Симоне Лучани и Вирджинио Джильи

ГРАНД-ОТЕЛЬ «АВСТРИЯ»



Гранд-отель «Австрия»

В начале XX века Вена была одним из важнейших культурных центров Европы. На улицах города можно было встретить не только почтенных бюргеров и туристов, но и известных художников, политиков, аристократов и даже самого императора.

Вы вращаетесь в круговороте венской светской жизни, стараясь стать самым преуспевающим отельером. Вам предстоит расширить отель, подготовить новые номера и научиться выполнять все кулинарные прихоти постояльцев. Убедитесь, что каждый гость отеля получит всё, что только пожелает: любое блюдо и любой напиток. Привлеките дополнительный персонал, который поможет вам вести дела. Но главное, хорошенько подготовьтесь к визиту императора!

Засучите рукава и превратите свою скромную гостиницу в гранд-отель «Австрия»!

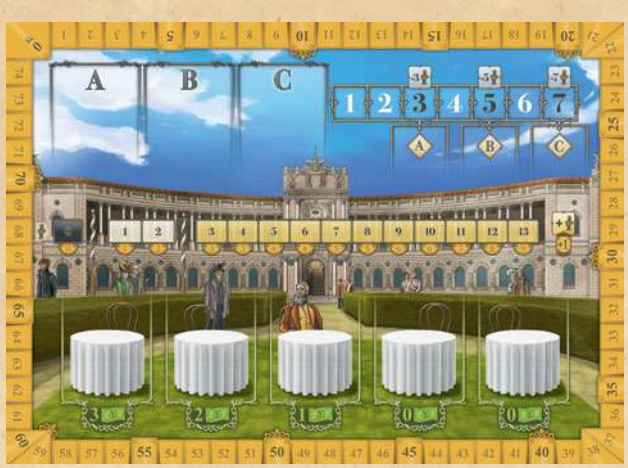
Позвольте поцеловать вашу ручку, мадам! Добро пожаловать, милорд!
Меня зовут Леопольд, и я покажу вам наш гранд-отель.



Состав игры



Поле действий



Игровое поле



4 двусторонних поля отелей



56 карт постояльцев



48 карт персонала



12 карт политики



4 памятки



9 жетонов очерёдности хода



120 блюд и напитков (по 30 деревянных фишек каждого из четырёх цветов: чёрные — кофе, белые — пирожные, красные — вино, светло-коричневые — штрудели)



Маркер раунда

84 жетона номеров трёх цветов



Лицевая сторона: номер свободен



Обратная сторона: номер заселён



14 кубиков



24 деревянных диска четырёх цветов игроков (оранжевые, голубые, фиолетовые, серые)



12 жетонов императора



4 маркера победных очков



Мусорный бак

Карты постояльцев



Для процветания отеля вам необходимо привлекать в него постояльцев и угождать их кулинарным требованиям. После того как вы выполните их пожелания, они заселятся в отель и принесут вам награду: победные очки и дополнительные действия.

Постояльцы крайне придирчивы в вопросе выбора номеров для проживания: аристократы (синие карты) останавливаются только в синих номерах, люди искусства (жёлтые карты) — в жёлтых, а горожане (красные карты) — в красных. И только туристы (зелёные карты) будут счастливы заполучить любой свободный номер.

Наше кредо: постояльцы важнее всего! Если гость отеля доволен, он снимает номер. Именно это позволяет отелю работать в полную силу и приносит новые возможности.



Карты персонала



Редкий отель обходится без помощи дополнительного персонала. У каждого вашего помощника особый эффект: одни дают единовременный бонус при найме, другие обладают постоянными свойствами, третьи приносят победные очки в конце игры, а есть и такие, которые проявляют себя лишь один раз в раунд.

Без помощи персонала обойтись трудно, однако талантливый отельер способен управиться с делами и сам. Если он действительно талантлив.



Поле отеля

На поле отеля находятся: небольшое кафе, способное обслужить не более 3 постояльцев, кухня, где готовятся заказанные ими блюда, и ваш кабинет, где вы храните деньги и откуда управляете работой персонала и выбором действий.

Все поля отелей двусторонние. На «ночной» стороне каждого поля показан один и тот же отель. Играйте с одинаковыми отелями, если хотите начать партию в равных условиях.

Отели на «дневных» сторонах полей отличаются. Они сложнее, чем на «ночной» стороне.

Позвольте порекомендовать для начала опробовать «ночную» сторону, поскольку она проще.





В начале игры вам уже доступны 3 номера. В процессе игры вы сможете задействовать до 20 номеров. Номера в отеле разделены на 10 групп (группа — это несколько соседних номеров одного цвета). Заселив постояльцев во все номера одной группы, вы получаете награду, зависящую от цвета и числа номеров в группе (см. таблицы на крыше отеля).

Кто же откажется от награды, верно? Впрочем, хозяйственный отельер подготавливает ровно столько номеров, сколько нужно.



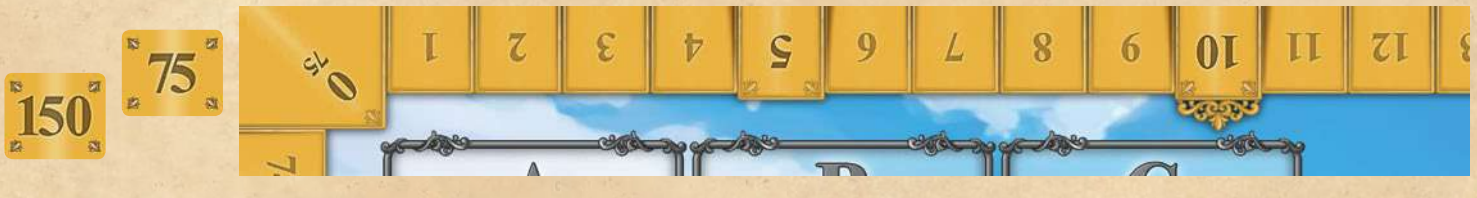
Шкала императора

Шкала императора разделена на 14 делений. Под каждым делением указано определённое число победных очков. Вы не можете выйти за деление 13: вместо этого вы получаете 1 победное очко за каждое деление, на которое должны были бы продвинуться после 13.



Шкала победных очков

За каждое получаемое победное очко продвигайте деревянный диск своего цвета на 1 деление вперёд по шкале победных очков. На каждом делении шкалы может находиться несколько дисков игроков. Если вы пересекаете деление 75, возьмите маркер победных очков и положите его перед собой стороной «75» вверх. Если вы перемещаетесь через деление 75 во второй раз, переверните маркер победных очков на обратную сторону. В конце игры прибавьте победные очки на своём маркере к очкам на шкале.



Подготовка к игре

- Поместите игровое поле посередине стола. На поле находятся: шкала императора, шкала победных очков, 5 клеток для карт постояльцев, 3 клетки для жетонов императора и 3 клетки для карт политики.
- Поместите поле действий (с 6 клетками действий) рядом с игровым полем.
- Положите мусорный бак и маркеры победных очков рядом с полем действий.
- Поместите блюда и напитки всех четырёх типов рядом с игровым полем. Разложите их по типам.
- Перемешайте колоду карт постояльцев и положите её рядом с игровым полем лицевой стороной вниз. Возьмите 5 верхних карт из колоды и выложите по 1 карте на каждую клетку постояльца на игровом поле лицевой стороной вверх.







- Перемешайте колоду карт персонала и положите её рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.



Если вы играете впервые, советую использовать ознакомительные наборы карт персонала (см. с. 12). Отберите из колоды нужные карты и перемешайте остальные.

- Выберите по 1 карте политики из стопок A, B и C. Выложите их на соответствующие клетки игрового поля лицевой стороной вверх.
- Выберите по 1 жетону императора из стопок A, B и C. Выложите их на соответствующие клетки игрового поля лицевой стороной вверх.
- Поместите все жетоны номеров рядом с игровым полем. Разложите их по цветам.
- Поместите следующее число кубиков на первую клетку действия: 10 — если играют двое, 12 — если играют трое, 14 — если играют четверо. Уберите лишние кубики в коробку.
- Возьмите жетоны очерёдности хода с нужным числом игроков (оно отмечено на обратной стороне жетонов) и уберите в коробку лишние жетоны.
- Каждый игрок берёт памятку, поле отеля и 6 деревянных дисков одного любого цвета. Уберите оставшиеся памятки, поля отелей и диски обратно в коробку.
- Каждый игрок кладёт по 1 диску своего цвета на:
  - деление 0 шкалы императора,
  - деление 0 шкалы победных очков,
  - деление 10 шкалы денег на своём поле отеля (игроки начинают игру с капиталом в 10 крон; в процессе игры у них не может быть больше 20 крон).
- Все оставшиеся диски игроки кладут рядом со своими полями отелей.



Возможно, эти диски пригодятся вам в процессе игры — в качестве маркеров для карт политики.

- Каждый игрок берёт 1 кофе, 1 вино, 1 пирожное и 1 штрудель из общего запаса и кладёт их на кухню на своём поле отеля.
- Каждый игрок берёт 6 карт персонала из колоды. Он не должен показывать их остальным.



Если позволите, я вновь посоветую сыграть первую партию с ознакомительными наборами карт персонала.

- Поместите маркер раунда на деление 1 шкалы раундов.









Подготовка к открытию отеля



Договоритесь, на каких **сторонах полей отелей** вы будете играть. Если это ваша первая партия, советуем использовать стороны с одинаковыми отелями.

Определите случайным образом **первого игрока** и вручите ему жетон очерёдности хода «1». Следующий (по часовой стрелке) игрок получает жетон «2» и так далее.

Начиная с последнего игрока (владельца жетона очерёдности хода с наибольшей цифрой) и против часовой стрелки, каждый игрок выбирает **одну из открытых карт постояльцев** с игрового поля и бесплатно размещает её в своём кафе. После этого он сдвигает оставшиеся карты постояльцев вправо и выкладывает нового постояльца из колоды на крайнюю левую пустую клетку.

После того как в каждом кафе оказывается по 1 постояльцу, игроки **подготавливают до 3 номеров**. Вы берёте жетоны номеров из запаса и кладёте их (стороной со свободным номером вверх) на клетки номеров того же цвета на своём поле отеля. Вы обязаны начать с нижнего левого номера. Каждый последующий жетон размещается по соседству с уже выложенным(и). За добавление жетона на тот или иной этаж отеля вы платите столько крон, сколько указано на деревянном штендере в левой части этого этажа. Деньги уплачиваются перемещением вашего диска по шкале денег на требуемое число делений.

Теперь вы готовы начать игру!



Небольшой совет: обязательно подготовьте 3 номера. Даже если вы экономный отельер, вы всегда можете подготовить 3 бесплатных номера.



Цель игры

Игра длится 7 раундов. В конце 3-го, 5-го и 7-го раундов происходит императорский подсчёт очков. После 7-го раунда проводится ещё и финальный подсчёт очков. В игре побеждает участник, набравший больше всех победных очков.

Кстати говоря, есть несколько способов получения победных очков; в частности, их приносят постояльцы, императорские подсчёты очков и заселённые номера. Правильно подобранный персонал тоже может внести свой вклад.



Процесс игры

В начале каждого раунда первый игрок (обладатель жетона очерёдности хода «1») бросает кубики, а затем раскладывает их по клеткам действий в соответствии с выпавшими значениями.

После этого первый игрок либо делает ход, либо пасует (см. «Пропуск хода» на с. 9).

В свой ход сделайте следующее:

1. Возьмите 1 постояльца с игрового поля *(необязательно)*.
2. Возьмите 1 кубик и выполните связанное с ним действие *(обязательно)*.

Вы также можете выполнять **дополнительные** действия (см. «Дополнительные действия» на с. 8).

1. Взять постояльца с игрового поля

В свой ход вы можете взять 1 из 5 открытых карт постояльцев, выложенных на игровом поле, и разместить её в своём кафе. Заплатите столько крон, сколько указано под клеткой выбранного постояльца (переместите диск по шкале денег на соответствующее число делений), и выложите приобретённую карту на свободную клетку вашего кафе. (Если все клетки кафе уже заняты, взять постояльца нельзя.)



Затем сдвиньте оставшиеся на игровом поле карты постояльцев вправо и выложите новую карту из колоды на крайнюю левую пустую клетку.

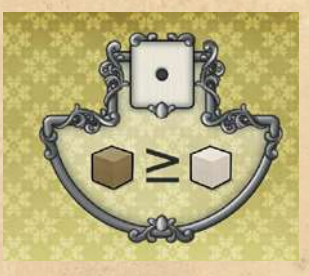


Хотите секрет? На самом деле, не постояльцы выбирают отели, а наоборот. Дальновидный отельер всегда знает, кто ему нужен. Выбирайте тщательнее, но старайтесь брать нового постояльца на каждом ходу. И не забывайте, что постоялец не покинет кафе, пока его заказ не будет выполнен.

2. Взять кубик и выполнить действие

Выберите клетку действия с хотя бы 1 кубиком и выполните её действие. **Количество** кубиков на выбранной клетке определяет, *как много* принесёт вам действие. Затем уберите 1 кубик с этой клетки и накройте им наименьшую видимую цифру на своём жетоне очерёдности хода.

Подробнее о действиях



За каждый кубик на этой клетке действия вы можете взять 1 штрудель или 1 пирожное. Вы не можете получить больше пирожных, чем штруделей. Если не считать этого ограничения, вы можете взять любое сочетание штруделей и пирожных.

Пример. *На поле действий 3 кубика со значением 1. Выбрав это действие, вы получаете 3 штруделя или 2 штруделя и 1 пирожное.*



За каждый кубик на этой клетке действия вы можете взять 1 вино или 1 кофе. Вы не можете получить больше кофе, чем вина. Если не считать этого ограничения, вы можете взять любое сочетание кофе и вина.



Это действие выполняется так же, как и предыдущее, поэтому, с вашего позволения, не будем тратить время на пример.



За каждый кубик на этой клетке действия вы можете подготовить 1 номер. Возьмите жетон номера любого цвета из запаса и добавьте его на своё поле отеля, учитывая следующие правила:

- Каждый новый жетон номера выкладывается по соседству с уже выложенным(и).
- Жетон номера кладётся стороной со свободным номером вверх.
- Цвет номера должен совпадать с цветом клетки номера.
- Вы обязаны заплатить за подготовку номера. Цена указана на этаже этого номера (на штендере).



Выложив жетон номера на одну из клеток в правой верхней части отеля, вы тут же получаете указанные на двери победные очки.



За каждый кубик на этой клетке действия вы можете продвинуться на 1 деление по шкале императора или по шкале денег. Вы можете делить кубики между этими двумя шкалами.

Пример. *На поле действий 2 кубика со значением 4. Вы можете либо продвинуться на 2 деления по шкале императора, либо на 2 деления по шкале денег, либо на 1 деление по двум шкалам.*



Вы можете разыграть ровно 1 карту персонала. За каждый кубик на этой клетке действия стоимость карты уменьшается на 1 крону. Переместите диск по шкале денег на оставшееся после скидки число крон. Если стоимость становится меньше 0, вы не получаете денег.

Пример. *На поле действий 4 кубика со значением 5. Вы разыгрываете карту персонала стоимостью 6 крон, уплачивая 2 кроны. Карту стоимостью 4 кроны или меньше можно было бы разыграть бесплатно.*



Заплатите 1 крону и выберите любое из 5 других действий (1—5). Выполните это действие по количеству кубиков со значением 6, а не по количеству кубиков на его клетке.

Пример. *На поле действий 4 кубика со значением 6 и только 1 кубик со значением 2. Вы платите 1 крону и берёте 2 вина и 2 кофе.*

Всякий раз, получая напитки и блюда, можете тут же поместить их на карты своих постояльцев (если те их заказали). Остальные фишки кладутся на кухню вашего поля отеля.



Кстати, это общее правило, действующее всегда, когда вы тем или иным способом получаете напитки и блюда.

Дополнительные действия

В свой ход вы можете выполнять следующие дополнительные действия:

- Один раз в ход вы можете потратить 1 крону, чтобы **добавить 1** к числу кубиков на выбранной вами клетке действия.
- Вы можете потратить 1 крону, чтобы **переместить до 3 блюд и/или напитков** с кухни на карты заказавших их постояльцев.
- Вы можете **выложить диск** на карту политики (см. «Карты политики» на с. 10).
- Вы можете **активировать эффект** разыгранной вами карты персонала, действующий *один раз в раунд*. Сделав это, поверните карту боком.
- Вы можете **заселить постояльца**, чей заказ вы полностью выполнили, в свободный номер. При этом вы тут же получаете указанные на карте постояльца победные очки и награду. (См. подробнее о символах на картах на с. 16.) Постояльца можно заселить лишь в свободный номер его цвета. Переверните жетон номера обратной стороной вверх и отложите карту постояльца в стопку сброса. Если вы переворачиваете жетон последнего номера из группы, вы сразу же (и только один раз) получаете бонус за заселение (см. с. 10). Если у вас нет свободных номеров нужного цвета, это дополнительное действие вам недоступно. Постояльцы, для которых у вас нет подходящих номеров, остаются в кафе, продолжая занимать его клетки.

Дополнительные действия доступны вам, начиная с этапа «Взять кубик и выполнить действие» вашего хода. Вы можете выполнить любое их количество, за исключением первого.



Было бы не очень честно позволить богачам скупать всё, что им вздумается!

Сделав ход, вы передаёте право хода игроку с наименьшей видимой цифрой на жетоне очерёдности хода. Получается, что игрок, сидящий справа от первого игрока, делает два хода подряд.

Пример хода



Ход Даши. Поскольку у неё уже есть 3 постояльца в кафе, она не может пригласить в него кого-то ещё. Даша выбирает действие 2 (на его клетке лежит 3 кубика), тратит дополнительную крону и получает 2 вина и 2 кофе. Она сразу же кладёт их на карту «Княгиня», выполняя её заказ, что приносит 5 победных очков. Даша заселяет княгиню в свободный синий номер, переворачивая жетон этого номера обратной стороной вверх. Даша получает награду карты (берёт 3 карты персонала из колоды и разыгрывает одну из них со скидкой в 3 кроны) и сбрасывает её. Помимо этого, она получает 2 бонусных победных очка за заселение последнего номера в группе.

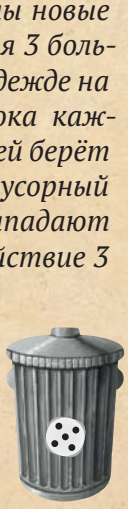
Пропуск хода

Вы можете отказаться от выполнения хода и спасовать. Такое случается, когда остаётся мало кубиков и все они находятся на не нужных вам клетках действий. Спасовав, вы ждёте, пока каждый другой игрок либо не спасует, либо не выполнит два действия (накрыв кубиками обе цифры на своём жетоне очерёдности хода).

После этого игрок с наименьшей видимой цифрой на жетоне очерёдности хода берёт все кубики, оставшиеся на поле действий, убирает один из них в мусорный бак и бросает остальные. Затем кубики, как обычно, раскладываются по клеткам действий в соответствии с выпавшими значениями. Этот игрок снова может либо сделать ход, либо спасовать.

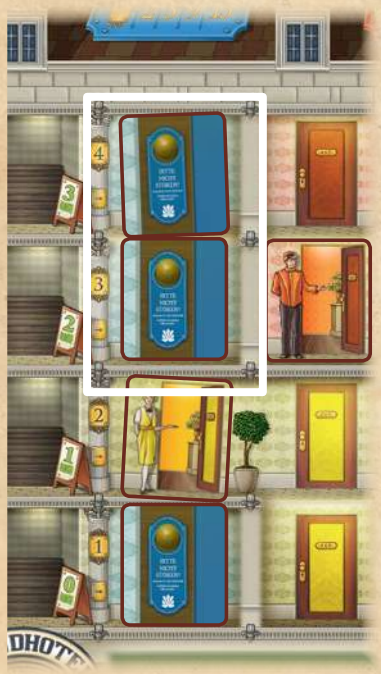
Раунд продолжается, пока каждый игрок не закроет обе цифры на своём жетоне очерёдности хода или пока на поле действий не закончатся кубики.

Пример. *Ход Андрея. Ему отчаянно нужны новые номера, но, к несчастью, на клетке действия 3 больше нет кубиков. Андрей пропускает ход в надежде на удачный переброс кубиков. Дождавшись, пока каждый соперник выполнит по 2 действия, Андрей берёт оставшиеся кубики, убирает один из них в мусорный бак и бросает остальные. Ему везёт — выпадают две «тройки». Теперь он может выбрать действие 3 и подготовить 2 номера.*





Бонус за заселение



Полностью заселив все номера в группе, вы получаете бонус, определяющийся количеством и цветом её номеров. Как указано в таблицах на крыше вашего отеля, вы продвигаетесь по шкале императора за заселение группы жёлтых номеров, получаете победные очки за заселение группы синих номеров и зарабатываете кроны за заселение группы красных номеров. Чем больше группа, тем больший бонус вам достаётся.

К получению бонуса за заселение может привести получение награды от постояльца, позволяющей перевернуть жетон номера. Каждая группа даёт бонус только один раз — в тот момент, когда вы переворачиваете последний жетон номера из этой группы.

Пример. *Ваня заселяет аристократа в последний свободный синий номер из группы и тут же получает бонус за заселение группы синих номеров: продвигается на 5 делений по шкале победных очков (так как группа состояла из 2 номеров).*

Карты политики



На картах политики указаны определённые требования. Выполнив на своём ходу требование одной из таких карт, вы можете выложить деревянный диск на её первую свободную клетку и тут же получить указанное число победных очков. На каждой карте политики может находиться не более 1 диска каждого игрока.

Если вы не знаете, к чему стремиться в игре, взгляните на карты политики. Они подскажут, какой план развития выбрать. Впрочем, если у вас есть более интересный план, можете не обращать на них внимания.



Всего в игре 12 карт политики, однако в каждой партии используются только 3. Игрок может выложить только один свой диск на каждую участвующую в игре карту политики.

Описание требований карт политики



У вас есть 20 крон.



Вы находитесь на делении 10 шкалы императора или дальше.



У вас разыграно хотя бы 6 карт персонала.



На вашем поле отеля хотя бы 12 жетонов номеров.



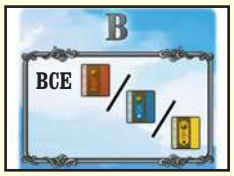
Хотя бы на 2 этажах вашего поля отеля заселены все номера.



Хотя бы в 2 вертикальных рядах вашего поля отеля заселены все номера.



Хотя бы 6 групп номеров на вашем поле отеля заселены.



Все номера одного цвета на вашем поле отеля заселены.



У вас хотя бы по 3 заселённых номера каждого цвета.



У вас хотя бы 4 красных и 3 жёлтых заселённых номера.



У вас хотя бы 4 жёлтых и 3 синих заселённых номера.



У вас хотя бы 4 синих и 3 красных заселённых номера.

Конец раунда

В конце 3-го, 5-го и 7-го раундов происходит императорский подсчёт очков (см. ниже). После императорского подсчёта очков 7-го раунда проводится также финальный подсчёт очков.

В конце каждого раунда использованные карты персонала вновь возвращаются в исходное положение. Затем каждый игрок передаёт свой жетон очерёдности хода соседу слева. Новый первый игрок перемещает маркер раунда на следующее деление и забирает все кубики.

Императорский подсчёт очков

Прежде всего, каждый игрок получает столько победных очков, сколько указано под делением шкалы императора, на котором находится его диск.

Затем игроки сдвигают свои диски на несколько делений назад: на 3 деления после первого императорского подсчёта очков, на 5 делений — после второго и на 7 делений — после третьего. Если после перемещения ваш диск оказывается в жёлтой области (то есть на делении 3 или правее), вы получаете бонус, указанный на жетоне императора. Если ваш диск оказывается на делении 0, вы получаете штраф, указанный на жетоне императора. Если диск оказывается на делении 1 или 2, вы ничего не получаете: ни бонус, ни штраф.





Жетоны императора

Всего в игре 12 жетонов императора, однако в каждой партии используются только 3. Обычно в качестве штрафа игрок может выбрать одно наказание из двух. Если один из этих вариантов неосуществим, игрок обязан выбрать другой. Вот что означают символы на жетонах:



Бонус. Получите 3 кроны.

Штраф. Потеряйте либо 3 кроны, либо 5 победных очков.



Бонус. Получите любые 2 блюда и/или напитка.

Штраф. Верните в запас все блюда и напитки со своей кухни.



Бонус. Возьмите 3 карты персонала из колоды. Можете разыграть одну из них со скидкой в 3 кроны. Верните остальные карты под низ колоды персонала.

Штраф. Либо верните 2 карты персонала с руки под низ колоды персонала, либо потеряйте 5 победных очков.



Бонус. Бесплатно подготовьте номер по вашему выбору, следуя всем обычным правилам.

Штраф. Либо потеряйте 5 победных очков, либо уберите 1 свободный номер с наивысшего возможного этажа своего отеля.



Бонус. Получите 1 штрудель, 1 пирожное, 1 вино и 1 кофе.

Штраф. Верните в запас все блюда и напитки с карт своих постояльцев и с кухни.



Бонус. Получите 5 крон.

Штраф. Потеряйте либо 5 крон, либо 7 победных очков.



Бонус. Возьмите 3 карты персонала из колоды. Можете бесплатно разыграть одну из них. Верните остальные карты под низ колоды персонала.

Штраф. Либо верните 3 карты персонала с руки под низ колоды персонала, либо потеряйте 7 победных очков.



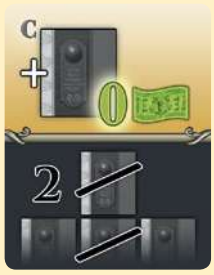
Бонус. Можете бесплатно выложить жетон номера любого цвета на 1-й или 2-й этаж своего отеля. Тут же переверните его «заселённой» стороной вверх. Кладите этот жетон рядом с уже выложенным(и).

Штраф. Либо потеряйте 7 победных очков, либо дважды уберите с наивысшего возможного этажа своего отеля свободный номер.



Бонус. Получите 8 победных очков.

Штраф. Потеряйте 8 победных очков.



Бонус. Можете бесплатно выложить жетон номера любого цвета на своё поле отеля. Тут же переверните его «заселённой» стороной вверх. Кладите этот жетон рядом с уже выложенным(и).

Штраф. Уберите со своего поля отеля 2 заселённых номера, если это возможно. Ими должны быть заселённый номер на наивысшем возможном этаже и заселённый номер на ближайшем нижнем этаже в том же вертикальном ряду.



Бонус. Получите 2 победных очка за каждую вашу разыгранную карту персонала.

Штраф. Потеряйте 2 победных очка за каждую вашу разыгранную карту персонала.



Бонус. Можете бесплатно разыграть карту персонала с руки.

Штраф. Либо сбросьте свою разыгранную карту персонала, действующую *в конце игры*, либо потеряйте 10 победных очков.

Конец игры и финальный подсчёт очков

После 7-го раунда происходит финальный подсчёт очков.

- Вы получаете победные очки за ваши разыгранные карты персонала, дающие бонус в конце игры.
- Вы получаете победные очки за ваши заселённые номера: 1 очко за каждый номер на 1-м этаже, 2 очка — за каждый номер на 2-м этаже, 3 очка — за каждый номер на 3-м этаже и 4 очка — за каждый номер на 4-м этаже.
- Вы получаете по 1 победному очку за каждую оставшуюся у вас крону и фишку блюда или напитка на кухне.
- Вы **теряете** 5 победных очков за каждого постояльца в вашем кафе.

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

Вводный вариант игры



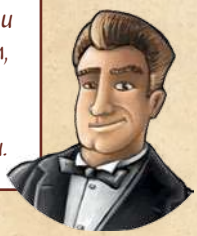
Для упрощения процесса знакомства с игрой советуем начать самую первую партию с ознакомительными наборами карт персонала на руке. Перед началом игры соберите и раздайте игрокам личные наборы. Первый игрок получает набор A, следующий игрок — набор B и так далее (карты отмечены буквами латинского алфавита). Перемешайте оставшиеся карты персонала: они становятся колодой персонала.

Усложнённый вариант игры

В начале игры каждый участник берёт 6 карт персонала из колоды, выбирает из них одну и добавляет её на руку. Затем каждый игрок передаёт все остальные карты соседу слева, одновременно получая карты от соседа справа. Игроки вновь отбирают по 1 карте и передают остаток дальше. Так продолжается, пока на руке каждого участника не окажется 6 карт персонала.

Карты персонала

У вас есть вопросы, касающиеся работы персонала? Буду рад вам помочь. Позвольте мне разъяснить функции каждого сотрудника. Я также подскажу, когда используется та или иная карта персонала и во что она вам обойдётся. Некоторые карты персонала используются только один раз — в момент найма соответствующего сотрудника (розыгрыша карты). Другие активируются раз в раунд, вы сами выбираете подходящий момент своего хода. После использования такие карты поворачиваются боком, однако вы сможете вновь использовать их в следующем раунде. Некоторые сотрудники работают не покладая рук — их карты персонала действуют постоянно, вплоть до окончания игры. Наконец, есть карты персонала, активирующиеся лишь в конце игры, — они приносят дополнительные победные очки.



1. **Кельнер** (4 кроны, 1 раз в раунд). Вы получаете 1 штрудель.
2. **Официантка** (6 крон, 1 раз в раунд). Вы получаете 1 пирожное.
3. **Бармен** (4 кроны, 1 раз в раунд). Вы получаете 1 вино.
4. **Повар** (6 крон, 1 раз в раунд). Вы получаете 1 кофе.
5. **Конюх** (4 кроны, постоянно). Всякий раз, выполняя заказ по красной карте постояльца, получайте 2 кроны. Эту награду вы получаете, только когда постоялец заселяется в номер.
6. **Конюший** (1 крона, постоянно). Всякий раз, выполняя заказ по синей карте постояльца, продвигайтесь на 1 деление по шкале императора. Эту награду вы получаете, только когда постоялец заселяется в номер.
7. **Массажистка** (1 крона, постоянно). Всякий раз, выполняя заказ по жёлтой карте постояльца, получайте 1 крону. Эту награду вы получаете, только когда постоялец заселяется в номер.
8. **Гид** (2 кроны, постоянно). Всякий раз, выполняя заказ по зелёной карте постояльца, получайте 2 победных очка. Эту награду вы получаете, только когда постоялец заселяется в номер.



Как обычно, вы также получаете очки и награду по карте постояльца.

9. **Швейцар** (5 крон, постоянно). Можете бесплатно подготавливать синие номера.
10. **Шофёр** (5 крон, постоянно). Можете бесплатно подготавливать красные номера.
11. **Флорист** (5 крон, постоянно). Можете бесплатно подготавливать жёлтые номера.
12. **Старшая горничная** (2 кроны, постоянно). Всякий раз, забирая кубик со значением 3 или 4, получайте 2 победных очка.
13. **Управляющий рестораном** (2 кроны, постоянно). Всякий раз, забирая кубик со значением 1 или 2, получайте ещё 1 блюдо или 1 напиток соответственно.



Обычные правила по-прежнему действуют: вы не можете получить больше пирожных, чем штруделей, и больше кофе, чем вина.

14. **Декоратор** (2 кроны, постоянно). Всякий раз, забирая кубик со значением 1 или 2, можете подготовить 1 номер.
15. **Чистильщик обуви** (4 кроны, постоянно). Всякий раз, забирая кубик со значением 4, продвигайтесь на 1 деление по шкале императора **и** по шкале денег за каждый кубик (вы не выбираете одно из двух, а делаете и то и другое).
16. **Прачка** (2 кроны, постоянно). Всякий раз, забирая кубик со значением 4, получайте 4 победных очка.
17. **Кухарка** (3 кроны, постоянно). Можете бесплатно брать кубик со значением 6. Кроме того, выполняя выбранное действие, считайте, что на клетке действия 6 на 1 кубик больше.
18. **Гардеробщица** (2 кроны, постоянно). Всякий раз, забирая кубик со значением 5, получайте скидку в 2 кроны.



Как обычно, если суммарная скидка превышает цену карты, вы не получаете никаких денег.

19. **Оформитель интерьеров** (3 кроны, постоянно). Всякий раз, забирая кубик со значением 3, получайте 5 победных очков.
20. **Сыщик** (2 кроны, постоянно). Всякий раз, забирая кубик со значением 5, продвигайтесь на 2 деления по шкале императора.
21. **Шеф-повар** (3 кроны, немедленно). Вы получаете 1 штрудель, 1 пирожное, 1 вино и 1 кофе.
22. **Управляющий персоналом** (3 кроны, постоянно). Всякий раз, забирая кубик со значением 3, можете разыграть карту персонала с руки.
23. **Слесарь** (5 крон, постоянно). Всякий раз, заселяя постояльца в номер, получайте 1 крону.

24. **Старший кельнер** (1 крона, постоянно). Можете бесплатно перемещать напитки и блюда с кухни на карты постояльцев.
25. **Посыльный** (6 крон, постоянно). Можете бесплатно забирать карты постояльцев с игрового поля.
26. **Организатор мероприятий** (5 крон, постоянно). Заплатите 1 крону, чтобы проигнорировать штраф, оказавшись на делении 0 шкалы императора.
27. **Управляющий бронированием** (4 кроны, конец игры). Вы получаете 3 победных очка за каждый свой заселённый красный номер.
28. **Консьерж** (4 кроны, конец игры). Вы получаете 3 победных очка за каждый свой заселённый синий номер.
29. **Секретарь** (5 крон, конец игры). Можете скопировать карту персонала другого игрока.



Разумеется, в конце игры нет смысла копировать что-либо иное, чем карту, приносящую победные очки.

30. **Клерк** (4 кроны, конец игры). Вы получаете 3 победных очка за каждый свой заселённый жёлтый номер.
31. **Горничная** (4 кроны, конец игры). Вы получаете 1 победное очко за каждый свой заселённый номер.
32. **Помощник управляющего** (4 кроны, конец игры). Вы получаете 2 победных очка за каждую свою разыгранную карту персонала, включая эту.
33. **Подносчик багажа** (5 крон, постоянно). Всякий раз, выполняя заказ постояльца, состоящий из 4 блюд и/или напитков, получайте 4 победных очка. Эту награду вы получаете, только когда постоялец заселяется в номер.



Как обычно, вы также получаете очки и награду по карте постояльца.

34. **Администратор** (5 крон, конец игры). Вы получаете 1 победное очко за каждый жетон номера на вашем поле отеля. Не имеет значения, заселены номера или просто подготовлены.
35. **Коридорный** (2 кроны, немедленно). Можете перевернуть 2 любых жетона номеров «заселённой» стороной вверх.
36. **Сомелье** (2 кроны, немедленно). Вы получаете 4 вина.
37. **Носильщик** (3 кроны, конец игры). Вы получаете 2 победных очка за каждую свою полностью заселённую группу номеров.



Номера в группах должны быть заселены, недостаточно их просто подготовить.

38. **Портье** (5 крон, немедленно). Выполните заказ любого постояльца, взяв блюда и напитки из общего запаса.
39. **Кондитер** (3 кроны, немедленно). Вы получаете 4 пирожных.
40. **Бухгалтер** (2 кроны, конец игры). Вы получаете 5 победных очков за каждую карту политики с вашим диском.
41. **Телефонистка** (3 кроны, конец игры). Вы получаете столько победных очков, сколько составляет удвоенное значение деления, занимаемого вашим диском на шкале императора.



Таким образом, вы получите не больше 12 победных очков, поскольку после последнего императорского подсчёта ваш диск окажется максимум на делении 6.

42. **Садовник** (3 кроны, постоянно). Всякий раз, получая императорский бонус, получайте 5 победных очков.
43. **Бариста** (3 кроны, немедленно). Вы получаете 4 кофе.
44. **Буфетчица** (2 кроны, немедленно). Вы получаете 4 штруделя.
45. **Дежурный по бассейну** (1 крона, немедленно). Вы продвигаетесь на 3 деления по шкале императора.
46. **Дежурная по этажу** (2 кроны, конец игры). Вы получаете 5 победных очков за каждый полностью заселённый этаж вашего отеля.
47. **Лифтёр** (4 кроны, конец игры). Вы получаете 5 победных очков за каждый полностью заселённый вертикальный ряд вашего отеля.
48. **Управляющий отелем** (4 кроны, конец игры). Вы получаете 4 победных очка за каждый набор из 3 заселённых номеров разного цвета. Каждый номер может входить только в один набор.
    Пример. *К концу игры вы заселили постояльцев в 3 красных, 4 синих и 6 жёлтых номеров. Вы получаете 3 × 4 = 12 победных очков.*

Для таких экспертов, как мы, любой постоялец — открытая книга. Поэтому нет надобности рассказывать о каждом из них. Упомянем лишь некоторых.



49. Скульптор. Можете бесплатно подготовить номер на 1-м или 2-м этаже вашего поля отеля.

Если у вас нет такой возможности, значит, не повезло.

65. Рейхсриттер. Единственный постоялец без награды.

Какая неблагодарность! Впрочем, 3 победных очка лишними не будут.

97. Е. Гипет. Вы немедленно делаете ещё один ход (пасовать нельзя). Сначала вы можете разместить нового постояльца в кафе, а затем должны выбрать клетку действия с хотя бы одним кубиком и выполнить её действие, не забирая кубик с поля действий.

Благодарности

Разработчики игры хотели бы поблагодарить всех, кто помогал им в её тестировании. Спасибо за ваше время, советы и энтузиазм.

Особенно ценный вклад внесли: Лупоручиччио и Симона Боа, Марко Пранцо, Бруно Андреуччи, Люка Леони, Саманта Милани, Даниеле Ташини, Антонио Тинто, Габриеле Аусьелло, Карло Лавецци, Симоне Скалаброни, Клаудия Дини, Давиде Пеллакани, Давиде Мальвестуто, Люка и Ливия Эрколини, Филиппо ди Катальдо, Риккардо Рабиссони, Франческа Вильмеркати, Джамиль Забарах, Джьорджия Пандольфо, Даниэль Маринанджели и Джессика Сгруллони.

Отдельная благодарность Фламинии Брасини за её поддержку на всех этапах длительного создания игры.

Русское издание игры

Издатель: «Crowd Games»
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский
Выпускающий редактор и переводчик: Александр Петрунин
Редактор: Кирилл Егоров
Корректор: Михаил Кружков
Верстальщик: Константин Тулинов

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания «Crowd Games». Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Информационный партнёр «Crowd Games» — видеоблог «ДВА в КУБЕ» (www.twodiced.ru).

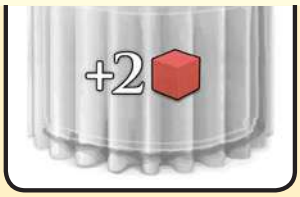
© 2015 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D-27804 Berne, Germany.

www.crowdgames.ru

Памятка по символам



Продвиньтесь на указанное число делений по шкале императора.



Возьмите указанное число изображённых блюд или напитков. Поместите их на карту постояльца или на кухню.



Возьмите указанное число любых блюд или напитков. Поместите их на карту постояльца или на кухню.



Получите указанное число победных очков.



Подготовьте номер любого цвета, следуя всем обычным правилам. Вы обязаны оплатить эту подготовку.



Подготовьте номер любого цвета, следуя всем обычным правилам. Заплатите за эту подготовку на 1 крону меньше.



Бесплатно подготовьте номер любого цвета, следуя всем обычным правилам.



Получите указанное число крон.



Можете бесплатно разыграть карту персонала.



Можете разыграть карту персонала, заплатив на 3 кроны меньше, чем указано на карте.



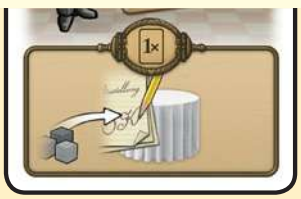
Добавьте на руку карту персонала из колоды.



Возьмите 3 карты персонала из колоды. Можете разыграть одну из них со скидкой в 3 кроны. Верните остальные карты под низ колоды персонала.



Можете перевернуть жетон номера указанного цвета «заселённой» стороной вверх. Серый цвет означает жетон номера любого цвета.



Выполните заказ по карте постояльца указанного цвета, взяв блюда и напитки из общего запаса. Серый цвет означает карту постояльца любого цвета.



Бесплатно подготавливайте номера указанного цвета.



Бесплатно возьмите открытую карту постояльца с игрового поля и поместите её на одну из свободных клеток своего кафе.



Немедленно



1 раз в раунд



Постоянно



Конец игры