

Simone Luciani & Virginio Gigli

# GRAND AUSTRIA<sup>TM</sup> HOTEL



3511



# Гранд-отель АВСТРИЯ

Игра Симона Лучиани и Вирджинио Джильи

В начале 20 века Вена была одним из крупнейших центров Европы. Художники, политики, аристократы, граждане и туристы заполняли улицы этого города, а правил всеми император. Вы находитесь в самом центре событий венской эпохи модерна, испытывая свою удачу в качестве хозяина отеля. Для этого вы должны развивать свой маленький отель и подготавливать новые комнаты. При этом для ваших гостей требуется кулинария высшего качества. Убедитесь, что каждый из ваших гостей получит нужное блюдо и напиток. Вам может понадобиться нанять дополнительный персонал.

Несмотря на всё это, не забывайте оказывать почтение императору, иначе очень скоро вы попадёте в немилость. Примите вызов и превратите ваш маленький хостел в гранд-отель Австрия!

*Целую ручки, мадам. Хорошего дня, месье. Меня зовут Леопольд и, если позволите, я буду вас сопровождать по вашему гранд-отелю.*



## Компоненты



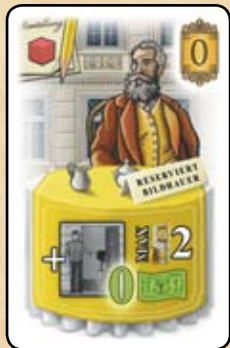
Поле действий



Игровое поле



4 поля отелей (двусторонние)



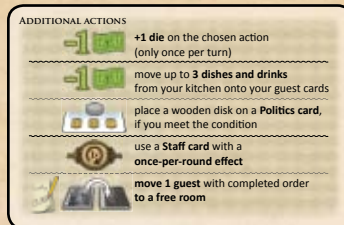
56 карт гостей



48 карт персонала

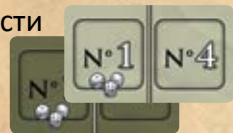


12 карт политики



4 карты-памятки

9 тайлов  
очередности  
хода



84 тайла комнат 3 цветов



лицевая сторона:  
свободная комната



обратная сторона:  
занятая комната

1 маркер раунда



120 блюд и напитков (по 30 деревянных кубиков каждого из 4 цветов: чёрный=кофе, белый=торт, красный=вино, светло-коричневый=штрудель)



14 кубиков

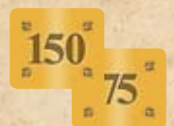
24 деревянных диска (4 цветов каждого игрока: оранжевый, голубой, фиолетовый, серый)



12 тайлов императора



1 мусорный бак



4 маркера победных очков

## Карты гостей

Заказ



Победные очки

Имя

Награда

Категория  
(по цвету скатерти)

Для того, чтобы сделать ваш отель успешным, вы должны привлечь много гостей и удовлетворять их прихоти и желания. Когда вы выполните все просьбы гостя, он остановится в вашем отеле и принесёт вам награду. Гости довольно придирчивы, когда дело доходит до выбора комнаты: аристократы (синие карты) возьмут только синие комнаты, художники (жёлтые карты) – только жёлтые комнаты, а граждане (красные карты) – только красные комнаты. Только туристам (зелёные карты) понравится любая комната. Делая гостей счастливыми, вы получите не только победные очки, но и дополнительное действие в качестве награды.

*Гости – это самое важное! Вот как мы ведем дела в нашем отеле. Если гость счастлив, он возьмёт комнату. Это единственный способ заполнить ваш отель и получить дополнительные действия.*



## Карты персонала

Цена

Имя

Время

Эффект



Персонал может быть очень полезен для вашего отеля. У каждого помощника имеются различные эффекты: некоторые приносят пользу только раз при найме, у других эффекты делятся постоянно. Некоторые приносят дополнительные победные очки в конце игры. Также некоторый персонал можно использовать всего раз в раунд.

*Персонал довольно полезен, но опытный отельер может справиться и самостоятельно, если он достаточно умен.*



## Поле отеля

На вашем поле отеля изображено маленькое кафе, вмещающее 3 гостя; ваша кухня, на которой готовятся блюда, заказанные ими; и ваш кабинет, в котором вы выполняете действия и держите ваши деньги и персонал. Поле отеля напечатано с двух сторон. На одной стороне изображены одинаковые отели, чтобы игроки находились в одинаковых условиях, а на обратной стороне изображены различающиеся друг от друга отели, что делает игру сложнее.

*Позвольте: Поталубета, начинайте с лицевой стороны. Это делает вашу жизнь проще.*

В начале игры 3 комнаты уже готовы для использования. А в общем вы можете использовать до 20 комнат в вашем отеле. Комнаты разбиты на 10 групп. Использование всех комнат одной группы приносит вам дополнительную выгоду.

группа

Кухня

Кафе



*Ещё бы, кто же не любит баню? Однако, хороший отельер подготовит ровно столько комнат, сколько нужно.*



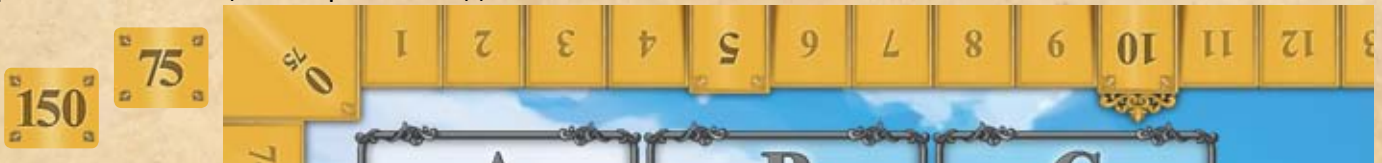
## Трек императора

На треке императора есть 13 делений, в нижней части каждого из которых изображено количество победных очков. Вы не можете продвинуться дальше деления 13. Зато вы получаете по 1 победному очку за каждое деление, на которое вы могли бы продвинуться после деления 13.



## Трек победных очков

За каждое полученное победное очко продвигайте свой деревянный диск по треку победных очков на одно деление. На каждом делении может быть более одного диска игрока. Если вы проходите деление 75, возьмите маркер победных очков с числом 75 на лицевой стороне. Если вы снова проходите деление 75, переверните маркер обратной стороной. В конце игры прибавьте количество победных очков на маркере к вашей позиции на треке победных очков.



## Подготовка

- Разместите игровое поле в середине стола. На нём изображены места для карточек гостей, трек императора, три ячейки для тайлов императора и 3 места для карт политики.
- Рядом положите поле действий с 6 ячейками действий.
- Рядом с ним положите мусорный бак и маркеры победных очков.
- Рассортируйте по цветам блюда и напитки и положите их рядом с игровым полем.
- Перемешайте карты гостей и сложите их стопкой на отведённое место лицевой стороной вниз. Возьмите 5 верхних карт и положите их лицом вверх на 5 ячеек для гостей.



- Перемешайте карты персонала и сложите их стопкой рядом с игровым полем лицом вниз.

*Для вашей первой игры вам следует использовать только рекомендованные наборы (см. страницу 11). Выберите необходимые карты перед тем как перемешивать остальные.*



- Выберите по карте политики из А, В и С и положите их лицом вверх на отведённые для этого места на игровом поле.
- Выберите по тайлу императора из А, В и С положите их лицом вверх на отведённые для этого места на игровом поле.
- Разберите тайлы комнат по цветам и сложите их стопкой рядом с игровым полем.
- На первую ячейку действий положите следующее количество кубиков: 10 для игры на двоих, 12 для игры на троих и 14 для игры вчетвером. Оставшиеся кубики уберите обратно в коробку.
- Возьмите тайлы порядка хода с соответствующим числом игроков на обратной стороне, а оставшиеся уберите обратно в коробку.
- Возьмите карту-памятку, поле отеля и 6 деревянных дисков выбранного вами цвета. Уберите оставшиеся карты-памятки, поля отелей и диски обратно в коробку.
- Положите один из ваших деревянных дисков на деление "0" трека императора, а другой на деление "0" трека победных очков.
- Положите один из ваших деревянных дисков на деление "10" трека денег на вашем поле отеля, таким образом вы начинаете игру с 10 кронами. Оставшиеся деревянные диски положите рядом с полем отеля.

*Эти диски могут понадобиться вам позже, чтобы заняться политикой, отелем или соответствующие карты.*



- Возьмите кофе, вино, торт и штрудель из общего запаса и положите их на кухне на вашем поле отеля.
- Возьмите 6 карт персонала и держите их втайне от других игроков.

*Как я уже говорил: выберите вводный вариант и используйте рекомендованные наборы, если вам будет угодно.*

- Положите маркер раунда на деление "1" трека раундов.



# Приготовление



Вместе решите какую сторону поля отеля вы хотели бы использовать. Для вашей первой игры рекомендуем использовать лицевую сторону.

Случайным образом определите первого игрока. Этот игрок получает тайл очерёдности хода "1". Следующий по часовой стрелке игрок получает тайл "2" и так далее.

Начиная с последнего игрока (у которого тайл с наивысшим числом) и далее против часовой стрелки, игроки выбирают гостя из лежащих на игровом поле и размещают его в своём кафе бесплатно. Затем сдвиньте

оставшихся гостей вправо и положите новых из колоды на пустые места слева. После этого у каждого из игроков в кафе будет гость.

Затем игроки подготавливают до 3 комнат, получая тайлы комнат с игрового поля и размещая их на ячейки того же цвета на своём поле отеля. Вы должны начать с нижней левой комнаты вашего отеля. Последующие тайлы комнат должны располагаться рядом с уже размещённым тайлом. Вы платите цену, указанную на вашем поле отеля, передвигая деревянный диск назад на треке денег. Теперь вы готовы к игре!



*Маленький совет: обязательно подготовьте 3 комнаты. Если вы шотландец или просто любите экономить деньги, то можете подготовить 3 бесплатных комнаты.*



## Цель

Игра длится 7 раундов. В конце раундов 3, 5 и 7 происходит подсчёт очков императора. После 7 раунда происходит финальный подсчёт очков. Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, выигрывает.

*Знаете, в игре есть несколько путей получения победных очков: некоторые очки приносят гости, вы получаете очки при императорском поединке очков и за занятые комнаты. С правильными персонажами путей для получения очков становится больше.*



## Ход игры

В начале каждого раунда первый игрок (тот, что с тайлом очерёдности хода "1") бросает все кубики, сортирует их по выпавшим числам и кладёт на соответствующие ячейки действий. Затем первый игрок делает ход или пасует (см. "Пасование").

**В свой ход вы выполняете следующие действия:**

1. Взять гостя с игрового поля. (необязательное)
2. Взять кубик и выполнить соответствующее действие. (обязательное)

Вы можете также выполнить **дополнительные действия** (см. "Дополнительные действия").

## 1) Взять гостя с игрового поля

В свой ход вы можете взять одного из 5 лежащих на игровом поле гостей и разместить их в своём кафе. Заплатите цену, соответствующую гостю, которого вы берёте (напечатана на игровом поле), передвигая деревянный диск назад по треку денег. Затем разместите гостя на свободном месте в своём кафе. Если

все места заняты, вы не можете взять гостя.

Передвиньте оставшихся на игровом поле гостей вправо и положите новых из колоды на пустые места слева.



*Могу я рассказать вам секрет? Правда в том, что отели выбирают своих гостей. Успешный отельер принимает только тех гостей, которые помогают процветанию отеля. Так что выбирайте с умом, но, если возможно, не старайтесь брать гостей на катодом ходу. Тем не менее, будьте осторожны: гость не покинет кафе, пока вы не выполните его заказ!*



## 2) Взять кубик и выполнить действие

Выберите ячейку действий с минимум одним кубиком, лежащим на ней и выполните его. Количество кубиков на ячейке определяет сколько вы получите от этого действия. Затем переложите кубик с ячейки действия на самое маленькое видимое число на вашем тайле очередности хода.

**Подробно о действиях:**



За каждый кубик на этой ячейке действий вы можете взять 1 штрудель или 1 торт. Вы не можете взять тортов больше, чем штруделей, кроме случая, когда вы можете взять любое сочетание торта и кофе.

*Пример: Есть 3 кубика с результатом "1". Выполняя действие, вы можете выбрать 3 штруделя или 2 штруделя и 1 торт.*



За каждый кубик на этой ячейке действий вы можете взять 1 вино или 1 кофе. Вы не можете взять кофе больше, чем вина, кроме случая, когда вы можете взять любое сочетание кофе и вина.

*Если вы выполнили действие "1", то помните и это — вы не можете выпить, в конце концов.*



За каждый кубик на этой ячейке действия вы можете подготовить комнату. Возьмите тайл комнаты по вашему выбору и положите его на своё поле отеля, следуя этим правилам:

- Каждый тайл комнаты должен размещаться рядом с уже лежащим тайлом.
- Лицевая сторона тайла комнаты должна быть видна.
- Вы должны заплатить цену в соответствии с рядом ячейки комнаты.
- Цвет тайла комнаты должен соответствовать цвету ячейки комнаты.

Если вы размещаете тайл комнаты в ячейке в верхней правой части вашего поля отеля, вы немедленно получаете указанное число победных очков.





За каждый кубик на ячейке действия вы можете продвинуться на одно деление на треке императора или вашем треке денег. Можете разделить итог между обоими треками.

*Пример: Есть 2 кубика с результатом "4". Вы можете продвинуться на 2 деления на треке императора, или на 2 деления на своём треке денег, или на 1 деление на каждом.*



Вы можете сыграть только одну карту персонала. За каждый кубик на этой ячейке действия цена уменьшается на 1. Платя оставшуюся цену, передвигайтесь соответственно по треку денег назад. Если цена падает ниже 0, вы не получаете за это денег.

*Пример: Есть 4 кубика с результатом "5". Вы сыграете карту персонала стоимостью 6, платя 2 кроны. Как вариант, вы могли бы сыграть любую карту персонала стоимостью до 4 крон бесплатно.*



Заплатите 1 крону и выберите любое из 5 действий (1-5). Выполните действие в соответствии с числом кубиков с результатом "6", а не выбранного номера действия!

*Пример: Есть 4 кубика с результатом "6", но только один кубик с результатом "2". Вы платите 1 крону и берёте 2 вина и 2 кофе.*

Всякий раз, когда вы получаете блюдо или напиток, вы можете сразу же положить их на заказ гостя. Оставшиеся сложите на кухне на вашем поле отеля.

*Кстати, это общее правило, независимо от того, как вы получаете эти блюда и напитки.*



## Дополнительные действия

В свой ход вы также можете выполнить следующие дополнительные действия:

- Раз за ход вы можете заплатить 1 крону, чтобы добавить 1 к числу кубиков на выбранной ячейке действий.
- Вы можете заплатить 1 крону, чтобы перенести до 3 блюд и напитков с вашей кухни на заказы на картах ваших гостей.
- Вы можете положить деревянный диск на карту политики (см. "Карты политики").
- Вы можете использовать карту персонала, играемую "раз в раунд". Если вы это делаете, переверните её на обратную сторону.
- Вы можете разместить гостя, чей заказ вы уже выполнили, в свободную комнату. Вы немедленно получаете указанное количество победных очков и награду, предоставляемую этим гостем. (см. стр.16 для объяснения используемых символов). Гости могут быть размещены только в незанятую комнату того же цвета. Переверните тайл комнаты на обратную сторону, а карту гостя скиньте в стопку сброса. Когда переворачиваете последнюю комнату в группе вы немедленно и только раз получаете бонус (см. "Бонус за размещение").

Если у вас нет свободных комнат нужного цвета, вы не можете выполнять это действие. Гости, для которых не нашлось комнаты, остаются в кафе и занимают места.

За исключением первого действия остальные дополнительные действия вы можете выполнять любое количество раз за ход.

*Это было бы несестно, если бы богатые люди могли бы запросто покупать всё, что они хотят!*





После окончания хода игрок с наименьшим видимым числом на его тайле очерёдности хода ходит следующим. Таким образом, игрок, сидящий справа от первого игрока, делает два хода подряд.

Пример хода:



Сейчас ход Дорис. Так как у неё уже есть 3 гостя, она не может пригласить новых гостей в своё кафе. Она выбирает действие 2 (есть 3 кубика с результатом "2") и платит дополнительную крону, чтобы получить 2 вина и 2 кофе. Она кладёт их на свою Баронессу, таким образом выполняя её заказ. Она получает 5 победных очков и размещает Баронессу в пустую синюю комнату, переворачивая тайл комнаты на обратную сторону. Она получает изображённую награду (тянет 3 карты персонала и играет одну из них) и сбрасывает Баронессу в стопку сброса. Она также получает бонус за размещение в виде 2 победных очков за размещение в последнюю комнату этой группы.



## Пасование

Вместо того, чтобы сделать ход вы можете просто спасовать. Довольно часто бывает, что на ячейках действий остались только кубики, которые вы не хотите использовать. Когда вы пасуете вы должны подождать пока другие игроки тоже не спасуют или не выполнят два действия (закрыв, таким образом, оба числа на свои тайлах очерёдности хода).

Когда это происходит, игрок с наименьшим видимым числом на его тайле очерёдности хода берёт все оставшиеся на ячейках действий кубики, откладывает один, а остальные перебрасывает, разбирает их по выпавшим числам и соответственно размещает их обратно. Затем этот игрок может сделать ход или снова спасовать.

Игра продолжается таким образом пока все игроки не закроют оба числа на своих тайлах очерёдности хода или пока на ячейках действий не останется кубиков.

Пример: Сейчас ход Андреа. Она отчаянно нуждается в новых комнатах, чтобы разместить в них своих гостей. К сожалению, все кубики с ячейки действия 3 разобрали. Она пасует, чтобы подождать переброса.



После того, как все игроки выполнили по 2 действия, она забирает все оставшиеся кубики, убирает один и перебрасывает их снова. Ей повезло выбросить две "3". Теперь она может выполнить это действие и подготовить 2 комнаты.



## Бонус за размещение

Когда все комнаты в группе заняты, вы получаете бонус, исходя из размера группы и свойств комнат в ней. В соответствии с таблицей на поле вашего отеля, вы получаете дополнительное продвижение на треке императора за жёлтые комнаты, победные очки за синие комнаты и кроны за красные комнаты. Чем больше группа, тем больше получаемый бонус.

Вы можете инициировать получение бонуса, когда получаете награду за гостя, давшего вам возможность перевернуть тайл комнаты. Каждая группа даёт вам бонус только однажды, в тот момент, когда вы переворачиваете последний тайл комнаты в этой группе.

*Пример: Бенедикт заселяет аристократа в последнюю свободную синюю комнату, заселяя, таким образом, синюю группу. Он немедленно получает бонус за размещение за эту группу: поскольку в ней 2 комнаты, он может передвинуться на 5 делений по треку императора.*



## Карты политики



На каждой карте политики указано требование. Как только в свой ход вы выполняете требование карты политики, вы можете положить деревянный диск на самое большое доступное число, получая указанное количество победных очков за это. Вы можете класть только один диск на каждую карту политики.

*Если вы понимаете не имеете к чему вам стремиться в этой игре, советуем обратить свой взор на карты политики. Обычно они дают представление о направлении игры. Впрочем, если у вас есть план победы, то вы можете вовсе их игнорировать.*



Всего есть 12 карт политики, но в каждой игре используется только 3. Как только в свой ход вы выполняете требование карты политики, вы можете положить деревянный диск на самое большое доступное число, получая указанное количество победных очков за это. Вы можете класть только один диск на каждую карту политики.

**Вот пояснения для этих карт:**

У вас есть 20 крон.	Вы стоите на делении 10 трека императора или выше.	Вы сыграли как минимум 6 карт персонала.	У вас есть как минимум 12 тайлов комнат в вашем отеле.
В вашем отеле заняты все комнаты минимум в 2 рядах.	В вашем отеле заняты все комнаты минимум в 2 колонках.	В вашем отеле заняты все комнаты минимум в 6 группах.	В вашем отеле заняты все комнаты одного цвета.
У вас есть как минимум 3 занятые комнаты одного цвета.	У вас есть как минимум 4 красных и 3 жёлтых занятых комнаты.	У вас есть как минимум 4 жёлтых и 3 синих занятых комнаты.	У вас есть как минимум 4 синих и 3 красных занятых комнаты.

# Окончание раунда

В конце 3, 5 и 7 раунда происходит подсчёт очков императора (см. "Подсчёт очков императора").

После 7 раунда и подсчёта очков императора происходит финальный подсчёт очков.

В конце каждого раунда вы можете перевернуть карты вашего персонала лицом вверх. Затем передайте свой тайл очередности хода следующему игроку по часовой стрелке. Новый первый игрок берёт все кубики и передвигает маркер раунда на одно деление вперёд.

## Подсчёт очков императора

Каждый игрок получает победные очки за свой деревянный диск на треке императора, в соответствии со значением, указанным под делением, на котором стоит диск.

Затем каждый игрок должен передвинуть свой деревянный диск назад по треку на следующее количество делений: на 3 деления после первого, на 5 делений после второго и на 7 делений после третьего подсчёта очков императора. Если ваш диск остановился в жёлтой зоне (минимум на делении "3"), вы получаете бонус на тайле императора. Если ваш диск остановился на "0", вы подвергаетесь штрафу на тайле императора. Если ваш диск остановился на "1" или "2", вы не получаете ни бонуса, ни штрафа.



бонус на тайле императора. Если ваш диск остановился на "0", вы подвергаетесь штрафу на тайле императора. Если ваш диск остановился на "1" или "2", вы не получаете ни бонуса, ни штрафа.



## Тайлы императора

Всего есть 12 тайлов императора, но в каждой игре используется только 3. В области штрафа обычно указано 2 варианта. Если один из них недоступен, вы должны выбрать другой. Вот пояснения для этих тайлов:

<p><b>A</b></p> <p><b>+3</b> </p> <p><b>-3</b> / <b>-5</b> </p>	<p>Бонус: Вы получаете 3 кроны.</p> <p>Штраф: Вы теряете 3 кроны или 5 победных очков.</p>	<p><b>A</b></p> <p><b>+2</b> </p> <p></p>	<p>Бонус: Вы получаете 2 любых блюда и/или напитка.</p> <p>Штраф: Вы должны вернуть все блюда и напитки с вашей кухни в общий запас.</p>
<p><b>A</b></p> <p><b>3-1</b> </p> <p><b>-2</b> / <b>-5</b> </p>	<p>Бонус: Возьмите 3 карты персонала. Вы можете выбрать одну и сыграть, заплатив на 3 кроны меньше. Верните неиспользованные карты под низ колоды карт персонала.</p> <p>Штраф: Вы должны вернуть 2 карты персонала с руки под низ колоды карт персонала или потерять 5 победных очков.</p>	<p><b>A</b></p> <p><b>+</b> </p> <p></p>	<p>Бонус: Подготовьте комнату на ваш выбор, не платя за это цену. Другие правила касающиеся приготовления комнаты остаются неизменными.</p> <p>Штраф: Вы теряете 5 победных очков или должны убрать незанятую комнату из самого верхнего возможного ряда на вашем поле отеля.</p>
<p><b>B</b></p> <p><b>+1</b> </p> <p></p>	<p>Бонус: Вы получаете 1 штрудель, 1 торт, 1 вино и 1 кофе.</p> <p>Штраф: Вы должны вернуть все блюда и напитки с вашей кухни в общий запас.</p>	<p><b>B</b></p> <p><b>+5</b> </p> <p><b>-5</b> / <b>-7</b> </p>	<p>Бонус: Вы получаете 5 крон.</p> <p>Штраф: Вы теряете 5 крон или 7 победных очков.</p>

	<p>Бонус: Возьмите 3 карты персонала. Можете сыграть одну из них бесплатно. Две оставшиеся верните под низ колоды карт персонала.</p> <p>Штраф: Вы должны вернуть 3 карты персонала с руки под низ колоды карт персонала или потерять 7 победных очков.</p>		<p>Бонус: Вы можете положить тайл комнаты любого цвета в первый или второй ряд вашего отеля. Сразу же поверните эту комнату обратной стороной, сделав её занятой. Вы должны разместить комнату рядом с другой.</p> <p>Штраф: Потеряйте 7 победных очков или уберите 7 занятых конаты из самого верхнего возможного ряда на вашем поле отеля.</p>
	<p>Бонус: Вы получаете 8 победных очков.</p> <p>Штраф: Вы теряете 8 победных очков.</p>		<p>Бонус: Вы можете положить тайл комнаты любого цвета на поле вашего отеля. Сразу же поверните эту комнату обратной стороной, сделав её занятой. Вы должны разместить комнату рядом с другой.</p> <p>Штраф: Вы должны убрать 2 занятых комнаты с вашего поля отеля. Это должна быть комната из самого верхнего возможного ряда и комната, расположенная ниже неё, если есть.</p>
	<p>Бонус: Вы получаете 2 победных очка за каждую сыгранную вами карту персонала.</p> <p>Штраф: Вы теряете 2 победных очка за каждую сыгранную вами карту персонала.</p>		<p>Бонус: Вы можете бесплатно сыграть карту персонала с руки.</p> <p>Штраф: Вы должны сбросить сыгранную вами карту персонала с эффектом "В конце игры" или потерять 10 победных очков.</p>

## Окончание игры и финальный подсчёт очков

После 7 раунда происходит финальный подсчёт очков:

- Вы получаете победные очки за карты персонала, приносящие их.
- Вы получаете победные очки за ваши занятые комнаты: 1 победное очко за каждую комнату в первом ряду вашего отеля, 2 победных очка за каждую во втором ряду, 3 победных очка за каждую в третьем ряду и 4 победных очка за каждую в верхнем ряду.
- Вы получаете 1 победное очко за каждую крону и оставшиеся на вашей кухне блюда и напитки.
- Вы **теряете** 5 победных очков за каждого гостя в вашем кафе.

Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков. В случае ничьей, побеждает игрок, у которого осталось больше блюд, напитков и крон.

## Вводный вариант

Для ознакомления с игрой мы рекомендуем вам начать игру с одинаковым набором карт персонала. Перед вашей первой игрой отберите карты персонала и раздайте каждому игроку по набору. Первый игрок получает набор А, следующий – набор В и так далее. Оставшиеся карты персонала перемешайте и сформируйте колоду.



## Вариант для опытных игроков

В начале игры каждый игрок получает по 6 карт персонала, выбирает 1 и берёт её себе в руку. Затем передаёт оставшиеся карты игроку слева. Снова выбирает 1 и передаёт остальные влево. Повторите этот процесс пока вы не выберете и не возьмёте себе в руку 6 карт персонала.

## Карты персонала

*У вас вопросы к персоналу? Рад буду вам помочь. Я бы хотел подробно объяснить про все без исключения персонал: я так же расскажу вам, когда каждый член персонала активируется и сколько вы должны заплатить за их услуги.*

*Некоторые активируются только однажды, когда вы нанимаете их, то есть когда вы играете карту персонала.*

*Другие активируются раз в раунд. Вы сами решаете, когда, но как только они выполнили свою работу, до конца раунда они уходят в дремлющее (это означает, что вы должны перевернуть карту лицом вниз). Вы сможете использовать их снова в следующем раунде.*

*Также есть очень занятый персонал, который работает постоянно. Их эффекты действуют до конца игры.*

*И, наконец, есть персонал, вступающий в силу только в конце игры и приносящий победы или.*



**Bademeister** / Дежурный по бассейну (1 крона, один раз): Продвиньтесь на 3 деления по треку императора.

**Barista** / Бариста (3 кроны, один раз): Вы получаете 4 кофе.

**Barmann** / Бармен (4 кроны, раз в раунд): Вы получаете 1 вино.

**Bote** / Посыльный (6 крон, постоянно): Вы можете брать гостей с игрового поля бесплатно.

**Butler** / Старший лакей (5 крон, постоянно): Вы можете подготавливать синие комнаты бесплатно.

**Chauffeur** / Шофёр (5 крон, постоянно): Вы можете подготавливать красные комнаты бесплатно.

**Chefkoch** / Шеф-повар (3 кроны, один раз): Вы получаете 1 штрудель, 1 торт, 1 вино, and 1 кофе.

**Concierge** / Консьерж (4 кроны, в конце игры): Вы получаете 3 ПО за каждую занятую синюю комнату.

**Dekorateur** / Оформитель (2 кроны, постоянно): Каждый раз, когда вы берёте кубик с результатом "1" или "2", вы можете также подготовить 1 комнату.

**Direktionsassistent** / Помощник управляющего (4 кроны, в конце игры): Вы получаете 4 ПО за каждую сыгранную карту персонала, включая помощника управляющего, конечно.

**Direktor** / Управляющий отеля (4 кроны, в конце игры): Вы получаете 4 ПО за каждый набор из 3 трёх занятых комнат разных цветов. Каждая комната может быть частью только одного набора.

*Пример: в конце игры у вас есть 3 красных, 4 синих и 6 жёлтых комнат, которые все заняты. Вы получаете  $3 \times 4 = 12$  ПО.*

**Empfangschef** / Портье (4 кроны, в конце игры): Вы получаете 3 ПО за каждую занятую жёлтую комнату

**Etagendame** / Горничная женского этажа (2 кроны, в конце игры): Вы получаете 5 ПО за каждый полностью занятый этаж в вашем отеле.

**Etagendiener** / Горничная мужского этажа (5 крон, постоянно): Каждый раз, когда вы выполняете заказ гостя, состоящий из 4 блюд и напитков, вы также получаете 4 ПО. Вы получаете эти очки только когда гость отправляется в комнату.

*Вы также получаете указанные ПО за гостя.*

**Floristin** / Флорист (5 крон, постоянно): Вы можете бесплатно подготовить жёлтую комнату.

**Fremdenführer** / Гид (2 кроны, постоянно): Каждый раз, когда вы выполняете заказ зелёного гостя, вы также получаете 2 ПО. Вы получаете эти очки только когда гость отправляется в комнату.

*Вы также получаете указанные ПО за гостя.*

**Frühstückskellner** / Официант на завтраке (4 кроны, раз в раунд): Вы получаете 1 штрудель.

**Garderobenfrau** / Кассир (2 кроны, постоянно): Каждый раз, когда вы берёте кубик с результатом "5", вы также получаете скидку в 2 кроны.

*Как обычно: если скидка превышает цену, денег вы не получаете.*

**Gärtner** / Садовник (3 кроны, постоянно): Каждый раз, когда вы получаете бонус императора вы также получаете 5 ПО.

**Hausdame** / Исполнительный директор (2 кроны, постоянно): Каждый раз, когда вы берёте кубик с результатом "3" или "4" вы также получаете 2 ПО.

**Hausdetektiv** / Сыщик (2 кроны, постоянно): Каждый раз, когда вы берёте кубик с результатом "5" вы также можете продвинуться на 2 деления по треку императора.

**Hausverwalter** / Комендант (5 крон, постоянно): Каждый раз, когда гость въезжает в комнату вы получаете 1 крону.



**Innenarchitekt** / Архитектор интерьеров (3 кроны, постоянно): Каждый раз, когда вы берёте кубик с результатом "3" вы также получаете 5 ПО.

**Kaltmamsell** / Буфетчица (2 кроны, один раз): Вы получаете 4 штруделя.

**Kellnerin** / Официантка (6 крон, раз в раунд): Вы получаете 1 торт.

**Konditor** / Кондитер (3 кроны, один раз): Вы получаете 4 торта.

**Küchenhilfe** / Помощник повара (3 кроны, постоянно): Вы можете взять кубик с результатом "6" бесплатно. Вы также получаете награду за количество кубиков на ячейке действия "6" плюс один.

**Liftboy** / Лифтёр (4 кроны, в конце игры): Вы получаете 5 ПО за каждую полностью занятую колонку в вашем отеле.

**Marketingleiter** / Директор по маркетингу (2 кроны, в конце игры): Вы получаете 5 ПО за каждую карту политики, на которую вы положили деревянный диск.

**Masseurin** / Массажистка (1 крона, постоянно): Каждый раз, когда вы выполняете заказ жёлтого гостя вы также получаете 1 крону. Вы получаете эту крону только когда гость отправляется в комнату.

**Oberkellner** / Главный официант (1 крона, постоянно): Вы можете бесплатно переместить блюда и напитки с вашей кухни на заказы ваших гостей.

**Page** / Паж (2 кроны; один раз): Вы можете перевернуть 2 комнаты любого цвета на обратную сторону, сделав их занятыми.

**Personalchef** / Менеджер по персоналу (3 кроны, постоянно): Каждый раз, когда вы берёте кубик с результатом "3" вы также можете сыграть карту персонала с руки.

**Pferdeknecht** / Конюх (4 кроны, постоянно): Каждый раз, когда вы выполняете заказ красного гостя вы также получаете 2 кроны.

**Portier** / Швейцар (5 крон, один раз): Выполните заказ гостя, взяв блюда и напитки из общего запаса.

**Reservierungsleiter** / Менеджер по бронированию (4 кроны, в конце игры): Вы получаете 3 ПО за каждую занятую красную комнату.

**Restaurantchef** / Менеджер ресторана (2 кроны, постоянно): Каждый раз, когда вы берёте кубики с результатом "1" или "2" вы также получаете 1 дополнительное блюдо или напиток, соответственно.

*Применяется общее правило: вы не можете взять больше тортов, чем штруделей, или больше кофе, чем вина.*

**Rezeptionist** / Администратор (5 крон, в конце игры): Вы получаете 1 ПО за каждую комнату в вашем отеле, независимо от того занята комната или только подготовлена.

**Schuhputzer** / Чистильщик обуви (4 кроны, постоянно): Каждый раз, когда вы берёте кубик с результатом "4" вы продвигаетесь на 1 деление на треке императора и на вашем треке денег за каждый кубик, вместо того, чтобы выбирать один из двух вариантов.

**Sekretärin** / Секретарь (5 крон, в конце игры): Вы можете скопировать карту персонала другого игрока.

*Конечно, вам следует скопировать карту, приносящую 10 – другое не имеет смысла.*

**Sommelier** / Сомелье (2 кроны, один раз): Вы получаете 4 вина.

**Sous Chef** / Помощник шеф-повара (6 крон, раз в раунд): Вы получаете 1 кофе.

**Stallmeister** / Главный конюший (1 крона, постоянно): Каждый раз, когда вы выполняете заказ синего гостя вы можете также продвинуться на 1 деление на треке императора.

**Telefonistin** / Телефонистка (3 кроны, в конце игры): Вы получаете ПО за вашу позицию на треке императора. Вы дважды получаете указанное количество ПО.

*Как вы можете получить максимум 12 ПО, поскольку ваш деревянный диск не может быть дальше деления 6 после последнего посещения оков императора.*

**Veranstaltungsleiter** / Организатор (5 крон, постоянно): Вы не получаете штрафа, будучи на "0" на треке императора.

**Wäscherin** / Прачка (2 кроны, постоянно): Каждый раз, когда вы берёте кубик с результатом "4" вы также получаете 4 ПО.

**Zimmerdiener** / Обслуживание номеров (3 кроны, в конце игры): Вы получаете 2 ПО за каждую полностью занятую группу номеров в вашем отеле

*Комнаты должны быть заняты, недостаточно просто подготовить их.*

**Zimmermädchen** / Горничная (4 кроны, в конце игры): Вы получаете 1 ПО за каждую занятую комнату в вашем отеле.



# Карты гостей

*Обычно для знатоков гости как открытая книга, так что мне нет нужды  
объяснять про всех, только про некоторых:*

**Bildhauer:** Можете бесплатно подготовить комнату в первом или во втором ряду вашего отеля.

*Если не можете этого сделать: не повезло!*

**Reichsritter:** Единственный гость без награды.

*Вам ведь табачна. По крайней мере он приносит 3 ПД.*

**E. Gizia:** Вы получаете ещё один ход, не беря кубики.



## Thanks

The designers would like to thank all the play-testers for their time, suggestions, and enthusiasm, in particular:

Luporuciccio e Simona Boa, Marco Pranzo, Bruno Andreucci, Luca Leoni, Samantha Milani, Daniele Tascini, Antonio Tinto, Gabriele Ausiello, Carlo Lavezzi, Simone Scalabroni, Claudia Dini, Davide Pellacani, Davide Malvestuto, Luca und Livia Ercolini, Filippo Di Cataldo, Riccardo Rabisoni, Francesca Vilmercati, Jamil Zabarrah, Giorgia Pandolfo, Daniel Marinangeli, and Gessica Sgrulloni.

A special thanks to Flaminia Brasini for her collaboration in all phases of the long development of the game.

The publisher would like to thank Grzegorz Kobiela for the English translation.




© 2015 Lookout GmbH  
Hiddigwarder Straße 37,  
D- 27804 Berne, Germany.



**MAYFAIR GAMES**  
[www.mayfairgames.com](http://www.mayfairgames.com)

Mayfair Games, Inc  
8060 St. Louis Ave.  
Skokie, IL 60076

# Значения СИМВОЛОВ

	Продвиньтесь на указанное количество делений на треке императора.
	Возьмите блюдо или напиток указанного цвета. Положите его на заказ гостя или на вашу кухню.
	Возьмите блюдо или напиток любого цвета на ваш выбор. Положите его на заказ гостя или на вашу кухню.
	Вы получаете 2 победных очка.
	Подготовьте комнату на ваш выбор в соответствии с правилами размещения. Вы должны заплатить цену.
	Подготовьте комнату на ваш выбор в соответствии с правилами размещения. Вы должны заплатить цену на 1 крону меньше.
	Бесплатно подготовьте комнату на ваш выбор в соответствии с правилами размещения.
	Вы получаете 1 крону.
	Вы можете бесплатно сыграть карту персонала.

	Вы можете сыграть карту персонала, заплатив на 3 кроны меньше, чем указано на карте.
	Возьмите карту персонала из стопки сброса себе в руку.
	Возьмите 3 карты персонала из стопки сброса и сразу сыграйте одну из них, заплатив на 3 кроны меньше, чем указано на карте. Оставшиеся две верните под низ стопки сброса.
	Вы можете перевернуть комнату указанного цвета на обратную сторону, сделав её занятой. Серый цвет означает, что вы можете перевернуть комнату любого цвета.
	Выполните заказ гостя указанного цвета. Возьмите требуемые блюда и напитки из общего запаса, поместив их на карту гостя. Серый цвет означает, что вы можете выполнить заказ гостя любого цвета.
	Бесплатно подготовьте комнату указанного цвета.
	Возьмите карту гостя с игрового поля бесплатно положите её в своё кафе, если у вас в кафе есть места.



один раз



раз в раунд



постоянно



в конце игры