

Simone Luciani & Virginio Gigli

GRAND AUSTRIA HOTEL DELUXE



Simone Luciani und Virginio Gigli

Grand AUSTRIA Hotel

All'inizio del XX secolo, Vienna era uno dei maggiori centri europei.

Artisti, politici, nobili, cittadini e turisti popolavano le strade della città, governati dall'Imperatore.

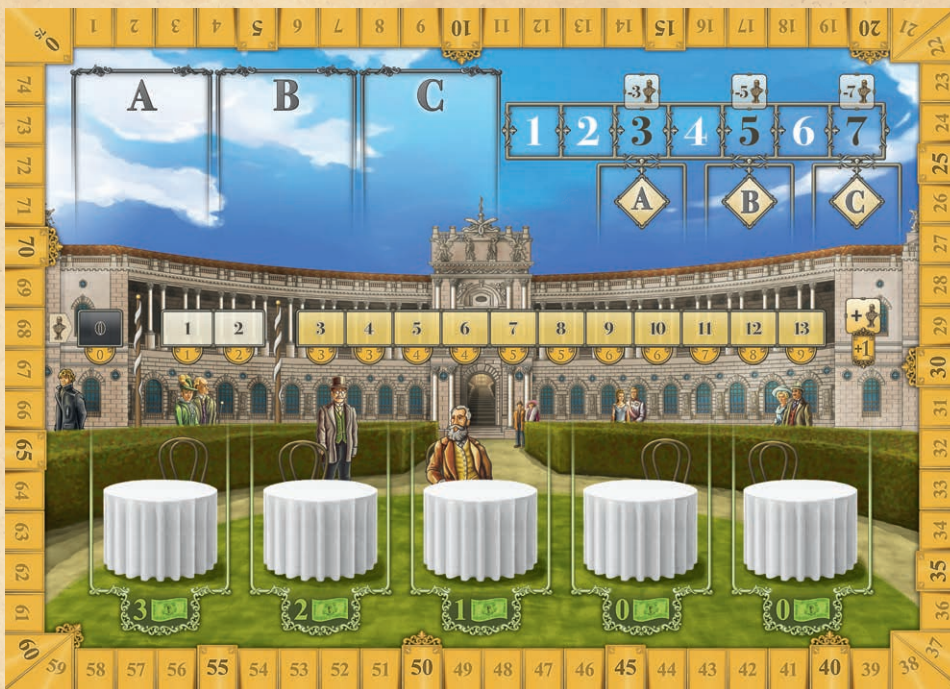
Siete nel bel mezzo dell'era moderna viennese e tentate la fortuna come albergatori. Per farlo al meglio dovrete espandere il vostro piccolo albergo aprendo e preparando nuove camere, soddisfacendo i desideri culinari dei vostri ospiti e assicurandovi che ogni ospite riceva esattamente le bevande e il cibo che ha ordinato. Probabilmente sarà necessario assumere nuovo personale...

Nel frattempo, non dimenticate di rendere omaggio all'Imperatore, o cadrete in disgrazia abbastanza presto. Riuscirete a trasformare il vostro piccolo albergo nel Grand Austria Hotel?

I miei rispetti, Signora. Buongiorno, Signore. Il mio nome è Leopold e, se me lo permettete, sarò la vostra guida all'interno del nostro Grand Hotel.



Componenti



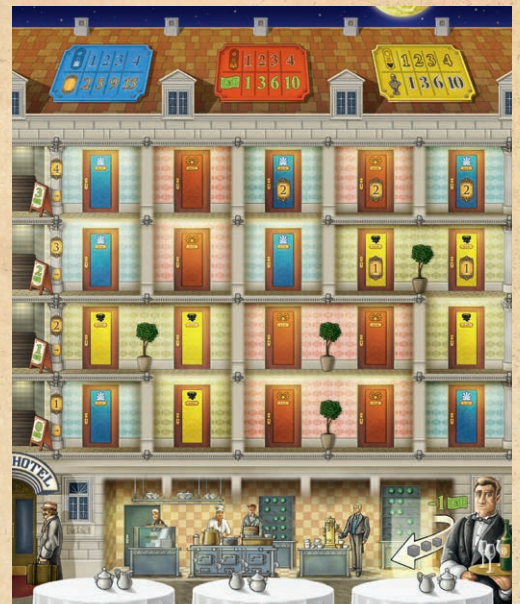
1 tabellone (fronte-retro)

1 plancia Azioni (il retro, contrassegnato dall'icona ♪, è usato soltanto con l'espansione)



4 plance cassa (fronte-retro)

4 plance Hotel (fronte-retro)





58 carte ospite

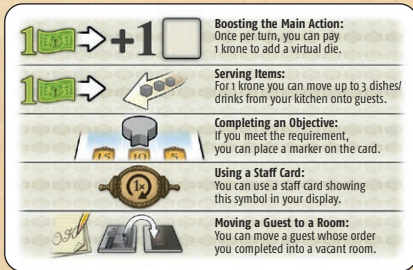


48 carte personale



12 carte obiettivo*
(contrassegnate dalle lettere A, B e C)

*nelle precedenti edizioni erano chiamate Carte Politica



2 carte riepilogo

84 tessere camere

(30 blu 🌸, 29 rosse 🍷, e 25 gialle 🏆)



fronte: camera libera



retro: camera occupata

4 segnalini punti vittoria



fronte 75



retro 150



fronte

retro

9 tessere ordine di turno
(col numero di giocatori indicato sul retro)



1 segnalino round



4 segnalini denaro



120 cibi e bevande in 4 forme e colori

(30 ciascuno di strudel—marrone, torta—bianco, vino—rosso e caffè—nero)



14 dadi



20 segnalini nei 4 colori dei giocatori
(5 ciascuno in arancione, azzurro, viola e grigio)



12 tessere Imperatore
(contrassegnate dalle lettere A, B e C)



1 pattumiera

Panoramica del gioco



Nel corso di sette round, servirai cibi e bevande agli ospiti dell'hotel seduti nella tua caffetteria mentre preparerai le loro camere e assumerai personale qualificato. Gli ospiti soddisfatti ti ricompenseranno con preziosi bonus e punti vittoria. Ulteriori punti vittoria possono essere guadagnati durante i conteggi dell'Imperatore dopo il 3°, 5° e 7° round, a seconda che tu sia o meno nelle sue grazie.

Dopo la terza valutazione dell'Imperatore, alla fine del 7° round, si effettuerà il conteggio finale; il giocatore con il maggior numero di punti vittoria verrà dichiarato vincitore.

Preparazione

Area di gioco comune

1. Posiziona il **tabellone** al centro dell'area di gioco. Sul tabellone sono raffigurati degli spazi per le carte obiettivo, per le carte ospite e per le tessere Imperatore; inoltre vi trovi i tracciati dei round, dell'Imperatore e dei punti. *(I due lati del tabellone differiscono solo nell'aspetto. Puoi usare il lato che preferisci, ad esempio, abbinando le plance hotel, vedi punto 8a.)*
 - a. Posiziona il **segnalino Round** sul primo spazio del tracciato Round.
 - b. Dividi le **tessere Imperatore** per lettera (A, B e C); mescolale separatamente, quindi posiziona a caso una tessera per ogni lettera a faccia in su negli spazi corrispondenti *(sotto il tracciato dei round)*. Rimetti le tessere rimanenti nella scatola del gioco: non serviranno.
 - c. Dividi le **carte obiettivo** per lettera (A, B e C); mescolale separatamente, quindi posiziona a caso una carta per ogni lettera a faccia in su negli spazi corrispondenti *(a sinistra del tracciato dei round)*. Rimetti le rimanenti nella scatola del gioco: non serviranno.
 - d. Mescola le **carte ospite** e mettile in un mazzo coperto a sinistra del tabellone. Quindi pescane cinque e posizionale a faccia in su negli appositi spazi in basso, da destra a sinistra. Questa è chiamata **coda**.
 - e. Posiziona le **tessere punti vittoria** vicino al tabellone. Usali per indicare quando raggiungi o superi 75 e 150 punti vittoria sul tracciato dei punti.
2. Posiziona la **plancia azioni** accanto al tabellone.

La plancia azioni è divisa in 6 spazi associati a ogni valore del dado da  a .

Il retro, contrassegnato dall'icona , è usato soltanto con l'espansione.






a. A seconda del numero di giocatori, posiziona vicino alla plancia azioni un numero di **dadi**:

- **2 giocatori**: 10 dadi
- **3 giocatori**: 12 dadi
- **4 giocatori**: 14 dadi

Rimetti gli eventuali dadi residui nella scatola del gioco: non serviranno.


b. Posiziona accanto la **pattumiera**.


3. Dividi i **cibi e le bevande** e ponili, in pile separate, vicino agli spazi azione  e .

4. Dividi le **tessere camera** in base al colore e posizionale, in pile separate, vicino allo spazio azione .

Se hai problemi con i colori, presta attenzione alle piccole icone che differenziano le tessere

blu 

rosso 

giallo 



5. Mescolate le **carte personale** e posizionatele coperte vicino al tabellone.

Variante introduttiva: durante la tua prima partita, rimuovi tutte le carte personale contrassegnate con le lettere A, B, C e D *(sul davanti)*, prima di mescolare il mazzo. Vedi anche il punto 10.

6. Posiziona le **carte riepilogo** alla portata di tutti i giocatori.

Area di gioco personale

7. Seleziona le **tessere ordine di turno** indicanti l'appropriato numero di giocatori e rimetti le altre nella scatola del gioco. Stabilisci casualmente un **giocatore iniziale**, che ottiene la tessera col "1". Il giocatore successivo in senso orario ottiene la tessera col "2" e così via.

8. Prendi a caso una **plancia hotel**, una **plancia cassa**, un **segnalino denaro** e cinque **segnalini** di un colore a tua scelta.

a. Decidete insieme se usare il **lato notte** delle plance hotel, con quattro **identiche** disposizioni delle camere, o il **lato giorno**, con disposizioni delle camere **diverse** in ogni hotel. Posizionate il tabellone dell'hotel di fronte a voi con il lato scelto visibile.

Per la vostra prima partita, vi consigliamo di utilizzare il lato notte. Oh, per favore lasciate un po' di spazio sotto la plancia hotel per gli ospiti.



b. Posiziona la **plancia cassa** accanto al tabellone dell'hotel e il segnalino denaro sul "10". *(I due lati della cassa differiscono solo nell'aspetto. Puoi usare quello che preferisci.)*

Inizi con 10 corone: è così che viene chiamata la nostra valuta.



c. Posiziona due segnalini sul tabellone: il segnalino a forma di stemma sullo spazio "0/75" del **tracciato dei punti** e il segnalino a forma di busto sullo "0" del **tracciato dell'Imperatore**.

d. Posiziona i **tre segnalini a forma di coccarda** accanto alla tua plancia hotel.

Avrai bisogno di quei segnalini in seguito se completerai un obiettivo.



e. Riponi le rimanenti plance hotel, le plance cassa, i segnalini denaro e gli altri segnalini dei colori inutilizzati nella scatola del gioco: non serviranno.

9. Prendi uno **strudel**, una **torta**, un **vino** e un **caffè** dalla riserva comune e mettili sulla **cucina** della tua plancia hotel.
10. Pesca **6 carte personale** dal mazzo. Non è possibile vedere le carte personale degli avversari.

Variante introduttiva: durante la tua prima partita, invece di pescare dal mazzo, distribuisce a ogni giocatore un set definito di carte personale: il giocatore iniziale ottiene il set „A“, il giocatore successivo in senso orario ottiene il set „B“ e così via. Mescola i set rimanenti, se ce ne sono, nel mazzo delle carte staff. Vedi anche il punto 5.



Variante per esperti: eseguite un draft dopo aver pescato la mano iniziale delle carte personale. Ogni giocatore sceglie una delle 6 carte da tenere e passa le altre al giocatore alla tua sinistra. Dalle 5 carte che ciascuno riceve dal giocatore alla propria destra, se ne sceglie ancora una da tenere e si passano le altre a sinistra. Ripetete questo processo fino a quando ogni giocatore avrà tenuto 6 carte.

11. Cominciando dal giocatore alla destra del primo e procedendo in **senso antiorario**, prendete **una carta ospite** dalla coda, **ignorando il costo**, e posizionala a un tavolo del vostro bar (*sotto la vostra plancia hotel*). Dopo ogni scelta, fate scorrere verso destra gli ospiti rimanenti nella coda, pescatene un altro e posizionalo a faccia in su nello spazio vuoto a sinistra. Alla fine di questa procedura, tutti i giocatori avranno un ospite nel loro bar.
12. Infine, **prepara 3 camere** prendendo le tessere dalla riserva e posizionandole, con il lato **“camera libera”** visibile, su 3 spazi dello **stesso colore** nella tua plancia hotel. Devi iniziare dallo spazio **in basso a sinistra** e le camere successive devono essere posizionate adiacenti ortogonalmente a quelle già posizionate. Quando posizioni una camera, devi **pagarne il costo** indicato all’inizio del **piano** (cioè della **riga**) arretrando di conseguenza il segnalino denaro sulla tua plancia cassa.

Se ti chiami Scrooge o semplicemente preferisci risparmiare, puoi preparare gratuitamente tre camere al piano più in basso.



Ora sei pronto per lanciare i dadi!

Svolgimento del gioco

Il gioco dura **7 round**.

All'inizio di ogni round, il giocatore iniziale (*chi ha la tessera ordine di turno col numero "1"*) prende tutti i dadi in gioco e li tira, li ordina in base al numero e li posiziona nei corrispondenti **spazi azione** della plancia azioni.

Quindi, il gioco si svolgerà seguendo l'ordine numerico indicato dalle **tessere dell'ordine di turno** dei giocatori. Quando è il tuo turno, puoi **svolgerlo o passare**. Le sezioni seguenti spiegano il significato di ciascuna di queste due opzioni.

Svolgere il turno

Se decidi di svolgere il turno, esegui le due azioni seguenti, in questo esatto ordine:

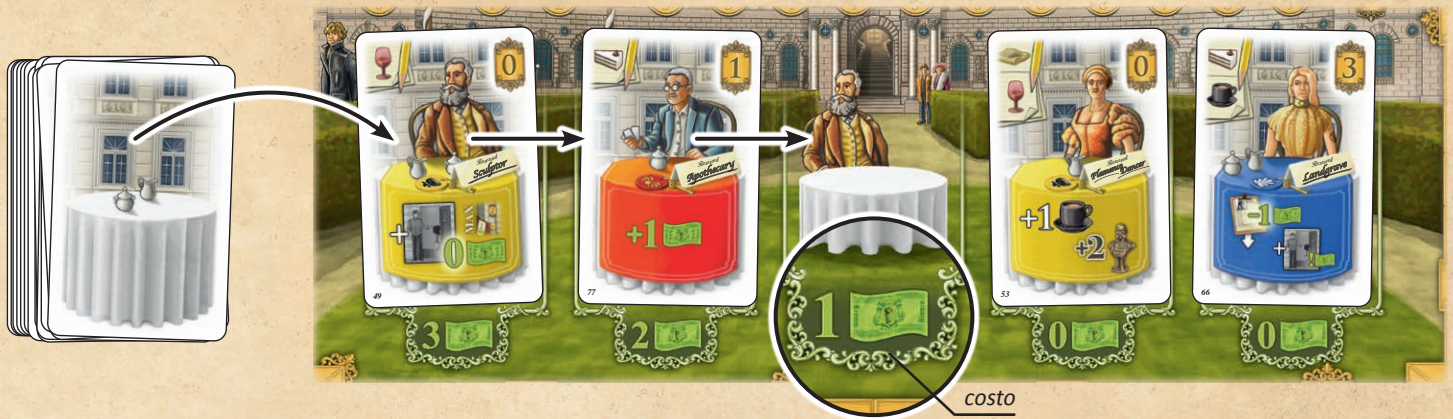
1. **Puoi** prendere una carta ospite dalla coda e posicionarla nel tuo bar.
2. **Devi** prendere un dado da uno spazio azione che ne abbia almeno uno ed eseguire l'azione principale associata.

Prima, dopo e tra queste due azioni, puoi eseguire un numero qualsiasi di **azioni aggiuntive** (vedi "Azioni aggiuntive" a pagina 8).

1. Prendere un ospite

All'inizio del tuo turno, puoi prendere **una** carta ospite dalla coda e posicionarla nel tuo bar. Se lo fai, **paga il costo** associato allo spazio da cui hai preso l'ospite (*le corone indicate sotto quello spazio*), spostando conseguentemente la pedina denaro nella tua plancia cassa. Dopodiché piazza l'ospite su un **tavolo vuoto** nel tuo bar. Se tutti e tre i tavoli nel tuo bar sono occupati, devi prima svuotare un tavolo eseguendo l'azione aggiuntiva corrispondente (vedi "Spostare un ospite in una camera" a pagina 9) o saltare l'azione "Prendere un ospite".

Infine, fai scorrere verso destra gli ospiti rimanenti nella coda e pesca una nuova carta ospite dal mazzo, posizionandola nello spazio vuoto più a sinistra.



Nota: anche se più di un tavolo nel tuo bar è vuoto, puoi prendere al massimo un ospite durante questa azione. Non sei obbligato a prendere un ospite se non vuoi. Se il mazzo degli ospiti si esaurisce, mescola la pila degli scarti per formare un nuovo mazzo da cui pescare.

Posso dirti un segreto? Gli hotel scelgono i loro ospiti, non il contrario. Un albergatore di successo accetta solo ospiti che aiutano il proprio hotel a prosperare. Quindi scegli saggiamente; ma sarà bene cercare di prendere un nuovo ospite ogni turno. Fai attenzione però: gli ospiti non lasceranno il loro tavolo finché non avrai completato il loro ordine!



2. Utilizzo di uno spazio azione

Dopo aver preso un nuovo ospite (*o meno*), **devi** selezionare uno dei sei **spazi** della plancia azioni che contenga **almeno un dado**. Il numero di dadi su quello spazio determina la **forza dell'azione principale** associata. Puoi pagare **1 corona** per **aumentare** la forza di 1, sostanzialmente aggiungendo un dado virtuale (*ma solo se nella zona ce n'era già almeno uno!*). Puoi aumentare la forza dell'azione in questo modo solo **una volta per turno**.

Non sarebbe molto giusto se i ricchi potessero facilmente comprare tutto ciò che vogliono!



Dopo aver determinato la forza dell'azione, **rimuovi un dado** dallo spazio e piazzalo sul numero più basso visibile della tua tessera ordine di turno. Quindi esegui l'azione principale associata come segue.

Le azioni principali

• Prendere cibi



Prendi un totale di **strudel e torte** dalla riserva pari alla forza di questa azione. Puoi prendere qualsiasi combinazione di strudel e torta, a patto che **non ci siano più torte che strudel**.

Esempio: Con due dadi sullo spazio azione 1, puoi prendere: 2 strudel o 1 strudel e 1 torta. Non puoi prendere 2 torte.

• Prendere bevande



Prendi un totale di **vino e caffè** dalla riserva pari alla forza di questa azione. Puoi prendere qualsiasi combinazione di vino e caffè, a patto che **non ci siano più caffè che vino**.

Esempio: Con tre dadi sullo spazio azione 1, puoi prendere: 3 vini o 2 vini e 1 caffè. Se aumentassi l'azione pagando 1 corona, potresti prendere: 4 vini, o 3 vini e 1 caffè, o 2 vini e 2 caffè.

Ogni volta che ottieni segnalini cibi e/o bevande, dalle azioni principali, o con qualsiasi altro mezzo (ad esempio da una carta personale giocata), puoi immediatamente posizionarli (gratuitamente) sulle **carte ospite** nel tuo bar, sopra le illustrazioni corrispondenti (quelle in alto a sinistra della carta). Altrimenti, se non vuoi posizionarli sugli ospiti o non ci sono ospiti che li richiedono, mettili nella tua **cucina**. Nell'improbabile eventualità che si esauriscano le scorte di strudel, torte, vino o caffè, improvvisate: considerate i segnalini cibi e bevande illimitati.

• Preparare le camere



Prepara una o più camere nel tuo hotel; il numero di camere massimo preparabile è pari alla forza della tua azione principale. Per fare ciò, prendi una tessera camera dalla riserva e piazzala, col lato "**camera libera**" visibile, **adiacente ortogonalmente** a una camera già piazzata. Il **colore** della camera deve corrispondere al colore dello spazio. A meno che tu non stia piazzando nel piano più in basso, devi **pagare il costo** indicato alla sinistra del piano. Ripeti queste operazioni per ogni camera che vuoi e puoi preparare.



costo

Ovviamente, non puoi preparare una camera se non puoi pagarla.



punti vittoria quando si piazza la tessera



Le camere nella parte alta a destra del tuo hotel mostrano un **simbolo con punti vittoria**. Appena piazzhi una tessera camera in uno di questi spazi, immediatamente fai i punti vittoria indicati nello spazio, avanzando il tuo segnalino dei punti vittoria conseguentemente.

Nota: queste regole si applicano anche quando prepari una stanza grazie a un effetto (per esempio tramite una carta ospite); il numero di dadi presenti nell'azione 1 è irrilevante per effetti di questo tipo.



questo effetto ti permette di preparare esattamente una stanza

• Ottenere favore e denaro



Otteni un totale di **corone e/o passi sul tracciato dell'Imperatore** uguale alla forza dell'azione principale, avanzando conseguentemente i tuoi segnalini sui tracciati corrispondenti. Puoi liberamente suddividere il totale tra questi due tracciati o usarlo interamente su uno.

Esempio: con due dadi sullo spazio azione 2, puoi avanzare di 2 spazi sul tracciato dell'Imperatore, o ottenere 2 corone, o avanzare di 1 spazio sul tracciato dell'Imperatore e ottenere 1 corona.

Raggiungere la Fine del tracciato dell'Imperatore

Quando avanzi sul tracciato dell'Imperatore, tramite l'azione principale o in qualsiasi altro modo (per esempio tramite una carta ospite), una volta raggiunta la fine del tracciato (spazio 13), invece di muovere ulteriormente, semplicemente **ottiene 1 punto vittoria** per ogni passo che dovresti fare oltre lo spazio 13, come raffigurato alla destra del tracciato. Avanza il tuo segnalino dei punti vittoria conseguentemente.



Raggiungere la Fine del tracciato cassa


Non puoi mai avere più di 20 corone. Se dovessi ottenere più corone di quelle che puoi segnare sul tracciato, semplicemente ferma la tua pedina denaro sul 20; ogni corona addizionale sarebbe persa.


• Giocare una carta personale



A prescindere dalla forza dell'azione principale, puoi giocare **esattamente una carta personale** dalla mano, piazzandola a faccia in su davanti a te. Il costo indicato sulla carta va **ridotto della forza** dell'azione principale, fino a un minimo di 0 corone. Paga il costo rimanente, se c'è,




arretrando conseguentemente la tua pedina denaro sul tracciato cassa. **Non** pescare una nuova carta personale dal mazzo; ci sono modi per pescare carte personale addizionali (*per esempio tramite una carta ospite*), ma non peschi nuove carte personale automaticamente.



Esempio: con quattro dadi nello spazio azione , puoi giocare una carta personale che costa 6 corone pagandone 2, o una che costa 5 pagandone 1, o qualsiasi altra che costi 4 o meno gratuitamente.

Nota: queste regole si applicano anche quando giochi una carta staff grazie a un effetto (*per esempio tramite una carta ospite*). Il numero di dadi nello spazio azione  è irrilevante per questi effetti. Gli effetti delle carte personale sono spiegati in dettaglio nell'appendice, pagine 13-15.

• Copiare un'azione principale



Paga 1 corona e **scegli** una delle altre cinque azioni principali dalla  alla . Svolgi quell'azione con una forza pari al numero di dadi sullo spazio  e **non** su quello relativo all'azione scelta. Non importa se nello spazio dell'azione scelta non è rimasto alcun dado. Come al solito, puoi incrementare la forza dell'azione scelta pagando 1 corona addizionale.

Esempio: ci sono tre dadi nello spazio azione  e nessuno sul . Puoi pagare 1 corona per prendere un dado da questa zona e un altro per incrementare la forza dell'azione, in questo modo puoi preparare quattro stanze (per le quali devi ovviamente pagare il relativo costo).

Azioni addizionali

Durante il tuo turno puoi effettuare un qualsiasi numero di azioni addizionali quante volte vuoi. Puoi fare ciò in qualsiasi momento, eccetto che nel corso di un'altra azione.

• Servire cibi e bevande

Pagando 1 corona, puoi muovere **fino a 3 cibi e/o bevande** dalla tua cucina a uno o più degli ospiti che si trovano ai tavoli del tuo bar, piazzando i segnalini sulle illustrazioni corrispondenti. Non puoi spostare cibi e/o bevande già posizionati sulle tue carte ospite.

Ricorda, puoi piazzare, non appena li ottieni, cibi e/o bevande sui tuoi ospiti gratuitamente. Solo i cibi e/o le bevande iniziali e quelli che non hai voluto o potuto piazzare subito sugli ospiti, vengono immagazzinati nella tua cucina e ti costeranno corone, come detto, per spostarli successivamente.



• Reclamare un obiettivo


Se hai raggiunto il requisito di una carta obiettivo, puoi piazzare uno dei tuoi segnalini a forma di coccarda sullo spazio ancora libero indicante il maggior numero di punti vittoria e segnarli immediatamente sul tracciato dei punti. Puoi piazzare al massimo un segnalino su ogni carta obiettivo.

Se desideri avere qualche direzione da seguire durante il gioco, dai un'occhiata alle carte obiettivo.







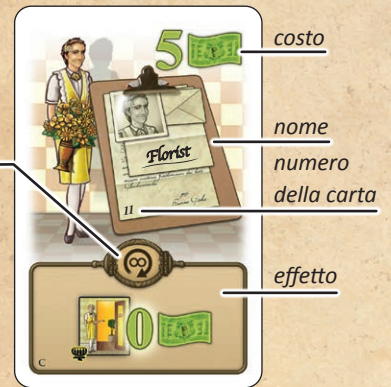
Nota: i differenti obiettivi sono spiegati dettagliatamente nell'appendice, a pagina 19.

• Usare una carta personale

Puoi usare una carta personale col simbolo . Queste carte possono essere usate **una volta per round**; una volta usata una di queste carte, girala per ricordare che non potrà essere usata nuovamente nel round.

tempo di attivazione dell'effetto

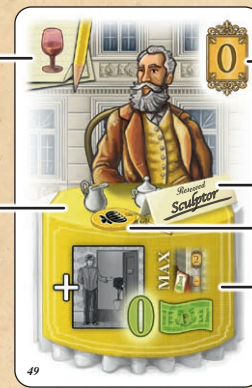
-  immediato
-  una volta per round
-  permanente
-  conteggio finale



• Spostare un ospite in una stanza

Gli ospiti restano nel tuo bar a tempo indefinito, bloccando il loro tavolo, finché non completi il loro ordine e li sposti in una camera libera. Per completare l'ordine di un ospite devi piazzare, sulle corrispondenti icone, tutti i cibi e/o le bevande raffigurati nell'angolo in alto a sinistra della carta.

richieste
dell'ordine



punti vittoria

nome

icona della camera

ricompensa

colore dell'ospite:

blu – nobili

rosso – cittadini

giallo – artisti

verde - turisti

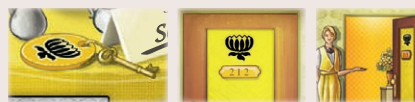
49

Ricorda, quando ottieni cibi e/o bevande, puoi piazzarli sugli ospiti immediatamente. Puoi anche usare l'azione addizionale "Servire cibi e bevande" per spostarli sugli ospiti dalla tua cucina.



Quando il suo ordine è soddisfatto, puoi spostare l'ospite in una **camera libera** del tuo hotel, che abbia lo **stesso colore** dell'ospite (o, più esattamente, della tovaglia raffigurata sulla carta); gira la tessera dal lato **camera occupata**. Gli **ospiti verdi** sono speciali, in quanto possono essere collocati in una camera di **qualsiasi colore** (non esistono camere verdi). Se non hai camere libere del colore dell'ospite, questo rimarrà al suo tavolo finché non ne avrai (e deciderai di spostarlo).

Nota la corrispondenza tra il simbolo del portachiavi (sulla carta ospite) e il simbolo sulla porta (della tessera camera) per aiutare a distinguere tra i colori.



A questo punto ottieni i **punti vittoria** indicati sulla carta ospite e la **ricompensa** raffigurata in basso, se presente; gli effetti della ricompensa sono tutti **opzionali**, puoi sfruttarli tutti o solo alcuni. Quindi rimetti i cibi e/o le bevande piazzati sulla carta nella riserva comune e metti la carta nella pila degli scarti.

Nota: gli effetti delle ricompense sono spiegati in dettaglio nell'appendice, pagine 17-19.

Puoi anche rimuovere la carta ospite dal tuo caffè prima di ottenere le sue ricompense (ma dopo avere girato la tessera camera!); può essere rilevante, per esempio, se tra le ricompense c'è la possibilità di prendere un altro ospite dalla coda.



Bonus di occupazione

Le 20 camere del tuo hotel sono organizzate in 10 gruppi di massimo 4 camere dello stesso colore. Non appena occupi tutte le camere di un gruppo, immediatamente ottieni una ricompensa basata sulla **sua dimensione e sul suo colore**, come indicato nelle tabelle raffigurate sul tetto del tuo hotel:

- **blu:** punti vittoria aggiuntivi
- **rosso:** corone aggiuntive
- **giallo:** avanzamenti aggiuntivi sul tracciato dell'Imperatore

ogni gruppo fornisce il suo bonus **una sola volta**, quando l'ultima camera del gruppo viene occupata. Non è rilevante la causa dell'occupazione di quella camera (per esempio, alcuni ospiti danno, come ricompensa, la possibilità di occupare delle camere aggiuntive). Se sposti un ospite nell'ultima camera di un gruppo, puoi prendere il bonus di occupazione prima o dopo la ricompensa dell'ospite; se invece è un effetto a causare l'occupazione dell'ultima camera di un gruppo, prendi il bonus di occupazione dopo questo effetto.

Esempio: Benedetta sposta un nobile nell'ultima camera di un gruppo blu di due camere, il che le procura 5 punti vittoria aggiuntivi che segna sul tracciato dei punti.



Fine del turno

Dopo che hai finito il turno, il giocatore col numero più basso visibile sulla sua tessera ordine di turno sarà il prossimo e deciderà se giocare il turno o passare. Notate che il giocatore alla destra del primo giocatore può giocare due turni consecutivi.



Esempio di un intero turno: Doris è la prossima e decide di giocare il turno. Lei ha già tre ospiti e non abbastanza cibo e bevande in cucina per poter completare qualcuno dei loro ordini, quindi non può prendere un nuovo ospite dalla coda. Sceglie l'azione principale , la quale ha 3 dadi, e paga 1 corona per incrementare la forza dell'azione di uno e poter ottenere 4 bevande. Prende 2 vino e 2 caffè, che piazza sulla Baronessa soddisfacendone l'ordine. Sposta quindi la Baronessa in una camera libera blu, girando la tessera sul lato camera occupata, fa 5 punti vittoria e riceve la ricompensa dell'ospite (pesca tre carte personale e può sceglierne una da calare con uno sconto). Siccome la stanza blu appena occupata è la sola di un gruppo da una camera, Doris ottiene anche il bonus di occupazione di 2 punti vittoria. Infine rimette le bevande piazzate sulla Baronessa nella riserva comune e piazza la carta nella pila degli ospiti scartati.



Passare

Invece di giocare il turno, puoi semplicemente **passare**. Facendolo **non perdi** il tuo turno, ma semplicemente lo posponi a dopo che i dadi saranno rilanciati. Quando passi, devi aspettare fin quando tutti gli altri giocatori avranno passato o giocato entrambi i loro turni.

Non appena ciò accadrà, prendi i **dadi rimanenti** sulla plancia Azioni, **rimuovine uno** piazzandolo sulla pattumiera e **rilancia** gli altri, distribuendoli poi sugli spazi azione come al solito. Il gioco continua, quindi, col giocatore che ha il **numero più basso** visibile sulla sua tessera ordine di turno. Quel giocatore potrà ancora scegliere tra giocare il turno e passare. Il gioco continua seguendo l'ordine dei numeri ancora visibili sulle tessere ordine di turno di tutti i giocatori, che potranno fare lo stesso.

Se qualcuno passa ancora, ripetete questo processo, se necessario, finché tutti non avranno giocato i loro due turni (coprendo così entrambi gli spazi della loro tessera ordine di turno) o finché non ci saranno più dadi da rilanciare.

Esempio: in una partita a 3 giocatori, Andrea ha la tessera ordine di turno "1/6", Britta quella "2/5" e Cindy quella "3/4". Andrea gioca il proprio turno. Britta vorrebbe preparare delle camere, ma non c'è alcun e c'è un solo e preferisce, quindi, passare. Cindy gioca entrambi i suoi turni consecutivamente. Poiché Britta ha già passato è ora Andrea a decidere se giocare il suo secondo turno del round o passare; anche lei decide di passare.



Dopo aver rimosso un dado, piazzandolo sulla pattumiera, Britta rilancia i rimanenti otto dadi. I numeri ancora visibili sulle tessere ordine di turno sono: Andrea "6", Britta "2 e 5" e Cindy nessuno. Così Britta è la prossima a scegliere. Fortunatamente ci sono due così decide di giocare il proprio turno. Ne gioca poi un altro immediatamente avendo un "5" mentre Andrea ha un "6". Solo a questo punto sta ad Andrea decidere. Ancora una volta non le piacciono i dadi che vede, così decide di rilanciare cinque dei sei dadi rimasti (piazando il sesto sulla pattumiera) ed è fortunata! Prende con gratitudine uno dei due presenti. Ora che tutti i giocatori hanno giocato i loro due turni il round termina.



Fine del turno

Il round termina quando tutti i giocatori hanno giocato due turni o, se alcuni hanno passato ripetutamente, quando non ci sono più dadi rimasti sulla plancia azioni.

Alla fine del 3°, 5° e 7° round, c'è una **valutazione dell'Imperatore** (vedi il prossimo capitolo). Il gioco termina con un conteggio finale dopo la valutazione dell'Imperatore del round 7. Altrimenti, passa la tessera ordine di turno al giocatore alla tua sinistra, rigira le carte personale col simbolo che erano state utilizzate durante il round, avanza il segnalino Round di uno spazio sul suo tracciato e inizia un nuovo round.

Valutazione dell'Imperatore

Come indicato sul tracciato Round, alla fine del 3°, 5° e 7° round, si svolge una valutazione dell'Imperatore, nella quale sarai ricompensato o punito in base alla tua posizione sul tracciato dell'Imperatore. Durante la valutazione dell'Imperatore, tutti i giocatori devono eseguire i seguenti passi:

1. Ottieni i punti vittoria in base alla posizione del tuo segnalino sul tracciato dell'Imperatore: il numero sotto ogni spazio (che va da 0 a 9) indica quanti punti vittoria sono dati da ogni posizione. Avanza il tuo segnalino conseguentemente sul tracciato dei punti.



2. Retrocedi il tuo segnalino sul tracciato dell'Imperatore del numero di spazi indicato sullo spazio corrente del tracciato Round: 3, 5, e 7 spazi rispettivamente nella prima, seconda e terza valutazione dell'Imperatore. Non puoi scendere sotto lo 0: se dovessi indietreggiare di più spazi di quelli percorsi, semplicemente fermati nello spazio "0".

3. Verifica ora la posizione del tuo segnalino sul tracciato dell'Imperatore:

- Se è sul 3 o maggiore (caselle gialle), **guadagni la ricompensa** raffigurata nella **metà superiore** della tessera Imperatore che è sotto la casella del Round in corso.
- Se è sul 1 o sul 2 (caselle bianche), **non accade nulla** – non sarai né ricompensato né punito.
- Se è sullo 0 (casella nera), **subirai la punizione** raffigurata nella **metà inferiore** della tessera Imperatore che è sotto la casella del Round in corso. Se la penalità è rappresentata con due opzioni separate da una barra ("/"), devi subire l'opzione di sinistra, se possibile. Soltanto se non potrai subire l'intero effetto di questa opzione, subirai, invece, quella di destra (perdendo i punti vittoria indicati) – **non** hai una scelta. Perdendo punti vittoria si può scendere sotto lo 0 del tracciato dei punti.



Nota: normalmente, i giocatori possono risolvere queste fasi simultaneamente. Se fosse necessario svolgerle in ordine seguite l'ordine di turno del round che sta finendo, partendo dal giocatore che ha la tessera ordine di gioco con "1" (il primo giocatore del round). Gli effetti delle tessere Imperatore sono spiegati dettagliatamente nell'appendice a pagina 20.

La valutazione dell'Imperatore termina quando tutti i giocatori hanno eseguito tutte le fasi descritte; quindi, o proseguite col prossimo round (come descritto in "Fine del Round") o, dopo la terza valutazione dell'Imperatore, nel round 7, procedete col conteggio finale. In ogni caso, non riportate i vostri segnalini sullo 0 del tracciato Imperatore – questi rimangono sugli spazi dove li avete portati durante il passo 2.

Esempio: È la fine del round 5 – quindi si svolge la seconda valutazione dell'Imperatore. Andrea è sullo spazio 8 del tracciato Imperatore e totalizza 5 punti vittoria. Quindi retrocede il suo segnalino di 5 spazi portandolo nello spazio 3 – che è nella zona di ricompensa, quindi ottiene 5 corone.



Fine del gioco e conteggio finale

Dopo la valutazione dell'Imperatore del round 7, ha luogo il conteggio finale:

1. Totalizza i punti delle tue **carte personale** col simbolo →. (I dettagli sul funzionamento di queste carte sono nell'appendice, da pagina 13 a 15.)
2. Conteggia le **camere occupate** del tuo hotel: le camere occupate del 1°, 2°, 3° e 4° piano danno rispettivamente 1, 2, 3 e 4 punti vittoria ciascuna, (come raffigurato sulla colonna sulla sinistra di ogni piano). Le stanze preparate, ma vuote, non danno punti.
3. Ottieni 1 punto vittoria per ogni segnalino **cibo o bevanda rimasto nella tua cucina** e per ogni **corona** rimasta nella tua Cassa. (I cibi e le bevande posti su eventuali carte ospiti nel tuo caffè, non danno punti.)
4. **Perdi** 5 punti vittoria per ogni carta ospite rimasta nel tuo caffè (a prescindere da quanti cibi e bevande sono su di esse).



Il gioco termina dopo il conteggio finale. Il giocatore con più punti vittoria è il vincitore. In caso di pareggio, il giocatore che ha fatto più punti nel punto 3 (cibi, bevande e corone residue) vince.

Credits

Autori: Simone Luciani e Virginio Gigli
Sviluppo: Ralph Bienert, Grzegorz Kobiela
Regolamento: Grzegorz Kobiela
Revisione: Jonathan Bobal
Illustrazioni: Klemens Franz
Grafica: atelier198
Traduzione: Virginio Gigli e Flaminia Brasini



© 2021 Lookout GmbH

Ufficio:
 Elsheimer Straße 23
 55270 Schwabenheim
 Germany
www.lookout-games.de

Per domande sulle regole, suggerimenti o critiche, per piacere contattaci a questo indirizzo:
rules@lookout-games.de

Per pezzi mancanti o danneggiati, per piacere contatta il tuo punto vendita.

Per qualsiasi altro argomento, troverai aiuto a questo indirizzo:
lookout-spiele.de/en/contact.php

Gli autori desiderano ringraziare tutti i playtester per il loro tempo, suggerimenti ed entusiasmo in particolar modo: 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 e Livia Ercolini, Filippo Di Cataldo, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati, Jamil Zabarrah, Giorgia Pandolfo, Daniel Marinangeli, e Gessica Sgrulloni.




Un ringraziamento speciale a Flaminia Brasini per la sua collaborazione in tutte le fasi nel lungo periodo di sviluppo del gioco e a Jonathan Bobal per la professionale revisione di questo regolamento.


APPENDICE

Questa appendice comprende quattro parti: un indice delle **carte personale**, uno delle **carte ospite**, uno delle **carte obiettivo** e uno delle **tessere imperatore**.

Carte personale

Le carte personale forniscono utili effetti durante il gioco, ad esempio modificando le regole a tuo favore, o procurando punti vittoria alla fine del gioco. Ci sono quattro tipi di carte personale, distinte dal simbolo raffigurato sopra il riquadro dell'effetto:

-  Queste carte si attivano **una sola volta**: immediatamente, appena le giochi. Puoi ignorarle in seguito, ma tienile davanti a te, perché potrebbero servire successivamente (*per esempio, per un obiettivo*).
-  Queste carte possono essere attivate **una volta per round**, quando decidi di usarle. Quando ne usi una, girala per ricordare che non potrà essere usata nuovamente nel round.
-  Queste carte forniscono effetti **permanenti** che possono essere usati per il resto della partita, ogni qualvolta siano applicabili.
- Queste carte sono giocate meglio negli ultimi round, dato che forniscono punti vittoria durante il **conteggio finale**; non fanno altro.

Inizi il gioco con una mano di 6 carte personale. Per giocare una carta personale dalla mano, normalmente devi svolgere l'azione .








Alcuni ospiti o tessere dell'Imperatore, ti permettono di giocare carte aggiuntive o di pescarne di nuove dal mazzo. In questo gioco, non peschi carte automaticamente dopo averne giocate dalla mano.



La seguente tabella spiega le carte personale in dettaglio, in ordine crescente di numero.

#	Nome	Descrizione
1	Addetto alla colazione	Una volta a turno, puoi usare questa carte per ottenere 1 strudel.
2	Cameriera	Una volta a turno, puoi usare questa carte per ottenere 1 torta.
3	Barman	Una volta a turno, puoi usare questa carte per ottenere 1 vino.
4	Aiuto Cuoco	Una volta a turno, puoi usare questa carte per ottenere 1 caffè.
5	Stalliere	Ogni volta che rimuovi un ospite rosso dal tuo bar, avendone soddisfatto l'ordine, ottieni 2 corone.
6	Cocchiere	Ogni volta che rimuovi un ospite blu dal tuo bar, avendone soddisfatto l'ordine, avanza di uno spazio il tuo segnalino sul tracciato dell'Imperatore.
7	Massaggiatrice	Ogni volta che rimuovi un ospite giallo dal tuo bar, avendone soddisfatto l'ordine, ottieni 1 corona.
8	Guida Turistica	Ogni volta che rimuovi un ospite verde dal tuo bar, avendone soddisfatto l'ordine, ottieni 2 punti vittoria.
9	Maggiordomo	D'ora in poi, ogni volta che preparerai una camera blu (<i>tramite qualsiasi azione o effetto</i>), sarà gratis (<i>pagherai 0 corone</i>).
10	Autista	D'ora in poi, ogni volta che preparerai una camera rossa (<i>tramite qualsiasi azione o effetto</i>), sarà gratis (<i>pagherai 0 corone</i>).
11	Fioraia	D'ora in poi, ogni volta che preparerai una camera gialla (<i>tramite qualsiasi azione o effetto</i>), sarà gratis (<i>pagherai 0 corone</i>).
12	Governante	Ogni volta che prendi un dado di valore 3 o 4, ottieni 2 punti vittoria.
13	Direttore del ristorante	Ogni volta che prendi un dado di valore 1 o 2, aggiungi 1 alla forza dell'azione. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"><i>Puoi ulteriormente incrementare la forza dell'azione, come al solito, pagando 1 corona.</i></div>

Questi effetti non danno un'azione gratis, semplicemente azzerano il costo.



#	Nome	Descrizione
14	Decoratore	Ogni volta che prendi un dado di valore 1 o 2, prima o dopo aver svolto l'azione principale, puoi anche preparare una camera (di qualsiasi colore) pagandone il costo normalmente. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Non puoi svolgere alcuna azione addizionale tra l'azione principale e la preparazione di questa camera.</i></p> </div> 
15	Lustrascarpe	Non devi più scegliere quando prendi un dado di valore 4: per ogni dado in questo spazio azione, ottieni 1 corona e avanzi di uno spazio sul tracciato dell'Imperatore. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Puoi ulteriormente incrementare la forza dell'azione, come al solito, pagando 1 corona (prima di svolgere l'azione); quindi otterresti 1 corona (indietro) e avanzaresti di 1 spazio sul tracciato dell'Imperatore, sostanzialmente guadagnando uno spazio gratis.</i></p> </div> 
16	Lavandaia	Ogni volta che prendi un dado di valore 4 ottieni 4 punti vittoria.
17	Lavapiatti	Non devi più pagare 1 corona quando prendi un dado di valore 6; inoltre puoi incrementare di 1 la forza dell'azione scelta. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Puoi ulteriormente incrementare la forza dell'azione, come al solito, pagando 1 corona. Solo per informazione, il costo di questa carta è stato incrementato da 3 a 5 corone, rispetto alla precedente edizione.</i></p> </div> 
18	Guardarobiera	Ogni volta che prendi un dado di valore 5 puoi aggiungere 2 alla forza dell'azione. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>In altre parole, ottieni uno sconto addizionale di 2 corone.</i></p> </div> 
19	Architetto d'interni	Ogni volta che prendi un dado di valore 3 ottieni 5 punti vittoria.
20	Investigatore	Ogni volta che prendi un dado di valore 5, prima o dopo aver svolto l'azione principale, puoi anche avanzare di 2 spazi sul tracciato dell'Imperatore. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Non puoi svolgere alcuna azione addizionale tra l'azione principale e questi avanzamenti.</i></p> </div> 
21	Cuoco	Immediatamente (e solo una volta) ottieni 1 strudel, 1 torta, 1 vino e 1 caffè.
22	Capo del personale	Ogni volta che prendi un dado di valore 3, prima o dopo aver svolto l'azione principale, puoi anche giocare una carta personale dalla mano pagandone normalmente il costo. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Non puoi svolgere alcuna azione addizionale tra l'azione principale e la giocata della carta.</i></p> </div> 
23	Custode	Ogni volta che occupi una camera (in qualsiasi modo), guadagni 1 corona.
24	Capo cameriere	D'ora in poi, puoi spostare gratis cibi e/o bevande dalla tua cucina alle tue carte ospite.
25	Fattorino	D'ora in poi, puoi prendere gratis le carte ospite dalla coda. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Ciò non permette di prendere ospiti aggiuntivi, semplicemente rimuove il costo.</i></p> </div> 
26	Direttore di eventi	D'ora in poi, puoi pagare 1 corona per ignorare l'eventuale penalità della tessera Imperatore durante le valutazioni dell'Imperatore.
27	Direttore delle prenotazioni	Durante il conteggio finale, ottieni 3 punti vittoria per ogni camera rossa occupata nel tuo hotel.
28	Portiere	Durante il conteggio finale, ottieni 3 punti vittoria per ogni camera blu occupata nel tuo hotel.

#	Nome	Descrizione
29	Segretaria	Durante il conteggio finale, scegli una carta personale in gioco di un avversario che abbia il simbolo → e applicane gli effetti come se fosse tua. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>Non puoi usare questa carta per copiarne una tua. Se nessun avversario ha in gioco carte staff col simbolo → , la Segretaria non dà punti.</i></p> </div> 
30	Segretario di ricevimento	Durante il conteggio finale, ottieni 3 punti vittoria per ogni camera gialla occupata nel tuo hotel.
31	Cameriera di piano	Durante il conteggio finale, ottieni 1 punto vittoria per ogni camera, di qualsiasi colore, occupata nel tuo hotel.
32	Vicedirettore	Durante il conteggio finale, ottieni 2 punti vittoria per ogni carta personale, di qualsiasi tipo, che hai giocato inclusa questa.
33	Uomo delle pulizie	Ogni volta che ottieni la ricompensa per aver soddisfatto l'ordine di una carta ospite che richiede 4 o più cibi e/o bevande, ottieni 4 punti vittoria aggiuntivi.
34	Addetto al ricevimento	Durante il conteggio finale, ottieni 1 punto vittoria per ogni camera, di qualsiasi colore, libera o occupata nel tuo hotel.
35	Paggio	Immediatamente (e solo una volta) puoi occupare fino a 2 camere libere (di qualsiasi colore) nel tuo hotel, girandole normalmente sul lato occupata.
36	Sommelier	Immediatamente (e solo una volta) ottieni 4 vini.
37	Addetto al servizio in camera	Durante il conteggio finale, ottieni 2 punti vittoria per ogni gruppo composto interamente da camere occupate (di qualsiasi colore) nel tuo hotel.
38	Facchino	Immediatamente (e solo una volta) puoi completare l'ordine di una tua carta ospite prendendo cibi e/o bevande dalla riserva comune.
39	Pasticciere	Immediatamente (e solo una volta) ottieni 4 torte.
40	Direttore marketing	Durante il conteggio finale, ottieni 5 punti vittoria per ogni carta obiettivo su cui hai piazzato un tuo segnalino.
41	Centralinista	Durante il conteggio finale, ottieni un numero di punti vittoria uguale al doppio della tua posizione finale sul tracciato dell'Imperatore. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>Ricorda che retrocedi di 7 passi durante l'ultima valutazione dell'Imperatore; quindi, normalmente, otterrai al massimo 12 punti vittoria dalla Centralinista. Con le giuste condizioni, però, potresti ottenere più di 12 punti vittoria. Questo è concesso ora, mentre non lo era nella precedente edizione.</i></p> </div> 
42	Giardiniere	Ogni volta che ricevi la ricompensa di una tessera dell'Imperatore, durante una valutazione dell'Imperatore, ottieni anche 5 punti vittoria.
43	Barista	Immediatamente (e solo una volta) ottieni 4 caffè.
44	Addetta alla dispensa	Immediatamente (e solo una volta) ottieni 4 strudel.
45	Bagnino	Immediatamente (e solo una volta) puoi avanzare di 3 spazi sul tracciato dell'Imperatore.
46	Donna delle pulizie	Durante il conteggio finale, ottieni 5 punti vittoria per ogni piano del tuo hotel che ha tutte le camere occupate.
47	Ascensorista	Durante il conteggio finale, ottieni 5 punti vittoria per ogni colonna di camere del tuo hotel che ha tutte le camere occupate.
48	Direttore	Durante il conteggio finale, ottieni 4 punti vittoria per ogni set di camere occupate rosse, blu e gialle nel tuo hotel. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>In altri termini, ottieni 4 punti vittoria per ogni camera occupata del colore di cui ne hai di meno.</i></p> </div> 

Carte ospite

Inizi il gioco con un ospite nel tuo bar, scelto dalla coda sul tabellone, che mostra sempre cinque ospiti.

Durante ogni turno, puoi prendere **un** nuovo ospite dalla coda, a meno che tutti e tre i tavoli del tuo bar non siano già occupati.

Così, normalmente, potresti prendere fino a 15 ospiti durante il gioco, ma le ricompense di alcuni ospiti ti possono far prendere degli ospiti in più.













Gli ospiti rimangono nel tuo bar a tempo indefinito, finché non completi il loro ordine piazzandoci sopra i cibi e/o le bevande richiesti.

Puoi piazzare gratis sugli ospiti cibi e/o le bevande appena presi. Per spostarli dalla tua cucina, invece, devi pagare 1 corona ogni 3 cibi e/o le bevande.




Quando l'ordine di un ospite è completo e hai una camera libera del colore dell'ospite, puoi spostarlo (*gli ospiti verdi possono occupare camere di qualsiasi colore*), ottenendo così la ricompensa e i punti vittoria indicati sulla carta e girando la tessera camera sul lato occupata. Le ricompense di alcuni ospiti permettono di occupare camere aggiuntive. Quando occupi l'ultima camera di un gruppo, ottieni il bonus di occupazione basato sul colore delle camere del gruppo.




Verso la fine del gioco dovresti prendere gli ospiti con cautela: ogni ospite che rimanesse nel tuo bar alla fine del gioco ti farebbe perdere 5 punti vittoria durante il conteggio finale.



Di seguito vengono illustrate le icone utilizzate nella casella ricompensa delle carte ospite, per una rapida consultazione. Per una spiegazione più dettagliata di ogni effetto consulta la tabella successiva.

	Ottieni i cibi e/o le bevande raffigurate nella quantità indicata. Puoi piazzarli sulle tue carte ospite o nella tua cucina.		Ottieni l'indicata quantità di corone. Avanza conseguentemente il tuo segnalino denaro sulla cassa.
	Ottieni 1 cibo o una bevanda a tua scelta. Puoi piazzarla su una tua carta ospite o nella tua cucina.		Avanza il tuo segnalino sul tracciato Imperatore del numero di spazi indicato.
	Ottieni il numero indicato di punti vittoria.		Puoi preparare una camera di un colore a tua scelta, pagandone l'intero costo. Piazza la tessera camera seguendo le normali regole di piazzamento.
	Puoi preparare una camera di un colore a tua scelta, pagandone il costo ridotto della quantità di corone indicata. Piazza la tessera camera seguendo le normali regole di piazzamento.		Puoi preparare una camera di un colore a tua scelta senza pagarne il costo. Piazza la tessera camera seguendo le normali regole di piazzamento.
	Puoi applicare l'effetto solo a una camera di uno dei due piani più bassi del tuo hotel.		Puoi occupare una camera aggiuntiva, di un colore a tua scelta, girando la tessera sul lato camera occupata.
	Puoi giocare una carta personale dalla tua mano, pagandone il costo ridotto della quantità di corone indicata.		Puoi giocare una carta personale dalla tua mano, senza pagarne il costo.
	Pesca 3 carte personale dal mazzo e puoi giocarne una immediatamente pagando 3 corone in meno. Rimetti le altre due in fondo al mazzo nell'ordine che preferisci. Se non puoi o non vuoi giocarne alcuna, rimettile in fondo al mazzo tutte e tre.		Pesca 3 carte personale dal mazzo e puoi giocarne una immediatamente senza pagarne il costo. Rimetti le altre due in fondo al mazzo nell'ordine che preferisci.
	Pesca l'indicato numero di carte personale dal mazzo e aggiungile alla tua mano.		Puoi prendere una carta ospite dalla coda senza pagarne il costo.
	Vedi la spiegazione di E.Gizia al punto 97 della tabella successiva.		Questa carta non ha alcun effetto.

La seguente tabella spiega le carte ospite in dettaglio, in ordine crescente di numero.

#	Nome	Descrizione
49	Scultore	Puoi preparare una camera (<i>di qualsiasi colore</i>) gratis; devi scegliere una camera in uno dei due piani più bassi del tuo hotel. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Se nei due piani più bassi ci sono già tutte le camere, non ottieni nulla da questa carta, mi spiace.</i></p> </div> 
50	Musicista	Pesca 1 carta personale dal mazzo e aggiungila alla tua mano. Inoltre, puoi preparare una camera (<i>di qualsiasi colore</i>) pagandone il costo pieno.
51	Compositore	Ottieni 1 strudel.
52	Sarto	Ottieni 1 strudel e 2 corone.
53	Ballerina di Flamenco	Ottieni 1 caffè e puoi avanzare di 2 spazi sul tracciato dell'Imperatore.
54	Ritrattista	Ottieni 1 cibo o 1 bevanda a tua scelta e 2 corone.
55	Fotografo	Pesca 2 carte personale dal mazzo e aggiungile alla tua mano.
56	Cantante	Ottieni 1 torta. Inoltre puoi giocare una carta personale dalla tua mano, pagando 3 corone in meno.
57	Architetto	Puoi preparare fino a 2 camere (<i>di qualsiasi colore</i>) pagando per ognuna 1 corona in meno.
58	Attrice	Puoi occupare una camera addizionale (<i>di qualsiasi colore</i>) girando la tessera sul lato camera occupata. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>L'attrice usa una camera aggiuntiva per il suo staff.</i></p> </div> 
59	Poeta	Ottieni una torta. Inoltre, puoi giocare una carta personale dalla tua mano, pagandone il costo ridotto di 2 corone.
60	Designer di gioielli	Ottieni 1 caffè e 3 corone.
61	Pittore	Puoi preparare fino a 2 camere (<i>di qualsiasi colore</i>) pagando per la prima 1 corona in meno, mentre la seconda ha il suo costo normale.
62	Cantante d'opera	Puoi prendere gratis un ospite dalla coda e puoi avanzare di 3 spazi sul tracciato dell'Imperatore.
63	Dama	Puoi prendere gratis un ospite dalla coda.
64	Duchessa	Puoi giocare una carta personale dalla tua mano, pagandone il costo ridotto di 1 corona.
65	Cavaliere dell'Impero	Nessun effetto. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Però dà 3 punti vittoria.</i></p> </div> 
66	Langravina	Puoi giocare una carta personale dalla tua mano, pagandone il costo ridotto di 1 corona e puoi preparare una camera pagandone il costo intero.
67	Sovrano	Pesca due carte staff dal mazzo e aggiungile alla tua mano. Inoltre puoi avanzare di 2 spazi sul tracciato dell'Imperatore.
68	Principessa	Puoi avanzare di 3 spazi sul tracciato dell'Imperatore.
69	Contessa	Ottieni 3 corone.
70	Elettore	Puoi giocare una carta personale dalla tua mano, pagandone il costo ridotto di 1 corona e puoi avanzare di 3 spazi sul tracciato dell'Imperatore.
71	Barone	Puoi preparare gratis una camera (<i>di qualsiasi colore</i>).
72	Principe	Puoi occupare una camera addizionale (<i>di qualsiasi colore</i>) girando la tessera sul lato camera occupata. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Il Principe usa una camera aggiuntiva per il suo seguito.</i></p> </div> 
73	Conte	Puoi giocare fino a due carte personale dalla tua mano, pagando 1 corona in meno per ciascuno di loro.
74	Visconte	Ottieni 1 corona.

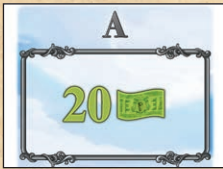


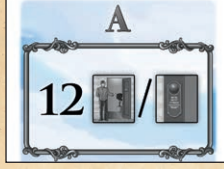








#	Nome	Descrizione
75	Baronessa	<p>Pesca 3 carte personale dal mazzo e puoi giocarne una immediatamente pagando 3 corone in meno. Rimetti le altre due in fondo al mazzo nell'ordine che preferisci.</p> <p><i>Se tutte e tre le carte sono troppo care per te, o se non vuoi giocarne alcuna, rimettile tutte in fondo al mazzo.</i></p> 
76	Duca	<p>Pesca 3 carte personale dal mazzo e puoi giocarne gratis una immediatamente. Rimetti le altre due in fondo al mazzo nell'ordine che preferisci.</p>
77	Farmacista	Ottieni 1 corona.
78	Consigliere postale	Puoi prendere gratis un ospite dalla coda.
79	Consigliere privato	Ottieni 1 corona e puoi avanzare di 1 spazio sul tracciato dell'Imperatore.
80	Professore emerito	Puoi prendere gratis un ospite dalla coda.
81	Generale	Ottieni 1 vino e 3 corone.
82	Consigliere anziano	<p>Puoi occupare una camera addizionale (di qualsiasi colore) girando la tessera sul lato camera occupata.</p> <p><i>Il Consigliere anziano usa una camera aggiuntiva per il suo segretario.</i></p> 
83	Consigliere del commercio	Ottieni 5 corone.
84	Consigliere di corte	Ottieni 3 corone. Inoltre puoi prendere gratis un ospite dalla coda.
85	Maggiore	Ottieni 3 corone.
86	Consigliere veterinario	Puoi giocare una carta personale dalla tua mano, pagandone il costo ridotto di 3 corone.
87	Consigliere medico	Ottieni 3 corone. Inoltre puoi prendere gratis fino a due ospiti dalla coda. Reintegra la coda anche prima di prendere il secondo ospite.
88	Procuratore	Puoi preparare gratis fino a due camere (di qualsiasi colore).
89	Lord alto commissario	Ottieni 4 corone.
90	Assistente legale anziano	Ottieni 1 vino e 3 corone.
91	Tezcatlipoca	Pesca 3 carte personale dal mazzo e aggiungile alla tua mano.
92	Capitano Goldhaken	Ottieni 1 corona.
93	Signor Horsa	Puoi avanzare di 1 passo sul tracciato dell'Imperatore.
94	Signor Ingalls	Puoi giocare una carta personale dalla tua mano, pagandone il costo ridotto di 1 corona.
95	Signor Boydell	Puoi avanzare di 2 passi sul tracciato dell'Imperatore.
96	Signor Oundo	Puoi giocare una carta personale dalla tua mano, pagandone il costo ridotto di 3 corone.
97	E.Gizia	<p>Scegli uno spazio azione con almeno un dado ed esegui l'azione normalmente, ma senza rimuovere un dado da quello spazio. Non puoi potenziare questa azione. Le carte personale che forniscono bonus per aver preso un certo dado non possono essere utilizzate, perché non stai effettivamente prendendo un dado.</p> <p><i>Questo non è un turno aggiuntivo, ma è un effetto che fa parte del tuo turno corrente. Ciò non influenza in alcun modo la tua azione principale, per la quale prendi normalmente un dado. Per tua informazione: abbiamo indebolito l'effetto rispetto alla precedente edizione, nella quale avresti ottenuto un intero turno aggiuntivo.</i></p> 
98	M. Polo	Ottieni 4 corone.
99	Cramersopholus	Pesca 1 carta personale dal mazzo e aggiungila alla tua mano. Inoltre puoi avanzare di 2 spazi sul tracciato dell'Imperatore.

#	Nome	Descrizione
100	Contadino Franz	Puoi occupare una camera addizionale (di qualsiasi colore) girando la tessera sul lato camera occupata. Inoltre puoi avanzare di 3 spazi sul tracciato dell'Imperatore. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <i>Il Contadino Franz e sua moglie usano una camera aggiuntiva per i loro cinque figli.</i> </div> 
101	Fratello Uwe	Puoi prendere gratis un ospite dalla coda. Inoltre puoi avanzare di 3 spazi sul tracciato dell'Imperatore.
102	Conducente	Puoi occupare una camera addizionale (di qualsiasi colore) girando la tessera sul lato camera occupata. Inoltre puoi avanzare di 1 spazio sul tracciato dell'Imperatore. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <i>Il Conducente usa una camera aggiuntiva per il suo collega.</i> </div> 
103	Durgoing	Pesca 2 carte personale dal mazzo e aggiungile alla tua mano.
104	MacLeod	Puoi giocare gratis una carta personale dalla tua mano.
117*	Mag. Ferdinand	Puoi avanzare di 3 spazi sul tracciato dell'Imperatore.
118*	Signor Moras	Puoi prendere gratis un ospite dalla coda.

*carta promo

Carte obiettivo

Ci sono 12 carte obiettivo nel gioco, ma solo 3 vengono usate in ogni partita, una per ciascun gruppo. La tabella seguente spiega i requisiti.

			
Devi avere 20 corone.	Il tuo segnalino deve aver raggiunto o superato lo spazio 10 del tracciato dell'Imperatore.	Devi aver giocato almeno 6 carte personale (di qualsiasi tipo).	Devono esserci almeno 12 tessere camera (di qualsiasi colore) sulla tua plancia hotel. Non importa se sono libere o occupate.
			
Almeno 2 piani del tuo hotel devono essere completamente composti da camere occupate. I due piani possono non essere adiacenti.	Almeno 2 colonne del tuo hotel devono essere completamente composte da camere occupate. Le due colonne possono non essere adiacenti.	Almeno 6 gruppi del tuo hotel devono essere completamente composti da camere occupate. I gruppi possono non essere adiacenti.	Tutte le camere di un colore devono essere occupate nel tuo hotel.
			
Devi avere almeno 3 camere occupate per ogni colore nel tuo hotel (almeno 3 rosse, 3 blu e 3 gialle).	Devi avere almeno 4 camere rosse occupate e 3 camere gialle occupate nel tuo hotel.	Devi avere almeno 4 camere gialle occupate e 3 camere blu occupate nel tuo hotel.	Devi avere almeno 4 camere blu occupate e 3 camere rosse occupate nel tuo hotel.

Ricorda: Puoi reclamare un obiettivo solo durante il tuo turno, come azione addizionale. Se raggiungessi il requisito durante una valutazione dell'Imperatore, tramite la ricompensa dell'Imperatore, dovresti aspettare fino al tuo prossimo turno (se ci sarà) per reclamare l'obiettivo.

Tessere Imperatore

Ci sono 12 tessere Imperatore nel gioco, ma solo 3 vengono usate in ogni partita, una per ciascun gruppo. La tabella seguente spiega le ricompense e le penalità:

	<p>Ricompensa: ottieni 3 corone. Penalità: perdi 3 corone. Se hai meno di 3 corone perdi, invece, 5 punti vittoria.</p>		<p>Ricompensa: ottieni 2 cibi e/o bevande a tua scelta. Puoi piazzarli normalmente sui tuoi ospiti o in cucina. Penalità: perdi tutti i cibi e le bevande che hai nella tua cucina. Rimettile nella riserva.</p>
	<p>Ricompensa: Pesca 3 carte personale dal mazzo e puoi giocarne una immediatamente pagando 3 corone in meno. Rimetti le altre due in fondo al mazzo nell'ordine che preferisci.¹ Penalità: scarta 2 carte personale dalla tua mano rimettendole in fondo al mazzo. Se hai meno di 2 carte in mano, perdi invece 5 punti vittoria.</p>		<p>Ricompensa: puoi preparare gratis una camera. Penalità: rimuovi una camera libera dal tuo hotel, dal piano più alto possibile.² Se non hai camere libere, perdi invece 5 punti vittoria.</p>
	<p>Ricompensa: ottieni 1 strudel, 1 torta, 1 vino e 1 caffè. Penalità: perdi tutti i cibi e le bevande che hai nella tua cucina e i tuoi ospiti. Rimettile nella riserva.</p>		<p>Ricompensa: ottieni 5 corone. Penalità: perdi 5 corone. Se hai meno di 5 corone perdi, invece, 7 punti vittoria.</p>
	<p>Ricompensa: Pesca 3 carte personale dal mazzo e puoi giocarne una gratis immediatamente. Rimetti le altre due in fondo al mazzo nell'ordine che preferisci. Penalità: scarta 3 carte personale dalla tua mano rimettendole in fondo al mazzo. Se hai meno di 3 carte in mano, perdi invece 7 punti vittoria.</p>		<p>Ricompensa: Puoi preparare una camera gratis e immediatamente girarla sul lato occupata; devi scegliere una camera in uno dei due piani più bassi del tuo hotel. Se questi sono già pieni, non ottieni alcun bonus.³ Penalità: rimuovi due camere libere dal tuo hotel, ognuna dal piano più alto possibile. ² Se non hai almeno 2 camere libere, perdi invece 7 punti vittoria.</p>
	<p>Ricompensa: ottieni 8 punti vittoria. Penalità: perdi 8 punti vittoria.</p>		<p>Ricompensa: Puoi preparare una camera gratis e immediatamente girarla sul lato occupata.^{3 4} Penalità: rimuovi una camera occupata dal piano più alto possibile e una seconda camera occupata dal piano subito inferiore, se possibile, altrimenti da quello ancora inferiore (<i>le due camere rimosse possono essere anche di due colonne diverse</i>).⁵</p>
	<p>Ricompensa: ottieni 2 punti vittoria per ogni carta personale che hai giocato (<i>a prescindere dal tipo</i>). Penalità: perdi 2 punti vittoria per ogni carta personale che hai giocato (<i>a prescindere dal tipo</i>).</p>		<p>Ricompensa: puoi giocare una carta personale gratis dalla tua mano. Penalità: scarta una tua carta personale giocata col simbolo →I. Se non hai alcuna carta personale col simbolo →I, perdi invece 10 punti vittoria.</p>

¹ Se non puoi o non vuoi giocare nessuna delle 3 carte, rimettile tutte in fondo al mazzo nell'ordine che preferisci.

² Se la rimozione della camera provoca la separazione delle camere in insiemi non adiacenti tra loro, potrai aggiungere le prossime camere adiacenti a qualsiasi insieme. Non dovrai necessariamente connettere gli insiemi separati.

³ Ottieni immediatamente il bonus di occupazione se completi un gruppo di camere tramite questo effetto.

⁴ Anche se dovessi raggiungere un obiettivo, non potrai reclamarlo, perché reclamare un obiettivo è un'azione addizionale da effettuare nel proprio turno; ora però il gioco sta finendo e non ci sarà un altro turno per reclamare l'obiettivo.

⁵ Questa penalità è leggermente diversa da come era nella precedente edizione, nella quale le camere rimosse dovevano essere nella stessa colonna.