald mindestens ein Mitspieler einen Gast am Tisch hat, hast du zu Beginn deines Zuges eine weitere Option: Einen Gast umwerben. **Dies kann dir erlauben, den Gast eines Mitspielers einzuladen**, anstatt einen aus der Lobby.



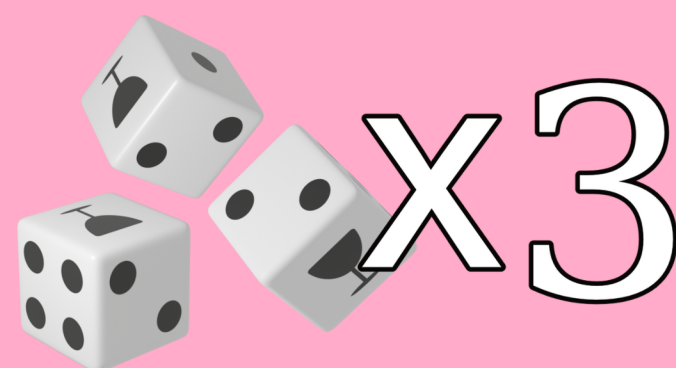
Um einen Gast zu umwerben, **lege einen Umschlag aus deinem Vorrat ab**, wähle den Gast und gib dessen Spieler die Würfel. Er muss diesen Gast jetzt unterhalten. Scheitert er dabei, bekommst du die Chance, den Gast zu stehlen!



Beispiel: Der linke Spieler beginnt seinen Zug und legt einen Umschlag ab, um Lincoln am Tisch eines Mitspielers zu umwerben.

## Gäste unterhalten

Unterhalten bedeutet, auf einen Gast am eigenen Tisch zu würfeln, um ihn dort zu halten. Wer unterhält, **wirft die Würfel** bis zu dreimal, ganz als würde er einen Gast einladen.



Zählt anschließend das Ergebnis. Wie üblich sind Getränkesymbole hier wertlos.



**Wendet alle Modifikatoren an**, die zutreffen:

- +2 oder +4, falls der Gast ein Getränk hat
- Pfeile seiner direkten Nachbarn
- Fähigkeiten, die beim “Unterhalten” oder generell beim Würfeln gelten.

Erreicht das Ergebnis den Anspruch des Gastes oder mehr, ist der Spieler **erfolgreich**, sonst **scheitert** er.



**Anspruch: 8**

**Ergebnis: 7+2-2=7**

*Beispiel: Lincoln wurde umworben. Der unterhaltende Spieler würfelt 7. Für das Wasser bekommt er +2, aber für Hitlers rote Pfeile wieder -2. Er ist gescheitert, Lincoln zu unterhalten.*

Wer versucht, einen Gast zu unterhalten, kann dabei keine Getränke platzieren oder neue nehmen.

*Achtung: Manche Gäste geben einen Abzug dafür, sie selbst oder andere Gäste zu unterhalten. Auch Gäste des umwerbenden Spielers können das Unterhalten erschweren.*

Wenn du den Gast eines Mitspielers umwirbst, hat dieser einen Wurf weniger zum Unterhalten (mindestens einen).

**Scheitert der Mitspieler beim Unterhalten**, ist das deine Chance als umwerbender Spieler. Fahre mit der Phase “Gast einladen” fort, aber wähle keinen Gast aus der Lobby. Stattdessen **würfelst du auf den umworbenen Gast**, um diesen einzuladen!

**Ist der Mitspieler beim Unterhalten erfolgreich**, hast du als umwerbender Spieler zwei Optionen:

- Du fährst mit der Phase “Gast einladen” fort und versuchst **wie üblich einen Gast aus der Lobby** einzuladen.
- ODER du wirfst einen weiteren Umschlag ab und **umwirbst einen anderen Gast**, den du in diesem Zug noch nicht umworben hast.

**Denk dran:** Selbst wenn es dem Mitspieler gelingt, den Gast zu unterhalten, kannst immer noch einen Lobby-Gast einladen! Du riskierst also nichts.



# Gäste von fremden Tischen einladen

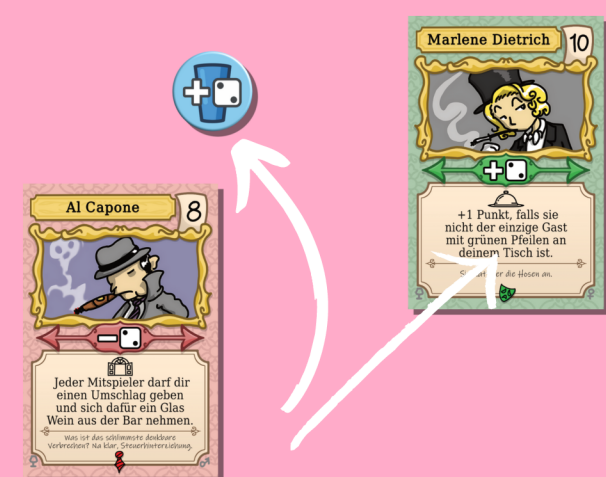
Einen Gast eines Mitspielers einzuladen funktioniert genau wie aus der Lobby:

- **Du musst** den Anspruch des Gastes erreichen.
- **Du musst** den Platz wählen, auf dem er sitzen soll, und entsprechend Modifikatoren wie Pfeile und Fähigkeiten anwenden.
- **Du darfst** dem Gast ein Getränk geben, um dessen Bonus zu erhalten (selbst wenn der Gast an seinem Tisch schon ein Getränk hat).
- **Du musst** die Ankunfts-Fähigkeit des Gastes ausführen, nachdem du ihn an deinen Tisch gesetzt hast (falls vorhanden).

Pfeile und Getränke deines Mitspielers haben keine Bedeutung, während du seinen Gast einlädst. Sie hatten beim Unterhalten bereits ihre Chance.

Wenn du mindestens den Anspruch des Gastes erreichst, setze ihn an deinen Tisch. Ansonsten bleibt er, wo er ist. Beachte dabei folgende Sonderfälle:

*Wenn du einen Gast an deinen Tisch setzt, der schon ein Getränk hat, lege dieses erst in den Vorrat des anderen Spielers zurück.*



*Nimmst du einen Gast aus der Mitte des Tisches weg, schließe die entstehende Lücke sofort, indem du andere Gäste zusammenschiebst. Hinweis: Tut das auch, wenn eine Fähigkeit einen Gast (z.B. Hitler) aus der Tischmitte weg versetzt.*

Egal ob erfolgreich oder nicht, **fahre mit der Phase "Bar besuchen" fort.**

Du kannst pro Zug **nur einen Gast einladen!**

Würfelst du auf einen umworbenen Gast, kannst du nicht zusätzlich einen Gast aus der Lobby wählen.



# Spielende

Sobald **zwei oder mehr der fünf Gästestapel komplett leer** sind (auch keine aufgedeckte Karte übrig), wird das Spielende ausgelöst. **Beendet die Runde**, so dass jeder Spieler die gleiche Anzahl an Zügen hatte. Dann wird gewertet. Löst der letzte Spieler das Ende aus, spielt keine weitere Runde.

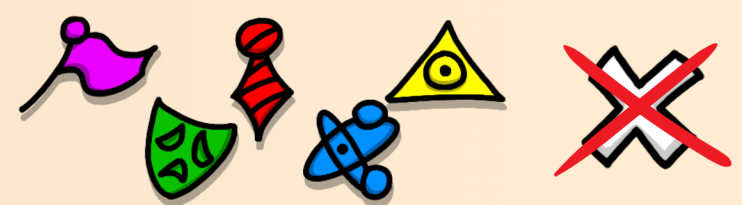
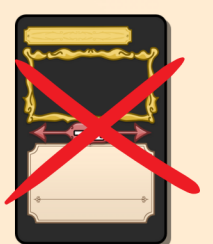
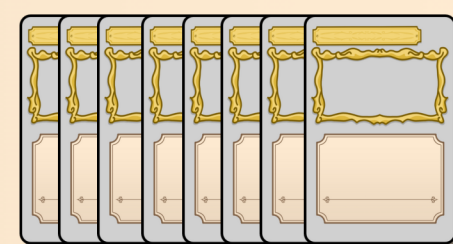
**Wichtig:** Sobald zwei Stapel leer sind, können keine Gäste mehr umworben werden. Verwendet Umschläge vorher.



## Es ist serviert!

Zur Wertung erhält jeder Spieler Punkte:

- **1 Punkt pro Gast** am Tisch, mit Ausnahme von Hitler.
- Punkte für **unterschiedliche Tätigkeiten** (nicht Hitler) am Tisch:
  - 1 Tätigkeit: 1 Punkt
  - 2 Tätigkeiten: 2 Punkte
  - 3 Tätigkeiten: 3 Punkte
  - 4 Tätigkeiten: 5 Punkte
  - Alle 5 Tätigkeiten: 8 Punkte
- Punkte für **Wertungs-Fähigkeiten**



*Wertungsfähigkeit:  
Gäste mit diesem Symbol können dem jeweiligen Spieler zur Wertung Punkte geben (oder abziehen).*



$$7 \text{ (Gäste)} + 8 \text{ (Tätigkeiten)} + 2 \text{ (Curie)} = 17 \text{ Punkte}$$

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand siegt der **höchste Gesamtanspruch** der Gäste.



# Glossar

**Ablegen:** Getränke oder Umschläge in den allgemeinen Vorrat (oder die Bar) zurücklegen. Wenn nicht anders beschrieben, legst du ab, was dir selbst gehört.

**Angepasstes Ergebnis:** Wurfergebnis nach Anwendung aller Modifikatoren.

**Ankunfts-Fähigkeit:** Fähigkeit, die geschieht, nachdem du einen eingeladenen Gast an deinen Tisch setzt, bevor ggf. die Lobby aufgefüllt wird.

**Anspruch:** Der Wert, der zum Einladen oder Unterhalten erreicht werden muss.

**Aus dem Spiel entfernen:** Legt entfernte Gäste in die Schachtel zurück.

**Bar:** Der Getränkevorrat von Wasser und Wein.

**Einladen:** Versuch, den Anspruch eines Gastes (in der Lobby oder am Tisch eines Mitspielers) zu erreichen, um ihn an den eigenen Tisch zu setzen.

**Frau/Mann:** Manche Fähigkeiten beachten das Geschlecht von Gästen. Im Zweifelsfalls findet ihr unten rechts ein Symbol für Frauen (♀) und Männer (♂).

**Gästestapel:** Fünf Stapel, die zusammen mit Hitler die Lobby formen.

**Lobby:** Der allgemeine Vorrat aller Gäste, sowohl offen als auch noch verdeckt.

**Lobby auffüllen:** Von jedem Gästestapel, der keine offene Karte vor sich liegen hat, eine neue Karte aufdecken und auslegen, falls möglich.

**Modifikatoren:** Getränke, Pfeile und manche Fähigkeiten, die Würfe anpassen.

**Nachbar:** Gast, der auf dem Platz direkt neben einem anderen Gast sitzt.

**Nach deinem letzten Wurf:** Direkt, nachdem der Spieler mit dem Würfeln zum Einladen oder Unterhalten aufgehört hat, auch freiwillig und vorzeitig.

**Platz:** Der Ort, an dem ein Gast an einem Tisch abgelegt wird.

**Sitzen:** Sich auf einem Platz an einem Tisch befinden.

**Tätigkeit:** Fünf Symbole auf den Gästekarten, die es zu sammeln gilt.

**Tisch:** Bereich vor einem Spieler, in dem Gäste abgelegt werden.

**Umschlag:** Kärtchen zum Umwerben der Gäste anderer Spieler.

**Umsetzen:** Gästen neue Plätze am Tisch zuweisen. Getränke bewegen sich mit.

**Umwerben:** Einen Umschlag abwerfen, um einen Mitspieler einen Gast unterhalten zu lassen. Scheitert dieser, darf man den Gast einladen.

**Unterhalten:** Versuch, den Anspruch eines umworbenen Gastes zu erreichen.

**Vorrat:** Eigene Getränke, die noch nicht verwendet wurden.

## FAQ

- **Was, wenn Gäste und Regeln sich widersprechen?** Gäste haben Vorrang.
- **Sind Getränke und Umschläge begrenzt?** Nein, verwendet passenden Ersatz.
- **Kann das Ergebnis durch Modifikatoren (rote Pfeile) unter 0 fallen?** Ja.
- **Was, wenn Fähigkeiten gleichzeitig passieren?** Wähle die Reihenfolge selbst.
- **Welche Fähigkeiten gelten auch, während ich den Gast selbst einlade?** Nur solche, die es explizit sagen, z.B. Buddha, Beethoven, Lincoln und Sartre.
- **Ist Hitler ein Gast?** Leider ja. Er zählt jedoch nicht als "Gästestapel".
- **Was geschieht mit einem Getränk, das ich Hitler gebe, wenn ich ihn an einen anderen Tisch setze?** Es wird in die Bar abgelegt.
- **Wie werde ich Hitler wieder los?** Leider nur durch die Fähigkeiten anderer Gäste. Schließt ggf. die Lücke, die er hinterlässt, durch Zusammenrücken.
- **Was wenn ich eine Anweisung nicht ausführen kann, z.B. Hitler nach seiner Entfernung aus dem Spiel zu platzieren?** Ignoriert die Anweisung einfach.
- **Wie funktionieren H. Ford und Mutter Teresa?** Der Mitspieler muss den Gast zweimal unterhalten, sonst ist er gescheitert. Die beiden addieren sich nicht auf.
- **Warum sollte ich mit E. Perón einem Mitspieler ein Getränk geben?** Weil der Bonus zusätzlich zur Verwendung eines anderen Getränks genutzt werden kann.

Danke an Benjamin, der immer für mich da war, meine Familie, und meine Freunde Jonas, Elliot, Tom, Martin, Dominik, Brian, Lara, Philipp, Ryan, Max, Klemens, Gautam, Oleh, & James. Spiel & Illustrationen: Michael Spitzer. Grafikdesign: Alice Davis. Proofreading: Cameron Davis. 2017 - 2025