

Симоне Лучани и Вирджинио Джильи

ГРАНД-ОТЕЛЬ

# «АВСТРИЯ»

Станица  
вальс!



ДОПОЛНЕНИЕ





# Гранд-отель «Австрия». Станцуем вальс!

## Разработчики дополнения: Симоне Лучани и Вирджинио Джильи

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

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

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

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



## Общее описание

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

## Состав дополнения

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

4 маркера победных очков



Лицевая сторона



Обратная сторона

## Изменения в правилах нового издания игры

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

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

## Об авторах

**Разработчики:** Симоне Лучани и Вирджинио Джильи.

**Редакторы:** Ральф Бинерт, Гжегож Кобеля.

**Правила:** Гжегож Кобеля.

**Корректор:** Джонатан Бобал.

**Художник:** Клеменс Франц.

**Графический дизайн:** atelier198.

## Русское издание игры

**Издатель:** Crowd Games.

**Руководители проекта:** Максим Истомина и Евгений Масловский.

**Выпускающий редактор:** Александр Петрунин.

**Редактор:** Александр Кожевников.

**Переводчики:** Кирилл Егоров, Александр Петрунин.

**Корректор:** Сергей Капрарь.

**Верстальщик:** Рафаэль Пилоян.



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



# Модуль I. Венские балы

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

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

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

## Состав модуля



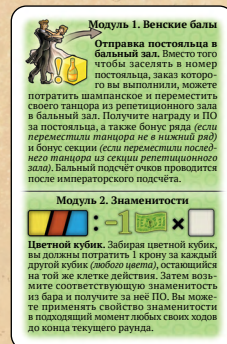
29 карт постояльцев



15 карт персонала



3 карты целей



2 памятки

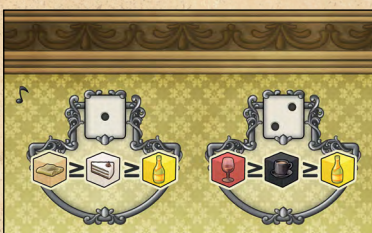


2 карты финального подсчёта очков (плюс ещё 2 для базовой игры)



5 двусторонних планшетов бальных залов и 1 планшет балкона

4 планшета репетиционных залов



Накладка (на поле действий)



3 жетона императора



40 жетонов танцоров (по 10 каждого цвета игрока)



25 фишек шампанского



3 индикатора раундов



# Подготовка к игре

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

## Общая игровая зона

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



Число игроков

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



## Личная игровая зона

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



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





# Процесс игры

Играйте по базовым правилам с учётом описанных ниже изменений.

## Основные действия

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



### • Получение блюд и шампанского



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

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

### • Получение напитков и шампанского



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

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

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

## Дополнительные действия

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

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



### • Отправка постояльца в бальный зал

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

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



Бонус секции

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

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



Бонус ряда

Клетка и её стоимость



## Балкон

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



## Примечания

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



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



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

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



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

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



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

## Уточнения



Этот символ обозначает шампанское



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



Этот символ обозначает любой ресурс: блюдо, напиток или шампанское

## Новые символы



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



Вы можете бесплатно отправить дополнительно танцора в бальный зал



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

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



## Пример

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



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

## Бальный подсчёт очков

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

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

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



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

## Конец игры и финальный подсчёт очков

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

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

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

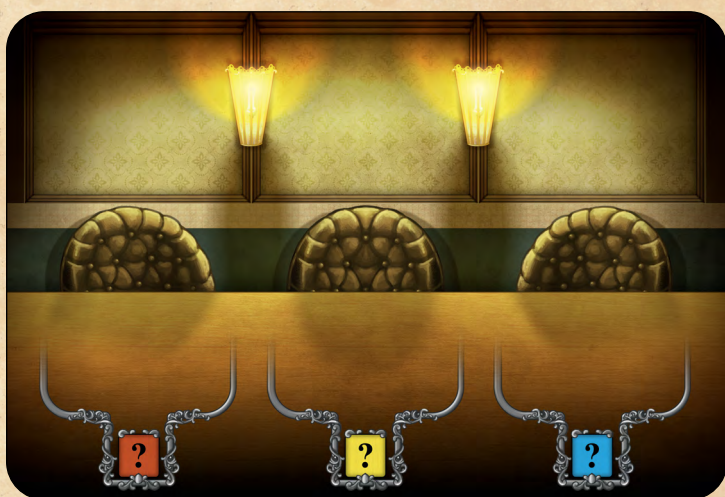


# Модуль 2. Знаменитости

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

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

## Состав модуля



1 планшет бара



11 жетонов знаменитостей \*

3 жетона победных очков



Лицевая сторона



Обратная сторона



3 цветных кубика (красный, синий и жёлтый)

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

## Подготовка к игре

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

### Общая игровая зона

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

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



### Личная игровая зона

Без изменений.






## Процесс игры


Играйте по базовым правилам с учётом описанных ниже изменений.

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

### Использование клетки действия

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

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

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

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





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

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



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

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

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



### Пропуск хода

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

### Конец раунда

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

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

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

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

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

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

## Конец игры и финальный подсчёт очков

Без изменений.



# Модуль 3. Уникальные отели

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


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

## Состав модуля



5 жетонов бонусов  
(для отеля «Дав»)

9 планшетов вестибюлей \*

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

## Подготовка к игре

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

### Общая игровая зона

Без изменений.

### Личная игровая зона

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

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



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



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



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



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



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

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

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



Аня 5

Лиза 7

Кирилл Пас

Аня 8



Лиза 0

Кирилл 1

Лиза 2

Кирилл 3

Лиза 4

Кирилл 5



Лиза 0



Аня



Лиза



Кирилл

## Процесс игры

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

## Конец игры и финальный подсчёт очков

Без изменений.

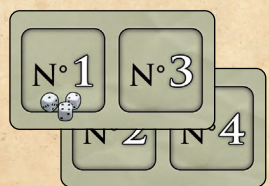


# Модуль 4. Первый игрок

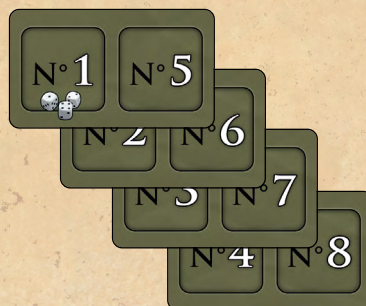
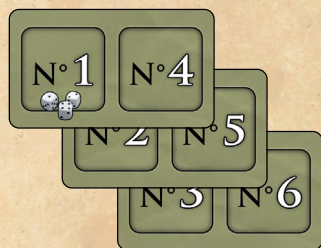
*Первый должен быть последним? Довольно! Этот модуль меняет очерёдность хода из базовой игры на классический порядок хода по часовой стрелке, а также добавляет возможность стать первым игроком в следующем раунде — маленькое преимущество с большими перспективами!*

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

## Состав модуля

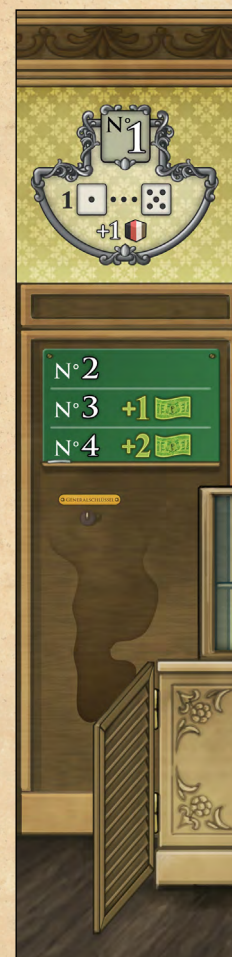


9 новых жетонов очерёдности хода



Мастер-ключ

Расширение (для поля действий)



## Подготовка к игре

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

### Общая игровая зона

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

### Личная игровая зона

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

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



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

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





## Процесс игры

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

### Действие «Первый игрок»

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

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

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

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


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

#### Примечания

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

*Это компенсация тем, кто теперь будет ходить позже вас.*

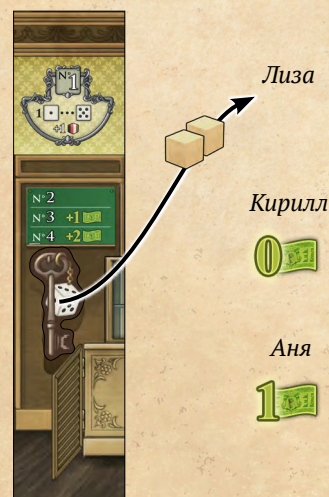


**Пример.** Текущий порядок хода: Аня, Лиза, Кирилл. Сейчас ход Лизы. Она решает взять мастер-ключ, получая 1 штрудель в качестве бесплатного блюда/напитка и ещё 1 штрудель в качестве основного действия  с силой 1. Из-за того, что Лиза забрала мастер-ключ, Аня получает 1 крону.

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



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



### Конец раунда

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

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

## Конец игры и финальный подсчёт очков

Без изменений.



# Модуль 5. Не желаете ли чего-нибудь ещё?

Иногда чем больше, тем лучше!

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

## Состав модуля



3 жетона императора



14 карт персонала



3 карты целей

## Подготовка к игре

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

## Процесс игры

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

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



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



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

## Конец игры и финальный подсчёт очков

Без изменений.



# Совмещение модулей

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

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

## Общая игровая зона

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

## Личная игровая зона

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



# Приложение

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

## Бальные залы

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

### Apolloaal (зал «Аполлон»)

**Бонус верхнего ряда:** получите 3 кроны.

**Бонус среднего ряда:** получите 2 кроны.

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

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

### Goldener Strauss (зал «Золотой Штраус»)

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

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

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

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

При игре вдвоём среднего ряда нет.



### Deonsaal (зал «Деон»)

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

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

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

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

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

### Zum Sperl (зал «Шперль»)

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

**Бонус среднего ряда:** получите 1 пирожное.

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

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

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



## Разрешение ничьей

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

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

## Zur Kettenbrücke (зал «У цепного моста»)

**Бонус верхнего ряда:** получите 5 ПО.

**Бонус среднего ряда:** получите 2 ПО.

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

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

## Знаменитости

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

WINSTON CHURCHILL

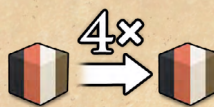


**Уинстон Черчилль.** Каждый раз, продвигаясь хотя бы на 1 деление по шкале императора, вы можете дополнительно продвигнуться ещё на 1 деление. Получая продвижение по шкале императора из нескольких источников (например, в качестве награды постояльца и бонуса заселения), вы получаете 1 дополнительное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

И нет, это свойство не действует само на себя.



ALBERT EINSTEIN



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

CHARLIE CHAPLIN

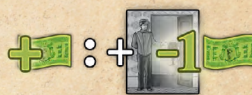


**Чарли Чаплин.** Каждый раз, получив хотя бы 1 ПО, вы получаете дополнительно 2 ПО. Получая победные очки из нескольких источников (например, в качестве награды постояльца и бонуса заселения), вы получаете дополнительные 2 ПО за каждый такой источник

И нет, это свойство не действует само на себя.



ELIZABETH MAGIE



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

GIACOMO PUCCINI



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

J. R. R. TOLKIEN



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



MAHATMA GANDHI

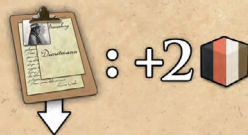


**Махатма Ганди.** Каждый раз, подготавливая номер (любого цвета) в этом раунде, вы делаете это бесплатно

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



MARIE CURIE



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

MATA HARI



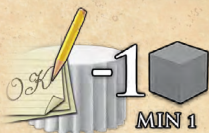
**Мата Хари** (используется только при совмещении модулей 1 и 2). Каждый раз, отправив танцора в бальный зал (любым способом), вы также получаете 1 ПО и можете продвинуться на 1 деление по шкале императора. Отправив сразу нескольких танцоров, вы можете применить это свойство один раз к каждому из них

PABLO PICASSO



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

SIGMUND FREUD



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

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



## Вестибюли

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

### Chateau Paulwei (отель «Шато Польвей»)

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

*Таким образом, вы начинаете игру с пятью свободными номерами.*



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

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

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

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

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

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



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



### **Dove (отель «Дав»)**

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

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

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



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

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

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



### **Kaufman (отель «Кауфман»)**

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

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

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

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

### **Maenfels (отель «Майенфельс»)**

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

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

### **Ninas Melange (отель «Ниньяс Меланж»)**

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

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

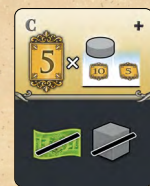
**Постоянное свойство:** в свой ход, достигнув **личной цели**, вы сразу же получаете 15, 10 или 5 ПО, если сейчас раунд 1–3, 4–5 или 6–7 соответственно. Затем переверните карту достигнутой цели лицевой стороной вниз.

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



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

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




### **The Grand Wray Hotel (отель «Гранд Рэй»)**

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

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





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






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



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

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

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

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

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



### The Ren (отель «Рен»)

(Используется только при совмещении модулей 1 и 3.)

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

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



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

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







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

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







## Карты персонала

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

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





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











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

## Карты постояльцев

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

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






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



## Карты целей




Ниже описываются требования 6 карт целей из этого дополнения. Три из них относятся к модулю 1 и отмечены символом  $\mathcal{M}$ , другие три входят в модуль 5 и отмечены символом  $+$ .

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

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

## Жетоны императора

Ниже описываются бонусы и штрафы 6 жетонов императора из этого дополнения. Три из них относятся к модулю 1 и отмечены символом  $\mathcal{M}$ , другие три входят в модуль 5 и отмечены символом  $+$ .

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

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

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

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