

Симоне Лучани и Вирджинио Джильи

ГРАНД-ОТЕЛЬ

«АВСТРИЯ»

Станицзен
вальс!



ДОПОЛНЕНИЕ



Гранд-отель «Австрия». Станцуем вальс!

Разработчики дополнения: Симоне Лучани и Вирджинио Джильи

В Вене разгар бального сезона, весь город охвачен танцевальной лихорадкой. Впрочем, вы не увидите здесь современных танцев вроде буги-вуги или чарльстона. О нет! Люди сходят с ума по королю танцев — старому доброму вальсу!

Множество прославленных гостей стекается в город, а значит, и в ваш отель. И большинство из них ищет не мягкую постель, а место, где можно танцевать ночи напролёт!

Для вас это ещё один шанс отличиться и сделать так, чтобы ваш отель стал у всех на слуху. Выполняйте все прихоти постояльцев, сопровождайте их в бальные залы, нанимайте добросовестный персонал и завоюйте прочную репутацию лучшего отеля. Станцуем вальс!

Доброго дня, мадам! Здравствуйте, милорд! Весьма польщены вашим визитом. Меня зовут Элизабет, я — «добрая душа» этого дома и коллега Леопольда, с которым вы уже успели познакомиться. Позвольте мне стать на сегодня вашим тидом. Бальный сезон вот-вот начнётся, и наши великолепные танцевальные залы ждут не дождутся гостей! А ещё у нас есть для вас несколько сюрпризов. Следуйте, пожалуйста, за мной, леди и джентльмены, наш тур начинается...



Общее описание

Это дополнение состоит из пяти модулей: «Венские балы», «Знаменитости», «Уникальные отели», «Первый игрок» и «Не желаете ли чего-нибудь ещё?». Вы можете добавить любое их количество к базовой игре, однако мы советуем сначала опробовать каждый модуль по отдельности. Чем больше модулей вы добавляете в игру, тем сложнее она становится.

Состав дополнения

В описании каждого модуля приводится список относящихся к нему компонентов. Четыре новых **маркера победных очков** используются при игре с любым модулем, когда вы набираете 225 и 300 победных очков. Мы не будем указывать их в списках компонентов модулей и упоминать в правилах подготовки к игре. Просто добавьте их к аналогичным маркерам из базовой игры.

4 маркера победных очков



Лицевая
сторона



Обратная
сторона

Изменения в правилах нового издания игры

Эта информация может оказаться полезной для обладателей старой версии игры «Гранд-отель „Австрия“», ещё не читавших обновлённые базовые правила:

- Карты политики теперь называются **картами целей**.
- Вертикальные ряды номеров на полях отелей теперь называются **колонками**.
- Все постояльцы, доступные на игровом поле, называются **очередью**.
- Трата 1 кроны на добавление 1 виртуального кубика к кубикам на выбранной клетке действия теперь называется **усилением основного действия**.

Об авторах

Разработчики: Симоне Лучани и Вирджинио Джильи.

Редакторы: Ральф Бинерт, Гжегож Кобеля.

Правила: Гжегож Кобеля.

Корректор: Джонатан Бобал.

Художник: Клеменс Франц.

Графический дизайн: atelier198.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомина и Евгений Масловский.

Выпускающий редактор: Александр Петрунин.

Редактор: Александр Кожевников.

Переводчики: Кирилл Егоров, Александр Петрунин.

Корректор: Сергей Капрарь.

Верстальщик: Рафаэль Пилоян.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Модуль I. Венские балы

Уже собираетесь ложиться спать? Как скучно... Сходите лучше потанцевать!

В этом модуле вы получаете набор из 10 жетонов танцоров, лежащих на планшете репетиционного зала. Выполнив заказ постояльца, вы можете не заселять его в номер, а отправить в один из трёх бальных залов (в качестве танцора). В них собираются представители высшего общества, поэтому попасть туда не просто — придётся щедро угостить всех шампанским. Взамен вы получаете всевозможные бонусы и дополнительные победные очки во время бального подсчёта очков, который проводится после императорского подсчёта.

Скорей же поднимем бокалы, плотнём живительного шампанского и пустимся в пляс!

Состав модуля



29 карт постояльцев



15 карт персонала



3 карты целей



2 памятки



2 карты финального подсчёта очков (плюс ещё 2 для базовой игры)



5 двусторонних планшетов бальных залов и 1 планшет балкона

4 планшета репетиционных залов



Накладка (на поле действий)



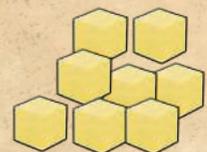
3 жетона императора



40 жетонов танцоров (по 10 каждого цвета игрока)



3 индикатора раундов



25 фишек шампанского

Подготовка к игре

Перемешайте новые **карты постояльцев, карты персонала, карты целей** и **жетоны императора** вместе с соответствующими картами и жетонами из базовой игры. Для удобства эти новые компоненты отмечены символом . Затем проведите подготовку к игре по базовым правилам, добавив к ней описанные ниже этапы. **За исключением этапа 6**, выполняемого в определённый момент, все эти этапы можно пройти в любое время подготовки к игре.

Общая игровая зона

- Случайным образом выберите **3 планшета бальных залов**, переверните их нужной стороной вверх (в соответствии с числом участников) и положите в один ряд в случайном порядке над игровым полем. Уберите оставшиеся планшеты бальных залов в коробку — в текущей партии они вам не понадобятся.
 - Выложите **индикаторы раундов** в порядке возрастания их чисел слева направо над планшетами бальных залов.
 - Положите **планшет балкона** справа от планшетов бальных залов так, чтобы изображённый выход из дверей располагался у верхнего ряда крайнего правого планшета бального зала.



- Положите **накладку** (светлой стороной вверх) поверх действий  и  на поле действий.
- Поместите фишки **шампанского** рядом с базовыми фишками блюд и напитков.
- Положите новые **памятки** рядом с базовыми.



Личная игровая зона

- Вдобавок к 4 начальным блюдам и напиткам вы также помещаете на свою кухню **1 шампанское**.
- Пройдите этот этап после получения (и драфта в усложнённом варианте) карт персонала, но перед выбором начальных постояльцев (т. е. между этапами 10 и 11 обновлённых правил базовой игры).
 - Случайным образом выложите на стол столько **планшетов репетиционных залов**, сколько игроков участвует в партии. (При игре вчетвером используйте все 4 планшета.)
 - Начиная с игрока, сидящего справа от первого, и далее **против часовой стрелки**, каждый выбирает себе планшет репетиционного зала и прикладывает его к левому краю своего поля отеля.
 - Возьмите **10 жетонов танцоров** * вашего цвета и разложите их по обозначенным клеткам своего планшета репетиционного зала. Каждый планшет разделён на 4 **секции**, вмещающих (как указано) 1, 2, 3 и 4 танцоров и дающих свой **бонус секции**.



* Несмотря на то, что на жетонах изображена танцующая пара, каждый жетон считается **одним танцором**.



Процесс игры

Играйте по базовым правилам с учётом описанных ниже изменений.

Основные действия

Для получения нового ресурса из этого дополнения — шампанского — мы изменили 2 клетки действий. Остальные клетки действий остаются прежними.



• Получение блюд и шампанского



Возьмите из запаса суммарное количество **штруделей, пирожных и шампанского**, равное силе этого основного действия. Их можно взять в любом сочетании, однако вы **не можете получить больше пирожных, чем штруделей, и больше шампанского, чем пирожных**.

Пример. На клетке действия ● находятся 3 кубика. Вы можете получить 3 штруделя, или 2 штруделя и 1 пирожное, или 1 штрудель, 1 пирожное и 1 шампанское.

• Получение напитков и шампанского



Возьмите из запаса суммарное количество **вина, кофе и шампанского**, равное силе этого основного действия. Их можно взять в любом сочетании, однако вы **не можете получить больше кофе, чем вина, и больше шампанского, чем кофе**.

Пример. На клетке действия ● находятся 4 кубика. Вы можете получить 4 вина, или 3 вина и 1 кофе, или 2 вина и 2 кофе, или 2 вина, 1 кофе и 1 шампанское.

Внимание! Несмотря на то, что формально шампанское — это напиток, в игре оно не считается **ни блюдом, ни напитком**. Однако все правила, применяемые к блюдам и напиткам, распространяются также и на шампанское (к примеру, получая шампанское, вы можете класть его на карты постояльцев в вашем кафе и на кухню).

Дополнительные действия

В этом модуле появляется новое дополнительное действие, которое вы можете выполнить, если у вас есть постоялец с выполненным заказом. Остальные дополнительные действия не меняются.

Как вы, должно быть, догадались и сами, дополнительное действие «Обслуживание постояльцев» распространяется теперь и на шампанское.



• Отправка постояльца в бальный зал

Теперь, выполнив заказ постояльца, **вместо** заселения его в свободный номер вы можете отправить его в бальный зал. Для этого пройдите следующие этапы:

1. Выберите ряд (*верхний, средний или нижний*) на любом **планшете бального зала** с хотя бы 1 незанятой клеткой и потратьте с кухни указанное количество **шампанского**. (Вы обязаны выбрать ряд, стоимость которого в состоянии выплатить. Если вы не можете заплатить стоимость ни одного ряда, вы не можете и выполнить это дополнительное действие.)
2. Возьмите 1 **жетон танцора** с вашего планшета репетиционного зала и положите его в выбранный ряд — на первую пустую клетку слева. Вы можете забирать танцоров из вашего репетиционного зала в любом порядке.
3. Разместив танцора в **верхнем или среднем ряду**, вы немедленно получаете **бонус ряда**, изображённый в его начале. (В нижнем ряду бонуса нет. Если вы получаете в качестве бонуса блюда и напитки, вы кладёте их на карты постояльцев в вашем кафе и/или на кухню, как обычно.)
4. Положите карту постояльца в сброс и, как обычно, получите указанные на ней **награду и победные очки**.



Бонус секции

5. Забрав **последнего танцора из секции** на вашем планшете репетиционного зала, вы немедленно получаете изображённый **бонус секции**.

Вы можете получать награды и бонусы этапов 3—5 в любом порядке. Однако вы обязаны пройти этапы 1 и 2 до получения каких-либо наград и бонусов. К примеру, нельзя оплатить полученным в награду шампанским стоимость отправки танцора в бальный зал.



Бонус ряда

Клетка и её стоимость

Балкон

Считается, что в **верхнем ряду крайнего правого бального зала** (с индикатором раунда «7») бесконечное число клеток. Если все изображённые клетки верхнего ряда заняты, то при отправке танцора в бальный зал вы можете потратить 3 фишки шампанского и поместить этого танцора на **планшет балкона**, получая **бонус верхнего ряда** соседнего бального зала. Во всех игровых ситуациях считайте, что танцоры на балконе находятся в верхнем ряду крайнего правого бального зала.



Примечания

- Отправляя постояльца в бальный зал, не переворачивайте жетон номера на вашем поле отеля. Также не имеет значения цвет карты постояльца.
- На стороне для 3–4 участников некоторые клетки планшетов бальных залов используются лишь при игре вчетвером, они отмечены показанным справа символом. Игнорируйте их при игре втроём.



Играя втроём, можете накрыть эти клетки жетонами танцоров неиспользуемого цвета. Естественно, эти танцоры не будут участвовать в бальном подсчёте очков.



- Если все клетки на крайнем левом или среднем планшете бального зала заняты, на него нельзя отправлять танцоров.

Не забывайте, что планшет балкона всегда позволяет отправлять танцоров в крайний правый бальный зал, даже если все клетки его планшета заняты.



- Отправленный в бальный зал танцор остаётся на своей клетке до конца игры. Его нельзя с неё переместить.

Если не считать штрафы жетонов императора, заставляющие вас убирать танцоров.



- Вы можете отправить танцора в бальный зал, за который уже были подсчитаны очки (см. «Бальный подсчёт очков» на с. 7).
- Названия карт постояльцев не влияют на ваш выбор: любого постояльца с выполненным заказом можно либо заселить в свободный номер, либо отправить в бальный зал (если не сказано иное).

Уточнения



Этот символ обозначает шампанское



Этот символ обозначает блюдо или напиток, **но не шампанское**



Этот символ обозначает любой ресурс: блюдо, напиток или шампанское

Новые символы



Вы можете отправить дополнительно танцора в бальный зал, заплатив обычную стоимость



Вы можете бесплатно отправить дополнительно танцора в бальный зал



Вы можете отправить дополнительно танцора в бальный зал, заплатив стоимость со скидкой в указанное количество шампанского

Примечание. Если какой-либо из этих новых символов указан в качестве награды постояльца, то вы отправляете дополнительно танцора в бальный зал вне зависимости от того, что решаете сделать с самим постояльцем.

Пример

- 1 Выполнив заказ царицы, вы заселяете её в свободный номер и получаете 9 победных очков.
- 2 Вы решаете отправить дополнительного танцора (награда царицы) в крайний правый бальный зал. Поскольку все его клетки уже заняты, вы обязаны поместить своего танцора на балкон.
- 3 Обычно это стоит 3 шампанского, но благодаря скидке царицы вы должны потратить лишь 2 шампанского с кухни.
- 4 В итоге вы получаете 3 кроны в качестве бонуса ряда, а также получаете бонус секции, поскольку перенесли последнего танцора из секции вашего репетиционного зала, — 2 шампанского и продвижение на 1 деление по шкале императора.



В этом примере, пусть даже вы вернули всё потраченное шампанское, вы не могли бы отправить танцора в бальный зал, не будь у вас изначально 2 шампанского на кухне. Сначала вы выплачиваете стоимость, а потом получаете все награды и бонусы.

Бальный подсчёт очков

Бальный подсчёт очков проводится **после каждого императорского подсчёта**. Индикаторы раундов над планшетами бальных залов напоминают, когда нужно подсчитывать победные очки за тот или иной бальный зал: за крайний левый — после первого императорского подсчёта (в конце 3-го раунда), за средний — после второго императорского подсчёта (в конце 5-го раунда), а за крайний правый — после третьего (последнего) императорского подсчёта (в конце 7-го раунда).

Победные очки за планшеты бальных залов начисляются по-разному, как показано в верхней части этих планшетов. При подсчёте очков за бальный зал каждый игрок, у которого в нём **нет танцоров, теряет 5 победных очков**.

Конечно, ваши танцоры не обязаны участвовать в бальном сезоне, но в высшем обществе не принято избегать столь важных мероприятий.



Примечание. Правила подсчёта очков за каждый бальный зал приведены в приложении на с. 16—17.

Конец игры и финальный подсчёт очков

Игра завершается после третьего (последнего) бального подсчёта очков в конце 7-го раунда. После этого проведите финальный подсчёт очков по правилам базовой игры.

Получите 1 победное очко за каждое оставшееся шампанское на вашей кухне.

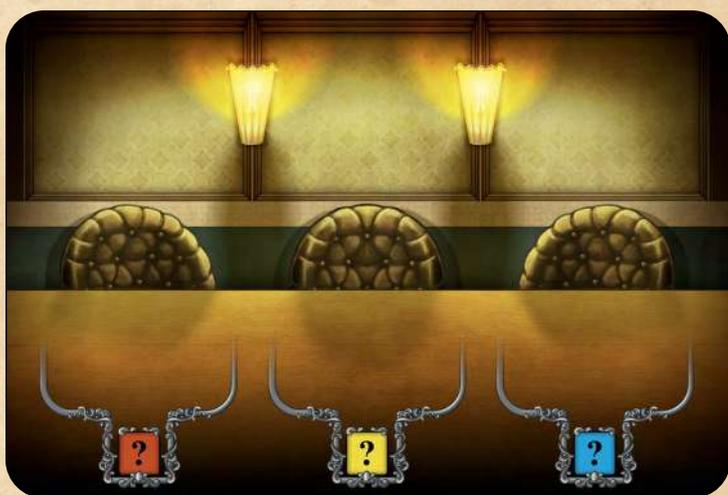
Участник, набравший больше всех победных очков, побеждает в игре. В случае ничьей побеждает претендент, у которого осталось большее суммарное количество крон и ресурсов на кухне (блюд, напитков и шампанского).

Модуль 2. Знаменитости

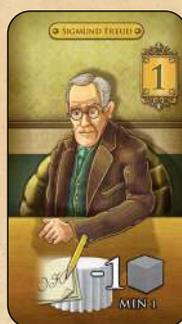
Вена — популярный город, привлекающий множество знаменитостей. Взгляните — пока мы с вами беседовали, в баре появились Альберт Эйнштейн и Мария Кюри! Сможете ли вы произвести на них впечатление и тем самым получить преимущество над конкурентами?

Этот модуль заменяет 3 белых кубика на 3 цветных, и каждый из них соответствует своей знаменитости в баре. Забирая цветной кубик с поля действий, вы также получаете знаменитость из бара и до конца раунда пользуетесь её покровительством. Однако всему есть цена: чем раньше вы заберёте кубик, тем больше за него заплатите, поэтому старайтесь выбрать правильный момент!

Состав модуля



1 планшет бара



11 жетонов знаменитостей*

3 жетона победных очков



Лицевая сторона



Обратная сторона



3 цветных кубика (красный, синий и жёлтый)

* Знаменитости с символом  (Джакомо Пуччини, Мата Хари и Пабло Пикассо) используются только в сочетании с модулем 1.

Подготовка к игре

Проведите подготовку к игре по базовым правилам, добавив к ней описанные ниже этапы.

Общая игровая зона

1. Уберите из игры **3 белых кубика** и возьмите им на замену **3 цветных**. Общее количество кубиков не меняется (10, 12 или 14 кубиков при игре с 2, 3 или 4 участниками соответственно).
2. Положите **планшет бара** рядом с полем действий.
 - A. Перемешайте **жетоны знаменитостей** и сложите их в одну **стопку лицевой стороной вниз** рядом с баром.
 - B. Возьмите **3 жетона знаменитостей** из стопки и выложите по одному из них слева направо на клетки бара **лицевой стороной вверх**.
 - B. Поместите рядом с баром **жетоны победных очков**.

Не забудьте убрать из игры жетоны знаменитостей с символом , если не используете ещё и модуль 1.



Личная игровая зона

Без изменений.



Процесс игры

Играйте по базовым правилам с учётом описанных ниже изменений.

В начале каждого раунда первый игрок бросает **и белые, и цветные кубики**, а затем, как обычно, раскладывает их по клеткам поля действий.

Использование клетки действия

Когда вы используете клетку действия, цвет её кубиков не имеет значения: сила основного действия всегда равна суммарному количеству кубиков (*включая выбранный*) на клетке этого действия, независимо от их цвета.

 Забрав **белый кубик**, выполните соответствующее основное действие по обычным правилам.

 Забрав **цветной кубик**, пройдите следующие этапы в указанном порядке:

1. **Потратьте 1 крону за каждый кубик**, остающийся на этой клетке действия (*т. е. без учёта взятого*), **независимо от его цвета**.



2. Заберите из бара **жетон знаменитости**, соответствующий цвету взятого кубика, и положите его лицевой стороной вверх перед собой.

3. Немедленно **получите 1, 2 или 4 победных очка**, указанных на взятом жетоне знаменитости или на жетоне победных очков, если он лежал на знаменитости (*жетон победных очков заменяет собой очки, указанные на знаменитости*).



4. Выполните соответствующее основное действие по обычным правилам (*как всегда, учитывайте взятый кубик для определения силы действия*).

До конца этого раунда **в свой ход**, включая текущий, вы вправе пользоваться свойством вашей знаменитости всякий раз, когда это возможно (*см. описание свойств в приложении на с. 17–18*).

Пример. На клетке действия  находятся 5 кубиков: 3 белых, 1 синий и 1 красный. Чтобы забрать синий или красный кубик, вы должны потратить 4 кроны. Сделав это, вы берёте из бара жетон Ганди (красный кубик) или Эйнштейна (синий кубик) и получаете 1 или 4 победных очка соответственно. Затем вы выполняете основное действие  с силой 5.



Пропуск хода

Помещая кубик в мусорный бак, вы обязаны выбрать **белый кубик**, если это возможно. Лишь в той редкой ситуации, когда остались лишь цветные кубики, вы можете убрать один из них. В этом случае игрок, перебрасывающий кубики (*т. е. игрок с наименьшей видимой цифрой на жетоне очередности хода*), решает, какой цветной кубик убрать.

Конец раунда

В конце раунда (*перед императорским подсчётом очков, если он должен быть*) сделайте следующее:

1. **Заберите** у всех игроков жетоны знаменитостей и сложите их в **стопку сброса**.

2. **Обновите** жетоны знаменитостей в баре:

- Если на знаменитости нет жетона победных очков, положите на неё жетон победных очков стороной с 2 очками вверх, накрывая 1 очко, напечатанное на жетоне этой знаменитости.
- Если на знаменитости уже лежит жетон победных очков стороной с 2 очками вверх, переверните его на сторону с 4 очками.
- Если на знаменитости лежит жетон победных очков стороной с 4 очками вверх, уберите эту знаменитость в стопку сброса и верните её жетон победных очков в запас.

3. **Пополните** бар, выложив на его пустые клетки (*слева направо*) новые жетоны знаменитостей из стопки. Если стопка закончилась, перемешайте сброшенные жетоны знаменитостей и соберите из них новую стопку, лежащую лицевой стороной вниз.

Проведите императорский подсчёт очков (*если он должен быть*), передайте жетоны очередности хода, продвиньте диск раунда и верните в исходное положение карты персонала, как описано в базовых правилах.

Конец игры и финальный подсчёт очков

Без изменений.

Модуль 3. Уникальные отели

В Вене хватает мест, где можно остановиться на ночлег, и посетителей терзают муки выбора. Людям уже недостаточно изысканной обстановки и превосходного сервиса. Вам нужно превзойти самих себя и предложить постояльцам нечто действительно необычное, чтобы имя вашего отеля прогремело на весь мир!

Играя с этим модулем, вы начинаете партию с аукциона за уникальные вестибюли, меняющие ваши начальные условия и дающие вам постоянные свойства. Выберите из зоны комфорта, попытайтесь приспособиться к вашему вестибюлю и наберите ещё больше победных очков!

Состав модуля



5 жетонов бонусов
(для отеля «Дав»)

9 планшетов вестибюлей *

* Вестибюль с символом  (отель «Рен») используется только в сочетании с модулем 1.

Подготовка к игре

Проведите подготовку к игре по базовым правилам, добавив к ней описанные ниже этапы.

Общая игровая зона

Без изменений.

Личная игровая зона

1. Не кладите никакие ресурсы на кухню (т. е. пропустите этап 9 подготовки личной игровой зоны из обновлённых правил базовой игры).

Если вы играете и с модулем 1, и с модулем 3, начните партию с 1 шампанским на кухне, но пока что не кладите туда никакие другие ресурсы.



2. Пройдите этот этап после получения (и драфта в усложнённом варианте) карт персонала, но перед выбором начальных постояльцев (т. е. между этапами 10 и 11 подготовки из обновлённых правил базовой игры):
 - A. Выложите на стол столько случайных планшетов вестибюлей, сколько игроков участвует в партии. Обратите внимание на дополнительные указания для отелей «Дав», «Ниньяс Меланж» и «Гранд Рэй», если они оказались среди выложенных вестибюлей.



Отель «Ниньяс Меланж». Возьмите 3 случайные карты целей из оставшихся после подготовки к игре (по 1 карте A, B и C) и положите их лицевой стороной вверх рядом с этим вестибюлем.



Отель «Гранд Рэй». Возьмите 6 случайных жетонов императора из оставшихся после подготовки к игре (по 2 жетона A, B и C) и положите их лицевой стороной вверх рядом с этим вестибюлем.



Отель «Дав». Положите 5 жетонов бонусов лицевой стороной вверх рядом с этим вестибюлем.

- Б. Теперь, когда вестибюли выложены, первый игрок должен выбрать один из них и **выставить его на аукцион**, предложив начальную ставку в **0 или более крон**. Каждый следующий игрок **по часовой стрелке** должен **либо поднять ставку, либо спасовать**. Спасовав, игрок выходит из аукциона за этот вестибюль. Аукцион продолжается до тех пор, пока все игроки, кроме одного, не спасуют.
- В. Игрок, предложивший наибольшую ставку, оплачивает её (если она больше 0 крон), передвигая свой диск назад по шкале денег, прикладывает планшет этого вестибюля к левому краю своего поля отеля и получает **начальные ресурсы**, изображённые в верхней части планшета. Некоторые вестибюли приносят дополнительные бонусы в начале партии. (При необходимости обратитесь к описанию свойств вестибюлей на с. 18–20.) Получив планшет вестибюля, игрок не участвует в дальнейших аукционах за вестибюли.
- Г. Если у первого игрока ещё нет вестибюля, он обязан начать новый аукцион по тем же правилам. В противном случае ближайший к нему сосед слева без вестибюля начинает новый аукцион за планшет вестибюля. Продолжайте проводить аукционы, пока игроки не приобретут все вестибюли, кроме одного. Последний, у кого ещё нет вестибюля, забирает его **бесплатно**.

Пример. Аня, Лиза и Кирилл собираются провести аукционы за вестибюли отелей «Майенфельс», «Гранд Рэй» и «Кози Палас». Аня — первый игрок. Она выставляет на аукцион вестибюль отеля «Майенфельс», сразу называя ставку в 5 крон. Лиза поднимает ставку до 7 крон, Кирилл пасует. Аня ставит 8 крон и выигрывает аукцион, поскольку Лиза пасует.

Теперь Лизе приходится начать следующий аукцион. Она ставит 0 крон за вестибюль отеля «Кози Палас». Кирилл и Лиза поочерёдно поднимают ставки на 1 крону, и в конце концов Кирилл делает победную ставку в 5 крон. В результате Лиза бесплатно получает вестибюль отеля «Гранд Рэй». Также у неё остаются все 10 крон, а Аня и Кирилл начинают игру с 2 и 5 кронами соответственно.



Аня 5

Лиза 7

Кирилл Пас

Аня 8



Лиза 0

Кирилл 1

Лиза 2

Кирилл 3

Лиза 4

Кирилл 5



Лиза 0



Аня



Лиза



Кирилл

Процесс игры

Правила базовой игры не меняются, за исключением отдельных изменений, связанных с тем или иным вестибюлем. Свойством вестибюля пользуется лишь его владелец (всякий раз, когда это возможно). Подробное описание всех вестибюлей приведено в приложении (с. 18–20).

Конец игры и финальный подсчёт очков

Без изменений.

Модуль 4. Первый игрок

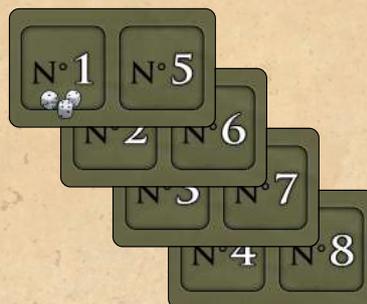
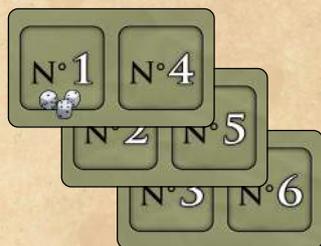
Первый должен быть последним? Довольно! Этот модуль меняет очерёдность хода из базовой игры на классический порядок хода по часовой стрелке, а также добавляет возможность стать первым игроком в следующем раунде — маленькое преимущество с большими перспективами!

На расширении для поля действий изображено новое действие «Первый игрок». Оно выполняется вместо взятия кубика с поля действий. При этом вы получаете мастер-ключ, становясь первым игроком в следующем раунде, а также любое блюдо или напиток. Помимо этого, вы можете выполнить любое основное действие с силой 1.

Состав модуля

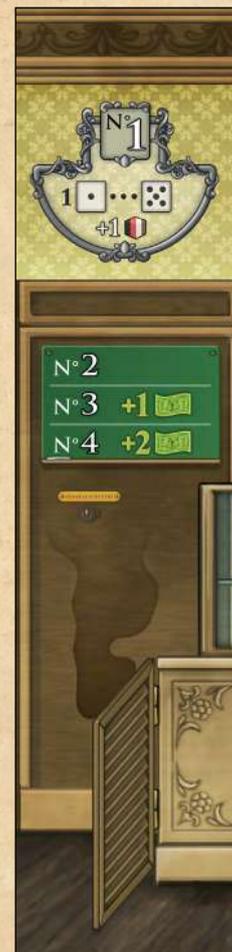


9 новых жетонов очерёдности хода



Мастер-ключ

Расширение
(для поля действий)



Подготовка к игре

Проведите подготовку к игре по базовым правилам, добавив к ней описанные ниже этапы.

Общая игровая зона

1. Приложите **расширение** к левому краю поля действий (так, чтобы иллюстрации продолжили друг друга) и поместите на расширение **мастер-ключ**.

Личная игровая зона

2. Случайным образом определите первого игрока и раздайте участникам соответствующие **жетоны очерёдности хода** из этого дополнения **вместо** базовых жетонов (первому игроку — жетон с цифрой 1, следующему по часовой стрелке игроку — жетон с цифрой 2 и т. д.).

Первый игрок не получает мастер-ключ! Тот лежит на расширении для поля действий до тех пор, пока его не заберут при выполнении действия.



3. Размещая **диски** на шкалах денег, игроки учитывают свою очерёдность хода (т. е. наименьшие видимые цифры на жетонах очерёдности хода):

Очерёдность хода	1	2	3	4
Начальное деление шкалы денег	9	10	11	12

Процесс игры

Правила базовой игры не меняются. Благодаря новым жетонам из этого модуля право хода передаётся по **часовой стрелке**, в отличие от порядка хода «змейкой» из базовой игры. Также теперь можно целенаправленно **стать первым игроком**, выполнив действие «Первый игрок».

Действие «Первый игрок»

В ваш ход, если **мастер-ключ** лежит на расширении для поля действий и вы ещё **не пропускали ход** в текущем раунде, то **вместо того чтобы взять кубик**, вы можете забрать мастер-ключ с расширения и положить его на ваш жетон очерёдности хода (*накрыв им наименьшую видимую цифру по аналогии с взятым кубиком*).

Сделав это, получите **1 любое блюдо или 1 любой напиток** (но не шампанское). Также вы можете выполнить **1 любое основное действие** (от  до ) с силой 1. Число кубиков на соответствующей клетке действия не имеет значения: вы выполняете основное действие, как если бы на его клетке был 1 кубик. Иными словами, вы выбираете **один** из вариантов:

- Взять 1 штрудель.
- Взять 1 вино.
- Подготовить 1 номер.
- Получить 1 крону.
- Продвинуться на 1 деление по шкале императора.
- Разыграть 1 карту персонала из руки со скидкой в 1 крону.

Когда вы выполняете действие «Первый игрок», **следующие за вами игроки** получают **0, 1 и 2 кроны** соответственно. Иными словами:

- В партии **вчетвером** игрок, сидящий слева от вас, ничего не получает; игрок, сидящий напротив вас, получает 1 крону; игрок, сидящий справа от вас, получает 2 кроны.
- В партии **втроем** игрок, сидящий слева от вас, ничего не получает, а игрок, сидящий справа от вас, получает 1 крону.
- В партии **вдвоём** ваш соперник ничего не получает.

Примечания

- Вы **не** забираете кубик с клетки действия.
- Вы **не можете** потратить 1 крону для усиления этого основного действия.
- Карты персонала, активирующиеся, когда вы забираете кубик с тем или иным значением, **не** действуют.
- Как обычно, вы можете класть полученные ресурсы на карты постояльцев из кафе и на кухню.

Это компенсация тем, кто теперь будет ходить позже вас.



Пример. Текущий порядок хода: Аня, Лиза, Кирилл. Сейчас ход Лизы. Она решает взять мастер-ключ, получая 1 штрудель в качестве бесплатного блюда/напитка и ещё 1 штрудель в качестве основного действия  с силой 1. Из-за того, что Лиза забрала мастер-ключ, Аня получает 1 крону.

Внимание! Вы можете забрать мастер-ключ (если он ещё доступен) в ваш первый или второй ход в раунде. **Нельзя** забирать мастер-ключ, если вы пропускаете или уже пропускали ход, даже если мастер-ключ по-прежнему доступен после переброса кубиков.



Иначе вы перебрасывали бы кубики, пока они не кончатся, зная, что в любом случае выполните полезное действие, пусть даже кубики подведут.



Конец раунда

В конце раунда перераспределите жетоны очерёдности хода, чтобы отразить новый порядок хода по часовой стрелке, начав с игрока с мастер-ключом. После этого верните мастер-ключ на расширение для поля действий.

Если никто не взял мастер-ключ, игроки, как обычно, передают жетоны очерёдности хода своим соседям слева.

Конец игры и финальный подсчёт очков

Без изменений.

Модуль 5. Не желаете ли чего-нибудь ещё?

Иногда чем больше, тем лучше!

Этот модуль не меняет правил базовой игры и состоит из новых карт персонала, карт целей и жетонов императора. Их можно добавить к базовым компонентам либо совместить с любыми остальными модулями.

Состав модуля



3 жетона императора



14 карт персонала



3 карты целей

Подготовка к игре

Перемешайте новые карты персонала, карты целей и жетоны императора с соответствующими компонентами из базовой игры. Для удобства эти новые компоненты отмечены символом **+**. Затем подготовьтесь к игре по базовым правилам.

Процесс игры

Без изменений, но в игре появляется новый тип карт персонала.

Карты персонала с символом колокольчика активируются не сразу после розыгрыша, а когда вы выполняете требование, указанное слева от двоеточия (в этот или любой последующий ход). Сделав это, вы можете получить награду, указанную справа от двоеточия. Это **единоразовая** награда. Получив её, переверните эту карту персонала **лицевой стороной вниз**. (Карты персонала, лежащие лицевой стороной вниз, по-прежнему считаются разыгранными вами картами персонала применительно ко всем связанным с этим эффектам.)



Лежащие лицевой стороной вниз карты персонала остаются в таком положении до конца игры. Не переворачивайте их! Я говорю это для вас, владельцы старого издания игры «Гранд-отель „Австрия“».



Выполнив требование, вы можете **отказаться активировать** карту (если в данный момент это по каким-то причинам вам невыгодно). Не переворачивайте её. Однако если вы не активируете её сразу после выполнения требования, то для получения награды вам придётся ждать, пока у вас **снова** не выполнится это требование.

Конец игры и финальный подсчёт очков

Без изменений.

Совмещение модулей

С каждым из модулей можно играть по отдельности или в любой комбинации с другими модулями. Учтите, что совмещение модулей 1 и 2 заметно увеличит сложность игры и может привести к увеличению времени принятия решений и партии в целом. Мы советуем поначалу играть только с одним из этих двух модулей, чтобы сложность оставалась на приемлемом уровне.

Совмещение двух и более модулей может повлиять на некоторые этапы подготовки к игре. В описании ниже приведён краткий, но исчерпывающий перечень этапов подготовки к игре с учётом обновлённой версии базовых правил и всех модулей этого дополнения.

Общая игровая зона

1. Поместите игровое поле посередине стола.
 - А. Поместите диск раунда на деление «1» шкалы раундов.
 - Б. **При игре с модулями 1 или 5** перемешайте новые жетоны императора с базовыми. Выложите случайные жетоны А, В и С лицевой стороной вверх на предназначенные для них клетки.
 - В. **При игре с модулями 1 или 5** перемешайте новые карты целей с базовыми. Выложите случайные карты А, В и С лицевой стороной вверх на предназначенные для них клетки.
 - Г. **При игре с модулем 1** перемешайте новые карты постояльцев с базовыми. Выложите очередь из 5 случайных карт постояльцев.
 - Д. Положите рядом с игровым полем маркеры победных очков, **включая** маркеры из этого дополнения.
2. **При игре с модулем 1** выложите 3 случайных планшета бальных залов в случайном порядке над игровым полем.
 - А. Разложите индикаторы раундов в порядке возрастания их чисел над планшетами бальных залов.
 - Б. Поместите планшет балкона справа от планшетов бальных залов.
3. Положите поле действий рядом с игровым полем.
 - А. **При игре с модулем 1** положите накладку на поле действий светлой стороной вверх.
 - Б. **При игре с модулем 4** приложите расширение к полю действий. Поместите мастер-ключ на расширение.
 - В. При игре с 2, 3 или 4 участниками положите рядом с полем действий 10, 12 или 14 кубиков соответственно.
 - Г. При игре с **модулем 2** замените 3 белых кубика на 3 цветных.
 - Д. Положите рядом с игровым полем мусорный бак.
4. **При игре с модулем 2** положите планшет бара рядом с полем действий.
 - А. Положите перемешанную стопку жетонов знаменитостей рядом с баром. (*Предварительно уберите жетоны знаменитостей с символом ♠, если не играете также с модулем 1.*)
 - Б. Выложите 3 верхних жетона знаменитостей из стопки в бар.
 - В. Положите рядом с баром жетоны победных очков.
5. Поместите в запас блюда и напитки, а также шампанское **при игре с модулем 1**.
6. Поместите в запас жетоны номеров.
7. Перемешайте колоду карт персонала и положите её рядом с игровым полем. **При игре с модулями 1 или 5** замешайте в неё новые карты персонала.
8. Положите памятки рядом с игроками. **При игре с модулями 1 или 2** выложите также новые памятки.

Личная игровая зона

9. Случайным образом определите первого игрока и распределите жетоны очерёдности хода в соответствии с порядком хода. **При игре с модулем 4** убедитесь, что используете новые жетоны очерёдности хода вместо базовых.
10. Возьмите поле отеля, а также 6 дисков выбранного вами цвета.
 - А. Решите все вместе, на какой стороне полей отелей играть: дневной или ночной.
 - Б. Положите один диск на деление «10» шкалы денег. **При игре с модулем 4** вместо этого диски кладутся на деления «9», «10», «11» и «12» в зависимости от очерёдности хода.
 - В. Положите один диск на деление «0/75» шкалы победных очков и ещё один — на деление «0» шкалы императора.
 - Г. Положите оставшиеся 3 диска рядом с вашим полем отеля.
11. **При игре без модуля 3** возьмите 1 штрудель, 1 пирожное, 1 вино и 1 кофе и положите их на кухню. **При игре с модулем 1** также положите на кухню 1 шампанское. **При одновременной игре с модулями 1 и 3** положите на кухню только 1 шампанское.
12. Возьмите 6 карт персонала в руку. При желании проведите драфт этих карт.
13. **При игре с модулем 3** выложите количество случайных вестибюлей, равное числу участников. Проводите аукцион за вестибюли, пока у каждого игрока не будет вестибюль. Можно ставить 0 крон и более.
14. **При игре с модулем 1** выложите количество случайных репетиционных залов, равное числу участников.
 - А. Начиная с игрока, сидящего справа от первого, и далее против часовой стрелки, выберите по планшету репетиционного зала и положите его слева от вашего поля отеля.
 - Б. Поместите 10 жетонов танцоров своего цвета на планшет репетиционного зала.
15. Начиная с игрока, сидящего справа от первого, и далее против часовой стрелки, бесплатно возьмите по постояльцу из очереди. Пополняйте очередь после взятия каждого постояльца.
16. Подготовьте 3 номера в вашем отеле, начиная с левой нижней клетки и выплачивая стоимость каждого номера со штендера в левой части этажа.

Приложение

Приложение состоит из 7 частей. Оно описывает планшеты бальных залов, жетоны знаменитостей, планшеты вестибюлей, карты персонала, постояльцев и целей, а также жетоны императора.

Бальные залы

Здесь вы найдёте описание бонусов рядов и правила подсчёта победных очков за каждый бальный зал. Напоминание: считайте, что танцоры на балконе находятся в верхнем ряду крайнего правого бального зала.

Apolloaal (зал «Аполлон»)

Бонус верхнего ряда: получите 3 кроны.

Бонус среднего ряда: получите 2 кроны.

Бальный подсчёт очков: умножьте число ваших танцоров в этом бальном зале на значение самого высокого ряда, в котором они есть (*нижний ряд = 1, средний = 2, верхний = 3*), и получите соответствующее количество победных очков. Если при подсчёте у вас нет ни одного танцора в этом бальном зале, вы теряете 5 ПО.

Пример. У Ани в этом бальном зале 2 танцора, и один из них в верхнем ряду. Она получает $2 \times 3 = 6$ ПО. У Лизы 1 танцор в нижнем ряду, она получает всего $1 \times 1 = 1$ ПО. У Кирилла все 3 танцора в среднем ряду, он получает $3 \times 2 = 6$ ПО.

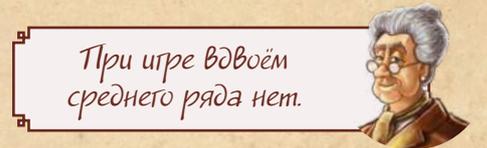
Goldener Strauss (зал «Золотой Штраус»)

Бонус верхнего ряда: продвиньтесь на 3 деления по шкале императора.

Бонус среднего ряда: продвиньтесь на 1 деление по шкале императора.

Бальный подсчёт очков: подсчитайте очки за каждый ряд по отдельности. Игрок с наибольшим числом танцоров в ряду получает 7 ПО; игрок на втором месте по числу танцоров в ряду получает 2 ПО. Все остальные игроки ничего не получают за этот ряд. Чтобы получить очки за ряд, у вас должен быть в нём хотя бы 1 танцор. При равенстве числа танцоров в ряду см. рамку «Разрешение ничьей» на с. 17. Если при подсчёте у вас нет ни одного танцора в этом бальном зале, вы теряете 5 ПО.

Пример. Верхний ряд пуст, поэтому за него никто не получает ПО. В среднем ряду у Лизы (серый цвет) и у Кирилла (фиолетовый) по одному танцору. Они оба получают по 4 ПО (сумма $7 + 2$ с делением на 2 и округлением в меньшую сторону). В нижнем ряду у Ани (голубой цвет) 2 танцора, а у Кирилла — 1. Следовательно, Аня получает 7 ПО, а Кирилл — 2 ПО.



Deonsaal (зал «Деон»)

Бонус верхнего ряда: вы можете заселить 1 номер (*любого цвета*) в вашем отеле, перевернув его «заселённой» стороной вверх. Также получите 3 ПО.

Бонус среднего ряда: вы можете заселить 1 номер (*любого цвета*) в вашем отеле, перевернув его «заселённой» стороной вверх. Он должен располагаться не выше 3-го этажа.

Бальный подсчёт очков: каждый игрок получает ПО за число своих танцоров в этом бальном зале по таблице справа. Если при подсчёте у вас нет ни одного танцора в этом бальном зале, вы теряете 5 ПО.

Пример. У Ани 6 танцоров в этом бальном зале, у Лизы — 1, а у Кирилла — ни одного. Следовательно, Аня получает 25 ПО, Лиза — 1 ПО, а Кирилл теряет 5 ПО.

Танцоры	0	1	2	3	4	≥5
ПО	-5	1	4	9	16	25

Zum Sperl (зал «Шперль»)

Бонус верхнего ряда: получите 1 штрудель, 1 вино и 1 кофе.

Бонус среднего ряда: получите 1 пирожное.

Бальный подсчёт очков: подсчитайте число ваших танцоров в этом бальном зале. Затем получите победные очки по следующим правилам:

- **При игре вдвоём** участник с наибольшим числом танцоров в этом бальном зале получает 10 ПО. Если у другого игрока в этом зале есть хотя бы 1 танцор, он получает 3 ПО.
- **При игре втроём или вчетвером** участник с наибольшим числом танцоров в этом бальном зале получает 15 ПО, участник на втором месте по числу танцоров получает 10 ПО, а участник на третьем месте — 5 ПО. (Игрок на четвёртом месте ничего не получает.)

Независимо от числа игроков, если при подсчёте у вас нет ни одного танцора в этом бальном зале, вы теряете 5 ПО.

Разрешение ничьей

В случае ничьей все претенденты занимают положенное место, а соответствующее число последующих мест пропускается. Сложите победные очки за занятое место и все пропускаемые места и разделите сумму на число претендентов (округление в меньшую сторону) — столько очков получает каждый претендент.

Пример. У Ани и Лизы по 3 танцора в этом бальном зале, а у Кирилла только 1. Таким образом, у Ани и Лизы ничья за первое место. Они обе получают по 12 ПО (сумма 15 + 10, разделённая на 2 с округлением в меньшую сторону). Кирилл получает 5 ПО за третье место.

Zur Kettenbrücke (зал «У цепного моста»)

Бонус верхнего ряда: получите 5 ПО.

Бонус среднего ряда: получите 2 ПО.

Бальный подсчёт очков: получите 7 ПО за каждые 2 ваши жетона танцоров в этом бальном зале. Если при подсчёте у вас нет ни одного танцора в этом бальном зале, вы теряете 5 ПО.

Пример. У Ани 1 танцор в этом зале, у Лизы — 4, а у Кирилла — 3. Следовательно, Аня получает 0 ПО, Лиза — 14 ПО, а Кирилл — 7 ПО.

Знаменитости

Здесь вы найдёте описание свойств 11 жетонов знаменитостей. Жетоны с символом  используются только при совмещении модулей 1 и 2.

Winston Churchill

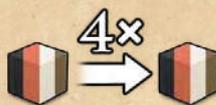


Уинстон Черчилль. Каждый раз, продвигаясь хотя бы на 1 деление по шкале императора, вы можете дополнительно продвигнуться ещё на 1 деление. Получая продвижение по шкале императора из нескольких источников (например, в качестве награды постояльца и бонуса заселения), вы получаете 1 дополнительное продвижение за каждый такой источник

И нет, это свойство не действует само на себя.



Albert Einstein



Альберт Эйнштейн. В любой момент текущего раунда, но **только один раз** вы можете обменять не более 4 блюд и/или напитков из вашей кухни на такое же число **других** блюд и/или напитков из запаса (все новые ресурсы должны отличаться от всех старых: это единый обмен, а не несколько разных). Как обычно, можете поместить полученные из запаса блюда и напитки на карты постояльцев и на кухню. Шампанское и кроны не участвуют в этом обмене

Charlie Chaplin



Чарли Чаплин. Каждый раз, получив хотя бы 1 ПО, вы получаете дополнительно 2 ПО. Получая победные очки из нескольких источников (например, в качестве награды постояльца и бонуса заселения), вы получаете дополнительные 2 ПО за каждый такой источник

И нет, это свойство не действует само на себя.



Elizabeth Magie



Элизабет Мэги. Каждый раз, получив хотя бы 1 крону, вы можете подготовить 1 номер (любого цвета) со скидкой в 1 крону. Получая кроны из нескольких источников (например, в качестве награды постояльца и бонуса заселения), вы можете подготовить по 1 номеру за каждый такой источник

Giacomo Puccini



Джакомо Пуччини (используется только при совмещении модулей 1 и 2). Каждый раз, разыграв карту персонала, вы также получаете 1 шампанское и 2 ПО

J. R. R. Tolkien



Дж. Р. Р. Толкин. Каждый раз, заселив номер (любого цвета и любым способом), вы также получаете 2 ПО

MAHATMA GANDHI

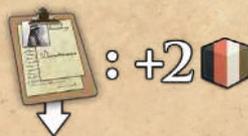


Махатма Ганди. Каждый раз, подготавливая номер (любого цвета) в этом раунде, вы делаете это бесплатно

Это свойство не даёт вам дополнительное действие, а просто позволяет игнорировать стоимость.



MARIE CURIE



Мария Кюри. Каждый раз, разыграв карту персонала, вы также получаете 2 любых блюда и/или напитка (но не шампанское). Вы можете получить одни и те же блюда или напитки либо разные

MATA HARI



Мата Хари (используется только при совмещении модулей 1 и 2). Каждый раз, отправив танцора в бальный зал (любым способом), вы также получаете 1 ПО и можете продвинуться на 1 деление по шкале императора. Отправив сразу нескольких танцоров, вы можете применить это свойство один раз к каждому из них

PABLO PICASSO



Пабло Пикассо (используется только при совмещении модулей 1 и 2). Каждый раз, получив хотя бы 1 шампанское, вы также получаете 1 любое блюдо или напиток (но не ещё 1 шампанское) и 1 ПО. Получая шампанское из нескольких источников (например, в качестве награды постояльца и бонуса секции), вы получаете 1 ПО и 1 блюдо или напиток за каждый такой источник

SIGMUND FREUD



Зигмунд Фрейд. Вы можете выполнить заказ постояльца, проигнорировав 1 любой требуемый ресурс. Это свойство не применяется к постояльцам, требующим всего 1 ресурс

Потолковав с Фрейдом, люди понимают, что на самом деле это угощение им не нужно.



Вестибюли

Здесь вы найдёте описание свойств 9 вестибюлей. Вестибюль с символом  используется только при совмещении модулей 1 и 3.

Chateau Paulwei (отель «Шато Польвей»)

При получении: поместите на свою кухню 1 пирожное, 1 вино и 1 кофе. Подготавливая 3 начальных номера, вы можете подготовить 2 дополнительных номера по обычной стоимости, указанной на штендере в левой части этажа.

Таким образом, вы начинаете игру с пятью свободными номерами.



Постоянное свойство: с этим вестибюлем вы получаете другие бонусы заселения взамен изображённых на вашем поле отеля:

- Получите 4, 8, 13 или 20 ПО за заселение группы из 1, 2, 3 или 4 синих номеров соответственно.
- Получите 2, 4, 8 или 13 крон за заселение группы из 1, 2, 3 или 4 красных номеров соответственно.
- Можете продвинуться на 2, 4, 8 или 13 делений по шкале императора за заселение группы из 1, 2, 3 или 4 жёлтых номеров соответственно.

Corogari Zant-Mainz (отель «Корогари Цант-Майнц»)

При получении: поместите на свою кухню 1 штрудель и 1 вино.

Постоянное свойство: в каждом раунде, как только вы берёте второй кубик (непосредственно перед выполнением соответствующего основного действия), вы получаете бонус в зависимости от суммы значений на двух ваших кубиках:

- 7 — вы ничего не получаете.
- 6 или 8 — вы можете немедленно разыграть 1 карту персонала из руки со скидкой в 1 крону.
- 5 или 9 — вы получаете 1 штрудель и 1 вино.
- 4 или 10 — вы получаете 1 крону и можете продвинуться на 1 деление по шкале императора.
- 3 или 11 — вы получаете 1 пирожное и 1 кофе.
- 2 или 12 — вы получаете 1 ПО и можете бесплатно подготовить 1 номер (любого цвета).

При совмещении модулей 3 и 4: с этим вестибюлем мастер-ключ (получаемый действием «Первый игрок») копирует значение на единственном вашем кубике. Иными словами, как только у вас оказываются один кубик и мастер-ключ, вы немедленно удваиваете значение на этом кубике для определения бонуса.



Dove (отель «Дав»)

Подготовка к игре: положите рядом с этим планшетом вестибюля 5 жетонов бонусов лицевой стороной вверх.

При получении: поместите на свою кухню 1 штрудель и 1 вино. Положите поблизости 5 жетонов бонусов этого вестибюля. После подготовки 3 начальных номеров вы можете бесплатно подготовить четвёртый номер.

Как обычно, этот номер должен располагаться по соседству с уже подготовленным.



Постоянное свойство: каждый раз, когда вы заселяете всю колонку из 4 номеров на поле отеля, вы должны немедленно выбрать один из ваших оставшихся жетонов бонусов и получить то, что изображено в его верхней половине. Каждый раз, когда вы заселяете весь этаж из 5 номеров на поле отеля, вы должны немедленно выбрать один из ваших оставшихся жетонов бонусов и получить то, что изображено в его нижней половине.

В любом случае, получив бонус, уберите этот жетон бонуса из игры.

Следовательно, в течение партии вы сможете получить не более пяти таких бонусов.



Kaufman (отель «Кауфман»)

При получении: поместите на свою кухню 1 штрудель, 1 пирожное, 1 вино и 1 кофе. После выбора начального постояльца и пополнения очереди вы можете сразу же бесплатно забрать ещё 1 постояльца. Сделав это, пополните очередь как обычно.

Постоянное свойство: этот вестибюль расширяет ваше кафе, добавляя четвёртый столик для постояльцев.

Каждый раз, выполняя необязательное действие (т. е. забирая постояльца), после получения постояльца и пополнения очереди вы можете взять ещё 1 постояльца из очереди, заплатив его стоимость. Сделав это, пополните очередь как обычно.

Убирая постояльцев из кафе, помещайте их не в общую, а в личную стопку сброса лицевой стороной вниз. В конце каждого раунда вы получаете 1, 3, 6 или 9 ПО, если в этой стопке лежат хотя бы 2, 3, 4 или 5 карт постояльцев соответственно. После этого переместите карты постояльцев из личной стопки в общую стопку сброса.

Maenfels (отель «Майенфельс»)

При получении: поместите на свою кухню 1 пирожное и 1 кофе. Возьмите в руку 1 карту персонала из колоды, а затем разыграйте 1 карту персонала из руки со скидкой в 3 кроны.

Постоянное свойство: каждый раз, разыграв карту персонала, вы получаете 1 крону и можете взять в руку 1 карту персонала из колоды. Это свойство не применяется к карте персонала, которую вы разыгрываете при получении этого вестибюля.

Ninas Melange (отель «Ниньяс Меланж»)

Подготовка к игре: перед аукционом за вестибюли возьмите 3 случайные карты целей из оставшихся после подготовки к игре (по 1 карте А, В и С) и положите их лицевой стороной вверх рядом с этим планшетом вестибюля.

При получении: поместите на свою кухню 1 штрудель, 1 пирожное, 1 вино и 1 кофе. Положите рядом с этим планшетом вестибюля 3 карты целей, взятые при подготовке. Это ваши личные цели.

Постоянное свойство: в свой ход, достигнув личной цели, вы сразу же получаете 15, 10 или 5 ПО, если сейчас раунд 1–3, 4–5 или 6–7 соответственно. Затем переверните карту достигнутой цели лицевой стороной вниз.

Это свойство не распространяется на карты целей, лежащие на игровом поле. Выкладываете диски на карты целей на игровом поле как обычно.



Достижение личной цели не активирует никакие свойства персонала, связанные с размещением диска на карте цели (карты № 132 и 179), и не учитывается при подсчёте победных очков по изображённому справа жетону императора.

Во время финального подсчёта очков получите 3, 6 или 10 ПО за достижение 4, 5 или 6 целей соответственно, включая личные цели и общие цели на игровом поле.



The Grand Wray Hotel (отель «Гранд Рэй»)

Подготовка к игре: перед аукционом за вестибюли возьмите 6 случайных жетонов императора из оставшихся после подготовки к игре (по 2 жетона А, В и С) и положите их лицевой стороной вверх рядом с этим планшетом вестибюля.

При получении: поместите на свою кухню 1 штрудель. Продвиньтесь на 2 деления по шкале императора и положите рядом с этим планшетом вестибюля 6 жетонов императора, взятых при подготовке.

Постоянное свойство: раз в свой ход вы можете переместить ваш диск на 1, 2 или 3 деления назад по шкале императора, чтобы сразу же получить бонус (указанный в верхней части) взятого при подготовке жетона А, В или С соответственно. Затем уберите этот жетон императора из игры.

Это свойство, действующее раз в ход, отмечено символом , который означает «раз в раунд» на картах персонала. Просим прощения за возможную путаницу.



The Kozi Palace, Vienna (отель «Кози Палас»)

При получении: поместите на свою кухню 1 пирожное и 1 кофе.

Постоянное свойство: каждый раз, перед тем как использовать клетку действия, вы можете перенести на неё 1 кубик с соседней клетки действия. Сделав это, выставьте на перенесённом кубике соответствующее значение. (Клетки  и  не считаются соседними.)

Пример. На клетках действий  и  по 2 кубика. Вы собираетесь разыграть карту персонала, поэтому переносите кубик со значением  на клетку действия , выставляя на нём . В итоге вы можете разыграть карту персонала со скидкой в 3 кроны.

При совмещении модулей 3 и 4: вы не можете перенести кубик, когда забираете мастер-ключ.



The Ren (отель «Рен»)

(Используется только при совмещении модулей 1 и 3.)

При получении: поместите на свою кухню 1 штрудель, 1 пирожное, 1 вино и 1 дополнительное шампанское.

Таким образом, в начале игры у вас на кухне будет 2 шампанского: то, которое раздаётся каждому игроку, и то, которое вы получаете за этот вестибюль.



Постоянное свойство: каждый раз, отправляя танцора в бальный зал, вы получаете удвоенный бонус ряда.

Однако, отправив танцора в нижний ряд, вы ничего не получаете: удвоенный ноль — это по-прежнему ноль.



В каждом бальном подсчёте очков вы получаете 4 ПО, если вы **единственный игрок**, у которого больше всех танцоров в этом зале.

Если у кого-то ещё наибольшее число танцоров, вы не получаете дополнительные очки.



Карты персонала

В таблице ниже приводится подробное описание свойств всех карт персонала из этого дополнения.

№	Название	Описание
119	Танцмейстер 	<p>Всякий раз, забирая кубик со значением 3, перед выполнением основного действия или после него вы также можете отправить 1 танцора в бальный зал, заплатив обычную стоимость. Помимо этого, получите 1 крону</p> <p><i>Между этим основным действием и отправкой танцора нельзя выполнять никакие дополнительные действия.</i></p>
120	Скрипачка 	Немедленно (и только один раз) получите 3 шампанского
121	Концертмейстер 	<p>Всякий раз, забирая кубик со значением 1, после выполнения действия по обычным правилам вы получаете 1 шампанское и 1 ПО</p> <p><i>Это дополнительное шампанское не влияет на минимальное количество штруделей и пирожных.</i></p>
122	Симфонист 	Раз в раунд вы можете потратить ровно 1 шампанское с кухни, чтобы получить 5 ПО

123	Капельдинер 	Раз в раунд вы можете потратить ровно 2 кроны, чтобы получить 1 шампанское и 3 ПО
124	Дирижёр 	Всякий раз, забирая кубик со значением 4, вы также получаете 1 шампанское и 1 крону
125	Хормейстер 	Всякий раз, забирая (в будущем) кубик со значением 5, до выполнения основного действия или после него вы также можете отправить 1 танцора в бальный зал со скидкой в 1 шампанское <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;"><i>Между этим основным действием и отправкой танцора нельзя выполнять никакие дополнительные действия.</i></p> </div> 
126	Ведущая танцовщица 	Во время финального подсчёта очков получите 2 ПО за каждого вашего танцора во всех бальных залах (включая балкон)
127	Арфистка 	Немедленно (и только один раз) отправьте не более 2 танцоров в один или разные бальные залы со скидкой в 2 шампанского за первого танцора и в 1 шампанское за второго <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;"><i>Между отправками танцоров нельзя выполнять никакие дополнительные действия.</i></p> </div> 
128	Виолончелистка 	Раз в раунд вы можете потратить ровно 1 блюдо или напиток с кухни, чтобы отправить 1 танцора в бальный зал со скидкой в 1 шампанское
129	Пианистка 	Раз в раунд вы можете использовать эту карту, чтобы получить 1 шампанское
130	Балетмейстер 	Всякий раз, отправляя танцора в бальный зал, вы также получаете 1 крону и можете взять в руку 1 карту персонала из колоды
131	Трубач 	Всякий раз, забирая кубик со значением 2, после выполнения действия по обычным правилам вы получаете 1 шампанское и можете взять в руку 1 карту персонала из колоды <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;"><i>Это дополнительное шампанское не влияет на минимальное количество вина и кофе.</i></p> </div> 
132	Аранжировщик 	Всякий раз, выкладывая диск на карту цели, вы также получаете 2 шампанского
133	Капитан речного трамвая 	Раз в раунд, разыграв карту персонала (за исключением этой), вы можете отправить 1 танцора в бальный зал со скидкой в 1 шампанское <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;"><i>Между розыгрышем карты персонала и отправкой танцора нельзя выполнять никакие дополнительные действия.</i></p> </div> 
166	Служанка 	Продвинувшись на 3 и более деления по шкале императора во время действия, вы можете перевернуть эту карту лицевой стороной вниз, чтобы немедленно (и только один раз) бесплатно подготовить не более 2 номеров (любого цвета) и сразу же заселить их, перевернув «заселённой» стороной вверх
167	Стажёр 	Выполнив заказ аристократа (синего постояльца), требующего не менее 3 ресурсов, вы можете перевернуть эту карту лицевой стороной вниз, чтобы немедленно (и только один раз) получить 3 штруделя и 3 пирожных
168	Посудомойщик 	Выполнив заказ горожанина (красного постояльца), требующего не менее 3 ресурсов, вы можете перевернуть эту карту лицевой стороной вниз, чтобы немедленно (и только один раз) получить 3 вина и 3 кофе
169	Разливщик 	Выполнив заказ человека искусства (жёлтого постояльца), требующего не менее 3 ресурсов, вы можете перевернуть эту карту лицевой стороной вниз, чтобы немедленно (и только один раз) получить 6 крон
170	Кучер 	Раз в раунд вы можете потратить ровно 1 кофе с кухни, чтобы получить 3 ПО и при желании бесплатно взять 1 постояльца из очереди
171	Счетовод 	Раз в раунд вы можете потратить ровно 1 пирожное с кухни, чтобы подготовить 1 номер (любого цвета) со скидкой в 2 кроны
172	Старший повар 	Получив 3 и более напитка (вина и/или кофе) во время действия, вы можете перевернуть эту карту лицевой стороной вниз, чтобы немедленно (и только один раз) продвнуться на 5 делений по шкале императора
173	Переводчица 	Раз в раунд вы можете потратить ровно 2 штруделя с кухни, чтобы получить 2 кроны и 2 ПО
174	Управляющий баром 	Получив 3 и более блюда (штруделей и/или пирожных) во время действия, вы можете перевернуть эту карту лицевой стороной вниз, чтобы немедленно (и только один раз) бесплатно взять 1 постояльца из очереди и сразу же выполнить его заказ, взяв требуемые ресурсы из запаса

175	Каретник +	Раз в раунд вы можете потратить ровно 2 блюда и/или напитка (но не шампанское) с кухни, чтобы получить 2 других блюда и/или напитка (но не шампанское) и 2 ПО
176	Выгульщица собак +	Раз в раунд вы можете потратить ровно 2 вина с кухни, чтобы получить 2 ПО и продвинуться на 2 деления по шкале императора
177	Парикмахер +	Раз в раунд вы можете переместить свой диск ровно на 2 деления назад по шкале императора, чтобы разыграть 1 карту персонала из руки со скидкой в 3 кроны
178	Уборщик +	Полностью заселив группу из 3 и более номеров (любого цвета), вы можете перевернуть эту карту лицевой стороной вниз, чтобы немедленно (и только один раз) бесплатно разыграть не более 2 карт персонала из руки
179	Конферансье +	Выложив диск на карту цели, вы можете перевернуть эту карту персонала лицевой стороной вниз, чтобы немедленно (и только один раз) выполнить заказы не более 2 постояльцев, взяв требуемые ресурсы из запаса

Карты постояльцев

В таблице ниже приводится подробное описание свойств всех карт постояльцев из этого дополнения.

№	Название	Описание
134	Дебютантка	Получите 1 шампанское
135	Компаньонка	Можете продвинуться на 1 деление по шкале императора. Также можете бесплатно разыграть 1 карту персонала из руки
136	Гувернантка	Получите 1 шампанское
137	Прима-балерина	Получите 2 кроны. Также можете отправить не более 2 танцоров в один или разные бальные залы, заплатив обычную стоимость <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>Прима-балерина может заселиться в номер или отправиться танцевать. В любом случае две её подруги наверняка пойдут на танцы.</i></p> </div> 
138	Манекенщица	Получите 1 шампанское. Также можете разыграть 1 карту персонала из руки со скидкой в 3 кроны
139	Дива	Получите 2 шампанского
140	Королева вальса	Нет награды <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>Зато она приносит 15 ПО!</i></p> </div> 
141	Хан	Получите 1 шампанское
142	Тэнно	Получите 1 шампанское. Также можете подготовить 1 номер (любого цвета) со скидкой в 1 крону
143	Лэрд	Получите 2 любых блюда и/или напитка (но не шампанское) <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>Можете взять разные или одинаковые, например, 1 пирожное и 1 кофе.</i></p> </div> 
144	Махарани	Получите 1 шампанское
145	Маркиз	Получите 2 шампанского
146	Маркиза	Нет награды <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>Зато она приносит 15 ПО!</i></p> </div> 
147	Царица	Можете отправить 1 танцора в бальный зал со скидкой в 1 шампанское <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>Царица может заселиться в номер или отправиться танцевать. В любом случае её супруг наверняка пойдёт на танцы.</i></p> </div> 
148	Посол	Можете отправить 1 танцора в бальный зал, заплатив обычную стоимость <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>Посол может заселиться в номер или отправиться танцевать. В любом случае её помощница наверняка пойдёт на танцы.</i></p> </div> 

149	Аббатиса	Получите 5 крон
150	Консильери	Получите 1 шампанское и 2 кроны
151	Адмирал Уинтерботтом	<p>Можете продвинуться на 2 деления по шкале императора. Также можете отправить 1 танцора в бальный зал, заплатив обычную стоимость</p> <p><i>Адмирал может заселиться в номер или отправиться танцевать. В любом случае его адъютант наверняка пойдёт на танцы.</i></p> 
152	Импресарио	Получите 1 шампанское
153	Кардинал	<p>Нет награды</p> <p><i>Зато он приносит 14 ТПО!</i></p> 
154	Бургомистр	<p>Получите 2 шампанского. Также можете отправить 1 танцора в бальный зал, заплатив обычную стоимость</p> <p><i>Бургомистр может заселиться в номер или отправиться танцевать. В любом случае его секретарь наверняка пойдёт на танцы.</i></p> 
155	Чудовище	<p>Получите 1 шампанское. Также можете подготовить 1 номер (любого цвета), заплатив обычную стоимость</p> <p><i>Заметьте, что вы теряете 1 ТПО за Чудовище.</i></p> 
156	Капельмейстер Пальфи	Получите 2 шампанского
157	3. Олушка	<p>Можете отправить 1 танцора в бальный зал, заплатив обычную стоимость. Также можете заселить 1 дополнительный номер (любого цвета), перевернув его «заселённой» стороной вверх</p> <p><i>3. Олушка может заселиться в номер или отправиться танцевать. В любом случае одна из её подруг наверняка пойдёт на танцы, а другая — спать.</i></p> 
158	Призрак	<p>Получите 1 шампанское. Также можете бесплатно взять 1 постояльца из очереди</p> <p><i>Заметьте, что вы теряете 2 ТПО за Призрака.</i></p> 
159	Красавица	<p>Можете отправить 1 танцора в бальный зал, заплатив обычную стоимость.</p> <p><i>Красавица может заселиться в номер или отправиться танцевать. В любом случае её сестра наверняка пойдёт на танцы.</i></p> <p>Также возьмите 3 карты персонала из колоды и сразу же разыграйте одну из них со скидкой в 3 кроны. Оставшиеся 2 карты уберите под низ их колоды в любом порядке</p> <p><i>Если все 3 карты слишком дороги для вас или вы не хотите разыгрывать ни одну из них, уберите их все под колоду персонала.</i></p>  
160	Медиум	<p>Получите 2 любых блюда и/или напитка (но не шампанское). Также получите 1 шампанское</p> <p><i>Можете взять разные или одинаковые, например, 1 пирожное и 1 кофе. И в довершение вам полагается шампанское!</i></p> 
161	Кутила	<p>Можете отправить 1 танцора в бальный зал со скидкой в 2 шампанского</p> <p><i>Кутила может заселиться в номер или отправиться танцевать. В любом случае его пассия наверняка пойдёт на танцы.</i></p> 
162	Папа римский	<p>Папа римский должен заселиться в номер (его нельзя отправить в бальный зал). За это вы можете заселить 1 дополнительный номер (любого цвета), перевернув его «заселённой» стороной вверх</p> <p><i>Папе римскому не помешает ещё один номер для свиты.</i></p> 

Карты целей

Ниже описываются требования 6 карт целей из этого дополнения. Три из них относятся к модулю 1 и отмечены символом , другие три входят в модуль 5 и отмечены символом .

 <p>На вашей кухне есть хотя бы 7 шампанского</p>	 <p>У вас есть хотя бы 7 танцоров во всех бальных залах (включая балкон)</p>	 <p>Вы выполнили заказы хотя бы 4 туристов (зелёных постояльцев)*</p>
 <p>На вашей кухне есть хотя бы 3 штруделя, хотя бы 3 пирожных, хотя бы 3 вина и хотя бы 3 кофе</p>	 <p>На верхнем этаже вашего отеля заселены хотя бы 3 номера (любых цветов)</p>	 <p>Вы выполнили заказы хотя бы 5 постояльцев, требующих не менее 3 ресурсов*</p>

* Не сбрасывайте карты постояльцев, относящиеся к этой цели. Кладите их в личную стопку лицевой стороной вниз, пока не достигнете этой цели. Затем уберите их в стопку сброса. При игре с модулем 3 и вестибюлем отеля «Кауфман» у вас будут две отдельные стопки: карт постояльцев, чьи заказы вы выполнили в текущем раунде, и карт постояльцев, относящихся к этой цели. В конце раунда вы получаете ПО за постояльцев из первой стопки, перекладываете из неё тех, которые относятся к этой цели (если такие есть), и сбрасываете остальных.

Жетоны императора

Ниже описываются бонусы и штрафы 6 жетонов императора из этого дополнения. Три из них относятся к модулю 1 и отмечены символом , другие три входят в модуль 5 и отмечены символом .

	<p>Бонус. Получите 2 шампанского. Штраф. Верните в запас 2 шампанского с кухни. Если у вас на кухне менее 2 фишек шампанского, то вместо этого потеряйте 5 ПО</p>		<p>Бонус. Получите 2 кроны и 1 любое блюдо или напиток (но не шампанское). Штраф. Потеряйте 2 кроны и верните в запас 1 любое блюдо или напиток (но не шампанское) с кухни. Если у вас менее 2 крон и/или нет ни блюд, ни напитков на кухне, то вместо этого потеряйте 5 ПО</p>
	<p>Бонус. Можете бесплатно отправить 1 танцора в бальный зал, получив все полагающиеся бонусы (если есть). Штраф. Уберите в коробку 1 ваш жетон танцора из среднего бального зала¹. Если в среднем бальном зале нет ваших танцоров, то вместо этого потеряйте 7 ПО</p>		<p>Бонус. Возьмите в руку 3 карты персонала из колоды. Также получите 4 ПО. Штраф. Уберите 3 карты персонала из руки под низ колоды. Если у вас в руке менее 3 карт персонала, то вместо этого потеряйте 7 ПО</p>
	<p>Бонус. Получите 2 ПО за каждого вашего танцора во всех бальных залах³. Штраф. Уберите в коробку 2 ваших жетона танцоров из крайнего правого бального зала¹. Если в крайнем правом бальном зале у вас менее 2 танцоров, то вместо этого потеряйте 10 ПО³</p>		<p>Бонус. Получите 5 ПО за каждый ваш диск на картах целей². Штраф. Потеряйте все кроны и верните в запас все ресурсы (блюда, напитки и шампанское) с кухни</p>

¹ Это тот зал, в котором вы проведёте бальный подсчёт очков после текущего императорского подсчёта.

² При игре с модулем 3 и вестибюлем отеля «Ниньяс Меланж» вы не получаете эти 5 ПО за достигнутые личные цели.

³ Не забывайте, что танцоры на балконе считаются танцорами из верхнего ряда крайнего правого бального зала.