

Гранд-отель «Австрия»

Ужин на одного

Разработчики одиночной игры: Мауро Джиббертони, Симоне Лучани и Вирджинио Джильи

Здесь вы узнаете, как играть в «Гранд-отель „Австрия“» в одиночку, в том числе с модулями из дополнения «Станцуем вальс!», за исключением модуля 4 («Первый игрок»). Вам будет противостоять виртуальный соперник, чьи действия определяются колодой из 20 карт. В действительности таких колод две: одна используется с базовой игрой без модулей и с модулями 3 и 5 из дополнения, а другая — с модулями 1 и 2. В первом случае вашим виртуальным соперником станет Леопольд, во втором — Элизабет. Играть против них можно на трёх уровнях сложности.

Советуем для начала совместить одиночный режим с базовой игрой, а уже потом добавлять какие-либо модули из дополнения. Вам в любом случае придётся сначала ознакомиться с правилами одиночной базовой игры, ведь они основа для одиночной игры с дополнением. В этом буклете описываются отличия правил одиночного режима от обычных правил. Если какое-либо правило не упомянуто, значит, оно не меняется.

Состав одиночного режима



20 карт инструктажа со светло-коричневой рубашкой для базовой игры и модулей 3 и 5 (с номерами 193—212 на лицевой стороне)



Эти карты называются колодой Леопольда...



20 карт инструктажа с тёмно-коричневой рубашкой для модулей 1 и 2 (с номерами 213—232 на лицевой стороне)



...а эти — колодой Элизабет.



20 жетонов шестерёнок для игры с модулем 3

Об авторах

Разработчики: Мауро Джиббертони, Симоне Лучани и Вирджинио Джильи.

Редакторы: Ральф Бинерт, Гжегож Кобеля.

Правила: Гжегож Кобеля.

Корректор: Джонатан Бобал.

Художник: Клеменс Франц.

Графический дизайн: atelier198.



Изначально Мауро Джиббертони придумал одиночный режим для базовой игры в качестве фанатского дополнения. Впоследствии Симоне Лучани и Вирджинио Джильи совместно с самим Мауро доработали этот режим и совместили его с дополнением.

Симоне и Вирджинио благодарят всех друзей, тестировавших дополнение «Станцуем вальс!», за уделённое время и ценные советы. В частности, это: Фламиния Бразини, Саманта Милани, Антонио Тинто, Марко Пранцо, Франческа Джусти, Гаэтано Челлицца, Мария Кьяра Кальвани, Томмазо Баттиста, Габриелле Аусьелло, Клаудио Чиккале, Надия Кури, Мартина Приори, Паоло Приоретти, Идо Траини, Андреа Джулиани, Паоло Тоффанелло, Даниель Маринанджели и Джакомо Чензи. Особая благодарность Джонатану Бобалу, Мауро Джиббертони, Ханно и Сабрине фон Концен за их неоценимую помощь.

Базовая игра

Ниже описываются правила одиночного режима для базовой игры без использования каких-либо модулей из дополнения. Вы будете играть против **Леопольда**.

Для меня большая честь сыграть с вами, милорд!



Необходимые компоненты

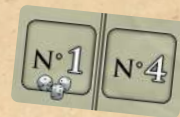
- Всё, что нужно для базовой игры на двоих.
- 20 карт инструктажа **Леопольда** (со светло-коричневой рубашкой).

Подготовка к игре



Проведите подготовку к игре на двоих по базовым правилам с учётом описанных ниже изменений для **Леопольда** и, если сказано, для вашей **личной игровой зоны**.

1. Леопольд получает жетон очерёдности хода «1/4». Таким образом, он сделает первый ход. (Вы, соответственно, получаете жетон очерёдности хода «2/3».)
2. Леопольд всегда играет на **ночной стороне** случайного поля отеля. Вы можете играть на любой стороне отеля.
3. Перемешайте **колоду инструктажа** и положите её лицевой стороной вниз рядом с полем отеля Леопольда.
4. Леопольд не кладёт диск на шкалу денег и не использует её. У него вообще **никогда** не бывает денег.



Зарплаты у нас, может, и не ахти, но зато меня высоко ценят и мне нравится моя работа! Я использую свои диски на шкале победных очков и шкале императора по обычным правилам, а также отмечаю ещё тремя дисками достижение целей.



5. В начале партии на кухне Леопольда **нет** никаких ресурсов. У него на кухне вообще никогда не бывает ресурсов.
6. **Перед тем как** взять в руку начальные **карты персонала** (см. *следующий этап*), найдите в их колоде все карты с символом . Перемешайте их, возьмите из них не глядя 5 карт и положите одной стопкой рядом с полем отеля Леопольда лицевой стороной вниз. Это его **личная колода**. Замешайте оставшиеся карты с символом  в колоду персонала. Леопольд **не** берёт никакие карты персонала и пока не открывает карты из личной колоды.
7. Возьмите **10 карт персонала** из общей колоды и оставьте себе 6 из них в качестве начальной руки. Верните 4 невыбранные карты под низ колоды персонала в любом порядке.
8. Леопольд **не** берёт начального постояльца и **не** подготавливает 3 начальных номера (*всё это делаете только вы*).

Процесс игры

Перед началом партии выберите **уровень сложности** (см. рамку ниже). Их всего три: лёгкий, средний и трудный. Чем выше уровень сложности, тем больше действий будет выполнять Леопольд в свой ход.

Партия проводится по обычным правилам для 2 игроков. Вы и Леопольд делаете ходы в соответствии с вашими жетонами очередности хода. **Леопольд никогда не пропускает ход.** Когда наступает его ход, откройте карту инструктажа из его колоды и выполняйте её действия сверху вниз (как разъяснено ниже). Свои ходы вы делаете как обычно. Если хотите, можете пропустить ход так же, как и в обычной игре (т. е. подождать, когда Леопольд сделает оба своих хода, убрать 1 кубик и перебросить оставшиеся).

Ход Леопольда

Когда наступает ход Леопольда, возьмите верхнюю **карту инструктажа** из колоды и положите её лицевой стороной вверх рядом с этой колодой. Затем выполните действия, указанные на карте, **сверху вниз**, учитывая выбранный уровень сложности (см. рамку ниже).

Уровни сложности

Против Леопольда можно играть на трёх уровнях сложности.

- **Лёгкий:** игнорируйте символы с серебряной (одиночной) и золотой (двойной) обводкой на картах инструктажа.
- **Средний:** игнорируйте символы с золотой (двойной) обводкой на картах инструктажа.
- **Трудный:** выполняйте все действия на картах инструктажа.



Нет обводки
(все уровни)



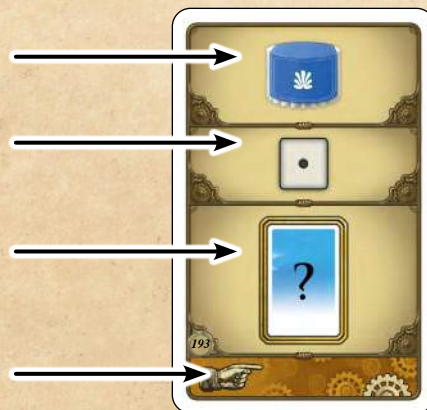
Серебряная обводка
(средний и трудный уровни)



Золотая обводка
(трудный уровень)

Лицевая сторона каждой карты инструктажа разделена на 3 секции, а внизу карты изображён символ руки.

- В **верхней секции** указано, каких постояльцев возьмёт из очереди Леопольд.
- В **средней секции** указано, какой кубик с поля действий возьмёт Леопольд.
- В **нижней секции** изображены 1 или 2 дополнительных символа, показывающие, на сколько делений по шкале императора продвинется Леопольд, каких целей он попытается достичь и разыграет ли он карту персонала из личной колоды.
- **Символ руки** внизу карты используется, если Леопольду нужно выбрать один из нескольких равнозначных вариантов.



Верхняя секция. Постояльцы

Выбор постояльца

В начале своего хода Леопольд берёт из очереди 1 или 2 карты постояльцев. Их цвета указаны в верхней секции текущей карты инструктажа. Если он берёт 2 постояльцев, то сначала забирает постояльца, изображённого слева, а затем справа. После каждого взятого постояльца очередь пополняется. Леопольд не платит за постояльцев.

Вы слышали это, милорд? В свой ход я смогу взять одного или двух постояльцев, а вы, как обычно, максимум одного.



- Если в очереди **несколько постояльцев** указанного цвета, Леопольд всегда берёт того, который приносит больше победных очков.
- Если в очереди **нет постояльца** указанного цвета или если символ **не указывает на какой-либо цвет**, Леопольд выбирает из очереди постояльца, который приносит больше победных очков.



Цвет
не указан

Выбор по символу руки при равнозначности вариантов



Выбирайте слева направо.



Выбирайте справа налево.

- Если **все номера** соответствующего цвета на поле отеля Леопольда заселены, он выбирает постояльца любого цвета, который приносит ему больше победных очков и которого можно заселить в его отель.
- Если несколько постояльцев приносят **одно и то же** количество победных очков, Леопольд выбирает из них одного по **символу руки**, изображённому внизу текущей карты инструктажа.

Внимание! В том редком случае, когда в очереди находятся лишь постояльцы не нужного Леопольду цвета (он заселил все номера этих цветов), он не берёт карту постояльца. В остальных случаях применяйте описанный выше алгоритм при выборе каждого постояльца.



Пример

- 1 Леопольд должен взять жёлтого постояльца, и таких в очереди двое. Оба они приносят 0 ПО.
- 2 Символ руки указывает влево, значит, Леопольд выбирает справа налево и берёт крайнего правого жёлтого постояльца.
- 3 Если бы все жёлтые номера в отеле Леопольда были заселены, он взял бы синего постояльца, поскольку тот приносит больше всего победных очков среди остальных постояльцев в очереди.

Заселение постояльцев

Взяв карту постояльца, Леопольд не кладёт её в своё кафе. Вместо этого он немедленно получает **победные очки**, указанные на карте, и **заселяет** номер на своём поле отеля по следующим правилам:

- Для Леопольда **все номера** в его отеле **считаются подготовленными**. Он никогда не выкладывает свободные номера в отель — он сразу **выкладывает заселённые номера**.
 - На Леопольда **не действует правило соседства номеров**. Также ему не нужно размещать первый номер в левом нижнем углу. Вместо этого:
 - Когда Леопольд заселяет **синего, красного или жёлтого** постояльца, он выбирает **первую пустую клетку этого цвета на самом нижнем доступном этаже** и помещает на неё номер соответствующего цвета «заселённой» стороной вверх.
 - Когда Леопольд заселяет **зелёного** постояльца, он выбирает **первую пустую клетку снизу (любого цвета) в крайней правой доступной колонке** и помещает на неё номер соответствующего цвета «заселённой» стороной вверх.
 - Если на клетке заселяемого номера изображены **победные очки**, Леопольд немедленно их получает.
 - Леопольд **не платит** за номера, размещаемые на его поле отеля.
 - Заселив группу номеров в своём отеле, Леопольд **не получает бонус заселения**.
 - Леопольд **не получает награду**, указанную в нижней части карты постояльца.
- Наконец, положите взятую карту постояльца в стопку сброса.



Пример. У первых 7 постояльцев Леопольда были такие цвета: 1 жёлтый, 2 синий, 3 жёлтый, 4 зелёный, 5 красный, 6 зелёный, 7 синий. Его поле отеля выглядит так:



Средняя секция. Кубик

Леопольд берёт с поля действий **кубик с изображённым значением** и, как обычно, кладёт его на свой жетон очередности хода. Он **не выполняет** связанное с этим кубиком основное действие.

- Если на карте инструктажа изображено **2 кубика**, Леопольд выбирает кубик с той клетки действия (из двух изображённых), где находится **больше кубиков**.
- Если на карте инструктажа изображён кубик с **вопросительным знаком** или на поле действий нет кубиков с указанным значением, Леопольд выбирает кубик с клетки действия, где находится **наибольшее количество кубиков**.
- При нескольких вариантах выбора Леопольд использует символ руки (см. рамку на с. 4).

Пример. Ход Леопольда. На поле действий лежат следующие кубики: 2 ●, 2 ●, 1 ●, 3 ● и 2 ●. По карте инструктажа с рисунка справа Леопольд выберет кубик ●, поскольку на поле действий одинаковое число кубиков ● и ●, а символ руки предписывает выбирать слева направо. Если бы на карте инструктажа был изображён кубик с вопросительным знаком, Леопольд выбрал бы ●.



Нижняя секция. Дополнительные действия

Леопольд выполняет **одно или два изображённых действия** (порядок их выполнения не имеет значения).



Шкала императора

Продвиньте диск Леопольда по шкале императора на столько делений, сколько указано на карте. Как обычно, Леопольд получает победные очки, если должен продвинуться дальше последнего деления шкалы.



Карта персонала

Возьмите верхнюю карту персонала из личной колоды Леопольда и положите её лицевой стороной вверх рядом с этой колодой. Во время финального подсчёта очков Леопольд получит победные очки по всем своим открытым картам персонала.

В колоде инструктажа ровно пять таких символов действий. Потому моя личная колода персонала и состоит из пяти карт. Надеюсь, в процессе игры вы откроете их все.



Карта цели

Проверьте, выложен ли диск Леопольда на изображённую карту цели.

- Если **нет**, положите один из оставшихся у него дисков на римскую цифру III соответствующей карты. Диск станет своего рода таймером достижения этой цели.
- Если **есть**, переместите его диск левее на соседнюю цифру (с III на II или с II на I). В тот момент, когда диск Леопольда перемещается на цифру I, он **немедленно достигает** цели: переносит этот диск на незанятую клетку с наибольшим числом победных очков и получает их.

Если на карте инструктажа изображена карта цели с **вопросительным знаком** или если Леопольд уже достиг указанной цели, примените описанные выше правила к карте, на которой Леопольд продвинулся **меньше всего**. При нескольких вариантах выбора используйте символ руки (см. рамку на с. 4).



Пример



В первый раз, когда на карте инструктажа появляется символ карты цели А, Леопольд (оранжевый цвет) кладёт свой диск на цифру III.



После появления следующего символа «А» Леопольд передвигает диск на цифру II. К этому моменту вы уже достигли этой цели и получили за неё 15 ПО.



Наконец, после появления третьего символа «А» Леопольд перемещает диск на клетку с 10 ПО (поскольку клетка с 15 ПО уже занята) и получает их.

Конец раунда

Во время императорского подсчёта очков **вы оба** получаете победные очки за положение на шкале императора, а потом сдвигаете свои диски назад в соответствии с номером раунда по обычным правилам. Затем **только вы** получаете бонус или штраф за новое положение на шкале императора. *(Леопольд никогда не получает ни бонус, ни штраф.)*

В конце раунда **обменяйтесь жетонами очерёдности хода** и поверните ваши карты персонала с символом  в исходное положение. Если сейчас не последний раунд, начните новый, как обычно, продвинув диск раунда на следующее деление.

Финальный подсчёт очков

В конце игры проведите финальный подсчёт очков по обычным правилам. Леопольд получает победные очки за **заселённые номера** и **карты персонала** из личной колоды, открытые в процессе игры (см. рамку справа). Он не получает очки за оставшиеся кроны и ресурсы на кухне *(у него всего этого нет)* и не теряет очки за оставшихся постояльцев *(они никогда не попадают в его кафе)*.

Вы побеждаете, если набираете **больше** победных очков, чем Леопольд. В противном случае победу одерживает Леопольд.



*Чтобы называться победителем,
вы должны превзойти меня, милорд!*

Уточнения

Подсчитывайте очки за открытые карты персонала Леопольда так же, как если бы он был обычным игроком. Обратите внимание на уточнение свойств следующих 4 карт персонала:

29. Секретарь. Леопольд выбирает вашу карту персонала, которая приносит ему больше всего победных очков. Если у вас нет карт персонала с символом , секретарь не приносит Леопольду победных очков.

32. Помощник управляющего. Считаются только открытые карты персонала Леопольда. Карты, оставшиеся в его личной колоде, не учитываются.

34. Администратор. У Леопольда есть только заселённые номера. Клетки его поля отеля без жетонов номеров не учитываются.

40. Бухгалтер. Считаются только достигнутые цели. Карты, на которых диск Леопольда занимает цифру II или III *(или вообще отсутствует)*, не учитываются.

Краткие правила

- Леопольд никогда не пропускает ход.
- Леопольд не платит ни за постояльцев, ни за номера. Ему не требуются ресурсы для выполнения заказов постояльцев.
- Каждый раз, когда Леопольд берёт из очереди постояльца, он сразу же выкладывает жетон номера соответствующего цвета на своё поле отеля «заселённой» стороной вверх.
- Леопольд никогда не получает награду постояльца и бонус заселения.
- Леопольд никогда не получает ни бонусов, ни штрафов по жетонам императора.
- Леопольд игнорирует требования карт целей. Он достигает целей особым образом.
- Каждый раз, когда Леопольд не может сделать выбор из нескольких равнозначных вариантов, он использует символ руки вниз текущей карты инструктажа.



Модуль 1. Венские балы

Ниже описываются правила одиночной базовой игры с модулем 1 («Венские балы»). Вы будете играть против **Элизабет**.

Станцуем, миледи!



Необходимые компоненты

- Всё, что нужно для игры на двоих с модулем 1.
- 20 карт инструктажа **Элизабет** (с тёмно-коричневой рубашкой).

Подготовка к игре

Проведите подготовку к игре на двоих с модулем 1 по базовым правилам и правилам из дополнения. Учтите все изменения для одиночной игры из этого буклета (см. с. 2) и пройдите описанные ниже дополнительные этапы.

Незачем и говорить, что коль скоро вы играете против меня, а не моего коллеги Леопольда, все изменения следует применять к *моей* игровой зоне и *моей* колоде карт инструктажа.



1. Возьмите себе **случайный планшет репетиционного зала**. (Вы не выбираете его.)
2. Элизабет **не** получает планшет репетиционного зала, однако она берёт **10 танцоров** своего цвета и помещает их рядом со своим полем отеля.
3. Элизабет **не** получает шампанское. Как и у Леопольда, её кухня всегда пуста.

Процесс игры

Играйте по **правилам базового одиночного режима**, описанным на с. 2—6, и обычным правилам **модуля 1**, описанным в буклете правил дополнения. Всё, что относилось к Леопольду, теперь, естественно, относится к Элизабет. Колода инструктажа Элизабет очень похожа на колоду Леопольда, однако в ней встречаются дополнительные символы для модулей 1 и 2, разъяснённые ниже.

Отправка танцора

Если в **верхней секции** карты инструктажа поверх символа постояльца изображён **символ танцора**, Элизабет отправляет этого постояльца в бальный зал, а не заселяет в номер. Применяйте следующие правила:

1. Выбрав постояльца из очереди по обычным правилам, Элизабет **получает победные очки**, указанные на карте этого постояльца, и кладёт её в стопку сброса. (Как обычно, она не получает награду постояльца.)
2. Затем Элизабет размещает один из своих жетонов танцоров в бальном зале, на **первой доступной клетке в самом нижнем ряду**.



Когда на символе танцора изображена **одна стрелка**, Элизабет отправляет постояльца в **бальный зал, где будет проводиться ближайший подсчёт очков**, если там остались пустые клетки. В противном случае она отправляет постояльца в следующий справа бальный зал, в котором есть незанятые клетки. (Не забывайте, что на балконе неограниченное число клеток.)



Когда на символе танцора изображены **две стрелки**, Элизабет отправляет постояльца в **бальный зал, где будет проводиться подсчёт очков после ближайшего подсчёта**. В 6-м и 7-м раундах или в случае, если в этом бальном зале нет пустых клеток, она отправляет постояльца в крайний правый бальный зал. (Не забывайте, что на балконе неограниченное число клеток.)

3. Элизабет **не** тратит шампанское на размещение танцоров. Также она **никогда не** получает бонус ряда и **не выкладывает жетон номера** на поле отеля, отправляя танцора в бальный зал.



Если в **нижней секции** карты инструктажа изображён один из этих символов танцоров (без символа постояльца), Элизабет отправляет **дополнительного танцора** в бальный зал по вышеописанным правилам (не забирая при этом карту постояльца), **независимо** от того, какое действие она выполняла по верхней секции карты.

Выбор кубика



Если в **средней секции** карты инструктажа изображён разноцветный кубик, Элизабет выбирает кубик с той клетки действия, где находится **больше всего кубиков**. (Этот символ играет особую роль только при использовании модуля 2.)

Бальный подсчёт очков

Элизабет получает победные очки по обычным правилам.

Модуль 2. Знаменитости

Ниже описываются правила одиночной базовой игры с модулем 2 («Знаменитости»). Вы будете играть против **Элизабет**.

Пусть кубики всегда будут на вашей стороне, миледи!



Необходимые компоненты

- Всё, что нужно для игры на двоих с модулем 2.
- 20 карт инструктажа **Элизабет** (с тёмно-коричневой рубашкой).

Подготовка к игре

Проведите подготовку к игре на двоих с модулем 2 по базовым правилам и правилам из дополнения. Учтите все изменения для одиночной игры из этого буклета (см. с. 2).

Незачем и говорить, что коль скоро вы играете против меня, а не моего коллеги Леопольда, все изменения следует применять к моей игровой зоне и моей колоде карт инструктажа.



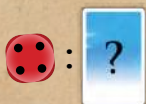
Процесс игры

Играйте по **правилам базового одиночного режима**, описанным на с. 2—6, и обычным правилам **модуля 2**, описанным в буклете правил дополнения. Всё, что относилось к Леопольду, теперь, естественно, относится к Элизабет. Колода инструктажа Элизабет очень похожа на колоду Леопольда, однако в ней встречаются дополнительные символы для модулей 1 и 2, разъяснённые ниже.

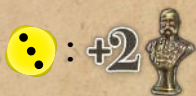
Выбор кубика

Каждый раз, когда Элизабет должна взять кубик с клетки действия **и** на ней оказываются **цветные кубики**, Элизабет берёт один из них по следующим правилам:

- Если на выбранной клетке действия **несколько цветных кубиков**, Элизабет берёт тот, что соответствует знаменитости, дающей **больше победных очков**. При нескольких вариантах выбора используйте символ руки (см. рамку на с. 4): он применяется к очередности, в которой изображены кубики на планшете бара.
- Элизабет берёт **соответствующий жетон знаменитости** и немедленно получает за него победные очки.
- Элизабет **игнорирует** свойство взятого жетона знаменитости. **Вместо этого** она немедленно получает бонус, который определяется цветом выбранного кубика:



Продвиньте диск Элизабет на **карте цели**, на которой она продвинулась **меньше всего**. (Если среди карт целей есть такая, на которой нет диска Элизабет, положите его на римскую цифру III этой карты. В противном случае переместите диск на одну цифру влево. При нескольких вариантах выбора используйте символ руки.)



Продвиньте диск Элизабет на **2 деления** по шкале императора.



Элизабет получает **2 победных очка**.

В конце раунда Элизабет убирает свои жетоны знаменитостей (если они есть) в стопку сброса.

Новые символы



Если в **средней секции** карты инструктажа изображён разноцветный кубик, Элизабет выбирает кубик, соответствующий знаменитости, которая даёт **больше победных очков**. Если цветных кубиков не осталось, Элизабет выбирает кубик с той клетки действия, где находится больше всего кубиков. При нескольких вариантах выбора используйте символ руки.



Если вы не совмещаете модули 1 и 2, **игнорируйте все символы танцоров** на картах инструктажа. Считайте все символы постояльцев с танцорами обычными символами постояльцев.

Модуль 3. Уникальные отели

Ниже описываются правила одиночной базовой игры с модулем 3 «Уникальные отели». Вы будете играть против **Леопольда**, пользующегося одним из четырёх особых вестибюлей, созданных специально для него.

С нетерпением жду получения этого уникального опыта, милорд!



Необходимые компоненты

- Всё, что нужно для игры на двоих с модулем 3.
- 20 карт инструктажа **Леопольда** (со светло-коричневой рубашкой).
- 20 жетонов шестерёнок.

Подготовка к игре

Проведите подготовку к игре на двоих с модулем 3 по базовым правилам и правилам из дополнения. Учтите все изменения для одиночной игры из этого буклета (см. с. 2) и пройдите следующие дополнительные этапы:

1. Леопольд не получает планшет вестибюля. Вместо этого он пользуется одним из **четырёх вестибюлей**, напечатанных на двух следующих страницах. Случайным образом выберите один из них (или выберите тот, против которого хотите сыграть) и отметьте его, положив **жетон шестерёнки** в круглую ячейку. Выполните дополнительные указания по подготовке к игре (если они есть) из описания этого вестибюля (из раздела «Подготовка к игре»).
2. Положите оставшиеся жетоны шестерёнок в запас.
3. Случайным образом возьмите **3 планшета вестибюлей** и выберите себе один из них.
4. Вы начинаете игру с **7 кронами**. Положите ваш диск на соответствующее деление шкалы денег.

Процесс игры

Играйте по **правилам базового одиночного режима**, описанным на с. 2–6, и правилам **модуля 3**, описанным в буклете правил дополнения. Как и вы, Леопольд получает дополнительные свойства от вестибюля.

I. ОТЕЛЬ «КУТЮР»

Подготовка к игре: пройдите описанные ниже этапы.

1. Перед тем как выложить очередь из карт постояльцев (*этап 1Г подготовки к игре из обновлённых базовых правил*), перемешайте колоду постояльцев и открывайте карты с её верха, пока вам не попадутся **3 постояльца, дающие 5, 6 или 7 победных очков** и, если вы также играете с модулем 1, не требующие шампанского. Положите карты этих постояльцев в **кафе Леопольда**, после чего замешайте оставшиеся карты в колоду и, как обычно, выложите очередь из 5 карт постояльцев.

Эти постояльцы не обязаны приносить разное количество очков. Меня вполне устроит, если вы откроете для меня три «семиочковые» карты.



2. Начиная с верхнего этажа и слева направо, в той очерёдности, в которой открылись карты постояльцев Леопольда, выложите **3 свободных номера** соответствующего цвета на поле отеля Леопольда. Зелёные постояльцы считаются постояльцами любого цвета, поэтому выкладываете за них свободный номер на первую пустую клетку слева. Все эти номера **зарезервированы** для этих конкретных постояльцев. (*Если на клетке выкладываемого номера изображены победные очки, Леопольд немедленно их получает.*)
3. Возьмите из запаса **ресурсы**, необходимые для выполнения заказов постояльцев Леопольда, и положите их рядом с полем действий (*отдельно от запаса*). Они называются **ресурсным резервом**. Добавляйте новые ресурсы из запаса в этот резерв, пока в нём не наберётся **18 ресурсов**. Ресурсы добавляются в следующем порядке: штрудель, пирожное, вино, кофе, штрудель, пирожное, вино, кофе и т. д.

Если у вас есть непрозрачный мешочек, удобнее всего сложить ресурсный резерв в него.



4. Случайным образом выложите **1 ресурс из ресурсного резерва** на каждую **клетку действия** на поле действий. **Постоянное свойство:** каждый раз, когда **вы** берёте кубик с клетки действия и на ней есть ресурс, вы должны немедленно положить этот ресурс на одну из подходящих карт постояльцев Леопольда (*если возможно*). (*Когда Леопольд берёт кубик, ничего не происходит.*) Вы сами выбираете, на какую карту постояльца положить ресурс. Если ресурс некуда положить, верните его в запас. **В начале следующего раунда** выложите на каждую клетку действия без ресурса 1 случайный ресурс из ресурсного резерва.

Как только вы кладёте последний требуемый ресурс на карту постояльца Леопольда, тем самым **выполняя заказ**, Леопольд немедленно получает победные очки за этого постояльца и заселяет его в зарезервированный для него номер. (*Зелёные постояльцы должны заселяться в номера, подготовленные для них перед началом игры.*)

Финальный подсчёт очков. В отличие от вас, Леопольд не теряет победные очки, если в его кафе остаются постояльцы. Если на его поле отеля есть свободные номера, они учитываются «Администратором» (*карта № 34*).

II. ОТЕЛЬ «ДЕВЯТЬ ЗВЁЗД»

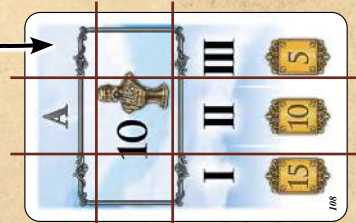
Подготовка к игре: возьмите одну из оставшихся **карт целей** (*неважно какую*), положите её лицевой стороной вверх рядом с полем отеля Леопольда и поверните **горизонтально** (*см. рис. ниже*). Теперь она называется **шкалой звёзд**. Если среди 3 вестибюлей на ваш выбор есть «Ниньяс Меланж», сначала возьмите 3 карты целей для него, а затем карту цели для шкалы звёзд.

Постоянное свойство: каждый раз, когда на карте инструктажа Леопольда появляется **символ карты цели**, он не только продвигает свой диск по карте цели, как обычно, но **также** выкладывает **жетон шестерёнки** на шкалу звёзд, которая лежит рядом с его полем отеля.

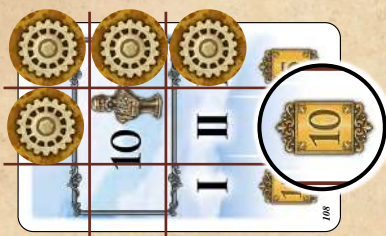
Шкала звёзд разделена на **3 ряда** (*ряд III, II и I*), в **каждом по 3 клетки** (*слева от, внутри и справа от рамки с требованиями*) — всего **9 клеток**. Леопольд выкладывает жетоны шестерёнок на эти клетки **слева направо**, начиная с **верхнего ряда** (*заполняя весь ряд III, потом ряд II, а затем ряд I*).

Каждый раз, когда **вы** заселяете **этаж или колонку** на вашем поле отеля, немедленно **убирайте последний жетон шестерёнки** со шкалы звёзд (*т. е. крайний правый в самом нижнем ряду*). Если на шкале звёзд нет жетонов шестерёнок, ничего не происходит.

В конце каждого императорского подсчёта очков Леопольд получает **победные очки**, указанные на шкале звёзд — **справа от самого нижнего ряда** хотя бы с 1 жетоном шестерёнки: 5, 10 или 15 победных очков.



Пример. В данном случае Леопольд получает 10 победных очков.



Примечание. В редком случае, когда на карте цели уже лежат 9 жетонов шестерёнок, а Леопольд должен положить ещё один, ничего не происходит. (*На карте не может лежать более 9 жетонов.*)

III. ОТЕЛЬ «СУШИ РЕЗОРТ»

Подготовка к игре: положите 6 жетонов шестерёнок на поле отеля Леопольда, как описано ниже:

- по 1 жетону на **последние два номера** на 1-м этаже;
- по 1 жетону на **первые три номера** на 2-м этаже;
- 1 жетон на **первый номер** на 3-м этаже.



Постоянное свойство: каждый раз, когда Леопольд выкладывает жетон номера на клетку с жетоном шестерёнки, он немедленно перемещает этот жетон шестерёнки на карту **крайнего левого постояльца** в очереди (после её пополнения). Жетон шестерёнки остаётся лежать на карте этого постояльца, даже когда её сдвигают вправо при пополнении очереди.

Забирая карту постояльца с жетоном шестерёнки, **вы** должны потратить 1 **дополнительную крону** и вернуть этот жетон шестерёнки в запас. Если у вас нет возможности заплатить, вы не можете выбрать эту карту. (Вы должны потратить дополнительную крону, даже если какое-либо свойство позволяет вам взять постояльца бесплатно.)

Если **Леопольд** берёт карту постояльца с жетоном шестерёнки или такая карта сдвигается на **крайнюю правую клетку** в очереди, **Леопольд** немедленно получает дополнительные 8 **победных очков** и возвращает этот жетон шестерёнки в запас. (Во втором случае просто уберите жетон, а карту постояльца оставьте в очереди.)

Милорд, если вы не хотите, чтобы я получил дополнительные победные очки, вам следует взять этого постояльца самому, пока не поздно.



IV. ОТЕЛЬ «ПЛАТНЫЙ МОСТ»

Подготовка к игре: нет дополнительных указаний.

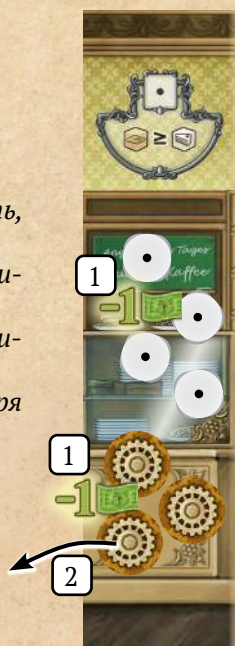
Постоянное свойство: каждый раз, когда **Леопольд** берёт кубик с клетки действия, он помещает на неё **жетон шестерёнки**. Эти жетоны остаются на клетках и накапливаются из раунда в раунд.

Чтобы использовать клетку действия с 1 или несколькими жетонами шестерёнок, вы должны **потратить ровно 1 крону**. Если у вас нет денег, вы не можете выбрать такую клетку. Лишь в том случае, когда вы не можете воспользоваться ни одной клеткой действия (т. е. ваш диск занимает деление «0» шкалы денег, а на каждой клетке действия лежит хотя бы 1 жетон шестерёнки), вы немедленно теряете 5 **победных очков** и выбираете любую клетку действия, не тратя 1 крону (но только в этот ход). Если у вас есть хотя бы 1 крона, вы обязаны заплатить. Вы не можете решить потерять 5 победных очков вместо того, чтобы тратить 1 крону.

Когда вы используете клетку действия, Леопольд немедленно получает 1 **победное очко за каждый** лежащий на ней **жетон шестерёнки**. Затем верните 1 **жетон** с этой клетки в запас (вне зависимости от того, потратили вы за её использование 1 крону или нет).

Пример. На клетке действия , которую вы хотите использовать, лежат 3 жетона шестерёнок.

- 1 Вы тратите 2 кроны: одну за жетоны шестерёнок и другую за усиление основного действия.
- 2 Леопольд немедленно получает 3 победных очка, после чего вы убираете 1 жетон шестерёнки с клетки.
- 3 Затем вы получаете 5 блюд (3 штруделя и 2 пирожных) благодаря усиленному действию.



Модуль 4. Первый игрок

Приношу вам свои глубочайшие извинения, миледи, но одиночный режим несовместим с модулем «Первый игрок».



Модуль 5. Не желаете ли чего-нибудь ещё?

Ниже описываются правила одиночной базовой игры с модулем 5 («Не желаете ли чего-нибудь ещё?»). Вы будете играть против Леопольда.

Необходимые компоненты

- Всё, что нужно для игры на двоих с модулем 5.
- 20 карт инструктажа **Леопольда** (со светло-коричневой рубашкой).

Вам всё мало, милорд?



Подготовка к игре

Проведите подготовку к игре на двоих с модулем 5 по базовым правилам и правилам из дополнения. Учтите все изменения для одиночной игры из этого буклета (см. с. 2).

Процесс игры

Играйте по **правилам базового одиночного режима**, описанным на с. 2—6, и правилам **модуля 5**, описанным в буклете правил дополнения.

Совмещение модулей

Если не считать не совместимый с одиночным режимом модуль 4 «Первый игрок», вы можете играть в одиночку с любым количеством модулей из дополнения.

- Если вы играете с модулем 1 и/или 2, то вам противостоит Элизабет и вы используете её колоду инструктажа.
- В противном случае вы играете против Леопольда, используя его колоду инструктажа.

Учитывайте все изменения в подготовке к игре, которые вносит каждый используемый вами модуль. При игре против Элизабет все правила, относящиеся к Леопольду, относятся к ней. Конечно же, нет особой разницы, как называть виртуального противника — Леопольдом или Элизабет. Единственное, что важно, — это колода, которую вы при этом используете.