Сімоне Лучані та Вірджиніо Джилы

ГРАНД-ГОТЕЛЬ «АВСТРІЯ»



Сімоне Лучані та Вірджиніо Джильї

Гранд-готель «Австрія»

На початку XX століття Відень був одним з найважливіших центрів Європи. Художники, політики, аристократи, заможні городяни й туристи прогулювалися вулицями міста, а правив всіма імператор.

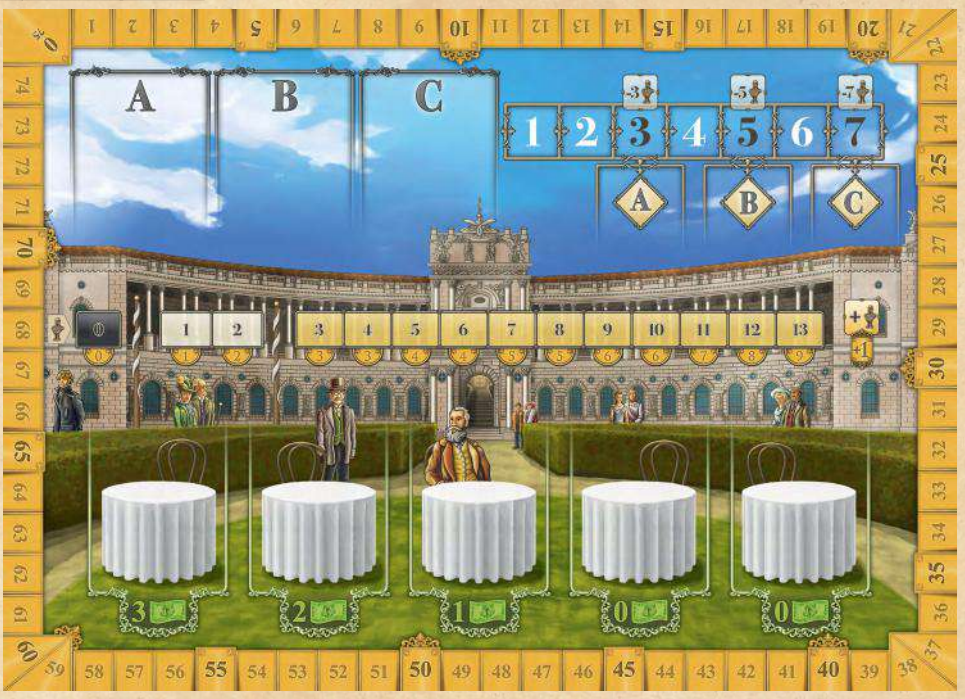
Ви потрапляєте у вир віденського модернізму, намагаючись стати найуспішнішим готельєром. Щоб досягти вершини, вам доведеться розширити свій маленький готель, задовольняючи при цьому всі побажання ваших гостей: готуватимете для них номери, забезпечуватимете улюбленими смаколиками й напоями. Можливо, доведеться навіть найняти більше персоналу.

Виконуючи завдання, не забувайте вшановувати імператора, бо інакше досить швидко впадете в немилість. Тож чи вдасться вам перетворити свій маленький готельчик на гранд-готель «Австрія»?

Цілую ручки, пані! Добрий день, пане! Мене звати Леопольд, і, якщо дозволите, сьогодні я ознайомлю вас з нашим гранд-готелем.

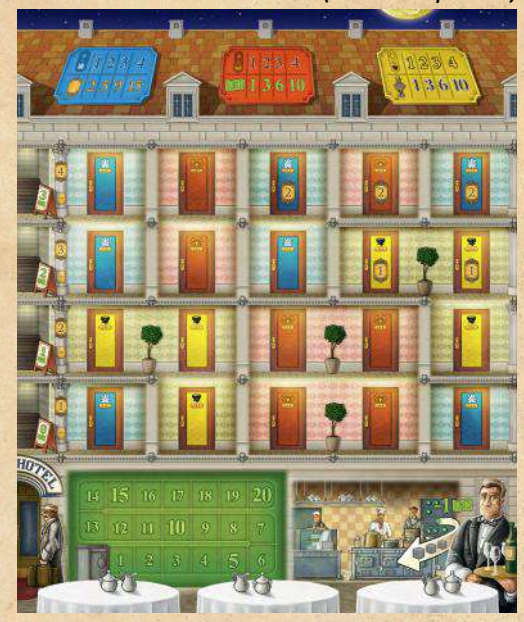


Вміст гри



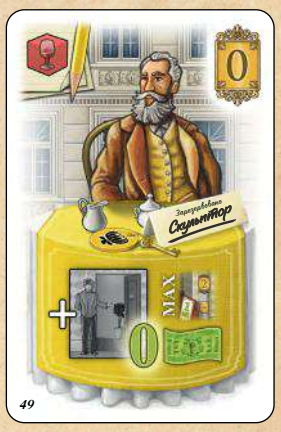
1 ігрове поле

4 планшети готелів *(двосторонні)*



1 поле дій





56 карт гостей



48 карт персоналу



12 карт завдань*
(з літерами A, B і C на звороті)





4 карти-пам’ятки

84 плитки номерів у 3 кольорах
(30 синіх, 29 червоних та 25 жовтих)



лице: номер вільний



зворот: номер зайнятий

4 жетони переможних очок (ПО)



лице



зворот



лице *зворот*

9 жетонів порядку ходів
(із зазначенням кількості гравців на звороті)



120 смаколиків і напоїв
(по 30 фішок у 4 кольорах: коричневі — струдлі, білі — тортики, червоні — келихи вина, чорні — філіжанки кави)



1 маркер раундів



14 кубиків



24 маркери в 4 кольорах гравців *(по 6 оранжевих, блакитних, фіолетових і сірих)*



12 плиток імператора
(з літерами A, B і C на звороті)



1 сміттєвий кошик

Мета гри

Протягом 7 раундів ви подаватимете смаколики й напої гостям готелю у своїй кав’ярні, водночас готуючи для них номери й наймаючи персонал. Задоволені гості винагороджують вас цінними бонусами й переможними очками (ПО). Додаткові ПО можна набирати під час імператорського підрахунку ПО після 3-го, 5-го та 7-го раундів — залежно від того, перебуваєте ви в милості імператора чи ні. Після третього імператорського підрахунку (наприкінці 7-го раунду) відбувається остаточний підрахунок, після якого перемагає гравець із найбільшою кількістю ПО.

Приготування

Загальна ігрова зона

1. Покладіть **ігрове поле** на центр ігрової зони. На ігровому полі є комірки для карт завдань, карт гостей і плиток імператора, а також треки раунду, імператора та ПО.
   - **а.** Покладіть **маркер раундів** на першу поділку треку раундів.
   - **б.** Посортуйте **плитки імператора** за літерами *(A, B і C)*. Перемішайте їх окремо, а потім покладіть горілиць по 1 випадковій плитці з кожною літерою у відповідні комірки *(під треком раундів)*. Решту плиток імператора поверніть у коробку, у цій грі вони вам не знадобляться.
   - **в.** Посортуйте **карти завдань** за літерами *(A, B і C)*. Перетасуйте їх окремо, а потім покладіть горілиць по 1 випадковій карті з кожною літерою у відповідні комірки *(ліворуч від треку раундів)*. Решту карт завдань поверніть у коробку, у цій грі вони вам не знадобляться.
   - **г.** Перетасуйте **карти гостей** і покладіть їх колодою долілиць ліворуч від ігрового поля. Візьміть 5 верхніх карт колоди й викладіть справа наліво по 1 карті горілиць у відповідні комірки. Це називають **чергою**.
   - **д.** Покладіть **жетони ПО** біля ігрового поля. Використовуйте їх як позначення, що ви набрали відповідно 75 чи 150 ПО.
2. Покладіть **поле дій** біля ігрового поля. На полі дій є 6 комірок, що відповідають значенням кубиків від ⚀ до ⚅.
   - **а.** Залежно від кількості гравців покладіть біля поля відповідну кількість **кубиків**.
     - **2 гравці:** 10 кубиків • **3 гравці:** 12 кубиків • **4 гравці:** 14 кубиків

     Невикористані кубики (якщо такі є) поверніть у коробку, у цій грі вони вам не знадобляться.
   - **б.** Розмістіть неподалік **сміттєвий кошик**.
3. Посортуйте **смаколики й напої** та покладіть їх окремими купками біля комірок дій ⚀ і ⚁.
4. Посортуйте **плитки номерів** за кольорами й поскладайте їх окремими стосами біля комірки дії ⚂.

   Якщо вам важко відрізняти кольори, то на кожній плитці є маленькі символи кожного з кольорів. *синій* *червоний* *жовтий*



5. Перетасуйте всі **карти персоналу** й покладіть їх колодою долілиць біля поля.

   Варіант для початківців. Перед тим як тасувати колоду у своїй першій партії вилучіть усі карти персоналу з літерами від A до D *(на лиці карти)*. Див. також крок 10.
6. Покладіть **карти-пам'ятки** в межах досяжності всіх гравців.

Особиста ігрова зона

7. Візьміть **жетони порядку ходів** для відповідної кількості гравців, а решту поверніть у коробку. Будь-яким способом виберіть **першого гравця**, що отримає жетон з номером «1». Наступний гравець за годинниковою стрілкою отримує жетон з номером «2» і т. д.
8. Візьміть **планшет готелю** і 6 **маркерів** вибраного вами кольору.
   - **а.** Домовтеся, чи всі гратимуть **«нічною» стороною** планшетів (з чотирма **однаковими** плануваннями номерів), чи **«денною» стороною** (з **унікальним** плануванням номерів для кожного планшета готелю). Покладіть планшет готелю перед собою відповідною стороною догори.

     Для першої партії радимо використовувати нічну сторону. Ох, і, будь ласка, залиште трохи місця для гостей нижче планшета готелю.



   - **б.** Покладіть 1 **маркер** на позначку «10» **треку грошей** на своєму планшеті готелю.

     Ви починаєте гру з 10 кронами — так називається наша грошова одиниця.



   - **в.** Покладіть 2 **маркери** на ігрове поле: один на поділку «0/75» **треку ПО**, а другий на поділку «0» **треку імператора**.
   - **г.** Решту 3 **маркери** покладіть біля свого планшета готелю.

     Вони знадобляться вам пізніше, якщо ви виконаєте завдання.



   - **д.** Поверніть у коробку решту планшетів готелів і маркери невикористаних кольорів, у цій грі вони вам не знадобляться.
9. Візьміть із запасу такі фішки: **1 струдель**, **1 тортик**, **1 келих вина** та **1 філіжанка кави**. Покладіть ці 4 фішки на **кухню** на своєму планшеті готелю.

10. Візьміть на руку **6 карт персоналу** з колоди, не показуючи їх суперникам.

Варіант для початківців. Радимо у першій партії грі не брати карти з перетасованої колоди, а роздати кожному гравцеві початковий набір карт персоналу: перший гравець отримує набір карт A, наступний гравець за годинниковою стрілкою — набір B і т. д. Затасуйте решту наборів (якщо такі є) в колоду персоналу.



Варіант для досвідчених гравців. Отримавши на руку початкові карти персоналу, виконайте **відбір** карт. Залиште собі 1 з 6 карт, а решту передайте гравцеві ліворуч від вас. Отримавши від гравця праворуч 5 карт, знову залиште собі 1 з них, а решту передайте гравцеві ліворуч. Повторюйте цей процес, поки не відберете собі 6 карт.

11. Починаючи з гравця праворуч від першого гравця і далі **проти годинникової стрілки**, кожен **безплатно** бере з черги будь-яку **1 карту гостя** і кладе її у свою кав'ярню *(нижче свого планшета готелю)*. Узявши карту, гравець посуває решту карт гостей у черзі праворуч і викладає горілиць нового гостя з колоди в порожню крайню ліву комірку. Після завершення цього процесу кожен гравець матиме 1 гостя у своїй кав'ярні.

12. Насамкінець **підготуйте 3 номери** у своєму готелі. Візьміть плитки номерів із запасу й викладіть їх **«вільною» стороною** догори в комірки **того ж кольору** на своєму планшеті готелю. Ви повинні почати з **нижньої лівої** комірки, і кожна ваша наступна плитка повинна горизонтально чи вертикально прилягати до вже викладених плиток.

Викладаючи плитку номера, ви повинні **заплатити ціну**, зазначену на початку **поверху** *(тобто ліворуч від ряду)*. Для цього ви переміщуєте маркер на своєму треку грошей на відповідну кількість поділок.

Якщо вас звати Ебенезер Скрудж або ви просто любите заощаджувати, то можете безплатно підготувати 3 номери на нижньому поверсі.

























Усе готово для початку гри!

Перебіг гри

Гра триває **7 раундів**.

На початку кожного раунду перший гравець *(він має жетон порядку ходів з «1»)* кидає всі кубики, а потім розкладає їх на полі дій у **комірки дій** відповідно до результатів.

Тепер гравці виконуватимуть ходи згідно з числами на своїх **жетонах порядку ходів** (у порядку зростання). Коли черга дійде до вас, ви можете або **виконати хід,** або **спасувати**. У наступних розділах ми пояснимо, що означає кожен із цих варіантів.

Виконати хід

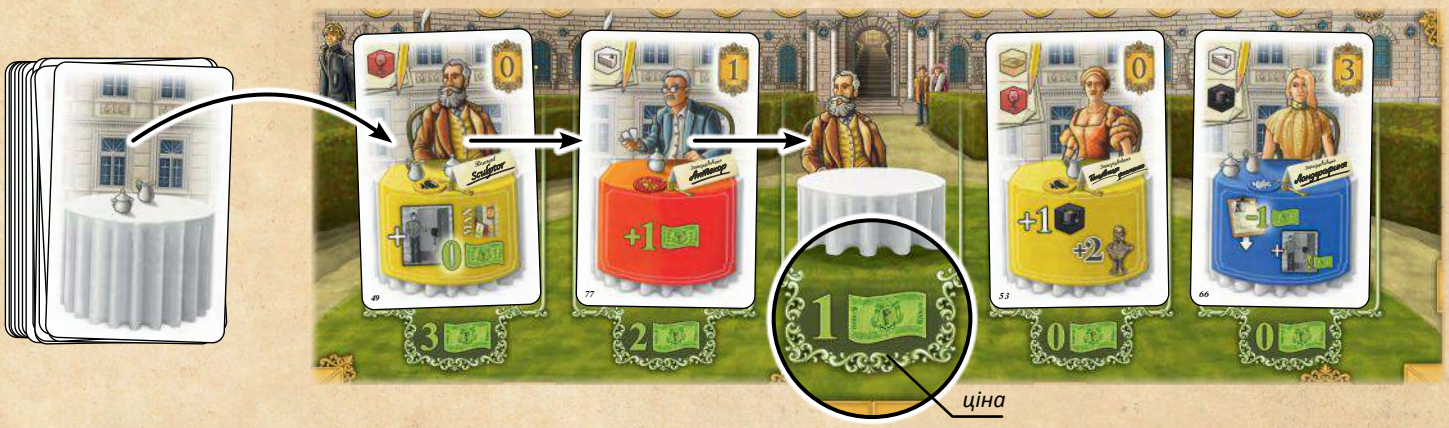
Якщо ви вибираєте цей варіант, то негайно виконуєте такі 2 дії в наведеному порядку:

1. **Необов'язково.** Візьміть 1 карту гостя з черги й покладіть її у свою кав'ярню.
2. **Обов'язково.** Візьміть 1 кубик з комірки дій (де є принаймні 1 кубик) і виконайте відповідну основну дію.

Перед першою дією чи після неї, а також після другої дії можете виконати будь-яку кількість **додаткових дій** *(див. «Додаткові дії» на с. 8)*.

1. Узяти карту гостя

На початку свого ходу можете взяти будь-яку **1 карту гостя** з черги й покласти її у свою кав'ярню. Зробивши це, **заплатіть ціну**, зазначену під коміркою вибраного гостя (перемістіть маркер своїм треком грошей на відповідну кількість поділок до меншого значення). Потім посадіть гостя за **вільний столик** у своїй кав'ярні. Якщо всі три столики у вашій кав'ярні зайняті, ви повинні спершу звільнити столик, виконавши відповідну додаткову дію *(див. «Заселити гостя в номер» на с. 9)* або пропустити дію «Узяти карту гостя». Насамкінець посуньте решту карт гостей у черзі праворуч, візьміть нову карту гостя з колоди й покладіть її в порожню крайню ліву комірку. Якщо колода гостей вичерпується, перетасуйте скинуті карти гостей і покладіть їх колодою долілиць на попереднє місце.



Увага! Навіть якщо у вашій кав'ярні є кілька вільних столиків, під час цієї дії ви можете взяти **щонайбільше 1** карту гостя. Ви не зобов'язані брати карту гостя, якщо не хочете. Якщо колода гостей вичерпується, перетасуйте скинуті карти гостей і сформуйте нову колоду.

Хочете, відкрию вам секрет? Це не гості вибирають готель, а навпаки. Розважливий готельєр завжди помічає тих, хто посприяє розвиткові його готелю. Тож вибирайте розважливо, але намагайтеся щоходу запрошувати нового гостя. Утім, не забувайте, що гість не залишить свій столик, поки ви не виконаєте його замовлення!



2. Використати комірку дії

Після того як ви взяли *(або й ні)* карту нового гостя, ви повинні вибрати на полі дій **комірку дії**, що містить **принаймні 1 кубик**. Кількість кубиків у цій комірці дії визначає **силу** відповідної **основної дії**. Ви можете заплатити **рівно 1 крону**, щоб **збільшити** силу дії на 1 *(лише на цей хід)*. Тобто вважайте, що в комірці дії з'явився додатковий «віртуальний» кубик. Силу дії можна збільшити **лише 1 раз за хід**.

Було б трохи несправедливо, якби багатії могли просто купувати все, що захочуть!



Після визначення сили **вилучіть кубик** з комірки дії та накрийте ним найменше видиме число на своєму жетоні порядку ходів. Тепер виконайте відповідну основну дію.

Основні дії

- **Узяти смаколики**



Ви берете з запасу загальну кількість фішок струдлів і тортиків, рівну силі цієї основної дії. Можна взяти будь-яку комбінацію фішок струдлів і тортиків, але **струдлів має бути так само або більше, ніж тортиків**.

Приклад. *У комірці дії є 2 кубики. Отже, ви можете взяти: 2 струдлі* ***або*** *1 струдель і 1 тортик. Ви не можете взяти 2 тортики.*

- **Узяти напої**



Ви берете з запасу загальну кількість фішок **келихів вина й філіжанок кави**, рівну силі цієї основної дії. Можна взяти будь-яку комбінацію келихів вина й філіжанок кави, але **келихів вина має бути так само або більше, ніж філіжанок кави**.

Приклад. *У комірці дії є 3 кубики. Отже, ви можете взяти: 3 келихи вина* ***або*** *2 келихи вина й 1 філіжанку кави. Якщо ви збільшите силу дії, заплативши 1 крону, то зможете взяти: 4 келихи вина* ***або*** *3 келихи вина та 1 філіжанку кави* ***або*** *2 келихи вина і 2 філіжанки кави.*

Отримання смаколиків і напоїв

Щоразу, коли ви отримуєте смаколики та/або напої завдяки основним діям і або будь-яким іншим способом *(наприклад, завдяки зіграній карті персоналу)*, то можете негайно розмістити отримані вами фішки на **картах гостей** у своїй кав'ярні *(безплатно)* на відповідних ілюстраціях. В іншому разі, або якщо у вас залишаться фішки, розмістіть їх на своїй **кухні**. Хоча це й малоймовірно, але якщо у вас вичерпаються фішки струдлів, тортиків, келихів вина чи філіжанок кави, то можете замінити їх будь-чим (ці ресурси необмежені).

- **Підготувати номери**



Підготуйте один або більше номерів у своєму готелі відповідно до сили цієї основної дії. Для цього візьміть плитку номера з запасу й покладіть її **вільною стороною** догори так, щоб вона **горизонтально чи вертикально** прилягала до будь-якої вже викладеної плитки. **Колір** номера повинен відповідати кольору комірки номера. Щоб викласти плитку номера, ви повинні **заплатити ціну**, зазначену на початку поверху (перший поверх — безплатно).



Звісно, ви не можете розмістити плитку, якщо не здатні заплатити за неї.



ПО за викладення плитки номера



На *номерах у правій верхній частині вашого готелю* є **символи ПО**. Виклавши плитку номера в одну з цих комірок, ви негайно набираєте зазначену кількість ПО та відповідно переміщуєте свій маркер на треку ПО.

Увага! Ці правила також застосовують у разі приготування номера за допомогою ефекту *(наприклад, завдяки винагороді гостя)*. Кількість кубиків у комірці дії не стосується цих ефектів.



Цей ефект дає змогу підготувати лише 1 номер.

- **Здобути прихильність і гроші**



Отримайте **крони й/або здобудьте прихильність імператора**, просунувши вперед свої маркери на відповідних треках на кількість поділок, яка дорівнює силі цієї основної дії. Ви можете розділити силу дії між цими двома треками або використати її для одного треку.

Приклад. *Якщо в комірці дії є 2 кубики, можете або просунутися треком імператора на 2 поділки вперед, або отримати 2 крони, або просунутися треком імператора на 1 поділку вперед й отримати 1 крону.*

Досягнення кінця треку імператора

Коли вам треба просунутися вперед треком імператора завдяки основній дії або будь-яким іншим способом *(наприклад, завдяки винагороді гостя)*, а ви вже досягли кінця треку *(поділка «13»)*, то ви не просуваєтеся треком, а натомість **набираєте 1 ПО** за кожну поділку, на яку ви просунулися б далі за «13», як показано праворуч від треку. Відповідно перемістіть свій маркер треком ПО.



Досягнення кінця треку грошей

Ви ніколи не можете мати більше ніж 20 крон. Якщо ви повинні перемістити свій маркер далі за поділку «20» треку грошей, то ви зупиняєтеся на цій поділці та не отримуєте додаткових крон.

• **Зіграти карту персоналу**



Незалежно від сили цієї основної дії, ви можете зіграти з руки **лише 1 карту персоналу**, поклавши її горілиць перед собою. Зазначена на карті ціна **зменшується на значення сили** цієї основної дії (щонайменше до 0). Заплатіть остаточну ціну (якщо така є), відповідно перемістивши свій маркер на треку грошей. Ви **не берете** нової карти персоналу з колоди — додаткові карти персоналу можна взяти іншим способом *(наприклад, завдяки винагородам гостей)*, але ви автоматично не берете нові карти персоналу.



Приклад. *У комірці дії ⁙ є 4 кубики, тому ви можете: зіграти карту персоналу ціною 6 крон за 2 крони / зіграти карту персоналу ціною 5 крон за 1 крону / безплатно зіграти будь-яку карту персоналу ціною 4 крони або менше.*

Увага! Ці правила також застосовують у разі розігрування карти персоналу за допомогою ефекту *(наприклад, завдяки винагороді гостя)*. Кількість кубиків у комірці дії ⁙ не стосується цих ефектів. Докладніше про ефекти карт персоналу див. у «Додатку» на с. 13–15.

• **Копіювання основної дії**



Заплатіть 1 крону і виберіть одну з п'яти інших основних дій, від ⚀ до ⚄. Виконайте цю основну дію з силою, рівною кількості кубиків у комірці дії ⁝, а **не вибраній** комірці. Байдуже, є в комірці вибраної головної дії кубики чи ні. Як завжди, ви можете збільшити силу вибраної дії, заплативши додатково 1 крону.

Приклад. *У комірці дій ⁝ є 3 кубики, а в ⚂ — жодного. Ви платите 2 крони: одну за виконання дії ⁝ й одну за збільшення сили дії, щоб підготувати 4 номери (за які ви також повинні заплатити).*

Додаткові дії

У свій хід ви можете виконати будь-яку кількість додаткових дій будь-яку кількість разів. Ви можете зробити це в будь-який момент свого ходу, але не під час виконання іншої дії.

• **Подати замовлення**

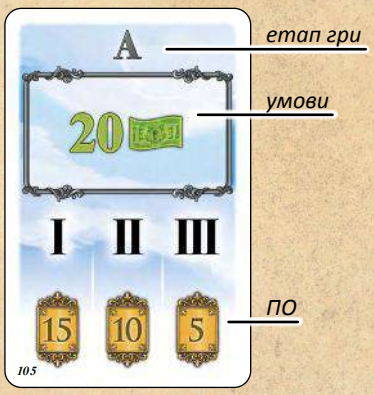
За 1 крону ви можете перенести **до 3 фішок смаколиків / напоїв** зі своєї кухні на одну або кілька карт гостей, розмістивши їх на відповідних зображеннях. *(Не можна переміщувати чи вилучати фішки, вже розміщені на картах гостей.)*

Пам'ятайте, що ви можете безплатно розміщувати фішки смаколиків / напоїв на картах гостей відразу ж після їх отримання. На своїй кухні ви можете зберігати лише початкові фішки смаколиків / напоїв, а також ті, які не можете розмістити відразу (ви зможете розмістити їх пізніше, але за це треба буде платити).



• **Виконати завдання**

Якщо ви виконали умови карти завдання, можете розмістити 1 свій маркер на вільну клітинку з найбільшою кількістю ПО, негайно набравши зазначену кількість ПО. Ви можете розмістити лише 1 свій маркер на кожній карті завдання.



Раджу з самого початку гри добре ознайомитися з картами завдань, щоб спланувати свою стратегію.



Увага! Докладніше про карти завдань див. у «Додатку» на с. 19.

• **Використати карту персоналу**

Ви можете використати карту персоналу з символом 1×. Ці карти можна використати **1 раз за раунд**. Після використання розверніть карту боком *(або покладіть на неї щось)*, щоб позначити, що її більше не можна використовувати в цьому раунді.

• **Заселити гостя в номер**

Гості можуть залишатися у вашій кав'ярні хоч до кінця гри (займаючи столик), поки ви не виконаєте їхніх замовлень і не заселите їх у вільні номери. Щоб виконати замовлення гостя, ви повинні розмістити на ньому всі фішки смаколиків / напоїв, зображені у верхньому лівому куті карти.



Пам'ятайте, що, отримавши смаколики та напої, ви можете негайно розмістити їхні фішки на картах гостей. Ви також можете виконати додаткову дію «Подати замовлення», щоб перемістити фішки смаколиків / напоїв зі своєї кухні на карти гостей.



Виконавши замовлення гостя, можете заселити його у **вільний номер** у своєму готелі, якщо він **того ж кольору**, що й гість (точніше, що й скатертина на карті гостя), повернувши плитку номера **зайнятою** стороною догори. **Зелені гості** особливі, бо їх можна заселяти в номери **будь-яких кольорів**. *(У готелі немає зелених номерів.)* Якщо у вашому готелі немає вільного номера відповідного кольору, гість залишиться за своїм столиком, поки номер не з'явиться *(і ви не вирішите заселити в нього гостя)*.

Символи на ключі (на карті гостя) і табличці на дверях (на плитці номера) допоможуть розрізнити кольори.






Потім наберіть ПО, зазначені на карті гостя. Також отримайте винагороду, зображену внизу карти (якщо така є), і за бажання застосуйте будь-який або всі зображені ефекти. Крім того, поверніть фішки смаколиків / напоїв, які були розміщені на карті, у запас і покладіть карту гостя у скид.

Увага! Докладніше про ефекти карт гостей див. у «Додатку» на с. 17–19.

Якщо це має значення, вилучіть карту гостя зі своєї кав'ярні, перш ніж отримувати зображені винагороди, особливо якщо вони дають змогу залучати нових гостей із черги.




Бонус за заселення

20 номерів у вашому готелі утворюють 10 груп. Група — це кілька сусідніх номерів (від 1 до 4) одного кольору. Заселивши всі номери в групі, ви негайно отримуєте бонус, що залежить від **розміру й кольору** групи (згідно з таблицями, зображеними на даху вашого готелю):

- **синя група:** додаткові ПО
- **червона група:** додаткові крони
- **жовта група:** додаткове просування треком імператора

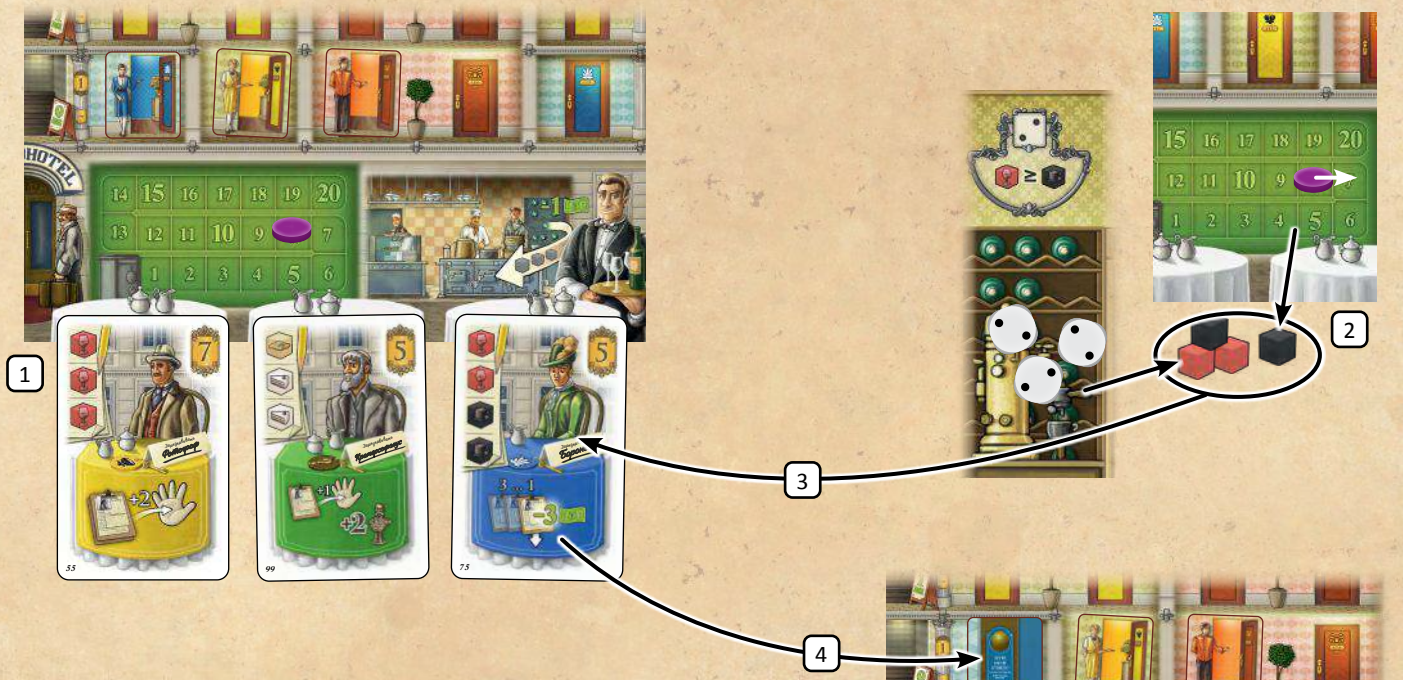
Кожна група дає свій бонус **лише один раз**, коли останній номер у цій групі стає зайнятим. Не має значення, яким способом цей номер був зайнятий *(наприклад, деякі винагороди гостей дають змогу зайняти додаткові номери)*. Якщо гість заселяє останній номер групи, можете скористатися бонусом за заселення, перш ніж отримати винагороду гостя або після цього. В іншому разі скористайтеся цим бонусом відразу після ефекту, який його викликає.

Приклад. *Богдан заселяє дворянина в останній номер синьої групи з двох номерів, тим самим набираючи додаткові 5 ПО та відповідно переміщуючи свій маркер на треку ПО.*



Завершення ходу

Після того як ви завершите свій хід, настає черга гравця з найменшим видимим числом на жетоні порядку ходів. Він вирішує: виконати хід або спасувати. Унаслідок цього гравець праворуч від першого гравця може виконати два ходи поспіль.



Приклад повного ходу. *Настає черга Дарини, і вона вирішує виконати хід. Вона має вже трьох гостей, а на її кухні бракує смаколиків / напоїв, щоб виконати будь-яке з їхніх замовлень, тому вона не може взяти нового гостя з черги. Вона вибирає основну дію, у комірці якої є 3 кубики, і платить 1 крону, щоб збільшити силу дії та отримати 4 напої. Дарина бере 2 келихи вина і 2 філіжанки кави й розміщує ці фішки на карті «Баронеса», щоб виконати її замовлення. Вона заселяє баронесу у вільний синій номер, перевернувши плитку номера зайнятою стороною догори. Дарина набирає 5 ПО та отримує винагороду (можливість узяти 3 карти персоналу та зіграти 1 з них зі знижкою). Синій зайнятий номер був єдиним у своїй групі, тому Дарина також отримує 2 ПО як бонус за заселення. Насамкінець вона повертає фішки смаколиків / напоїв з карти «Баронеса» в запас, а саму карту кладе у скид.*

Спасувати

Ви можете не виконувати хід, а просто **спасувати**. Спасувавши, ви не **втрачаєте свій хід**, а просто відкладаєте його на потім, коли кубики будуть перекинуті. Спасувавши, ви повинні почекати, поки всі інші гравці також спасують або виконають свої два ходи.

Коли це стається, візьміть **позосталі кубики** з поля дій, **вилучіть 1 кубик**, поклавши його в сміттєвий кошик, і **перекиньте** решту, розмістивши кинуті кубики в комірках дій, як і раніше. Потім гру продовжує гравець, на чийому жетоні порядку ходів **найменше видиме число**. Цей гравець знову може вибирати: виконати хід або спасувати. Гра триває відповідно до чисел, видимих на жетонах порядку ходів.

Якщо гравці продовжують пасувати, повторюйте цей процес, якщо треба, поки або всі гравці не виконають свої два ходи *(а отже, не накриють обидва числа на жетоні порядку ходів)*, або більше не залишиться кубиків для перекиду.

Приклад. *У грі втрьох Андрій має жетон порядку ходів «1/6», Ірина — «2/5», а Сергій — «3/4». Андрій виконує хід. Ірині потрібна, щоб підготувати номери, але жодної не випало, а є лише одна, яка їй не потрібна; тому вона пасує. Сергій виконує свої два ходи поспіль. Ірина вже спасувала, тому тепер Андрій повинен або виконати другий хід, або спасувати. Він вирішує теж спасувати.*



Вилучивши один кубик і поклавши його в сміттєвий кошик, Ірина перекидає решту 8 кубиків. На жетонах порядку ходів видно такі числа: на жетоні Андрія — «6», на жетоні Ірини — «2» і «5», Сергія — нема видимих чисел. Отже, тепер черга Ірини. На щастя, є дві , тому вона вирішує виконати хід. Після цього вона відразу виконує свій другий хід, бо на її жетоні видно «5», а на жетоні Андрія — «6». Тепер настає черга Андрія. Однак йому потрібні ліпші результати кубиків, тому він перекидає 5 із 6 позосталих кубиків (поклавши 6-й у сміттєвий кошик), і удача! Він бере 1 з 2 кинутих .Тепер, коли всі гравці виконали по два ходи, поточний раунд завершується.





Завершення раунду

Раунд завершується після того, як усі гравці виконали по два ходи або якщо гравці продовжували пасувати й на полі дій більше не залишилося кубиків.

Наприкінці 3-го, 5-го та 7-го раунду проводять **імператорський підрахунок ПО** *(див. наступний розділ)*. Гра закінчується остаточним підрахунком ПО після імператорського підрахунку в 7-му раунді. В іншому разі передайте жетони порядку ходів ліворуч, розверніть карти персоналу з символом вертикально *(або зніміть з них позначки)*, перемістіть маркер раунду й почніть новий раунд.

Імператорський підрахунок ПО

Як зазначено на треку раундів, наприкінці 3-го, 5-го і 7-го раунду проводять імператорський підрахунок ПО, протягом якого вас винагороджують або штрафують, залежно від вашої позиції на треку імператора. Під час імператорського підрахунку кожен гравець повинен виконати такі кроки:



1. **Набрати** ПО залежно від позиції свого маркера на треку імператора: числа під поділками на треку *(в діапазоні від 0 до 9)* позначають, скільки ПО дає кожна позиція. Відповідно перемістіть свій маркер треком ПО.
2. **Перемістити** свій маркер на кілька поділок назад на треку імператора, як показано нижче треку раундів: на 3 поділки після першого імператорського підрахунку, на 5 — після другого та на 7 — після третього. Ви не можете переміститися лівіше поділки «0»: якщо вам треба переміститися лівіше, ви просто зупиняєтеся на поділці «0».
3. **Перевірити** остаточну позицію свого маркера на треку імператора:
   - Якщо маркер опиняється на поділці «3» або правіше, ви **отримуєте винагороду**, зображену у **верхній половині** плитки імператора, розміщеної під числом поточного раунду.
   - Якщо він на поділці «1» або «2», нічого не відбувається — вас не винагороджують, але й не штрафують.
   - Якщо він на поділці «0», ви повинні **зазнати штрафу**, зображеного в **нижній половині** плитки імператора. Якщо на плитці імператора зображено два варіанти, розділені скісною рискою *(«/»)*, ви повинні вибрати лівий варіант, якщо це можливо. Якщо ви не можете повною мірою застосувати лівий варіант, то натомість застосовуєте правий варіант *(і втрачаєте ПО)* — тут ви **не маєте** вибору. Після втрати ПО ви можете мати від'ємну кількість ПО.



Примітка. Зазвичай ви можете виконувати всі кроки одночасно. За потреби розігруйте плитки імператора за годинниковою стрілкою, починаючи з гравця, що має жетон порядку ходів з «1» *(або, інакше кажучи, з гравця, що починав поточний раунд)*. Докладніше про ефекти плиток імператора див. у «Додатку» на с. 20.

Імператорський підрахунок закінчується, коли всі гравці виконають усі перелічені кроки. Потім або переходьте до наступного раунду *(як описано в розділі «Завершення раунду»)*, або після третього імператорського підрахунку в 7-му раунді, переходьте до остаточного підрахунку ПО. У будь-якому разі, **не переміщуйте** свої маркери на треку імператора — ваш маркер залишиться на тому місці, куди ви його перемістили під час кроку 2.

Приклад. *Завершився 5-й раунд і настав час другого імператорського підрахунку. Маркер Андрія розміщений на поділці «8» треку імператора і дає йому 5 ПО. Потім Андрій переміщує свій маркер ліворуч на 5 поділок, і той опиняється на поділці «3», у зоні винагороди. Отже, Андрій отримує 5 крон.*



Кінець гри й остаточний підрахунок ПО

Після імператорського підрахунку в 7-му раунді проводиться остаточний підрахунок ПО:



1. **Наберіть** ПО за свої **карти персоналу** з символом →|. *(Докладніше про кожну карту див. у «Додатку» на с. 13–15.)*
2. **Наберіть** ПО за **зайняті номери** у своєму готелі: кожен зайнятий номер на 1-му, 2-му, 3-му та 4-му поверсі дає відповідно по 1, 2, 3 або 4 ПО *(як зазначено на початку кожного поверху)*. Вільні номери не дають ПО.
3. **Наберіть** 1 ПО за кожну **фішку смаколиків і напоїв на своїй кухні** та 1 ПО за кожну **крону** з треку *грошей*. *(Фішки смаколиків / напоїв, що залишилися на картах гостей у вашій кав'ярні, не враховують.)*
4. **Втратьте** по 5 ПО за кожного гостя, що все ще сидить у вашій кав'ярні *(байдуже, скільки фішок смаколиків / напоїв залишилося на його карті)*.

Гра закінчується після остаточного підрахунку ПО. Перемагає гравець із найбільшою кількістю ПО. У разі нічиєї перемагає той претендент, що набрав найбільше ПО протягом кроку 3 остаточного підрахунку *(смаколики, напої та гроші)*.

Творці гри

Автори гри: Сімоне Лучані та Вірджиніо Джильї
Редактори: Ральф Б'єнерт, Ґжеґож Кобієла
Правила гри: Ґжеґож Кобієла
Коректор: Джонатан Бобал
Художник: Клеменс Франц
Графічний дизайн: atelier198

Автори хотіли б подякувати всім тестувальникам гри за їхній час, пропозиції та ентузіазм, зокрема: Лупоручікко та Сімоні Боа, Марко Пранцо, Бруно Андреуччі, Луці Леоні, Саманті Мілані, Даніеле Ташіні, Антоніо Тінто, Ґабріеле Аусьєлло, Карлові Лавецці, Сімоні Скалаброні, Клаудії Діні, Давіде Пеллакані, Давіде Мальвестуто, Луці та Лівії Ерколіні, Філіппо Ді Каталдо, Ріккардо Рабіссоні, Франчесці Вільмеркаті, Джеймі Забара, Джорджії Пандольфо, Даніелю Марінанджелі та Джессіці Сґруллоні.

Особлива подяка Фламінії Бразіні за її співпрацю на всіх етапах розроблення гри та Джонатанові Бобалу за коректуру цього видання правил.

© 2022 Lookout GmbH

Офіс:
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Німеччина
www.lookout-games.de

З приводу уточнень правил і пропозицій, будь ласка, пишіть нам на адресу: rules@lookout-games.de

Якщо вам бракує компонентів або деякі з них пошкоджені, будь ласка, зв'яжіться з вашим продавцем гри.

З усіх інших питань, будь ласка, звертайтеся по допомогу за адресою: lookout-spiele.de/en/contact.php

Українське видання

Керівник проєкту: Роман Козумляк
Перекладач: Святослав Михаць
Випускова редакторка: Олена Науменко
Редактор: Анатолій Хлівний
Дизайнер: Артур Патрихалко
Особлива подяка: Андрієві Журбі, Богданові Альфавіцькому

WWW.LORDOFBOARDS.COM.UA

ДОДАТОК

Цей додаток складається з чотирьох розділів: карти персоналу, карти гостей, карти завдань та плитки імператора.

Карти персоналу

Карти персоналу забезпечують вас корисними ефектами, наприклад, змінюючи правила на вашу користь або даючи ПО наприкінці гри. Є чотири типи карт персоналу, кожен з яких має свій символ над секцією ефектів:

- Ці ефекти активують **лише один раз за гру**: відразу після того, як ви зіграєте карту. Більше ці ефекти не діють, але залиште їхні карти перед собою, бо вони можуть знадобитися вам пізніше *(наприклад, для вимог завдання)*.
- Ці ефекти можна активувати **один раз за раунд** у свій хід. Після активації розверніть карту боком *(або позначте її)*, щоб показати, що ви вже використали її в цьому раунді.
- Ці карти персоналу мають **постійні** ефекти, які можна використовувати до кінця гри, коли це можливо.
- Ці карти найкраще грати наприкінці гри, бо вони дають ПО під час **остаточного підрахунку**; більше вони нічого не роблять.

Ви починаєте гру, маючи на руці 6 карт персоналу. Щоб розіграти карту персоналу з руки, ви зазвичай повинні виконати дію . Деякі винагороди гостей та імператора дають вам змогу зіграти додаткові карти або взяти нові з колоди. У цій грі ви не берете нові карти автоматично, зігравши карти з руки.

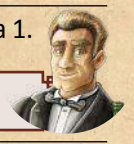
У таблиці нижче докладно описано всі карти персоналу в порядку зростання їхніх номерів:

№	Назва	Опис
1	**Кельнер**	Один раз за раунд можете використати цю карту, щоб отримати 1 струдель.
2	**Офіціантка**	Один раз за раунд можете використати цю карту, щоб отримати 1 тортик.
3	**Бармен**	Один раз за раунд можете використати цю карту, щоб отримати 1 келих вина.
4	**Су-шеф**	Один раз за раунд можете використати цю карту, щоб отримати 1 філіжанку кави.
5	**Стайничий**	Щоразу, коли ви вилучаєте зі своєї кав'ярні червоного гостя після виконання його замовлення, то отримуєте 2 крони.
6	**Конюх**	Щоразу, коли ви вилучаєте зі своєї кав'ярні синього гостя після виконання його замовлення, то просуваєтеся треком імператора на 1 поділку вперед.
7	**Масажистка**	Щоразу, коли ви вилучаєте зі своєї кав'ярні жовтого гостя після виконання його замовлення, то отримуєте 1 крону.
8	**Гід**	Щоразу, коли ви вилучаєте зі своєї кав'ярні зеленого гостя після виконання його замовлення, то набираєте 2 ПО.
9	**Швейцар**	Відтепер, коли ви готуєте синій номер *(за допомогою будь-якої дії або ефекту)*, то можете робити це безплатно *(0 крон)*.
10	**Шофер**	Відтепер, коли ви готуєте червоний номер *(за допомогою будь-якої дії або ефекту)*, то можете робити це безплатно *(0 крон)*.
11	**Квітникарка**	Відтепер, коли ви готуєте жовтий номер *(за допомогою будь-якої дії або ефекту)*, то можете робити це безплатно *(0 крон)*.
12	**Старша покоївка**	Щоразу, коли ви берете кубик зі значенням «3» або «4», то негайно набираєте 2 ПО.
13	**Керівник ресторану**	Щоразу, коли ви берете кубик зі значенням «1» або «2», то можете посилити ту дію на 1.
14	**Декоратор**	Щоразу, коли ви берете кубик зі значенням «1» або «2», то перед виконанням основної дії або після цього ви також можете підготувати один номер *(будь-якого кольору)*, сплативши звичайну ціну.

Це не дає вам безплатної дії, а просто позбавляє витрат.



Як завжди, ви можете збільшити силу дії, заплативши 1 крону.



Ви не можете виконувати ніяких додаткових дій між основною дією і підготуванням цього номера.



№	Назва	Опис
15	**Чистильник взуття**	Беручи кубик зі значенням «4», вам більше не треба вибирати: за кожен кубик у комірці дії ви отримуєте 1 крону **та** можете просунутися треком імператора на 1 поділку вперед. *Як завжди, ви можете збільшити силу дії, заплативши за це 1 крону, за що ви також отримаєте 1 крону (назад) і просунетеся треком імператора на 1 поділку вперед (безплатно).* 
16	**Прачка**	Щоразу, коли ви берете кубик зі значенням «4», то негайно набираєте 4 ПО.
17	**Кухарка**	Беручи кубик зі значенням «6», вам більше не треба платити 1 крону. Крім того, ви можете посилити цю дію на 1. *Як завжди, ви можете додатково збільшити силу дії, заплативши 1 крону. Зауважте, що ціна цієї карти зросла від 3 крон (у попередніх виданнях гри) до 5 крон.* 
18	**Гардеробниця**	Щоразу, коли ви берете кубик зі значенням «5», то можете посилити цю дію на 2. *Інакше кажучи, ви отримуєте додаткову знижку в розмірі 2 крон.* 
19	**Дизайнер інтер'єру**	Щоразу, коли ви берете кубик зі значенням «3», то негайно набираєте 5 ПО.
20	**Детектив**	Щоразу, коли ви берете кубик зі значенням «5», то перед виконанням основної дії або після цього також можете просунутися треком імператора на 2 поділки вперед. *Ви не можете виконувати ніяких додаткових дій між основною дією і просуванням треком імператора.* 
21	**Шеф-кухар**	Негайно *(і лише один раз)* візьміть 1 струдель, 1 тортик, 1 келих вина й 1 філіжанку кави.
22	**Керівник персоналу**	Щоразу, коли ви берете кубик зі значенням «3», то перед виконанням основної дії або після цього ви також можете зіграти карту персоналу з руки, оплативши її ціну. *Ви не можете виконувати ніяких додаткових дій між основною дією і розігруванням цієї карти.* 
23	**Майстер**	Щоразу, коли ви займаєте номер *(будь-яким способом)*, то також отримуєте 1 крону.
24	**Головний кельнер**	Відтепер ви можете безплатно переміщувати фішки смаколиків / напоїв зі своєї кухні на карти своїх гостей.
25	**Посильний**	Відтепер ви можете безплатно брати карти гостей з черги. *Це не дає вам безплатного гостя, а просто позбавляє витрат.* 
26	**Організатор конференцій**	Відтепер ви можете платити 1 крону, щоб ігнорувати штраф під час імператорського підрахунку.
27	**Менеджер з бронювання**	Під час остаточного підрахунку очок наберіть додаткові 3 ПО за кожен зайнятий червоний номер у своєму готелі.
28	**Консьєрж**	Під час остаточного підрахунку очок наберіть додаткові 3 ПО за кожен зайнятий синій номер у своєму готелі.
29	**Секретарка**	Під час остаточного підрахунку очок виберіть карту персоналу суперника в грі з символом →| та застосуйте її ефект до свого готелю. *Ви не можете таким способом копіювати ефект свого персоналу. Якщо ніхто з ваших суперників не має карти персоналу з символом →| у грі, ефект карти «Секретарка» не діє.* 
30	**Клерк**	Під час остаточного підрахунку очок наберіть додаткові 3 ПО за кожен зайнятий жовтий номер у своєму готелі.

№	Назва	Опис
31	**Покоївка**	Під час остаточного підрахунку очок наберіть додаткове 1 ПО за кожен зайнятий номер у своєму готелі незалежно від кольору.
32	**Помічник керівника**	Під час остаточного підрахунку очок наберіть 2 ПО за кожну зіграну вами карту персоналу (*незалежно від її типу*). Цю карту теж рахують.
33	**Черговий по поверху**	Щоразу, коли ви отримуєте винагороду за виконання замовлення, для якого знадобилося *щонайменше* 4 фішки смаколиків / напоїв, додатково набирайте 4 ПО.
34	**Адміністратор**	Під час остаточного підрахунку очок наберіть *(додатково)* 1 ПО за кожну плитку номера у своєму готелі, незалежно від кольору й того, яким боком догори вона лежить.
35	**Коридорний**	Негайно *(і лише один раз)* заселіть до 2 номерів *(будь-якого кольору)* у своєму готелі, перевернувши їх зайнятою стороною догори.
36	**Сомельє**	Негайно *(і лише один раз)* отримайте 4 келихи вина.
37	**Обслуговування номерів**	Під час остаточного підрахунку очок наберіть 2 ПО за кожну повністю зайняту групу номерів *(будь-якого кольору)* у своєму готелі.
38	**Портьє**	Негайно *(і лише один раз)* виконайте замовлення гостя, взявши потрібні фішки з запасу.
39	**Кондитер**	Негайно *(і лише один раз)* отримайте 4 тортики.
40	**Рекламник**	Під час остаточного підрахунку очок наберіть 5 ПО за кожну карту завдання, на якій є ваш маркер.
41	**Телефоністка**	Під час остаточного підрахунку очок наберіть кількість ПО, що дорівнює подвоєному значенню вашої позиції на треку імператора. *Пам'ятайте, що після останнього імператорського підрахунку ваш маркер може займати щонайбільше поділку «6». Зазвичай ця карта дає не більше ніж 12 ПО. Однак за відповідних умов ви можете набрати більше ніж 12 ПО. Цього не можна було зробити в попередніх виданнях гри.*
42	**Садівник**	Коли ви отримуєте винагороду під час імператорського підрахунку, то щоразу додатково набираєте 5 ПО.
43	**Бариста**	Негайно *(і лише один раз)* отримайте 4 філіжанки кави.
44	**Буфетниця**	Негайно *(і лише один раз)* отримайте 4 струдлі.
45	**Черговий по басейну**	Негайно *(і лише один раз)* просуньтеся треком імператора на 3 поділки вперед.
46	**Чергова по поверху**	Під час остаточного підрахунку очок наберіть 5 ПО за кожен повністю заселений поверх у своєму готелі.
47	**Ліфтер**	Під час остаточного підрахунку очок наберіть 5 ПО за кожен повністю заселений стовпець із номерів у своєму готелі.
48	**Керівник готелю**	Під час остаточного підрахунку очок наберіть 4 ПО за кожен набір із червоного, синього й жовтого зайнятих номерів у своєму готелі. *Інакше кажучи, ви набираєте 4 ПО за кожен зайнятий номер того кольору, номерів якого у вас найменше.*

Карти гостей

Ви починаєте гру, маючи у своїй кав'ярні одного гостя, якого ви вибрали з черги на ігровому полі, де завжди 5 карт гостей. Під час кожного ходу ви можете взяти одного нового гостя з черги, якщо тільки всі три столики у вашій кав'ярні не зайняті. Отже, зазвичай протягом гри ви можете запросити загалом до 15 гостей. Винагороди деяких гостей дають вам змогу взяти додаткові карти гостей.

Гості можуть залишатися у вашій кав'ярні скільки завгодно, поки ви не виконаєте їхні замовлення, розмістивши зображені фішки смаколиків / напоїв на карті. Отримавши фішки смаколиків / напоїв, можете відразу й безплатно розміщувати їх на картах гостей. Щоб перемістити фішки зі своєї кухні, ви повинні заплатити. За кожну сплачену 1 крону можна перемістити до 3 фішок смаколиків / напоїв.

Коли ви виконали замовлення гостя і маєте у своєму готелі вільний номер відповідного кольору, то можете заселити гостя туди *(гості зеленого кольору можуть заселятися в номер будь-якого кольору)*. Потім отримайте винагороди й ПО, зазначені на карті, і переверніть плитку номера зайнятою стороною догори. Деякі винагороди гостей дозволяють перевертати додаткові плитки номерів. Коли ви заселяєте останній номер у групі, то отримуєте бонус за заселення залежно від кольору номера.

Ближче до кінця гри вам варто ретельно вибирати собі карти гостей: за кожного гостя, якого ви не змогли заселити в номер до кінця гри, ви втрачаєте 5 ПО під час остаточного підрахунку очок.

Нижче ви зможете ознайомитися з символами, які трапляються в секції винагород на картах гостей. Докладне пояснення ефекту винагороди кожного гостя ви знайдете в таблиці на наступній сторінці.

	Ви отримуєте зображені смаколики або напої в зазначеній кількості. Розмістіть їх на картах гостей і/або на своїй кухні.		Ви отримуєте зазначену кількість крон. Відповідно перемістіть маркер на своєму треку грошей.
	Ви отримуєте будь-який смаколик або напій. Розмістіть його фішку на карті гостя або на своїй кухні.		Просуньтеся треком імператора на зазначену кількість поділок.
	Наберіть вказану кількість переможних очок *(ПО)*.		Можете підготувати один номер будь-якого кольору, сплативши звичайну ціну. Викладіть плитку згідно зі звичайними правилами викладання.
	Можете підготувати один номер будь-якого кольору, заплативши на зазначену кількість крон менше. Викладіть плитку згідно зі звичайними правилами викладання.		Можете безплатно підготувати один номер будь-якого кольору. Викладіть плитку згідно зі звичайними правилами викладання.
	Ви повинні вибрати номер на двох нижніх поверхах вашого планшета готелю.		Можете зайняти додатковий номер будь-якого кольору, повернувши його плитку зайнятою стороною догори.
	Можете зіграти карту персоналу з руки, заплативши на зазначену кількість крон менше.		Можете безплатно зіграти карту персоналу з руки.
	Візьміть з колоди 3 карти персоналу й негайно зіграйте одну з них, заплативши на 3 крони менше. Поверніть 2 інші карти під низ колоди в довільному порядку. Якщо ви не можете або не хочете зіграти жодної з цих карт, поверніть усі 3.		Візьміть з колоди 3 карти персоналу й негайно зіграйте одну з них безплатно. Поверніть 2 інші карти під низ колоди в довільному порядку.
	Візьміть на руку зазначену кількість карт персоналу з колоди.		Можете безплатно взяти карту гостя з черги.
	Див. пояснення «Е. Ґізія» в наступній таблиці, карта № 97.		Ця карта не має ніякого ефекту.

У таблиці нижче докладно описано всі карти гостей у порядку зростання їхніх номерів.

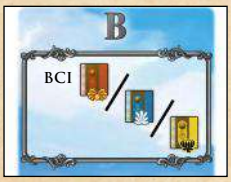
№	Назва	Опис
49	**Скульптор**	Можете безплатно підготувати один номер *(будь-якого кольору)* на двох нижніх поверхах вашого планшета готелю. *Якщо всі номери на двох нижніх поверхах уже зайняті, то, боюся, ця карта вам нічого не дасть.*
50	**Музикант**	Візьміть на руку 1 карту персоналу з колоди. Також можете підготувати 1 номер *(будь-якого кольору)*, сплативши звичайну ціну.
51	**Композитор**	Отримайте 1 струдель.
52	**Кравець**	Отримайте 1 струдель і 2 крони.
53	**Танцівниця фламенко**	Отримайте 1 філіжанку кави й можете просунутися треком імператора на 2 поділки вперед.
54	**Портретист**	Отримайте будь-який 1 смаколик або 1 напій, а також 2 крони.
55	**Фотограф**	Візьміть на руку 2 карти персоналу з колоди.
56	**Вокалістка**	Отримайте 1 тортик. Можете зіграти 1 карту персоналу з руки, заплативши на 3 крони менше.
57	**Архітектор**	Можете підготувати до 2 номерів *(будь-якого кольору)*, заплативши на 1 крону менше за кожен з них.
58	**Акторка**	Можете зайняти 1 додатковий номер *(будь-якого кольору)*, повернувши його плитку зайнятою стороною догори. *Акторці не завадить додатковий номер для її персоналу.*
59	**Поет**	Отримайте 1 тортик. Також можете зіграти 1 карту персоналу з руки, заплативши на 2 крони менше.
60	**Ювелір**	Отримайте 1 філіжанку кави та 3 крони.
61	**Художник**	Можете підготувати до 2 номерів. Заплатіть на 1 крону менше за один з них; якщо ви вирішите підготувати другий номер, то повинні сплатити звичайну ціну.
62	**Оперна співачка**	Можете безплатно взяти 1 карту гостя з черги. Також можете просунутися треком імператора на 3 поділки вперед.
63	**Пані**	Можете безплатно взяти 1 карту гостя з черги.
64	**Герцогиня**	Можете зіграти 1 карту персоналу з руки, заплативши на 1 крону менше.
65	**Кавалер ордена імперії**	Немає ефекту. *Принаймні він дає з ПО.*
66	**Ландграфиня**	Можете зіграти 1 карту персоналу з руки, заплативши на 1 крону менше. Також можете підготувати 1 номер *(будь-якого кольору)*, сплативши звичайну ціну.
67	**Суверен**	Візьміть на руку 2 карти персоналу з колоди. Також можете просунутися треком імператора на 2 поділки вперед.
68	**Принцеса**	Можете просунутися треком імператора на 3 поділки вперед.
69	**Графиня**	Отримайте 3 крони.
70	**Виборник**	Можете зіграти 1 карту персоналу з руки, заплативши на 1 крону менше. Також можете просунутися треком імператора на 3 поділки вперед.
71	**Барон**	Можете безплатно підготувати 1 номер *(будь-якого кольору)*.
72	**Принц**	Можете зайняти 1 додатковий номер *(будь-якого кольору)*, повернувши його плитку зайнятою стороною догори. *Принцові не завадить додатковий номер для його почту.*
73	**Граф**	Можете зіграти до 2 карт персоналу з руки, заплативши на 1 крону менше за кожну з них.
74	**Віконт**	Отримайте 1 крону.

№	Назва	Опис
75	**Баронеса**	Візьміть з колоди 3 карти персоналу й негайно зіграйте одну з них, заплативши на 3 крони менше. Поверніть 2 інші карти під низ колоди в довільному порядку. *Якщо всі 3 карти для вас занадто дорогі або ви не хочете грати жодну з них, то повинні повернути всі 3 карти під низ колоди.*
76	**Герцог**	Візьміть з колоди 3 карти персоналу й негайно зіграйте одну з них безплатно. Поверніть 2 інші карти під низ колоди в довільному порядку.
77	**Аптекар**	Отримайте 1 крону.
78	**Канцлер**	Можете безплатно взяти 1 карту гостя з черги.
79	**Таємний радник**	Отримайте 1 крону. Також можете просунутися треком імператора на 1 поділку.
80	**Почесний професор**	Можете безплатно взяти 1 карту гостя з черги.
81	**Генерал**	Отримайте 1 келих вина та 3 крони.
82	**Старший радник**	Можете зайняти 1 додатковий номер *(будь-якого кольору)*, повернувши його плитку зайнятою стороною догори. *Старшому радникові не завадить додатковий номер для його секретаря.*
83	**Торговий радник**	Отримайте 5 крон.
84	**Придворний радник**	Отримайте 3 крони. Також можете безплатно взяти 1 карту гостя з черги.
85	**Мер**	Отримайте 3 крони.
86	**Ветеринар**	Можете зіграти 1 карту персоналу з руки, заплативши на 3 крони менше.
87	**Лікар**	Отримайте 3 крони. Також можете безплатно взяти до 2 карт гостей з черги. Поповніть чергу, перш ніж узяти другу карту гостя.
88	**Прокурор**	Можете безплатно підготувати до 2 номерів *(будь-якого кольору)*.
89	**Верховний комісар**	Отримайте 4 крони.
90	**Старший юридичний секретар**	Отримайте 1 келих вина та 3 крони.
91	**Тецкатліпока**	Візьміть на руку 3 карти персоналу з колоди.
92	**Капітан Ґолдгакен**	Отримайте 1 крону.
93	**Пан Горса**	Можете просунутися треком імператора на 1 поділку вперед.
94	**М. Інґаллз**	Можете зіграти 1 карту персоналу з руки, заплативши на 1 крону менше.
95	**Пан Бойделл**	Можете просунутися треком імператора на 2 поділки вперед. *Зауважте, що це не дає вам змоги розчистити трек — увесь персонал повинен залишатися в готелі впродовж цієї гри.*
96	**Пан Оундо**	Можете зіграти 1 карту персоналу з руки, заплативши на 3 крони менше.
97	**Е. Ґізія**	Виберіть комірку дії принаймні з 1 кубиком і виконайте дію, як зазвичай, але не забирайте кубика з цієї комірки. Ви не можете збільшити силу цієї дії. Карти персоналу, що дають винагороди за взяття певного кубика, не можна використати, бо в цьому разі ви не берете кубика. *Це не бонусний хід, а частина вашого поточного ходу, відразу після заселення Е. Ґізії в номер й отримання від цього гостя всіх інших винагород. Це ніяк не впливає на вашу основну дію, за яку ви берете кубик. Зауважте, що ми послабили ефект цієї карти порівняно з попередніми виданнями гри, у яких ви отримували додатковий хід.*
98	**М. Поло**	Отримайте 4 крони.
99	**Крамерсофолус**	Візьміть на руку 1 карту персоналу з колоди. Також можете просунутися треком імператора на 2 поділки вперед.

№	Назва	Опис
100	**Фермер Франц**	Можете просунутися треком імператора на 3 поділки вперед. Також можете зайняти 1 додатковий номер *(будь-якого кольору)*, повернувши його плитку зайнятою стороною догори. *Фермерові Францу та його дружині не завадить додатковий номер для їхніх п'яти дітей.* 
101	**Брат Уве**	Можете просунутися треком імператора на 3 поділки вперед. Також можете безплатно взяти 1 карту гостя з черги.
102	**Кондуктор**	Можете просунутися треком імператора на 1 поділку вперед. Також можете зайняти 1 додатковий номер *(будь-якого кольору),* повернувши його плитку зайнятою стороною догори. *Кондукторові не завадить додатковий номер для його приятеля.* 
103	**Дурґойн**	Візьміть на руку 2 карти персоналу з колоди.
104	**Мак-Лауд**	Можете безплатно зіграти 1 карту персоналу з руки.

Карти завдань

Усього є 12 карт завдань, але в грі ви використовуєте лише 3 карти (по одній з кожної категорії). Нижче пояснено умови виконання кожного завдання:

			
Ви повинні мати 20 крон.	Ваш маркер повинен бути на поділці «10» треку імператора або правіше.	Ви повинні зіграти щонайменше 6 карт персоналу *(будь-яких типів)*.	На планшеті вашого готелю повинно бути щонайменше 12 плиток номерів *(будь-якого кольору)*. Байдуже, вільні вони чи зайняті.
			
Принаймні 2 поверхи у вашому готелі повинні бути повністю зайняті. Не обов'язково, щоб ці поверхи були один біля одного.	Принаймні 2 стовпці номерів у вашому готелі повинні бути повністю зайняті. Не обов'язково, щоб ці стовпці були один біля одного.	Принаймні 6 груп номерів у вашому готелі *(будь-яких кольорів)* повинні бути повністю зайняті. Не обов'язково, щоб ці групи були одна біля одної.	Усі номери принаймні одного кольору у вашому готелі повинні бути зайняті.
			
У вашому готелі повинні бути зайняті принаймні 3 червоні, принаймні 3 сині та принаймні 3 жовті номери.	У вашому готелі повинні бути зайняті не менше ніж 4 червоні та не менше ніж 3 жовті номери.	У вашому готелі повинні бути зайняті не менше ніж 4 жовті та не менше ніж 3 сині номери.	У вашому готелі повинні бути зайняті не менше ніж 4 сині та не менше ніж 3 червоні номери.

Увага! Ви можете оголосити про виконане завдання лише у свій хід (це вважають додатковою дією). Якщо ви виконали його умову під час імператорського підрахунку, отримавши винагороду імператора, то повинні дочекатися свого наступного ходу, щоб оголосити про виконане завдання.

Плитки імператора

Усього є 12 плиток імператора, але в грі ви використовуєте лише 3 плитки (по одній з кожної категорії). Нижче пояснено їхні винагороди та штрафи *(ПО = переможні очки)*:

	**Винагорода:** отримайте 3 крони. **Штраф:** утратьте 3 крони. Якщо ви маєте менше ніж 3 крони, то натомість втрачаєте 5 ПО.		**Винагорода:** отримайте будь-які 2 смаколики та/або напої. Можете як зазвичай розмістити їхні фішки на картах гостей. **Штраф:** поверніть у запас усі фішки смаколиків і напоїв зі своєї кухні.
	**Винагорода:** візьміть з колоди 3 карти персоналу й негайно зіграйте одну з них, заплативши на 3 крони менше. Поверніть 2 інші карти **під низ** колоди в довільному порядку.[1] **Штраф:** поверніть 2 карти персоналу з руки під низ колоди. Якщо ви маєте на руці менше ніж 2 карти персоналу, то натомість втрачаєте 5 ПО.		**Винагорода:** можете безплатно підготувати 1 номер. **Штраф:** вилучіть 1 плитку **вільного** номера на якомога вищому поверсі свого готелю.[2] Якщо ви не маєте вільного номера, то натомість втрачаєте 5 ПО.
	**Винагорода:** отримайте 1 струдель, 1 тортик, 1 келих вина та 1 філіжанку кави. **Штраф:** поверніть у запас усі фішки смаколиків і напоїв зі своєї кухні **та** з карт гостей у своїй кав'ярні.		**Винагорода:** отримайте 5 крон. **Штраф:** утратьте 5 крон. Якщо ви маєте менше ніж 5 крон, то натомість втрачаєте 7 ПО.
	**Винагорода:** візьміть з колоди 3 карти персоналу й негайно зіграйте одну з них безплатно. Поверніть 2 інші карти **під низ** колоди в довільному порядку. **Штраф:** поверніть 3 карти персоналу з руки під низ колоди. Якщо ви маєте на руці менше ніж 3 карти персоналу, то натомість втрачаєте 7 ПО.		**Винагорода:** можете безплатно підготувати 1 номер і негайно перевернути його зайнятою стороною догори; ви повинні вибрати номер на двох нижніх поверхах свого готелю. Якщо всі номери на двох нижніх поверхах уже мають плитки номерів, то ця плитка вам нічого не дає. **Штраф:** вилучіть 2 **вільні** номери, кожен на якомога вищому поверсі вашого готелю.[2] Якщо ви маєте щонайбільше 1 вільний номер, то натомість втрачаєте 7 ПО.
	**Винагорода:** наберіть 8 ПО. **Штраф:** утратьте 8 ПО.		**Винагорода:** можете безплатно підготувати 1 номер і негайно зайняти його, перевернувши його плитку зайнятою стороною догори.[3] [4] **Штраф:** вилучіть плитку **зайнятого номера** з якомога вищого поверху свого готелю і, якщо можливо, **другий зайнятий номер** з наступного якомога вищого поверху *(з того ж або іншого стовпця)*.[5]
	**Винагорода:** наберіть 2 ПО за кожну зіграну вами карту персоналу *(незалежно від її типу)*. **Штраф:** утратьте 2 ПО за кожну зіграну вами карту персоналу *(незалежно від її типу)*.		**Винагорода:** можете безплатно зіграти 1 карту персоналу з руки.[4] **Штраф:** вилучіть 1 карту персоналу з символом →| зі своєї ігрової зони. Якщо ви не маєте у грі карти персоналу з символом →|, то натомість втрачаєте 10 ПО.

[1] Якщо ви не можете дозволити собі або не хочете зіграти жодної з них, поверніть усі 3 карти під низ колоди.

[2] Якщо це розділить ваш готель на окремі кластери номерів, то потім ви зможете додавати номери до будь-якого кластера. Вам не треба з'єднувати кластери.

[3] Ви отримуєте бонус за заселення, якщо цією дією завершуєте групу.

[4] Навіть якщо цією дією ви виконаєте умову завдання, то не зможете оголосити про це, бо для цього треба виконати додаткову дію у свій хід. Однак гра закінчилася, тож ви не матимете іншого ходу, щоб оголосити про своє виконане завдання.

[5] Це відрізняється від попередніх видань гри, в яких треба було вилучати номери з того самого стовпця.