

Simone Luciani & Virginio Gigli

GRAND
AUSTRIA
HOTEL

Let's Waltz!



ROZSZERZENIE



Grand AUSTRIA Hotel - Let's Waltz!

Rozszerzenie do gry autorstwa Simone Luciani i Virginio Gigli

Sezon balowy w Wiedniu trwa i całe miasto opanowała taneczna gorączka. Jednak nigdzie nie widać tańców nowoczesnych, jak Boogie-Woogie czy Charleston. Nie! Stary dobry walc - król wszystkich tańców - tego pragną ludzie!

Sprowadza to całą gamę znakomitych gości do miasta i twojego hotelu. Jednakże, większość z nich nie szuka wygodnego łóżka, tylko okazji żeby przetańczyć całą noc!

To twój czas, aby jeszcze raz zabłysnąć, jako najlepszy hotel w Wiedniu: spełnij każde życzenie swoich gości, odprowadź ich na salę balową, przyciągnij pracowity personel i zbuduj swoją reputację jako najlepszy hotelarz! Zapraszamy do walca!

Dzień dobry Pani, dzień dobry Panu. Jesteśmy wielce zaszczytzeni twoją wizytą. Jestem Elisabeth, „dobra dusza” tego domu i współpracownica Leopolda, którego już poznałeś. Jeśli pozwolisz, będę dziś twoim przewodnikiem. Sezon balowy zaraz się zacznie, a wspaniałe sale balowe czekają aby cię ugościć! Czekają na ciebie też kilka niespodzianek. Proszę więc, chodź za mną. Panie i Panowie, zacznijmy naszą podróż...



Rozszerzeniu

To rozszerzenie zawiera pięć modułów: **Wiedeńskie sale balowe, Celebryci, Unikatowe hotele, Gracz rozpoczynający i Chciałbyś trochę więcej?** Możesz łączyć dowolną ich liczbę z grą podstawową, choć najpierw polecamy wypróbować moduły oddzielnie, a dopiero później je łączyć. Im więcej modułów połączysz, tym bardziej złożona będzie rozgrywka.

Zawartość gry

W każdym module zostały osobno wymienione komponenty, które do niego należą. Cztery nowe żetony punktów zwycięstwa, używane są, kiedy osiągniesz lub przekroczysz 225 i 300 punktów zwycięstwa, są wspólne dla wszystkich modułów. Nie są osobno wymienione ani wspomniane w instrukcjach przygotowania żadnego modułu. Po prostu połóż je razem z ich odpowiednikami z gry podstawowej.

4 żetony punktów
zwycięstwa



przód



tył

Zmiany w wydaniu poprawionym

Poniższe informacje mogą ci się przydać, jeżeli jesteś posiadaczem starszego egzemplarza Grand Austria Hotel i nie czytałeś jeszcze odświeżonej instrukcji:

- Karty polityki nazywane są teraz **kartami celów**.
- Rzędy pokoi w twoim hotelu są teraz nazywane **piętarami**.
- Wszyscy goście dostępni na planszy głównej są nazywani **kolejką**.
- Zapłacenie 1 korony, aby dodać wirtualną kość do wybranej akcji jest nazywane **ulepszeniem akcji głównej**.

Autorzy: Simone Luciani i Virginio Gigli
Edycja: Ralph Bienert, Grzegorz Kobiela
Opracowanie instrukcji: Grzegorz Kobiela
Redakcja: Jonathan Bobal
Ilustracje: Klemens Franz
Szata graficzna: atelier198
Tłumaczenie: Magdalena Sadowska
Korekta: Przemysław Korzeniewski


LACERTA
Wydawnictwo Lacerta
facebook.com/LacertaPL
www.LACERTA.pl



© 2021 Lookout GmbH

Lookout Games
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Niemcy
www.lookout-games.de

Autorzy pragną podziękować wszystkim przyjaciółom, którzy testowali te rozszerzenia, za ich czas i cenne wskazówki, w szczególności: Flaminia Brasini, Samantha Milani, Antonio Tinto, Marco Pranzo, Francesca Giusti, Gaetano Cellizza, Maria Chiara Calvani, Tommaso Battista, Gabrielle Ausiello, Claudio Ciccalè, Nadia Curi, Martina Priori, Paolo Prioretti, Ido Traini, Andrea Giuliani, Paolo Toffanello, Daniel Marinangeli oraz Giacomo Censi.

Specjalne podziękowania dla Jonathan Bobal za korektę instrukcji oraz Mauro Gibertoni za użyczenie jego autorskiej Automy i wsparcie nas w dostosowaniu jej do tego rozszerzenia. Wielkie podziękowania również dla całego zespołu Lookout za ich świetną pracę, dla Sabrini i Hanno von Contzen za zarządzanie kampanią Kickstartera oraz dla Klemensa Franz, który swoją grafiką usprawnił wiele naszych gier.

Moduł I: WIEDEŃSKIE SALE BALOWE

Idziesz spać? No nie żartuj – zamiast tego powinieneś pójść potańczyć!

W tym module macie do dyspozycji zestaw 10 tancerzy, trenujących w salach ćwiczeń waszych hoteli. Zawsze gdy skompletujesz zamówienie gościa, zamiast przenosić go do pokoju hotelowego, możesz wysłać go, jako tancerza, do jednej z trzech sal balowych. Wstęp do słynnych miejsc jest drogi i musi być opłacony butelkami szampana. W zamian, podczas podliczania punktów za sale balowe, mające miejsce po podliczaniu punktów z toru cesarza, będziecie mogli zdobyć wartościowe bonusy i dodatkowe punkty zwycięstwa.

Wznieście więc kieliszki, weźcie orzeźwiający tyk szampana i tańczcie!

Zawartość modułu



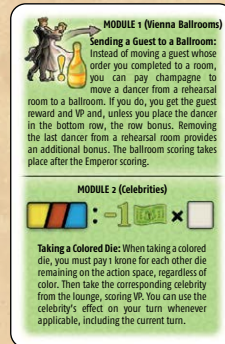
29 kart gości



15 kart personelu



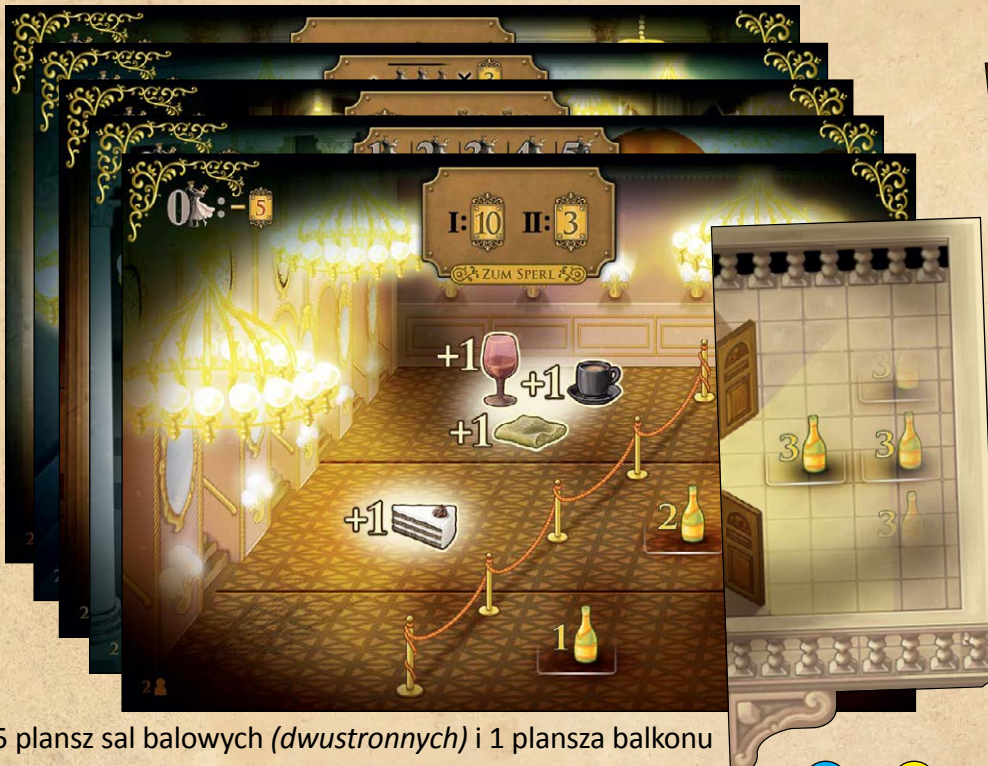
3 kart celu



2 karty pomocy



2 karty końcowego podliczania punktów (oraz 2 dla gry podstawowej)



5 plansz sal balowych (dwustronnych) i 1 plansza balkonu



4 plansze sal ćwiczeń



1 nakładka na planszę akcji (dla posiadaczy starszego wydania gry podstawowej)



3 żetony Cesarza



40 żetonów tancerzy (w kolorach graczy + arkusz naklejek)




25 znaczników butelek szampana



3 żetony rundy

Przygotowanie gry

Wtasuj nowe **karty gości**, **karty personelu**, **karty celów** i **żetony cesarza** do odpowiednich stosów z gry podstawowej. Elementy te są oznaczone , aby łatwiej odróżnić je po rozgrywce.

Następnie przygotuj grę zgodnie z podstawowymi zasadami, poszerzając je o poniżej wymienione kroki. **Z wyjątkiem kroku 6**, który musi być przeprowadzony w określonym momencie, możesz wykonać te kroki w dowolnym momencie podczas przygotowania gry.

Przygotowanie obszaru gry

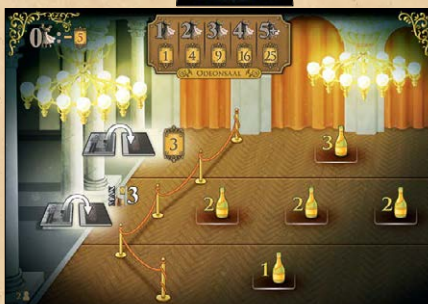
- Wylosujcie trzy **plansze sal balowych**, odwróćcie je właściwą stroną (*zależnie od liczby graczy*) i połóżcie je jedna obok drugiej, nad planszą główną, w losowej kolejności. Nieużywane plansze sal balowych odłóżcie do pudełka – nie będziecie ich potrzebować.
 - Żetony rund** ułóżcie rosnąco, od lewej do prawej, powyżej plansz sal balowych.
 - Połóżcie planszę balkonu po prawej stronie plansz sal balowych tak, aby drzwi były wyrównane z górnym sektorem sali balowej leżącej po prawej stronie.

1a



liczba graczy


5






7



1b

- Odwróćcie **planszę akcji** na stronę z symbolem .



Jeśli posiadasz starsze wydanie gry podstawowej, zamiast tego połóż nakładkę przykrywającą akcje  i , stroną z symbolem  ku górze.



- Połóżcie znaczniki **butelek szampana** razem z daniami i napojami.
- Połóżcie nowe **karty pomocy** z ich odpowiednikami z gry podstawowej.



Przygotowanie obszaru gracza

- Oprócz strudla, ciasta, wina i kawy, każdy zaczyna dodatkowo z **jedną butelką szampana** w swojej kuchni.
- Dodajcie ten krok po dociągnięciu (*albo po drafcie*) kart personelu, ale przed wyborem pierwszego gościa (*tj. pomiędzy krokami 10 i 11 przygotowania gry, opisanymi w odświeżonej instrukcji gry podstawowej*):
 - Ułóżcie losowe **plansze sal ćwiczeń** w liczbie odpowiadającej liczbie graczy (*w grze czteroosobowej użyjecie wszystkich czterech plansz*).
 - Począwszy od gracza siedzącego z prawej strony gracza rozpoczynającego, w kolejności **odwrotnej do kierunku ruchu wskazówek zegara**, każdy wybiera planszę sali ćwiczeń i kładzie ją z lewej strony planszy swojego hotelu.
 - Weźcie po **10 żetonów tancerzy*** w swoim kolorze i połóżcie ich na zaznaczonym miejscu na swoich planszach sal ćwiczeń. Każda plansza sali ćwiczeń podzielona jest na cztery **obszary**, zawierające odpowiednio: 1, 2, 3 i 4 tancerzy oraz zilustrowane poszczególne **bonusy**.



6c

**Przed swoją pierwszą rozgrywką naklej naklejki na żetony tancerzy. Pomimo tego, że żetony pokazują pary tancerzy, na potrzeby gry każdy żeton jest uważany za jednego tancerza.*



Przebieg gry

Grajcie zgodnie z zasadami gry podstawowej, z następującymi zmianami:

Akcje główne

Dwa pola akcji zostały zmodyfikowane, aby zapewniać nowy zasób wprowadzony przez to rozszerzenie: butelki szampana. Inne pola akcji pozostają niezmienione.



• Wzięcie dań i butelek szampana



Za każdą kość na tym polu akcji, możesz wziąć **1 strudel, 1 ciasto** albo **1 butelkę szampana** z zasobów. Możesz wziąć dowolną ich kombinację, ale musisz wziąć **przynajmniej** tyle samo strudli co ciasta i **przynajmniej** tyle samo ciasta co butelek szampana.

Przykład: przy trzech kościach z 1 na polu akcji możesz wziąć 3 strudle **albo** 2 strudle i jedno ciasto, **albo** 1 strudel, 1 ciasto i 1 butelkę szampana.

• Wzięcie napojów i butelek szampana



Za każdą kość na tym polu akcji możesz wziąć **1 wino, 1 kawę** albo **1 butelkę szampana** z zasobów. Możesz wziąć dowolną ich kombinację, ale musisz wziąć **przynajmniej** tyle samo wina co kawy i **przynajmniej** tyle samo kawy co butelek szampana.

Przykład: przy czterech kościach z 1 na polu akcji możesz wziąć 4 wina **albo** 3 wina i 1 kawę, **albo** 2 wina i 2 kawy, **albo** 2 wina, 1 kawę i 1 butelkę szampana.

Ważne! Mimo, że w zasadzie szampan jest napojem, na potrzeby gry nie jest zaliczany **ani jako danie, ani jako napój**. Poza tym, wszystkie zasady odnoszące się do dań i napojów odnoszą się także do butelek szampana, np. kiedy zdobywasz butelkę szampana, możesz umieścić ją na karcie gościa w swojej kawiarni lub w swojej kuchni.

Akcje dodatkowe

Moduł ten wprowadza jeszcze jedną akcję dodatkową, którą można wykonać po zrealizowaniu zamówienia gościa. Pozostałe akcje dodatkowe pozostają niezmienione.



Jak zapewne podejrzewasz, akcja dodatkowa „serwowanie dań i napojów” dotyczy teraz także butelek szampana.

• Wystanie gościa na salę balową

Kiedy zrealizujesz zamówienie gościa, **zamiast** przynosić go do przygotowanego wcześniej pokoju, alternatywnie możesz teraz wysłać go na salę balową. Jeśli wybierzesz tę akcję, postępuj w następująco:

- Wybierz sektor (*górnym, środkowym lub dolnym*) w wybranej **sali balowej**, w której zostało przynajmniej jedno niezajęte miejsce i zapłać wymaganą ilość **butelek szampana** ze swojej kuchni. Musisz wybrać sektor, który jesteś w stanie opłacić. Jeśli nie stać cię na żaden, nie możesz wybrać tej akcji dodatkowej.
- Weź **żeton tancerza** ze swojej planszy sali ćwiczeń i połóż go w wybranym sektorze, na pierwszym niezajętym miejscu od lewej strony. Możesz zdejmować żetony ze swojej planszy sali ćwiczeń w dowolnej kolejności.
- Kiedy umieszczasz tancerza w **górnym lub środkowym sektorze**, natychmiast **otrzymujesz bonus** przedstawiony na początku sektora. Dolny sektor nie zapewnia bonusu. Jeśli otrzymujesz dania lub napoje jako bonus, możesz umieścić je na kartach gości lub w swojej kuchni, jak dotychczas.
- Odrzuć kartę gościa, zdobywając **nagrodę i punkty zwycięstwa** przedstawione na karcie, jak dotychczas.
- Kiedy zdejmujesz **ostatniego tancerza** z obszaru na twojej planszy sali ćwiczeń, od razu otrzymujesz przedstawiony **bonus pokoju**.



bonus sektora

miejsce i jego koszt

Zdobyte nagrody (opisane w punktach 3, 4 i 5) możesz odebrać w dowolnej kolejności. Czynności opisane w punktach 1 i 2 musisz jednak wykonać przed odebraniem nagród, tj. nie możesz użyć butelek szampana zdobytych jako nagrodę do zapłacenia za tancerza.

bonus pokoju



Balkon

Przyjmuje się, że **górný sektor sali balowej leżącej z prawej strony (nad którą leży żeton 7 rundy)** ma nieograniczoną ilość miejsc. Kiedy wszystkie przedstawione miejsca w górnym sektorze są zajęte, następnym razem kiedy wysyłasz tancerza na salę balową, możesz zapłacić 3 butelki szampana, aby umieścić tancerza na **planszy balkonu**, zdobywając **bonus z górnego sektora** przylegającej planszy. Na potrzeby wszystkich celów, tancerzy na balkonie uważa się za umieszczonych w górnym sektorze sali balowej leżącej z prawej strony.



Uwaga:

- Kiedy wysyłasz tancerza na salę balową, nie odwracasz pokoju w swoim hotelu; w związku z tym kolor gościa nie ma znaczenia.
- Na stronie dla 3/4 graczy, miejsca dostępne jedynie w rozgrywce 4-osobowej są oznaczone symbolem (patrz ilustracja po prawej). Nie używajcie ich grając w trzy osoby.



Jeśli gracze w trzy osoby, możecie zakryć te miejsca tancerzami nieużywanego koloru. Jeśli tak zrobicie, kolor ten nie bierze udziału w podliczaniu punktów za sale balowe.



- Kiedy wszystkie miejsca na salach balowych: leżącej z lewej strony i środkowej są zajęte, nie możesz wysłać do nich kolejnych tancerzy.

Pamiętaj, że dzięki planszy balkonu, zawsze możesz wysłać tancerzy na salę balową leżącą z prawej strony - nawet wtedy, kiedy wszystkie przedstawione miejsca są zajęte.



- Raz umieszczony żeton tancerza pozostaje na danym miejscu do końca gry (nie można go przesunąć).

Z wyjątkiem sytuacji, gdy cesarz ukarze cię utratą tancerzy.



- Możesz umieścić tancerza w sali balowej, za którą odbyło się już podliczenie punktów (zobacz: „Podliczanie punktów za sale balowe” na następnej stronie).
- Pomimo nazwy karty, możesz przenieść *Tancerkę Flamenco* (karta nr 53 z gry podstawowej) do pokoju hotelowego lub wysłać ją na salę balową.

Objaśnienia



Ten symbol oznacza butelkę szampana.



Ten symbol oznacza danie lub napój, ale **nie butelkę szampana**.



Ten symbol oznacza dowolny zasób: danie, napój albo butelkę szampana.

Nowe symbole



Możesz wysłać dodatkowego tancerza, płacąc standardowy koszt.



Możesz wysłać dodatkowego tancerza, nie ponosząc kosztów.



Możesz wysłać dodatkowego tancerza, płacąc mniej o wskazaną liczbę butelek szampana.

Uwaga: jeżeli któryś z nowych symboli pojawia się jako nagroda na karcie gościa, wysłanie dodatkowego tancerza jest niezależne od tego, co zrobisz z gościem.

Przykład:

- 1 Po zrealizowaniu zamówienia cesarzowej, przenosisz ją do pokoju hotelowego, zdobywając 9 punktów.
- 2 Decydujesz się wysłać dodatkowego tancerza – z jej nagrody – na „Apollosaal”, salę leżącą w tej rozgrywce z prawej strony. Musisz jednak wysłać tancerza na balkon, ponieważ przedstawione miejsca są zajęte.
- 3 Zwykle kosztowałoby to 3 butelki szampana, ale dzięki zniżce z nagrody musisz zapłacić tylko 2 butelki szampana ze swojej kuchni.
- 4 W wyniku tego otrzymujesz 3 korony z bonusu sektora oraz, ponieważ przeniósłeś ostatniego tancerza z trzeciego obszaru swojej planszy sali ćwiczeń, otrzymujesz 2 butelki szampana i awansujesz o 1 pole na torze cesarza (bonus pokoju).



W tym przykładzie odzyskałeś wszystkie butelki szampana, które wydałeś (faktycznie płacąc 0). Nie mógłbyś jednak wysłać tancerza jeśli na początku nie miałbyś 2 butelek szampana w kuchni, ponieważ najpierw musisz zapłacić, a dopiero później zdobywasz nagrody.



Podliczanie punktów za sale balowe

Po każdym podliczeniu punktów z toru cesarza podliczcie punkty za sale balowe. Żeton rundy powyżej sali balowej wskazuje, kiedy podliczane są punkty za którą salę balową: punkty za salę leżącą z lewej strony podliczcie po pierwszym podliczeniu punktów z toru cesarza (na koniec 3 rundy), punkty za środkową salę balową podliczcie po drugim podliczeniu punktów z toru cesarza (na koniec 5 rundy), a punkty za salę balową leżącą z prawej strony podliczcie po trzecim i ostatnim podliczeniu punktów z toru cesarza (na koniec 7 rundy).

Punkty za każdą salę balową podliczcie w określony sposób, wskazany na górze planszy sali balowej. Podczas podliczania punktów za salę balową, każdy kto **nie ma na tej sali swoich tancerzy, traci 5 punktów zwycięstwa.**

Teoretycznie nie ma obowiązku pokazania się podczas sezonu balowego, ale ludzie będą dziwnie na ciebie patrzeć, jeśli tego nie zrobisz.



Uwaga: sale balowe zostały szczegółowo objaśnione na stronach 16-17.

Zakończenie gry i finalne podliczanie punktów

Gra kończy się po trzecim i ostatnim podliczeniu punktów za sale balowe na koniec rundy 7, po którym następuje finalne podliczenie punktów, wyjaśnione w zasadach gry podstawowej.

Każda butelka szampana, która pozostała w twojej kuchni warta jest 1 punkt zwycięstwa.

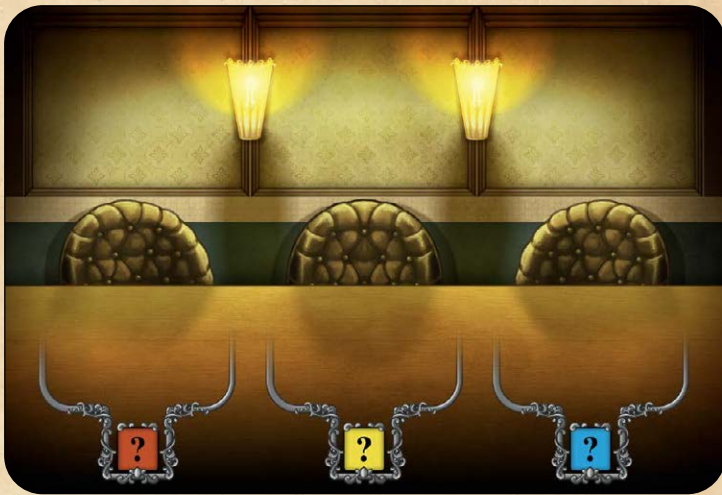
Gracz z największą liczbą punktów wygrywa. W przypadku remisu zwycięża gracz, który ma w łącznie najwięcej dań, napojów i butelek szampana w kuchni oraz koron na torze.

Moduł 2: CELEBRYCI

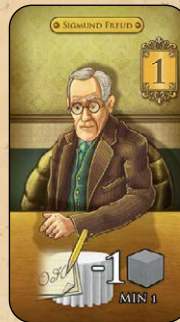
Wiedeń jest miastem z klasą, przyciągającym wielu znanych ludzi. Patrz, Albert Einstein i Agatha Christie właśnie piją kawę w lobby! Jeśli uda ci się im zaimponować, zyskasz przewagę nad przeciwnikami.

W tym module trzy białe kości zastąpcie kolorowymi kośćmi, związanymi z celebrytami w lobby. Kiedy bierzesz kolorową kość z planszy akcji, otrzymujesz też powiązanego z nią celebrytę z lobby, który zapewni ci cenne wsparcie do końca bieżącej rundy – nie za darmo, oczywiście. Im wcześniej zdobędziesz celebrytę, tym wyższa będzie cena, więc kluczowe jest dobre wyczucie czasu!

Zawartość modułu



1 plansza lobby



12* żetonów celebrytów

3 żetony punktów zwycięstwa



3 kolorowe kości (czerwona, niebieska i żółta)

*Żetonów celebrytów z symbolem ♪ (Giacomo Puccini, Mata Hari oraz Picasso) używacie jedynie w połączeniu z modułem 1.


Przygotowanie gry

Przygotujcie grę według zasad gry podstawowej, poszerzając je o następujące kroki:

Wspólny obszar gry

1. Usuńcie z gry **trzy białe kości**, zastępując je **trzema kolorowymi kośćmi**. Łączna liczba kości pozostaje niezmienną (10/12/14 kości w grze 2-/3-/4-osobowej).
2. Połóżcie **planszę lobby** obok planszy akcji.
 - a. Potasujcie **żetony celebrytów** i połóżcie je w **zakrytym stosie** obok lobby.
 - b. Odkryjcie **trzy żetony celebrytów** ze stosu i połóżcie je **odkryte** na planszy lobby, od lewej do prawej, po jednym na każdym miejscu.
 - c. Połóżcie **żetony punktów zwycięstwa** obok planszy lobby.

Nie zapomnij odłożyć żetonów celebrytów oznaczonych ♪, jeśli nie grasz łącząc moduły 1 i 2.



Obszar gry gracza

Bez zmian.



Przebieg gry

Rozgrywajcie grę zgodnie z zasadami z gry podstawowej, z opisanymi poniżej zmianami.

Na początku każdej rundy gracz rozpoczynający rzuca jednocześnie **białymi i kolorowymi kośćmi** i rozkłada je na planszy akcji, jak zazwyczaj.

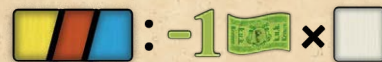
Korzystanie z pola akcji

Kiedy korzystasz z pola akcji, kolor kości na polu akcji nie ma znaczenia – siła akcji głównej jest zawsze zależna od łącznej liczby kości na polu akcji (*włączając wybraną kość*), bez względu na kolor.

••• Kiedy bierzesz **białą kość**, przeprowadź powiązaną z nią akcję główną w zwykły sposób.

••• Kiedy bierzesz **kolorową kość**, postępuj w następujący sposób, w podanej kolejności:

1. **Zapłać 1 koronę** za każdą **inną kość** na tym samym polu akcji (*wyłączając wybraną kość*), **niezależnie od ich kolorów**.



2. Weź z lobby **żeton celebryty** związany z kolorem wybranej kości i połącz go przed sobą, stroną z postacią ku górze.

3. Otrzymujesz **1, 2 albo 4 punkty** zilustrowane na żetonie celebryty albo na żetonie punktów zwycięstwa, który na nim leży (*w takim przypadku zastępuje on wydrukowaną wartość*).



4. Następnie przeprowadź powiązaną akcję główną w zwykły sposób (*włączając wybraną kość do ustalenia siły akcji*).

Możesz używać efektu celebryty **w swojej turze** (*włączając obecną turę*), do końca aktualnej rundy, jeśli tylko ma on zastosowanie.

Przykład: na polu akcji ••• leży pięć kości: trzy białe, jedna niebieska i jedna czerwona. Jeśli weźmiesz czerwoną albo niebieską kość, musisz zapłacić 4 korony. Następnie weź żeton z Ghandim (czerwony) albo Einsteinem (niebieski) z lobby, otrzymując odpowiednio 1 lub 4 punkty zwycięstwa. Na koniec przeprowadź główną akcję ••• z siłą 5.



Pasowanie

Kiedy odkładasz kość do kosza na śmieci, musisz wybrać **białą kość**, jeśli jest to możliwe. Tylko w rzadkiej sytuacji, gdyby pozostały jedynie kolorowe kości, możesz odrzucić kolorową kość: w takim przypadku gracz który przetrzącał kości (*który posiada żeton tury z najniższą cyfrą*) decyduje, którą kość odrzucić.

Koniec rundy

Na koniec rundy, przed podliczeniem punktów z toru cesarza (*jeśli ma ono miejsce*), postępujcie następująco:

1. **Zbierzcie** wszystkie żetony celebrytów posiadane przez graczy i odłóżcie je **na stos odrzuconych** żetonów.

2. **Zwiększcie** wartość żetonów celebrytów w lobby:

- Jeśli na żetonie celebryty nie leży jeszcze żeton punktów zwycięstwa, połączcie na nim jeden stroną „2 punkty zwycięstwa” do góry, zakrywając „1 punkt zwycięstwa” nadrukowany na żetonie celebryty.
- Jeśli na żetonie celebryty leży żeton punktów zwycięstwa stroną „2 punkty zwycięstwa” ku górze, odwróćcie go na stronę „4 punkty zwycięstwa”.
- Jeśli na żetonie celebryty leży żeton punktów zwycięstwa stroną „4 punkty zwycięstwa”, odłóżcie żeton celebryty na stos odrzuconych żetonów, a żeton punktów zwycięstwa do zasobów ogólnych.

3. **Uzupełnijcie** lobby, odkrywając nowe żetony celebrytów ze stosu i kładąc je na pustych miejscach, od lewej do prawej. Jeśli stos się wyczerpie, potasujcie stos odrzuconych żetonów tworząc nowy zakryty stos.

Podliczcie punkty z toru cesarza (*jeśli ma ono miejsce*), przekazcie swoje żetony tury, przesuńcie znacznik rundy i odwróćcie pionowo swoje użyte karty personelu, zgodnie z zasadami gry podstawowej.

Koniec gry i finalna punktacja

Bez zmian.

Moduł 3: UNIKATOWE HOTELE

W Wiedniu jest bez liku miejsc noclegowych, a ich wybór przyprawia klientów o zawrót głowy. Samo gustowne umeblowanie i znakomita obsługa już nie wystarczą. Zejdź z wytyczonej drogi i zaoferuj coś naprawdę niezwykłego, aby wyrobić sobie markę na całym świecie!


W tym module zaczynasz od licytowania indywidualnego szyldu hotelowego, który zmieni twoje warunki początkowe i da ci unikalne zdolności na czas trwania rozgrywki. Wyjdź ze swojej strefy komfortu, zaadaptuj się do zmian z twojego szyldu i zdobądź więcej punktów zwycięstwa, niż kiedykolwiek wcześniej!

Zawartość modułu



5 żetonów bonusów
(dla Hotelu Dove)

10 szyldów hotelowych*

*Szyldu hotelowego z symbolem  (The Ren) używacie wyłącznie w połączeniu z modułem 1.

Przygotowanie gry

Przygotujcie grę zgodnie z zasadami gry podstawowej, poszerzając je o następujące kroki:

Przygotowanie obszaru gry

Bez zmian.

Przygotowanie obszaru gracza

1. Nie kładźcie żadnych dań ani napojów w swojej kuchni (pomiń krok 9. przygotowania gry, opisany w odświeżonej instrukcji gry podstawowej).

Jeśli gracze łącznie moduły 1 i 3, zaczynacie z jedną butelką szampana w swojej kuchni. Nie bierzcie jednak jeszcze żadnych dań ani napojów.



2. Dodajcie ten krok po dociągnięciu (lub po drafcie) kart personelu, ale przed wyborem pierwszego gościa (tj. pomiędzy krokami 10 i 11 przygotowania gry, opisanymi w odświeżonej instrukcji gry podstawowej):

a. Ułóżcie w losowej kolejności **szyldy hotelowe**, w liczbie równej liczbie graczy. Uwaga na dodatkowe zasady dla Hotelu Dove, Hotelu Melange i Hotelu Grand Wray, jeśli któryś z nich został wylosowany:



Hotel Dove: połóżcie 5 odkrytych żetonów bonusów obok **Hotelu Dove**.



Ninas Melange: weźcie 3 losowe karty polityki z pozostałych (po jednej A, B i C) i połóżcie je odkryte obok **Ninas Melange**.



The Grand Wray Hotel: weźcie 6 losowych żetonów cesarza z pozostałych (po dwa A, B i C) i połóżcie je odkryte obok **Hotelu Grand Wray**.

b. Następnie gracz rozpoczynający wybiera **jeden** z żetonów szyldu hotelowego i wystawia go na licytację, składając pierwszą ofertę w wysokości **0 lub więcej koron**. W kolejności **zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara**, każdy musi **podbić ofertę albo spasować**. Kto spasuje, nie może później ponownie dołączyć do trwającej licytacji. Licytacja trwa wokół stołu, aż wszyscy poza jednym graczem spasują.

- c. Zwycięzca wpłaca swoją ofertę (jeśli jest wyższa niż 0), przesuwając odpowiednio znacznik na swoim torze pieniędzy, kładzie szyld hotelowy po lewej stronie swojej planszy hotelu i bierze **początkowe zasoby** zilustrowane na górze żetonu. Niektóre szyldy hotelowe zapewniają dodatkowe elementy na początek. W razie wątpliwości, zajrzyj do aneksu do instrukcji, w którym zostały one opisane (patrz str. 19-21). Kiedy zdobędziesz swój szyld hotelowy, nie możesz już uczestniczyć w kolejnych licytacjach.
- d. Jeśli pierwszy gracz nie wygrał licytacji, zaczyna kolejną w ten sam sposób. Jeśli wygrał, kolejny gracz, który nie uzyskał jeszcze szyldu hotelowego zaczyna następną licytację. Kontynuujcie ten proces do czasu, kiedy pozostanie jeden niewylicytowany szyld hotelowy. Pozostały gracz otrzymuje ostatni szyld hotelowy **bez ponoszenia kosztów**.

Przykład: Anna, Beth i Cyril mają zamiar wystawić na licytację Hotele Mayenfels, The Grand Wray Hotel i The Kozi Palace, Vienna. Anna jest graczem rozpoczynającym. Decyduje się wystawić na licytację Hotel Mayenfels, oferując na początek 5 koron. Beth oferuje 7, Cyril pasuje. Anna oferuje 8 i wygrywa licytację gdy Beth pasuje.

Teraz Beth rozpoczyna kolejną licytację. Licytuje 0 za The Kozi Palace, Vienna. Cyril i Beth przelicytują się kilka razy, zanim Cyril złoży wygrywającą ofertę 5 koron. W rezultacie, Beth dostaje The Grand Wray Hotel za darmo, zatrzymując swoje początkowe 10 koron, podczas gdy Anna i Cyril zaczynają odpowiednio z 2 i 5 koronami.



Anna 5

Beth 7

Cyril pas

Anna 8



Beth 0

Cyril 1

Beth 2

Cyril 3

Beth 4

Cyril 5



Beth 0



Anna



Beth



Cyril

Przebieg gry

Zasady gry podstawowej pozostają niezmienione, poza indywidualnymi zmianami wprowadzanymi przez poszczególne szyldy hotelowe. Właściciel szyldu hotelowego może używać jego efektu, jeśli tylko ma on zastosowanie. Dokładne wyjaśnienie wszystkich zasad dotyczących szyldów hotelowych znajduje się w aneksie do instrukcji (patrz str. 19-21).

Zakończenie gry i finalne podliczanie punktów

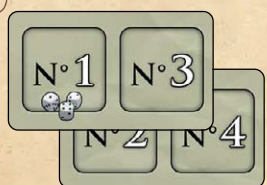
Bez zmian.

Moduł 4: GRACZ ROZPOCZYNAJĄCY

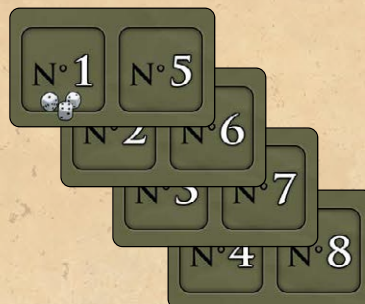
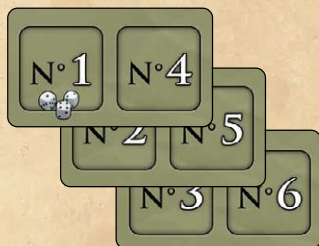
Pierwsi będą ostatnimi? Nigdy więcej! Ten moduł zastępuje kolejność graczy z gry podstawowej klasyczną, zgodną z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, jednocześnie dodając możliwość zostania graczem rozpoczynającym w kolejnej rundzie: niewielka przewaga z dużym efektem!

Akcja nowego Gracza Rozpoczynającego została dodana na rozszerzeniu planszy akcji. Przy wyborze tej akcji zrzekasz się możliwości wzięcia kości z planszy akcji. Zamiast tego zdobywasz klucz uniwersalny i stajesz się w ten sposób graczem rozpoczynającym w kolejnej rundzie, a dodatkowo otrzymujesz wybrane danie lub napój i możesz wykonać wybraną akcję, z siłą 1.

Zawartość modułu



9 nowych żetonów tur



1 klucz uniwersalny

1 rozszerzenie planszy akcji



Przygotowanie gry

Przygotujcie grę zgodnie z zasadami gry podstawowej, dodając następujące etapy:

Przygotowanie obszaru gry

1. Umieście **rozszerzenie planszy akcji** po lewej stronie planszy akcji (tak, żeby ilustracje pasowały) i połóżcie na nim **klucz uniwersalny**.

Przygotowanie obszaru gracza

2. Wybierzcie gracza rozpoczynającego w dowolny sposób i rozdajcie odpowiednio **żetony tur**, używając **jedynie** nowych żetonów z tego rozszerzenia w miejsce ich odpowiedników z gry podstawowej.

Gracz rozpoczynający nie dostaje klucza uniwersalnego! Zostaje on na rozszerzeniu planszy akcji, dopóki nie zostanie zabrany podczas akcji.



3. Przygotowując tor pieniędzy, każdy kładzie swój **znacznik pieniędzy** na polu wskazanym w poniższej tabeli, zgodnie z miejscem zajmowanym w początkowej kolejności tur (wskazanej przez niższą cyfrę na żetonie kolejności):

Kolejność w rundzie	1	2	3	4
Znacznik na polu	9	10	11	12

Przebieg gry

Zasady gry podstawowej pozostają niezmienione. W przeciwieństwie do kolejności z gry podstawowej, gra toczy się wokół stołu zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zgodnie z nowymi żetonami kolejności. Teraz możliwe jest zostanie **graczem rozpoczynającym** poprzez wybór **akcji gracza rozpoczynającego**.

Akcja gracza rozpoczynającego

W swojej turze, jeśli **klucz uniwersalny** jest wciąż dostępny na rozszerzeniu planszy akcji i **jeszcze nie spasowałeś, zamiast wzięcia kości** możesz wziąć klucz uniwersalny z rozszerzenia planszy akcji i położyć go na swoim żetonie kolejności tur (*przykrywając najniższą widoczną cyfrę, tak jak zrobiłbyś to z kością*).

Jeśli to zrobisz, otrzymujesz **1 dowolnie wybrane danie lub napój** (*nie butelkę szampana*) i dodatkowo możesz wykonać **jedną akcję główną** (• do ☼) z siłą **1**. Liczba kości na odpowiednim polu akcji nie ma znaczenia: przeprowadź akcję tak, jakby była tam jedna kość.

Innymi słowy, możesz:

- wziąć 1 strudel albo
- wziąć 1 wino, albo
- przygotować 1 pokój, albo
- wziąć 1 koronę, albo
- awansować o 1 pole na torze cesarza, albo
- zagrać 1 kartę personelu z ręki o 1 koronę taniej.

Uwaga:

- **Nie** bierzesz kości z pola akcji.
- **Nie możesz** zapłacić 1 korony, aby ulepszyć akcję główną.
- Twój personel, którego efekt aktywuje się po wzięciu odpowiedniej kości, **nie aktywuje się** w tym przypadku.
- Jak zwykle, możesz umieścić zdobyte zasoby na kartach gości w swojej kawiarni lub w swojej kuchni.

Po wyborze akcji gracza rozpoczynającego, kolejni gracze otrzymują odpowiednio **0, 1 i 2 korony**. Innymi słowy:

- w grze **4-osobowej**, gracz po twojej lewej nie dostaje nic, gracz po jego lewej otrzymuje 1 koronę, a gracz po twojej prawej otrzymuje 2 korony.
- w grze **3-osobowej**, gracz po twojej lewej nie dostaje nic, a gracz po twojej prawej otrzymuje 1 koronę.
- w grze **2-osobowej**, twój przeciwnik nie dostaje nic.

Ma to na celu zapewnienie rekompensaty graczom, którzy będą dalej w kolejności rozgrywania tur.



Przykład: kolejność graczy to Anna, Beth i Cyril. Trwa tura Beth, która decyduje się wziąć klucz uniwersalny, wybierając strudel jako darmowe danie/napój oraz drugi strudel jako jej darmową akcję z pojedynczej kości. Jako że Beth wzięła klucz uniwersalny, Anna dostaje 1 koronę.

Ważne! Możesz wziąć klucz uniwersalny, jeśli jest dostępny, podczas swojej pierwszej lub drugiej tury w rundzie. **Nie możesz** go wziąć, kiedy spasujesz, nawet jeśli jest nadal dostępny po przerwaniu kości.



W przeciwnym razie mógłbyś przerzucać kości dalej, aż nie zostałyby żadna kość, wiedząc że ostatecznie wybierzesz korzystną dla siebie akcję, jeśli kości cię zawiodą.



Beth

Cyril



Anna



Koniec rundy

Na koniec rundy rozdajcie od nowa żetony tur, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od gracza który posiada klucz uniwersalny. Następnie odłóżcie klucz uniwersalny na rozszerzenie planszy akcji.

Jeśli klucz uniwersalny nie został wzięty przez żadnego z graczy, każdy oddaje swój żeton tur graczowi po swojej lewej, jak dotychczas.

Zakończenie gry i finalne podliczanie punktów

Bez zmian.

Moduł 5: CHCIAŁBYŚ TROCHE WIĘCEJ?

Czasem... tylko więcej znaczy więcej!

Ten moduł dodaje nowe karty personelu, karty celów i nowe żetony cesarza, bez zmieniania podstawowych zasad. Możesz dodać nową zawartość do gry podstawowej lub połączyć ją z kilkoma lub wszystkimi innymi modułami.

Zawartość modułu



3 żetony cesarza



14 kart personelu



3 karty celów

Przygotowanie gry

Wtasujcie nowe **karty personelu**, **karty celów** i **żetony cesarza** do odpowiednich stosów z gry podstawowej. Komponenty zostały oznaczone **+**, aby ułatwić rozdzielanie ich po rozgrywce.

Następnie przygotujcie grę zgodnie z zasadami gry podstawowej.

Przebieg rozgrywki

Bez zmian, ale pojawia się nowy typ kart personelu:

Karty z **symbolem dzwonka** nie aktywują się natychmiast po ich zagranie, ale dopiero kiedy **spełnisz wymaganie** przedstawione z lewej strony dwukropka, w tej lub kolejnych turach. Jeśli ci się uda, **możesz** otrzymać nagrodę zilustrowaną po prawej stronie dwukropka. **Nagroda jest jednorazowa**. Kiedy ją zdobędziesz, odłóż kartę personelu jako **zakrytą**, aby to zaznaczyć. Zakryte karty nadal liczą się jako „zagrane karty”, na potrzeby innych efektów.



Raz zakryta karta, pozostaje w tej pozycji do końca gry. Nie odwracaj jej ponownie! Mówię do Was, właściciele starszej edycji Grand Austria Hotel!

Kiedy spełnisz wymaganie, **możesz nie aktywować** karty (jeśli jest to dla ciebie niekorzystne w danej chwili). Jednakże, jeśli nie aktywujesz jej natychmiast po spełnieniu wymagania, musisz poczekać aż spełnisz je **ponownie**, aby otrzymać nagrodę.

Zakończenie gry i finalne podliczanie punktów

Bez zmian.

ŁĄCZENIE MODUŁÓW

W każdy z modułów możecie zagrać osobno albo w dowolnych kombinacjach. Miejcie świadomość, że połączenie modułów 1 i 2 zwiększy trudność gry, dodatkowo wydłużając jej czas. W pierwszych rozgrywkach polecamy więc używanie tylko jednego z tych modułów, aby zbytnio nie skomplikować gry.

Użycie dwóch lub więcej modułów jednocześnie może zmienić niektóre kroki przygotowania gry. Poniżej znajdują się skrócone, ale kompletne zasady przygotowania gry, oparte na odświeżonej instrukcji, które zawierają kroki przygotowania wszystkich modułów w tym rozszerzeniu.

Przygotowanie obszaru gry

- Położcie planszę główną na środku obszaru gry.
 - Położcie znacznik rund na pierwszym polu toru rund.
 - Jeśli gracze z modułami 1 lub 5**, dodajcie nowe żetony cesarza do puli. Położcie losowo wybrane żetony A, B i C odkryte poniżej odpowiednich pól rund.
 - Jeśli gracze z modułami 1 lub 5**, dodajcie nowe karty celów do puli. Położcie losowo wybrane karty A, B i C odkryte na przeznaczonych miejscach.
 - Jeśli gracze z modułem 1**, dodajcie nowe karty gości do puli. Położcie pięciu losowych gości w kolejce.
 - Położcie znaczniki punktów zwycięstwa, **włącznie** ze znacznikami z rozszerzenia, w zasięgu rąk.
- Jeśli gracze z modułem 1**, położcie trzy losowo wybrane plansze sal balowych obok siebie, w losowej kolejności, powyżej planszy głównej.
 - Położcie żetony rund w porządku rosnącym powyżej plansz sal balowych.
 - Położcie planszę balkonu po prawej stronie plansz sal balowych.
- Położcie planszę akcji obok planszy głównej.
 - Jeśli gracze z modułem 1**, odwróćcie planszę na stronę z symbolem ♪ symbol (*albo użyjcie nakładki na planszę główną*).
 - Jeśli gracze z modułem 4**, położcie rozszerzenie planszy akcji obok niej, a klucz uniwersalny na rozszerzeniu planszy akcji.
 - W rozgrywce 2/3/4-osobowej, położcie 10/12/14 kości obok planszy akcji.
 - Jeśli gracze z modułem 2**, zastąpcie 3 kości kolorowymi kośćmi.
 - Położcie kosz na śmieci w zasięgu rąk.
- Grając z modułem 2**, położcie planszę lobby powyżej planszy akcji.
 - Położcie potasowany stos żetonów celebrytów obok lobby (*usuńcie wcześniej żetony celebrytów z symbolem ♪, jeśli nie gracze z modułem 1*).
 - Położcie trzy żetony ze szczytu stosu w lobby.
 - Położcie żetony punktów zwycięstwa w pobliżu.
- Położcie dania, napoje i, jeśli gracze z **modułem 1**, butelki szampana w zasobach ogólnych.
- Położcie żetony pokojów w obszarze gry.
- Potasujcie karty personelu i położcie je w pobliżu; jeśli z gracze z **modułami 1 lub 5**, dołączcie nowe karty.
- Położcie karty pomocy w zasięgu wszystkich graczy; jeśli gracze z **modułami 1 lub 2**, dołączcie nowe karty.

Przygotowanie obszaru gracza

- Wybierzcie gracza rozpoczynającego w dowolny sposób i rozdajcie odpowiednio żetony kolejności tur. Jeśli gracze z **modułem 4**, upewnijcie się, że używacie nowych żetonów kolejności tur zamiast tych z gry podstawowej.
- Każdy bierze planszę hotelu, tor i znacznik pieniędzy oraz pięć znaczników w wybranym kolorze.
 - Zdecydujcie wspólnie, na której stronie planszy będziecie grać.
 - Każdy kładzie znacznik pieniędzy* na polu „10” na swoim torze pieniędzy. Jeśli gracze z modułem 4, zamiast tego każdy kładzie znacznik na polu 9/10/11/12, zależnie od swojej kolejności w rundzie.

- c. Każdy kładzie znacznik w kształcie herbu* na polu „0/75” na torze punktów i znacznik w kształcie popiersia* na polu „0” na torze cesarza.
- d. Każdy kładzie trzy znaczniki w kształcie odznaki* obok planszy swojego hotelu.
11. **Jeśli nie gracie z modułem 3**, każdy kładzie 1 strudel, 1 ciasto, 1 wino i 1 kawę w swojej kuchni. **Jeśli gracie z modułem 1**, połóżcie również po 1 1 butelce szampana w swoich kuchniach. **Jeśli gracie łącząc moduły 1 i 3**, połóżcie tylko 1 butelkę szampana w swoich kuchniach.
12. Dociągnijcie po 6 kart personelu na rękę. Jeśli chcecie, przeprowadźcie draft.
13. **Jeśli gracie z modułem 3**, rozłóżcie losowo tyle szyldów, ilu jest graczy. Następnie przeprowadźcie licytację poszczególnych szyldów hotelowych, dopóki każdy gracz nie będzie miał swojego szyldu. Można zaliczować 0 lub więcej koron.
14. **Jeśli gracie z modułem 1**, wylosujcie i rozłóżcie tyle plansz sal ćwiczeń, ilu jest graczy.
- a. Zaczynając od gracza po prawej stronie gracza rozpoczynającego w kolejności odwrotnej do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy wybiera planszę sali ćwiczeń i kładzie ją po lewej stronie swojej planszy hotelu.
- b. Każdy kładzie po 10 żetonów tancerzy w swoim kolorze na swojej planszy sali ćwiczeń.
15. Zaczynając od gracza po prawej stronie gracza rozpoczynającego, w kolejności odwrotnej do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy wybiera gościa z kolejki, ignorując wydrukowany koszt. Uzupelnijcie kolejkę po każdym wyborze.
16. Każdy przygotowuje po trzy pokoje w swoim hotelu, zaczynając od pokoju w lewym dolnym rogu planszy, płacąc koszt wskazany na początku każdego piętra.

*Jeśli jesteś właścicielem starszej edycji Grand Austria Hotel, zamiast tego użyj znaczników w swoim kolorze gracza.

ANEKS

Poniższy aneks zawiera siedem części: spis plansz sal balowych, spis żetonów celebrytów, spis szyldów hotelowych, spis kart personelu, spis kart gości, spis kart celów i spis żetonów cesarza.

Sale balowe

Poniżej wyjaśniamy zasady dotyczące bonusów sektorów oraz podliczania punktów za każdą salę balową. Pamiętaj, że tancerze na balkonie liczą się tak, jakby byli w górnym sektorze sali balowej leżącej z prawej strony.

Apolloaal

Bonus z górnego sektora: 3 korony.

Bonus ze środkowego sektora: 2 korony.

Punkty za salę balową: każdy mnoży łączną liczbę tancerzy, których ma na tej sali balowej przez liczbę odpowiadającą najwyższemu sektorowi, który zajmują (*dół = 1, środek = 2, góra = 3*). Wynik wskazuje liczbę zdobytych PZ. Gracze nieposiadający tancerzy na tej sali balowej podczas podliczania punktów tracą po 5 PZ.

Przykład: *Anna ma dwóch tancerzy na tej sali balowej, jednego z nich w górnym sektorze, więc zyskuje $2 \times 3 = 6$ PZ. Beth ma jednego tancerza w dolnym sektorze, więc zyskuje tylko $1 \times 1 = 1$ PZ. Cyril ma trzech tancerzy, wszystkich w środkowym sektorze, więc zyskuje $3 \times 2 = 6$ PZ.*

Goldener Strauß

Bonus z górnego sektora: awans o 3 pola na torze cesarza.

Bonus ze środkowego sektora: awans o 1 pole na torze cesarza.

Punkty za salę balową: podliczcie punkty oddzielnie za każdy sektor: gracz z największą liczbą tancerzy w danym sektorze zdobywa 7 PZ, gracz z drugą najwyższą liczbą tancerzy w tym samym sektorze zdobywa 2 PZ. Pozostali gracze nie zdobywają punktów za ten sektor. Aby zdobyć PZ, gracz musi mieć przynajmniej jednego tancerza w danym sektorze.

W przypadku remisu w sektorze, obowiązują *Zasady rozstrzygania remisów*, przedstawione w ramce **Rozstrzyganie remisów** na następnej stronie.

Gracze nieposiadający tancerzy na tej sali balowej podczas podliczania punktów tracą po 5 PZ.

W grze 2-osobowej nie ma środkowego sektora.



Przykład: górny sektor jest pusty, więc nikt nie zdobywa za niego PZ. W środkowym sektorze Beth (szary) i Cyril (fioletowy) mają po jednym tancerzu, więc obydwójce zdobywają po 4 PZ (= połowa z 7PZ + 2 PZ, zaokrąglone w dół). W dolnym sektorze, Anna (niebieski) ma dwóch tancerzy, a Cyril ma jednego; zdobywają odpowiednio: Anna 7 PZ i Cyril 2 PZ.



Odeonsaal

Bonus z górnego sektora: gracz może zająć jeden pokój w swoim hotelu (w dowolnym kolorze), odwracając go na zajętą stronę, dodatkowo otrzymuje 3 PZ.

Bonus ze środkowego sektora: gracz może zająć jeden pokój w swoim hotelu (w dowolnym kolorze), odwracając go na zajętą stronę. Musi to być pokój znajdujący się na jednym z trzech dolnych pięter.

Punkty za salę balową: każdy otrzymuje PZ za łączną liczbę tancerzy, których posiada na tej sali balowej (patrz tabela po prawej). Gracze nieposiadający tancerzy na tej sali balowej podczas podliczania punktów tracą po 5 PZ.

Tancerze	0	1	2	3	4	5+
PZ	-5	1	4	9	16	25

Przykład: Anna ma 5 tancerzy, Beth ma 1 tancerza, a Cyril nie ma tancerzy na tej sali balowej. W związku z tym Anna otrzymuje 25 PZ, Beth otrzymuje 1 PZ, a Cyril traci 5 PZ.

Zum Sperl

Bonus z górnego sektora: 1 strudel, 1 wino i 1 kawę.

Bonus ze środkowego sektora: 1 ciasto.

Punkty za salę balową: każdy liczy tancerzy, których posiada na tej sali balowej, bez względu na sektor, w którym się znajdują. PZ przydzielane są odpowiednio do zajmowanego miejsca:

- w grze 2-osobowej, gracz z wyższą łączną liczbą tancerzy na tej sali balowej otrzymuje 10 PZ. Jeśli drugi gracz posiada na tej sali przynajmniej jednego tancerza, otrzymuje 3 PZ.
- w grze 3- i 4-osobowej, gracz z najwyższą łączną liczbą tancerzy na tej sali balowej otrzymuje 15 PZ. Gracz z drugą w kolejności łączną liczbą tancerzy otrzymuje 10 PZ, a gracz z trzecią w kolejności łączną liczbą tancerzy na tej sali balowej otrzymuje 5 PZ (czwarty gracz nie otrzymuje punktów).

W obu przypadkach, gracze nieposiadający tancerzy na tej sali balowej podczas podliczania punktów tracą po 5 PZ.

Rozstrzygnięcie remisów

W przypadku remisu, remisujący gracze współdzielą to samo miejsce, a odpowiednia liczba kolejnych miejsc jest pomijana. Łączna liczba PZ za dzielone i pominięte miejsca jest dodawana i dzielona przez liczbę remisujących graczy, zaokrąglając w dół. Remisujący gracze otrzymują obliczoną w ten sposób liczbę punktów zwycięstwa.

Przykład: Anna i Beth mają po trzech tancerzy na tej sali balowej. Cyril ma tylko jednego tancerza. W związku z tym, Anna i Beth remisują z najwyższą liczbą tancerzy i zdobywają po 12 PZ każda, tj. 15 PZ + 10 PZ, dzielone na dwa, zaokrąglone w dół. Cyril zdobywa 5 PZ za posiadanie trzeciej w kolejności liczby tancerzy.

Zur Kettenbrücke


Bonus z górnego sektora: 5 PZ.

Bonus ze środkowego sektora: 2 PZ.

Punkty za salę balową: każdy otrzymuje po 7 PZ za każdą parę tancerzy, których posiada na tej sali balowej. Gracze nieposiadający tancerzy na tej sali balowej podczas podliczania punktów tracą po 5 PZ.

Przykład: Anna ma jednego tancerza na tej sali balowej, Beth ma czterech tancerzy, a Cyril ma trzech tancerzy. W związku z tym, Anna zdobywa 0 PZ, Beth zdobywa 14 PZ, a Cyril zdobywa 7 PZ.

Celebryci

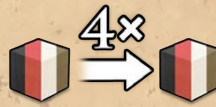
Poniżej zostały wyjaśnione zasady działania dwunastu celebrytów. Żetony celebrytów oznaczone  są używane wyłącznie wtedy, kiedy gracie z modułami 1 i 2 jednocześnie.

AGATHA CHRISTIE



Za każdym razem, kiedy awansujesz o przynajmniej 1 pole na torze cesarza, możesz zagrać kartę personelu do 2 koron taniej. Jeśli twój awans miał kilka źródeł (np. nagroda gościa i bonus za zajęcie grupy pokoi), możesz zagrać jedną kartę za każde źródło.

ALBERT EINSTEIN



W dowolnym momencie trwania tej rundy, **ale tylko raz**, możesz wymienić do 4 dań i/albo napojów ze swojej kuchni na taką samą liczbę innych dań i/albo napojów z zasobów (innych niż odłożone). Jak zawsze, możesz położyć dania i napoje otrzymane z zasobów na kartach gości lub w kuchni. Nie możesz wymienić szampana i pieniędzy.

CHARLIE CHAPLIN

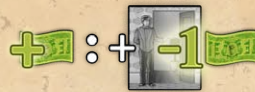


Za każdym razem, kiedy zdobywasz przynajmniej 1 PZ, otrzymujesz dodatkowe 2 PZ. Jeśli zdobyte punkty miały kilka źródeł (np. nagroda gościa i bonus za zajęcie grupy pokoi), zdobywasz punkty za każde źródło.

Nie, ten bonus nie działa sam na siebie.

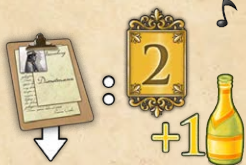


ELIZABETH MAGIE



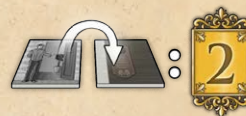
Za każdym razem, kiedy otrzymujesz przynajmniej 1 koronę, możesz przygotować jeden pokój (w dowolnym kolorze) płacąc 1 koronę mniej. Jeśli zdobywasz pieniądze z kilku źródeł (np. nagroda gościa i bonus za zajęcie grupy pokoi), możesz przygotować tyle pokoi, z ilu źródeł zdobyłeś pieniądze.

GIACOMO PUCCINI



Używany jedynie wtedy, kiedy gracie z modułami 1 i 2 jednocześnie. Za każdym razem, kiedy zagraasz kartę personelu, otrzymujesz także 1 szampana i 2 PZ.

J. R. R. TOLKIEN



Za każdym razem, kiedy odwracasz żeton pokoju na zajętej stronie (dowolnego koloru, z dowolnego powodu), otrzymujesz także 2 PZ.

MAHATMA GANDHI

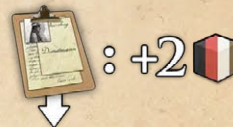


Przygotowanie pokoi (dowolnego koloru) w tej rundzie nic cię nie kosztuje.

Nie daje to dodatkowej akcji, jedynie niweluje jej koszt.



MARIE CURIE



Za każdym razem po zagraniu karty personelu, otrzymujesz także 2 wybrane dania i/albo napoje (nie butelki szampana). Możesz wziąć takie same lub różne dania i/albo napoje.

MATA HARI



Używany jedynie wtedy, kiedy gracie z modułami 1 i 2 jednocześnie.

Za każdym razem, kiedy wysyłasz tancerza na salę balową (z jakiegokolwiek powodu), zdobywasz 1 PZ oraz możesz awansować o 1 pole na torze cesarza. Jeśli wysyłasz wielu tancerzy, możesz zastosować ten efekt tyle razy, ilu tancerzy wysłałeś.

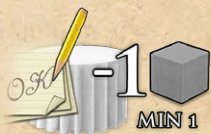
PABLO PICASSO



Używany jedynie wtedy, kiedy gracie z modułami 1 i 2 jednocześnie.

Za każdym razem, kiedy otrzymujesz przynajmniej 1 butelkę szampana, otrzymujesz także 1 wybrane danie lub napój (ale nie dodatkową butelkę szampana) i 1 PZ. Jeśli twoje butelki szampana pochodzą z różnych źródeł (np. nagroda gościa i bonus za zajęcie grupy pokoi), otrzymujesz dodatkowe PZ i danie/napój za każde źródło.

SIGMUND FREUD



Możesz skompletować zamówienia gości, ignorując jedną z zamówionych przez nich rzeczy. Nie możesz zastosować tego efektu dla gości, którzy zamówili tylko jedną rzecz.

Kiedy z nimi porozmawiałeś, zdali sobie sprawę, że tak naprawdę wcale tego nie chcieli.



WINSTON CHURCHILL



Za każdym razem, kiedy awansujesz przynajmniej o 1 pole na torze cesarza, możesz awansować o 1 dodatkowe pole. Jeśli twój awans miał kilka źródeł (np. nagroda gościa i bonus za zajęcie grupy pokoi), awansujesz o dodatkowe pole za każde źródło.

Nie, ten bonus nie działa sam na siebie.



Szydły hotelowe

Poniżej wyjaśnione zostały efekty dziesięciu szydów hotelowych. Szydł hotelowy oznaczony ♪, jest używany jedynie wtedy, kiedy gracie z modułami 1 i 3 jednocześnie.

Chateau Paulwei

Natychmiast po zdobyciu: połóż 1 ciasto, 1 wino i 1 kawę w swojej kuchni. Podczas przygotowywania trzech początkowych pokoi, możesz przygotować **dotkądowe dwa pokoje**. Jeśli to zrobisz, musisz zapłacić normalny koszt, wskazany na początku każdego piętra.

W związku z tym, zaczynasz grę z pięcioma wolnymi pokojami.



Efekt trwały: ten szydł zastępuje tabele bonusów za zajęcie grup pokoi na twojej planszy hotelu:

- otrzymujesz odpowiednio 4, 8, 13 albo 20 PZ za zamknięcie grupy 1, 2, 3 albo 4 niebieskich pokoi.
- otrzymujesz odpowiednio 2, 4, 8 albo 13 koron za zamknięcie grupy 1, 2, 3 albo 4 czerwonych pokoi.
- awansujesz odpowiednio o 2, 4, 8 albo 13 pól na torze cesarza za zamknięcie grupy 1, 2, 3 albo 4 żółtych pokoi.

Corogari Zant-Mainz

Natychmiast po zdobyciu: połóż 1 strudel i 1 wino w swojej kuchni.

Efekt trwały: w każdej rundzie, kiedy tylko weźmiesz drugą kość, nawet przed przeprowadzeniem związanej z nią akcji głównej, otrzymujesz bonus związany z łączną wartością wybranych przez siebie kości:

- 7: nie dostajesz nic.
- 6 albo 8: możesz natychmiast zagrać kartę personelu z ręki, płacąc 1 koronę mniej.
- 5 albo 9: otrzymujesz 1 strudel i 1 wino.
- 4 albo 10: otrzymujesz 1 koronę i możesz awansować o 1 pole na torze cesarza.
- 3 albo 11: otrzymujesz 1 ciasto i 1 kawę.
- 2 albo 12: możesz przygotować 1 pokój (w dowolnym kolorze) bez ponoszenia kosztów i otrzymujesz 1 PZ.

Jeśli gracie z modułami 3 i 4 jednocześnie: na potrzeby tego szydłu hotelowego, klucz uniwersalny (który bierzesz przy wyborze akcji gracza rozpoczynającego) kopiuje wartość drugiej posiadanej przez siebie kości. Innymi słowy, jeśli posiadasz jedną kość i klucz uniwersalny, podwój wartość kości, aby ustalić swój bonus.



Dove

Przygotowanie: połóż 5 odkrytych żetonów bonusów obok tego szydłu hotelowego.

Natychmiast po zdobyciu: połóż 1 strudel i 1 wino w swojej kuchni. 5 żetonów bonusów, które otrzymałeś razem z szydłem hotelowym połóż obok siebie na stole. Po przygotowaniu trzech początkowych pokoi, możesz przygotować czwarty pokój, bez ponoszenia kosztów.

Ten pokój musi - jak zwykle - przylegać do innego, istniejącego pokoju.



Efekt trwały: za każdym razem, kiedy **uzupełnisz kolumnę** w swoim hotelu, zajmując cztery pokoje w tej kolumnie, musisz od razu wybrać jeden z dostępnych żetonów bonusów i odebrać premię zilustrowaną na górze.

Za każdym razem, kiedy uzupełnisz **piętro** w swoim hotelu, zajmując pięć pokoi na tym piętrze, od razu wybierz jeden z pozostałych żetonów bonusów i odbierz premię zilustrowaną **na dole**.

Jeśli nie wybierzesz żadnego żetonu, usuń jeden żeton bonusu przed dalszą grą.

W trakcie trwania gry możesz więc otrzymać maksymalnie 5 bonusów.



Kaufman

Natychmiast po zdobyciu: połóż 1 strudel, 1 ciasto, 1 wino i 1 kawę w swojej kuchni. Po wyborze swojego początkowego gościa i uzupełnieniu kolejki, możesz natychmiast wybrać drugiego gościa, bez ponoszenia kosztów. Jeśli to zrobisz, uzupełnij kolejkę jak zazwyczaj.

Efekt trwały: ten sztyld hotelowy rozbudowuje twoją kawiarnię, zapewniając czwarty stół dla gości.

Za każdym razem, kiedy wykonujesz akcję dodatkową (*wyбір gościa*), po wzięciu gościa i uzupełnieniu kolejki, możesz wziąć drugiego gościa z kolejki, płacąc jego koszt. Jeśli to zrobisz, uzupełnij jak zwykle kolejkę.

Po zrealizowaniu zamówienia gościa, **nie odkładaj karty gościa** na stos kart odrzuconych, tylko zbieraj je w swoim własnym, zakrytym stosie. Na koniec **każdej rundy** zdobywasz 1, 3, 6 lub 9 PZ, jeśli ten stos zawiera odpowiednio co najmniej 2, 3, 4 lub 5 kart gości. Później odłóż karty na wspólny stos kart odrzuconych.

Mayenfels

Natychmiast po zdobyciu: połóż 1 ciasto i 1 kawę w swojej kuchni. Dobierz kartę personelu ze stosu i dodaj ją do kart trzymanyh w ręce. Następnie zagraj kartę personelu z ręki, płacąc za to do trzech koron mniej.

Efekt trwały: za każdym razem po zagranie karty personelu, otrzymujesz 1 koronę i możesz dobrać nową kartę personelu ze stosu. **Nie ma to zastosowania** do karty personelu zagranej, aby zdobyć ten sztyld hotelowy.

Ninas Melange

Przygotowanie: przed rozpoczęciem licytacji wylosuj spośród pozostałych **po jednej** karcie celu A, B i C i połóż je odkryte w pobliżu tego sztyldu hotelowego.

Natychmiast po zdobyciu: połóż 1 strudel, 1 ciasto, 1 wino i 1 kawę w swojej kuchni. 3 karty celów, które zdobyłeś z tym sztyldem hotelowym połóż obok siebie na stole. To są **twoje osobiste cele**.

Efekt trwały: w swojej turze, kiedy zrealizujesz **cel osobisty**, natychmiast zdobywasz 15, 10 lub 5 PZ, jeśli udało ci się to odpowiednio w rundach 1-3, 4-5 albo 6-7. Następnie zakryj zrealizowaną kartę celu.

Nie ma to zastosowania, kiedy zrealizujesz wspólny cel z planszy głównej. W takim przypadku, połóż swój znacznik na karcie celu, jak zazwyczaj.



Zrealizowanie celu osobistego **nie aktywuje** żadnych efektów kart personelu, które wymagają umieszczenia znacznika na karcie celu (*karty nr 132 i nr 179*) ani nie liczy się do przedstawionego obok żetonu cesarza.

Podczas końcowego podliczania punktów zdobywasz 3, 6 lub 10 PZ, jeśli zrealizowałeś łącznie odpowiednio 4, 5 lub 6 celów, włączając w to cele osobiste i wspólne cele z planszy głównej.



Stroup

Natychmiast po zdobyciu: połóż 1 strudel, 1 ciasto, 1 wino i 1 kawę w swojej kuchni.


Efekt trwały: za każdym razem, kiedy **zajmujesz pierwszy pokój** w grupie (*z dowolnego powodu*), natychmiast otrzymujesz bonus, zależny od koloru tego pokoju: jeśli jest niebieski – 3 PZ, jeśli jest czerwony – 2 korony, jeśli jest żółty – 2 pola na torze cesarza.

The Grand Wray Hotel

Przygotowanie: przed rozpoczęciem licytacji, wylosuj spośród pozostałych **po dwa żetony** cesarza A, B i C i połóż je odkryte w pobliżu tego sztyldu hotelowego.

Natychmiast po zdobyciu: połóż 1 strudel w swojej kuchni. Awansuj o 2 pola na torze cesarza i połóż 6 żetonów cesarza, które zdobyłeś razem z tym sztyldem hotelowym, obok siebie na stole.



Efekt trwały: raz na turę możesz cofnąć swój znacznik na torze cesarza o 1, 2 lub 3 pola. Jeśli to zrobisz, możesz natychmiast odebrać nagrodę (tj. górną część), zilustrowaną na żetonie A, B albo C, które zdobyłeś razem z tym szyldem hotelowym. Następnie, usuń wybrany żeton z gry.






Symbol  na kartach personelu oznacza efekt „raz na rundę”. Ten sam symbol na żetonie oznacza, że z tego efektu korzystamy „raz na turę”. Przepraszamy za zamieszanie, które może to spowodować.



The Kozi Palace, Vienna

Natychmiast po zdobyciu: połóż 1 ciasto i 1 kawę w swojej kuchni.

Efekt trwały: za każdym razem, kiedy masz skorzystać z pola akcji, możesz przenieść na pole akcji, którą chcesz wykonać, jedną kość z pola przylegającego do niego. Jeśli to zrobisz, odwróć ją właściwą liczbą do góry (pola akcji  i  nie są przylegające).

Przykład: na polach akcji  i  są po dwie kości. Chcesz zagrać kartę personelu, więc przenosisz kość  na pole akcji , odwracając ją tak, aby wskazywała . W rezultacie możesz teraz zagrać kartę personelu o 3 korony taniej.



Jeśli gracze z modułami 3 i 4 jednocześnie: nie możesz przenieść kości, kiedy bierzesz klucz uniwersalny.



The Ren

Używany jedynie, kiedy gracze z modułami 1 i 3 jednocześnie.

Natychmiast po zdobyciu: połóż 1 strudel, 1 ciasto, 1 wino i 1 dodatkową butelkę szampana w swojej kuchni.

W związku z tym, zaczynasz grę z dwoma butelkami szampana w swojej kuchni: jedną, z którą zaczyna każdy gracz i jedną z tego szyldu.



Efekt trwały: za każdym razem, kiedy wysyłasz tancerza na salę balową, otrzymujesz **podwojony** bonus sektora.

Chyba że wyślesz go do dolnego rzędu: dwa razy nic to nadal nic.








Za każdym razem, przy podliczaniu punktów za sale balowe, otrzymujesz 4 PZ jeśli **jako jedyny** masz najwięcej tancerzy na danej sali balowej.

Remis przy liczbie tancerzy nie przynosi tej dodatkowej korzyści.







Karty personelu

Poniższa tabela zawiera szczegółowe opisy wszystkich kart personelu z rozszerzenia, w porządku rosnącym, według numerów kart (również kartę dodatkową z Kickstartera):

Numer	Nazwa	Opis
119	Dancing Master 	Za każdym razem, kiedy bierzesz kość  , przed lub po wykonaniu akcji głównej, możesz także wysłać tancerza do sali balowej, płacąc normalny koszt. Dodatkowo, otrzymujesz 1 koronę.
		<i>Nie możesz wykonać żadnych dodatkowych akcji między akcją główną i wystaniem tancerza.</i>
120	Violinist 	Natychmiast (i tylko raz), otrzymujesz 3 butelki szampana.
121	Concertmaster 	Za każdym razem, kiedy bierzesz kość  , po przeprowadzeniu akcji w zwykły sposób, otrzymujesz 1 butelkę szampana i 1 PZ.
		<i>Dodatkowa butelka szampana nie ma wpływu na minimalne ilości strudla i ciasta.</i>





122	Symphonist ♪	Raz na rundę możesz wydać dokładnie 1 butelkę szampana ze swojej kuchni, aby zdobyć 5 PZ.
123	Usherette ♪	Raz na rundę możesz wydać dokładnie 2 korony, żeby otrzymać 1 butelkę szampana i 3 PZ.
124	Conductor ♪	Za każdym razem, kiedy bierzesz kość 🎲, otrzymujesz także 1 butelkę szampana i 1 koronę.
125	Choirmaster ♪	Za każdym razem, kiedy bierzesz kość 🎲, przed lub po wykonaniu akcji głównej, możesz także wysłać tancerza na salę balową, płacąc 1 butelkę szampana mniej. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Nie możesz wykonać żadnych dodatkowych akcji między akcją główną i wystaniem tancerza.</i></p> </div> 
126	Leading Dancer ♪	Podczas końcowego podliczania punktów, otrzymujesz 2 PZ za każdego twojego tancerza, znajdującego się na salach balowych (<i>włączając balkon</i>).
127	Harpist ♪	Natychmiast (<i>i tylko raz</i>) wyślij do dwóch tancerzy do tej samej lub różnych sal balowych, płacąc do dwóch butelek szampana mniej za pierwszego i jedną butelkę szampana mniej za drugiego. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Nie możesz wykonać żadnej dodatkowej akcji pomiędzy wystaniem tancerzy do sal balowych.</i></p> </div> 
128	Cellist ♪	Raz na rundę możesz zapłacić dokładnie 1 danie lub napój ze swojej kuchni, aby wysłać tancerza do sali balowej za 1 butelkę szampana mniej.
129	Pianist ♪	Raz na rundę, możesz użyć tej karty, aby otrzymać 1 butelkę szampana.
130	Ballet Master ♪	Za każdym razem, kiedy wysyłasz tancerza na salę balową, otrzymujesz także 1 koronę i możesz dobrać 1 kartę personelu ze stosu.
131	Trumpeter ♪	Za każdym razem, kiedy bierzesz kość 🎲, po wykonaniu związanej z nią akcji, otrzymujesz 1 butelkę szampana i możesz dobrać 1 kartę personelu ze stosu. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Dodatkowa butelka szampana nie ma wpływu na minimalne ilości strudla i ciasta.</i></p> </div> 
132	Arranger ♪	Za każdym razem, kiedy kładziesz swój znacznik na karcie celu, otrzymujesz także 2 butelki szampana.
133	Danube Steamship Captain ♪	Raz na rundę, po zagranie karty personelu (<i>poza tą kartą</i>), możesz wysłać tancerza na salę balową, płacąc 1 butelkę szampana mniej. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Nie możesz wykonać żadnych akcji dodatkowych, pomiędzy zagranie karty personelu i wystaniem tancerza.</i></p> </div> 
166	Handmaid +	Po tym, kiedy awansujesz 3 lub więcej pól na torze cesarza w ramach trwania jednej akcji, możesz zakryć tę kartę (<i>odwrócić rewersem do góry</i>). Jeśli to zrobisz, możesz natychmiast (<i>i tylko raz</i>) przygotować do 2 pokoi (<i>dowolnego koloru</i>) bez ponoszenia kosztów i od razu zajęć je, odwracając je na zajętą stronę.
167	Apprentice +	Po zrealizowaniu zamówienia niebieskiego gościa, który zamówił przynajmniej 3 rzeczy, możesz zakryć tę kartę (<i>odwrócić rewersem do góry</i>). Jeśli to zrobisz, natychmiast (<i>i tylko raz</i>) zdobywasz 3 strudle i 3 ciasta.
168	Dishwasher +	Po zrealizowaniu zamówienia czerwonego gościa, który zamówił przynajmniej 3 rzeczy, możesz zakryć tę kartę (<i>odwrócić rewersem do góry</i>). Jeśli to zrobisz, natychmiast (<i>i tylko raz</i>) zdobywasz 3 wina i 3 kawy.
169	Tapster +	Po zrealizowaniu zamówienia żółtego gościa, który zamówił przynajmniej 3 rzeczy, możesz zakryć tę kartę (<i>odwrócić rewersem do góry</i>). Jeśli to zrobisz, natychmiast (<i>i tylko raz</i>) zdobywasz 6 koron.
170	Coachwoman +	Raz na rundę możesz oddać dokładnie 1 kawę ze swojej kuchni. Jeśli to zrobisz, otrzymujesz 3 PZ i możesz wziąć gościa z kolejki bez ponoszenia kosztów.


171	Bookkeeper +	Raz na rundę możesz oddać dokładnie 1 ciasto ze swojej kuchni. Jeśli to zrobisz, możesz przygotować jeden pokój (<i>dowolnego koloru</i>), płacąc do 2 koron mniej.
172	Chef de Rang +	Po tym, kiedy w ramach wykonywanej akcji otrzymasz co najmniej 3 napoje (<i>wina i/lub kawy</i>), możesz zakryć tę kartę (<i>odwrócić rewersem do góry</i>). Jeśli to zrobisz, natychmiast (<i>i tylko raz</i>) awansujesz o 5 pól na torze cesarza.
173	Interpreter +	Raz na rundę możesz oddać dokładnie 2 strudle ze swojej kuchni, aby otrzymać 2 korony i 2 PZ.
174	Bartender +	Po tym, kiedy w ramach wykonywanej akcji otrzymasz co najmniej 3 dania (<i>strudle i/lub ciasta</i>), możesz zakryć tę kartę (<i>odwrócić rewersem do góry</i>). Jeśli to zrobisz, natychmiast (<i>i tylko raz</i>) możesz wziąć gościa z kolejki bez ponoszenia kosztów i od razu zrealizować jego zamówienie, biorąc wszystkie zamówione rzeczy z zasobów ogólnych.
175	Wagon Master +	Raz na rundę możesz odłożyć dokładnie 2 dania i/lub napoje (<i>nie butelki szampana</i>) ze swojej kuchni, aby otrzymać 2 inne dania i/lub napoje (<i>inne niż odłożone, nie butelki szampana</i>) i 2 PZ.
176	Dog Walker +	Raz na rundę możesz odłożyć dokładnie 2 wina ze swojej kuchni, aby otrzymać 2 PZ i awansować o 2 pola na torze cesarza.
177	Hairdresser +	Raz na rundę możesz cofnąć się o dokładnie 2 pola na torze cesarza, aby zagrać kartę personelu z ręki do 3 koron taniej.
178	Janitor +	Po tym, kiedy zamkniesz całą grupę (<i>dowolnego koloru</i>), składającą się z przynajmniej 3 pokoi, możesz zakryć tę kartę (<i>odwrócić rewersem do góry</i>). Jeśli to zrobisz, możesz natychmiast (<i>i tylko raz</i>) zagrać do dwóch kart personelu z ręki, bez ponoszenia kosztów.
179	Entertainer +	Po tym, kiedy położysz znacznik na karcie celu, możesz zakryć tę kartę (<i>odwrócić rewersem do góry</i>). Jeśli to zrobisz, możesz natychmiast (<i>i tylko raz</i>) zrealizować do dwóch zamówień gości, biorąc wszystkie zamówione rzeczy z zasobów ogólnych.
183*	Manager's Son	Za każdym razem, kiedy wydajesz co najmniej 1 butelkę szampana podczas akcji, otrzymujesz 1 koronę.










*Karta dostępna wyłącznie w ramach kampanii Kickstartera



Karty gości

Poniższa tabela zawiera szczegółowe opisy wszystkich kart gości z rozszerzenia, w porządku rosnącym, według numerów kart (*również karty dodatkowe z Kickstartera*):

Numer	Nazwa	Opis
134	Debutante	Otrzymujesz 1 butelkę szampana.
135	Lady Companion	Możesz awansować o 1 pole na torze cesarza. Dodatkowo, możesz zagrać kartę personelu z ręki bez ponoszenia kosztów.
136	Governess	Otrzymujesz 1 butelkę szampana.
137	Prima Ballerina	Otrzymujesz 2 korony. Dodatkowo, możesz wysłać do dwóch tancerzy na tę samą lub różne sale balowe, płacąc normalny koszt. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <i>Prima Ballerina może zarezerwować pokój albo pójść tańczyć. W obu przypadkach jej dwóch przyjaciół zdecydowanie pójdzie tańczyć.</i> </div> 
138	Mannequin	Otrzymujesz 1 butelkę szampana. Dodatkowo, możesz zagrać kartę personelu z ręki, płacąc do 3 koron mniej.
139	Diva	Otrzymujesz 2 butelki szampana.
140	Waltz Queen	Brak efektu. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <i>Ale za to daje 15 PZ!</i> </div> 
141	Khan	Otrzymujesz 1 butelkę szampana.



142	Tenno	Otrzymujesz 1 butelkę szampana. Dodatkowo, możesz przygotować jeden pokój (dowolnego koloru) 1 koronę taniej.	
143	Laird	Otrzymujesz 2 dania i/lub napoje, do wyboru (nie butelki szampana). <i>Możesz je mieszać i łączyć, np. wziąć jedno ciasto i jedną kawę.</i>	
144	Maharani	Otrzymujesz 1 butelkę szampana.	
145	Marquis	Otrzymujesz 2 butelki szampana.	
146	Contessa	Brak efektu. <i>Ale za to daje 15 PZ!</i>	
147	Tsarina	Możesz wysłać tancerza do sali balowej, płacąc o 1 butelkę szampana mniej. <i>Carowa może zarezerwować pokój lub pójść tańczyć. W obu przypadkach jej małżonek zdecydowanie pójdzie tańczyć.</i>	
148	Ambassador	Możesz wysłać tancerza do sali balowej płacąc normalny koszt. <i>Ambasadorka może zarezerwować pokój lub pójść tańczyć. W obu przypadkach, jej asystent zdecydowanie pójdzie tańczyć.</i>	
149	Abbess	Otrzymujesz 5 koron.	
150	Consigliere	Otrzymujesz 1 butelkę szampana i 2 korony.	
151	Admiral Winterbottom	Możesz awansować o 2 pola na torze cesarza. Dodatkowo, możesz wysłać tancerza do sali balowej, płacąc normalny koszt. <i>Admirał może zarezerwować pokój lub pójść tańczyć. W obu przypadkach, jego zastępca zdecydowanie pójdzie tańczyć.</i>	
152	Impresario	Otrzymujesz 1 butelkę szampana.	
153	Cardinal	Brak efektu. <i>Ale za to daje 14 PZ!</i>	
154	Mayor	Otrzymujesz 2 butelki szampana. Dodatkowo, możesz wysłać tancerza na salę balową, płacąc normalny koszt. <i>Burmistrz może zarezerwować pokój lub pójść tańczyć. W obu przypadkach, jego sekretarka zdecydowanie pójdzie tańczyć.</i>	
155	The Beast	Otrzymujesz 1 butelkę szampana. Dodatkowo, możesz przygotować jeden pokój (dowolnego koloru), płacąc normalny koszt. <i>Zauważ, że tracisz 1 PZ za Bestię.</i>	
156	Kapellmeister Palfy	Otrzymujesz 2 butelki szampana.	
157	C. Inderella	Możesz wysłać tancerza na salę balową, płacąc normalny koszt. Dodatkowo, możesz zająć jeden pokój (dowolnego koloru), odwracając go na zajętą stronę. <i>K. Opciuszek może zarezerwować pokój lub pójść tańczyć. W obu przypadkach, jeden z jej przyjaciół zdecydowanie pójdzie tańczyć, drugi pójdzie spać.</i>	
158	Phantom	Otrzymujesz 1 butelkę szampana. Dodatkowo, możesz wziąć gościa z kolejki bez ponoszenia kosztów. <i>Zauważ, że tracisz 2 PZ za Upiora.</i>	



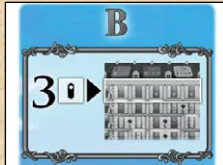
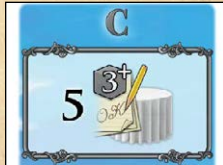
159	The Beauty	<p>Możesz wystać tancerza na salę balową, płacąc normalny koszt.</p> <p><i>Piękna może zarezerwować pokój lub pójść tańczyć. W obu przypadkach, jej siostra zdecydowanie pójdzie tańczyć.</i></p> <p>Dodatkowo, dobierz 3 karty personelu ze stosu i natychmiast zagraj jedną z nich, płacąc za to do 3 koron mniej. Odłóż pozostałe dwie karty na spód stosu, w wybranej przez siebie kolejności.</p> <p><i>Jeśli wszystkie trzy karty są dla ciebie za drogie albo nie chcesz zagrać żadnej z nich, musisz odłożyć wszystkie trzy na spód stosu.</i></p>  
160	Medium	<p>Otrzymujesz 2 wybrane dania i/lub napoje (<i>nie butelki szampana</i>). Dodatkowo otrzymujesz 1 butelkę szampana.</p> <p><i>Możesz je mieszać i łączyć, np. wziąć jedno ciasto i jedną kawę. A do tego dostaniesz jeszcze butelkę szampana!</i></p> 
161	Partyer	<p>Możesz wystać tancerza na salę balową, płacąc za to do 2 butelek szampana mniej.</p> <p><i>Partyer może zarezerwować pokój lub pójść tańczyć. W obu przypadkach, jego osoba towarzysząca zdecydowanie pójdzie tańczyć.</i></p> 
162	Pope	<p>Papieża musisz przenieść do pokoju. Nie możesz go wystać na salę balową. W zamian możesz zająć dodatkowy pokój (<i>dowolnego koloru</i>) odwracając go na zajętą stronę.</p> <p><i>Papież może skorzystać z dodatkowego pokoju dla swojej świty.</i></p> 
184*	E. Doolittle	<p>Elizę musisz wystać na salę balową. Nie możesz jej przenieść do pokoju. W zamian możesz wystać dodatkowego tancerza, którego musisz umieścić na tym samym obszarze sali balowej co Elizę. Koszt zilustrowany na danym obszarze musisz zapłacić tylko raz (<i>tylko za Elizę</i>) i tylko raz otrzymujesz bonus z danego sektora.</p> <p><i>Chciałabym móc tańczyć całą noc...</i></p>  <p>Następnie otrzymujesz 1PZ za każdy swój żeton tancerza, który znajduje się na sali balowej, włączając Elizę i drugi żeton na tym samym obszarze.</p>
185*	M. Antoinette	<p>Marię musisz przenieść do pokoju. Dodatkowo, możesz wystać tancerza na salę balową, płacąc za to o tyle butelek szampana mniej, z iloma innymi graczami grasz. W zamian każdy z nich otrzymuje 1 wybrane danie albo napój (<i>nie szampana</i>).</p> <p><i>Marie zajmuje pokój i tak czy owak idzie tańczyć.</i></p>  <p>W zależności od tego, kiedy przenosisz Marię do jej pokoju, otrzymasz inną liczbę PZ: przenosząc ją w rundach 1-3 otrzymasz 8 PZ; w rundach 4 i 5 otrzymasz 5 PZ; w rundach 6 i 7 otrzymasz 2 PZ.</p>
186*	Lord Mayor of London	<p>Natychmiast podlicz punkty za bieżącą salę balową. Punkty będą podliczane jeszcze raz, standardowo, po następnym podliczeniu punktów z toru cesarza.</p> <p><i>Oczywiście wszyscy gracze muszą wziąć udział w dodatkowym podliczeniu punktów.</i></p> 
187*	J. Gatsby & D. Buchanan	<p>Musisz przenieść Jay i Daisy do pokoju. Nie możesz wystać ich na salę balową. W zamian możesz zająć dodatkowy pokój (<i>dowolnego koloru</i>), odwracając go na zajętą stronę. Dodatkowo awansujesz o 4 pola na torze cesarza. Zauważ, że każde z nich zamówiło po dwa zilustrowane zasoby.</p> <p><i>Każdy z nich woli zostać w swoim pokoju.</i></p> 
188*	Ms. Hildegard	<p>Ms. Hildegard musisz przenieść do pokoju. Nie możesz wystać jej na salę balową.</p>

189**	Dr. Hagedorn	Dr. Hagedorna nie możesz wystąpić na salę balową, a na dodatek, musi zająć dwa przylegające do siebie w poziomie pokoje (<i>tego samego lub różnych kolorów</i>). <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <i>Dr. Hagedorn wymaga podwójnego apartamentu. Jeśli twój hotel takim nie dysponuje, Dr. Hagedorn będzie czekał przy swoim stoliku, dopóki jakiś nie będzie dostępny.</i> </div> 
190**	Mr. Schulze	Mr. Schulze nie możesz wystąpić na salę balową i nie może on też zająć pokoju. Zostaje więc do końca gry przy swoim stoliku (<i>dlatego nie ma przy nim zamówienia</i>). W zamian za zajmowanie stolika, działa jak karta personelu (<i>choć nie jest uważany za taką</i>) która pozwala ci, raz na rundę, poświęcić jeden zasób (<i>danie, napój albo butelkę szampana</i>). Jeśli to zrobisz, możesz natychmiast zagrać kartę personelu z ręki, płacąc jej koszt, aby otrzymać 1 PZ i awansować o 1 pole na torze cesarza. Podczas końcowego podliczania punktów nie tracisz 5 PZ za Mr. Schulze, pomimo tego, że nadal siedzi w twojej kawiarni.
191**	J. Kesselhut	Natychmiast zrealizuj zamówienia na wino twoich pozostałych gości, używając wina z zasobów ogólnych.
192**	Mrs. Kunkel	Nie możesz wystąpić Mrs. Kunkel na salę balową. Ponad to, musi ona zająć pokój na dolnym piętrze hotelu. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <i>Jeśli nie zostały ci puste pokoje na dolnym piętrze, musisz zadowolić się jednym stolikiem mniej do końca gry. W takiej sytuacji, podczas punktacji końcowej, stracisz 5 PZ jako karę za to, że Mrs. Kunkel wciąż siedzi przy stoliku.</i> </div> 

* Karty dostępne wyłącznie w ramach kampanii Kickstartera **Karty promocyjne

Karty celów

Poniżej znajdują się opisy wymagań sześciu kart celów, wprowadzonych w tym rozszerzeniu. Trzy z nich są elementami modułu 1 (oznaczone ) , pozostałe trzy są elementami modułu 5 (oznaczone ) .

		
Masz przynajmniej 7 butelek szampana w swojej kuchni.	Masz przynajmniej 7 tancerzy, w dowolnych salach balowych (<i>włączając balkon</i>)	Skompletowałeś zamówienia przynajmniej 4 zielonych gości.*
		
W swojej kuchni masz przynajmniej 3 strudle, przynajmniej 3 ciasta, przynajmniej 3 wina i przynajmniej 3 kawy.	Przynajmniej 3 pokoje (<i>dowolnego koloru</i>) na najwyższym piętrze twojego hotelu są zajęte.	Skompletowałeś zamówienia przynajmniej 5 gości, którzy zamówili przynajmniej 3 rzeczy.*

*Nie odrzucaj kart gości pasujących do tego celu, tylko trzymaj je w osobnym, zakrytym stosie, dopóki nie zrealizujesz celu. Dopiero wtedy odrzuć je na wspólny stos. Jeśli **gracie z modułem 3**, jako Kaufman, stwórz dwa osobne stosy: na jednym zbieraj karty gości, których zamówienia zrealizowałeś w tej rundzie, a na drugim pasujące do tego celu. Na koniec rundy dostajesz PZ tylko za karty gości z pierwszego stosu, zanim przełożysz pasujących gości na drugi stos i odrzucisz pozostałych.

Żetony Cesarza

Poniżej znajdują się opisy nagród i kar sześciu żetonów cesarza, wprowadzonych w tym rozszerzeniu. Trzy z nich są elementami modułu 1 (oznaczone ♪); pozostałe trzy są elementami modułu 5 (oznaczone +).

	<p>Nagroda: 2 butelki szampana.</p> <p>Kara: zwróć 2 butelki szampana ze swojej kuchni do zasobów. Jeśli w swojej kuchni masz mniej niż 2 butelki szampana, zamiast tego tracisz 5 PZ.</p>		<p>Nagroda: 2 korony i 1 wybrane danie albo napój (<i>nie butelki szampana</i>).</p> <p>Kara: płacisz 2 korony i odkładasz 1 wybrane danie albo napój (<i>nie butelki szampana</i>) ze swojej kuchni do zasobów. Jeśli masz mniej niż 2 korony lub nie masz dań ani napojów w swojej kuchni, zamiast tego tracisz 5 PZ.</p>
	<p>Nagroda: możesz wysłać tancerza na salę balową i otrzymać wszystkie należne bonusy (<i>jeśli jakieś są</i>), nie płacąc butelek szampana.</p> <p>Kara: usuń jeden ze swoich żetonów tancerzy ze środkowej sali balowej i odłóż go do pudełka¹. Jeśli nie masz żetonów tancerzy na środkowej sali balowej, zamiast tego tracisz 7 PZ.</p>		<p>Nagroda: weź 3 karty personelu ze stosu i dodaj je do kart trzymanyh w ręce. Dodatkowo, otrzymujesz 4 PZ.</p> <p>Kara: odłóż 3 karty personelu z ręki na spód stosu. Jeśli masz mniej niż 3 karty personelu w ręce, zamiast tego tracisz 7 PZ.</p>
	<p>Nagroda: 2 PZ za każdego tancerza, którego posiadasz we wszystkich salach balowych³.</p> <p>Kara: usuń 2 swoje żetony tancerzy z sali balowej leżącej z prawej strony i odłóż je do pudełka¹. Jeśli w sali balowej leżącej z prawej strony masz tylko jednego tancerza lub nie masz ich w ogóle, zamiast tego tracisz 10 PZ³</p>		<p>Nagroda: 5 PZ za każdy twój znacznik leżący na kartach celów².</p> <p>Kara: tracisz wszystkie pieniądze i usuwasz wszystkie zasoby (<i>dania, napoje i butelki szampana</i>) ze swojej kuchni.</p>

¹ To jest sala balowa, za którą będziecie podliczać punkty po podliczeniu punktów z toru cesarza.

² Jeśli gracze z modułem 3, jako gracz Ninas Melange, nie otrzymujesz tych 5 PZ za zrealizowane osobiste karty celów.

³ Pamiętaj, że tancerze na balkonie liczą się tak jakby byli w górnym rzędzie w sali balowej leżącej z prawej strony.

Dziękujemy!

Chcielibyśmy podziękować wszystkim wspierającym za Wasze wsparcie, opinie i sugestie podczas całej kampanii. Bez Was to rozszerzenie nie ujrzałoby światła dziennego! Specjalne podziękowania wędrują do:

Austin Levi Vaughn
 Danny Hilton
 Marisya Stam
 Steffen Kroon
 Jeffrey Kornberg
 Familie van den Burg
 Benoît Gourdin
 Xu Wang
 Maxx Cho
 Julie Pequignot
 Philipp Schmidt
 Imanol Mugica
 Jonathon and Maria Godfrey
 Edward Ong
 Carlos Martinez
 Ashley Berger
 Christian & Raquel Orozco
 Mily Nguyen & David Pham

Andrea Vassallo
 Robert Purdon
 Zak Guimaraes
 Luigi 'Bove' De Feo
 Jeremy D Salinas
 The Oksienik family
 Daniel Winkelmann
 Tomomi Otsuka
 Michael Ribnik
 Tobias Andersson
 Becca & Henrik Ströfer
 Lesley Arnold
 Familie Konerding
 Karen & Frank Sarro
 Brittany & Mike Came
 Kyle & Becky
 @BrettspielamBodensee
 Emily Felker

Mihail Lungarov
 Greta Astrid Zilliken
 fjelfras
 Reanna & Todd Stroup
 Yohei Kichiraku
 Die Meusels
 Ryosuke.O
 Ruairi Paul Gough
 Nekoasi3
 Ralf Kohlhaas
 Jonathan Robitaille
 Maria & Jakob Battermann
 Chi Yip
 Dr. NAKAGAWA Kozi
 Margit und Stephan Raulf
 Torsten Grompe
 Aylmer Or
 Board Game Revolution [BGR]

Ivo martienus
 Tibor Bogнар
 Tünde Bogнар
 Lady Denislava Antonova
 Geoff Kaufman
 David Marchal
 COROGARI3MAI
 Antonio Barra
 Alexander Glaus
 Alan Domagala
 Andrea Moisello
 Matt, Crystal, Tyyna,
 and Clara Hall
 Matthias Kahl
 Andres Sommerhoff
 Varga Edit
 Kevin Brantley
 Ren Lim Y R

Sven Breisacher
 Frispel
 Randal Lloyd
 Caroline Pavey
 Marco Boschetto
 Luis 'Txalen' Grijalba
 Nicola Liquori & Elisa Mandelli
 Viticulturist & Præfectorthewine
 Chrystal & Chris Van Doren
 Ciska & Ronald
 Bart & Kelly Quicho
 Thanasis Patsios
 Paulina Vega Cabezas
 Dr. Kánai Zoltán
 Stefano Morfea
 Our Family Plays Games
 - Fitch Family
 Lisa "Dreamrib" Hilchey
 Van Hiijden - Christoph &
 Anne & Jonas & Moritz
 Shawn Bowen
 Ioannis Iliopoulos
 Steven Sites
 Mark Lucas
 嘴広卿
 KohiiCheahRaeVonKenGoh
 TengNan
 Josh & Chelsea Williams
 Carol and Tim Alderson
 加藤家の次男
 Hervé & Frédérique Mestdagt
 Chris Gritt
 Sascha Fellner
 Willy Tardel
 Pete Maccaroni
 Scott och Sofia Trapp
 Steven Louie
 Paulwei Wang
 Tim Voetmann
 Tony Lawhorne
 Andrew Roberts
 @Travelingmeeples
 David J Carter
 Kirilloid
 Joe Phillips
 James K. Tinsley, Jr.
 Frank Scholtz
 Faber Edwards
 Justin Kellogg
 Karine Lane Levesque
 政幸
 松田 秀幸
 Sean & Renée Spence
 Nobuwo Katayama
 Noemi Cozad
 Jens Giehl
 Terumi Okano
 Damon Zuidema
 Robin Mayenfels
 Travis Bernier
 Takao Nakano
 Georg Varlamis
 Karsten Krone
 Noétia
 Mitch Harding
 Steffi & Pit Oberkircher
 Carsten Anders
 Nicodemo M. Peloso
 Oliver König
 Silvia "Micia" Pedagna
 Naty Hoffman
 Henrik Augustsson
 Rocky & Carina
 Maya Luise Teichert
 Stephen Cheatwood
 Johannes Lerm
 Tony Hooker
 Παύλος Νομικός
 Marco Dingjan
 Carsten Arnt
 Christian van Dijk
 Blanche Sabbati
 Joseph M. Louis
 Chris Wray
 Bernd Teschemacher
 Oberamtsarzt Dietz
 Stanislaw Andrzej Mela
 Oren Douek
 Tanja Martina Menhart
 Jeremy Pequignot
 Mandela Fernández-Grandon
 Brendan J. O'Brien
 Yujin Song
 hosting Moon House in Seoul
 Gordon Hart
 Robson Vettori Ferezin
 Cesare RIVALTA
 Tony and Stephanie Park
 Richard Evans
 David Hernandez
 Philippe Nauny
 Zora
 Breen Young
 David Rydin
 Jeremy & Kayla Virgin
 François Duchatelet
 Michael L. Nguyen
 Thetis Gouliou
 Lone Graversen
 David Raatz
 Cassie & Dani
 egoyan
 Johan Pianoman Thaens
 Cupcake Chaos
 Yoogun Lee
 Oliver Janson
 Qstrike
 Drs. Matt and Ria Betush
 HONGMIN MINHEE
 Amanda VanZwaluwenburg
 Daniel E. Baker
 Cesar Sanchez
 Sascha Köhn (Herr Wiener)
 Jákli "Nyunyuka" Fruzsina
 JuanMa Povedano Casado
 Sarah Azevedo
 Rich Resnick
 Roland Gregor
 Hase und Teddy
 DAVID MANGANO
 Brandon Bales
 David Díaz Pardo de Vera
 아랑
 Jeffery Stroup
 Fabrizio di Bona
 Trevor Remple
 Dennis Horn
 JoshTheRouser
 Matthew Haake
 Nicola Maugeri
 Susanna Uppman
 Agata Kokot-Szreter
 El Watawatudo
 Marvin Kunze
 Joey Cheng
 Christine Grosse Hansen
 Rodrigo Campos
 Nersi Nikakhtar
 Charlott & Marc
 Vicki & John
 Doc Ryan Wohlman
 Joshua G Balvin
 Björn Wallström
 Dave & Jen Gee
 Vicci & Nick
 Eric Cirelli
 Jared McPherson
 David Kennedy
 Jamie & Gabrielle Epstein
 David Hryciw
 Dave and Erica
 Amsterdice-Lies Spruit
 Negmi Palleiro Navarro
 Chris, Kris & Taylor
 Michael T Carter
 Daniel & Jenny Atorf
 Gia Bao Huynh
 Dice Cup Board Game
 cafe akane: shuji.ayabe
 Tomasz Kwiecinski
 Dr. and Mrs. Jeffery L. and
 Patricia H. Young
 Robyn & David Tatu
 Kari Vanhanen
 Jennifer Wallace
 Tanja & Christian Müller
 Steven Yit
 Amanda Foster
 Greg Lane
 Tina & Tim McDuffie
 はちくま
 Veronika Latzel-Otte
 Matti Saarenketo
 Steve & Beckey Sanchez
 The Lifset Family
 Minh Nhut Tran
 Marko Lehtikainen
 NOBUYUKI MATSUMOTO
 Aisha Teunissen
 Thomas Papadopoulos
 GhostEgg
 DAISUKE IIZUKA
 Ahmed Elkholy
 Yan Huard
 Bryan, Dunia, and
 Lucas Capdevila
 sssplat
 Jim Webb
 Terry Chu
 Aaron Strzelewicz
 Haru
 Tobias Mallock
 Tomáš Cassy Petrů
 Jean-Dominique Quinet
 Derp and Derpette
 The Liebersweeney Family
 Masaru Katano
 Markus Gegg
 Mark "TIETS" Tietsort
 York Cheung
 Takashi Ueno
 Martin Profanter
 Melissa M. Peters, MSc.
 Adrian Chew
 Byron Kyle Raynz
 Lacy Dove
 Aleksandra and Amos Lee
 Goran Edrovski - GORANIMUS
 Madeleine & Zoe
 Marko Aust
 Mark Azzam
 Jean Marc Ferland
 Darren Reed
 Gakubuchi
 Jake Bless
 Jürgen Schuckenbrock
 Christopher Jetelina
 Tim Kelly
 Remy
 Pam & Tim Kelsey
 Laia Luchelli Torres &
 Daniela Torres Scianca
 Guillaume Chalifour
 Matthew James Smith
 Richard Porter
 沼 Swamp
 Zaffar "nEoNgObY" Siddiqui
 Rebecca & Chris Quintana
 Giuseppe Lisacchi
 David F Carnevale
 Bilouti La Croquetti
 Angela Marianne Kuga Thas
 Jaakko Tusa
 Christian Magnus
 Strømmen Fredheim
 Chinh Le
 Thomas Pflüger
 Corina & René
 Sascha van Allen
 Anfinogentoff Pidor
 Mike Wilson
 Donald & Sarah Pipkin
 Tanya Dailey
 Dorothy & Jerry
 Karthik Sivam
 Allen and Amy Sturgeon
 Stefan Bomhard
 Michio Sakata
 George W. Rasmussen
 Mark Kostrzewski
 John Spiher
 Bianca & Alex
 Ingrid Quickert
 Philipp Mike Crusoe
 Peter Digruber
 Isberg family
 Inferno Artiste Eddie
 greatmaster Feng
 Yannick COLOMBIÉ
 Sean '5 a day' Wilkinson
 Désirée Kelichhaus
 Zach and Courtney Howell
 Vienna Spagnuolo
 Ton Schalks
 Marion Kollender
 tomomi shirayanagi
 Rafael Zuzic
 Pauliina Hyttinen
 see_know
 Daehyeon Choi
 Margaret 畢歐克 Oakley Pi
 Wakkin