

Симоне Лучани и Вирджинио Джильи

ГРАНД-ОТЕЛЬ

# «АВСТРИЯ»



Симоне Лучани и Вирджинио Джильи

# Гранд-отель «Австрия»

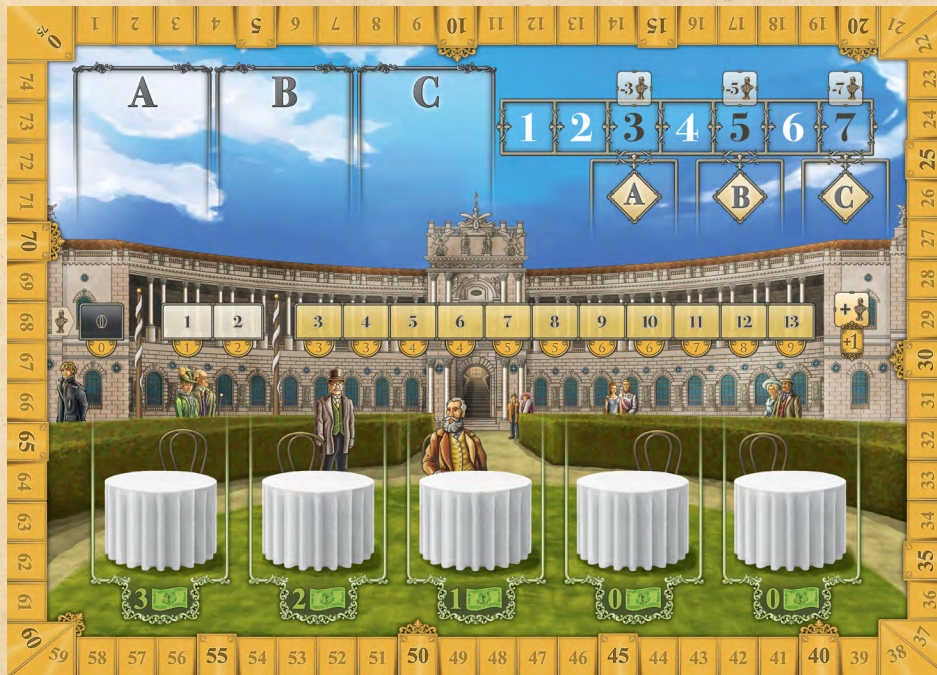
В начале XX века Вена была одним из важнейших культурных центров Европы. На улицах города можно было встретить не только почтенных бюргеров и туристов, но и известных художников, политиков, аристократов и даже самого императора.

Вы возвращаетесь 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 получает любое желаемое блюдо и напиток, нанимайте дополнительный персонал, который поможет вам вести дела, и не забывайте готовиться к визитам императора, а иначе ваша слава быстро померкнет. Достанет ли вам сил превратить свою скромную гостиницу в гранд-отель «Австрия»?

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



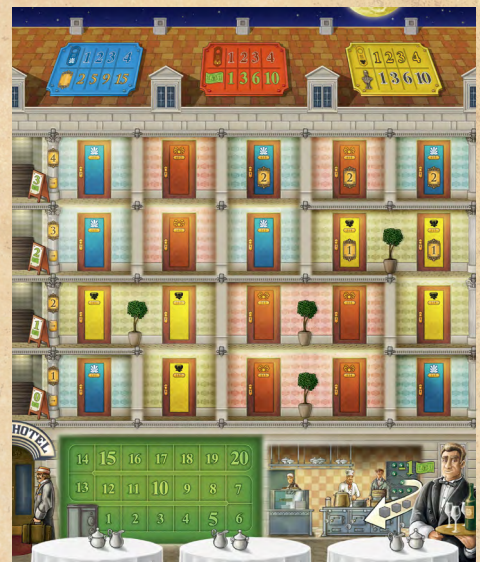
## Состав игры



Игровое поле



Поле действий



4 двусторонних поля отелей



56 карт постояльцев



48 карт персонала



12 карт целей \*  
(с буквами А, В и С на рубашке)

\* В прошлом издании игры они назывались картами политики.



84 жетона номеров трёх цветов  
(30 синих, 29 красных и 25 жёлтых)

	<b>Усиление основного действия.</b> Раз в ход вы можете потратить 1 крону, чтобы добавить виртуальный кубик.
	<b>Обслуживание постояльцев.</b> Вы можете потратить 1 крону, чтобы переместить не более 3 блюд/напитков с кухни на карты постояльцев.
	<b>Достижение цели.</b> Если у вас выполняются требования карты цели, вы можете поместить на неё свой диск.
	<b>Использование карты персонала.</b> Вы можете воспользоваться своей разыгранной картой персонала с этим символом.
	<b>Заселение постояльца в номер.</b> Вы можете заселить постояльца, заказ которого выполнен, в свободный номер.

4 памятки



Сторона со свободным номером



Сторона с заселённым номером

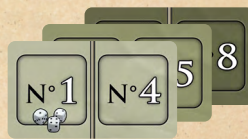
4 маркера победных очков



Лицевая сторона



Обратная сторона



Лицевая сторона



Обратная сторона

9 жетонов очередности хода  
(с изображением числа игроков на обратной стороне)

Диск раунда



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



14 кубиков



24 диска четырёх цветов игроков (по 6 штук оранжевого, голубого, фиолетового и серого цвета)



12 жетонов императора  
(с буквами А, В и С на обратной стороне)



Мусорный бак

## Цель игры

На протяжении 7 раундов вы будете подавать блюда и напитки постояльцам, временно расположившимся в вашем кафе, одновременно подготавливая для них номера и нанимая персонал себе в помощь. Довольные постояльцы вознаграждают вас всевозможными бонусами и победными очками. Также вы получаете очки после 3, 5 и 7-го раундов, если вам удастся угодить императору. После третьего императорского подсчёта очков в конце 7-го раунда проводится финальный подсчёт очков, и участник, набравший их больше всего, побеждает в игре.

# Подготовка к игре

## Общая игровая зона

1. Положите **игровое поле** посередине стола. На поле находятся клетки для карт целей, карт постояльцев и жетонов императора, а также шкалы императора, раундов и победных очков.
  - А. Поместите **диск раунда** на деление «1» шкалы раундов.
  - Б. Разделите **жетоны императора** на 3 стопки по буквам на обратной стороне (А, В и С). Перемешайте стопки по отдельности и выложите из каждой по 1 случайному жетону на соответствующие клетки (*под шкалой раундов*) лицевой стороной вверх. Уберите оставшиеся жетоны императора в коробку — в текущей партии они вам не понадобятся.
  - В. Разделите **карты целей** на 3 стопки по буквам на рубашке (А, В и С). Перемешайте стопки по отдельности и выложите из каждой по 1 случайную карту на соответствующие клетки (*слева от шкалы раундов*) лицевой стороной вверх. Уберите оставшиеся карты целей в коробку — в текущей партии они вам не понадобятся.
  - Г. Перемешайте колоду **карт постояльцев** и положите её слева от игрового поля лицевой стороной вниз. Открывайте из неё карты и выкладывайте их слева направо лицевой стороной вверх на предназначенные для них клетки в нижней половине игрового поля, пока не заполните все 5 клеток. Эти карты постояльцев образуют **очередь**.
  - Д. Положите **маркеры победных очков** рядом с игровым полем. Вы используете их, накопив 75 и 150 победных очков, чтобы показать это.
2. Положите **поле действий** рядом с игровым полем. На поле действий изображены 6 клеток действий, соответствующих кубикам со значениями от 1 до 6.
  - А. Поместите рядом с полем действий **кубики** в зависимости от числа игроков:
    - 2 игрока: 10 кубиков.
    - 3 игрока: 12 кубиков.
    - 4 игрока: 14 кубиков.Уберите оставшиеся кубики (*если есть*) в коробку — в текущей партии они вам не понадобятся.
  - Б. Положите **мусорный бак** рядом с игровым полем.
3. Разделите **блюда и напитки** по виду и сложите их по отдельности рядом с клетками действий 1 и 2.
4. Разделите **жетоны номеров** по цвету и сложите их отдельными стопками рядом с клеткой действия 3.

Если у вас есть сложности с восприятием цветов, пользуйтесь маленькими символами на жетонах.

Синие  Красные  Жёлтые 



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

**Вводный вариант игры.** В первой партии, перед тем как перемешать колоду персонала, уберите из неё все карты с буквами А, В, С и D (*на лицевой стороне*). См. также этап 10.

6. Положите **памятки** рядом с игроками.

## Личная игровая зона

7. Возьмите **жетоны очерёдности хода** с изображением соответствующего числа игроков, а остальные уберите в коробку. Случайным образом выберите **первого игрока**. Он получает жетон очерёдности хода с цифрой 1. Следующий по часовой стрелке игрок получает жетон с цифрой 2 и т. д.
8. Каждый игрок берёт **поле отеля** и 6 **дисков** одного выбранного цвета.
  - А. Договоритесь все вместе, на какой стороне полей отелей вы будете играть: на **ночной** (*с одинаковым расположением номеров*) или на **дневной** (*с уникальным расположением номеров*). Положите поле отеля перед собой выбранной стороной вверх.

В первой партии рекомендую играть на ночной стороне. Ах да, и оставьте, пожалуйста, немного места под полем отеля для постояльцев.



- Б. Положите 1 свой диск на деление «10» **шкалы денег** на вашем поле отеля.

Вы начинаете игру с 10 кронами — именно так у нас называются деньги.



- В. Положите 2 свои диска на игровое поле: один на деление «0/75» **шкалы победных очков**, а другой на деление «0» **шкалы императора**.
- Г. Положите **оставшиеся 3 диска** рядом с вашим полем отеля.

Эти диски пригодятся позже, когда вы будете достигать целей.



- Д. Уберите оставшиеся поля отелей и диски неиспользуемых цветов (*если есть*) в коробку — в текущей партии они вам не понадобятся.
9. Возьмите 1 **штрудель**, 1 **пирожное**, 1 **вино** и 1 **кофе** из запаса и положите эти 4 **ресурса** на **кухню** на вашем поле отеля.

10. Возьмите в руку **6 карт персонала** из колоды. Не показывайте их другим игрокам.

**Вводный вариант игры.** В первой партии вместо взятия карт из перемешанной колоды персонала раздайте каждому игроку начальный набор карт персонала. Первый игрок получает набор А, второй — набор В, третий — набор С, а четвёртый — набор D. Замешайте оставшиеся наборы (если есть) в колоду персонала.



**Усложнённый вариант игры.** После взятия из колоды 6 карт персонала в руку проведите **драфт**. Оставьте себе одну из шести карт и передайте остальные игроку, сидящему слева. Из пяти карт, полученных от игрока, сидящего справа, снова выберите одну и передайте остальные соседу слева. Так продолжается, пока каждый не оставит себе 6 карт персонала.

11. Начиная с участника, сидящего справа от первого игрока, и далее **против часовой стрелки**, каждый берёт **1 любую карту постояльца** из очереди, **игнорируя стоимость** этой карты, и кладёт её на любой столик в своём кафе (*внизу поля отеля*). После каждого взятия карты сдвигайте оставшиеся карты постояльцев в очереди вправо и выкладывайте лицевой стороной вверх нового постояльца из колоды на крайнюю левую пустую клетку. К концу этого этапа в каждом кафе окажется по 1 постояльцу.
12. Наконец, **подготовьте 3 номера** на вашем поле отеля. Берите по 1 жетону номера из запаса и кладите его «**свободной**» **стороной вверх** на клетку номера **того же цвета** на поле отеля, пока не выложите 3 жетона. Вы обязаны начать с **левой нижней** клетки. Каждый следующий жетон размещается по соседству (*по горизонтали или вертикали*) с хотя бы 1 уже выложенным. Выкладывая жетон номера на тот или иной этаж отеля, **тратьте столько крон**, сколько указано на штендере в левой части этого **этажа**, перемещая ваш диск назад по шкале денег на соответствующее число делений.

*Если вы экономный отельер, можете просто подготовить 3 номера на нижнем этаже, они бесплатные.*



The main game board features a central grid representing hotel floors (0-13) and a bottom section for staff and guest cards. To the left, there are stacks of cards labeled 5 and 6, and a trash can labeled 2B. To the right, there are stacks of numbered cards (N1-N8), a trash can, and dice. At the bottom, there are stacks of numbered tokens (3, 4) and a detailed illustration of a hotel lobby labeled 2. A large illustration of a hotel building is on the left, with various rooms and a staff member labeled 12. A stack of cards labeled 10 and 8Г is also shown.

Теперь всё готово к началу игры!

# Процесс игры

Игра длится **7 раундов**. В начале каждого раунда первый игрок (*обладатель жетона очередности хода с цифрой 1*) берёт и бросает все кубики, а затем раскладывает их по **клеткам на поле действий** в соответствии с выпавшими значениями.

Затем игроки делают ходы в указанном на их **жетонах очередности хода** порядке (*по возрастанию цифр*). Когда наступает ваш черёд, вы можете **сделать ход или пропустить ход** (*спасовать*). Ниже подробно описывается каждый из этих вариантов.

## Ход игрока

Решив сделать ход, немедленно выполните 2 следующих действия в указанном порядке:

- Необязательное действие.** Возьмите 1 карту постояльца из очереди и поместите её в ваше кафе.
- Обязательное действие.** Возьмите 1 кубик с клетки действия, на которой есть хотя бы 1 кубик, и выполните соответствующее основное действие.

До, после и между этими 2 действиями вы можете выполнить любое число **дополнительных действий** (см. «Дополнительные действия» на с. 8).

### 1. Получение постояльца

В начале своего хода вы можете взять **одну** карту постояльца из очереди и поместить её в ваше кафе. Для этого **заплатите стоимость** постояльца, указанную под его клеткой, переместив ваш диск назад по шкале денег на требуемое число делений. Затем выложите постояльца на **пустой столик** в вашем кафе. Если все 3 столика заняты, вы должны сперва освободить один из них, выполнив соответствующее дополнительное действие (см. «Заселение постояльца в номер» на с. 9), или пропустить действие «Получение постояльца». Наконец, сдвиньте оставшиеся карты постояльцев в очереди вправо и положите лицевой стороной вверх нового постояльца из колоды на крайнюю левую пустую клетку. Если в игре когда-либо закончится колода постояльцев, перемешайте лицевой стороной вниз все сброшенные карты постояльцев — у вас получится новая колода.



**Примечание.** Даже если в вашем кафе есть несколько пустых столиков, вы можете взять этим действием **не более 1** постояльца. Вы не обязаны брать постояльца, если не хотите.

*Хотите секрет? На самом деле, не постояльцы выбирают отели, а наоборот. Дальновидный отельер всегда знает, кто ему нужен. Делайте выбор с умом, но при этом старайтесь забирать нового постояльца на каждом ходу. И не забывайте, что постоялец не освободит столик, пока вы не выполните его заказ.*



### 2. Использование клетки действия

Получив нового постояльца (*или решив не делать этого*), вы **обязаны** выбрать клетку на поле действий с **хотя бы 1 кубиком**. Количество кубиков на клетке действия определяет **силу** этого **основного действия**. Вы можете потратить **ровно 1 крону**, чтобы **усилить** это действие — увеличить его силу на 1 (*на время текущего хода*), иными словами, добавить «виртуальный» кубик на его клетку. Усилить действие можно **только 1 раз за ход**.

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



После определения силы действия **заберите 1 кубик** с его клетки и накройте им наименьшую видимую цифру на вашем жетоне очередности хода. Затем выполните соответствующее основное действие, как описано на следующей странице.

## Основные действия

### • Получение блюд



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

**Пример.** С 2 кубиками на клетке действия вы можете взять **либо 2 штруделя, либо 1 штрудель и 1 пирожное**. Вы не можете получить 2 пирожных.

### • Получение напитков



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

**Пример.** С 3 кубиками на клетке действия вы можете взять **либо 3 вина, либо 2 вина и 1 кофе**. Усилив это действие за 1 крону, вы смогли бы взять **либо 4 вина, либо 3 вина и 1 кофе, либо 2 вина и 2 кофе**.

### Получение блюд и напитков

Всякий раз, получая блюда и/или напитки с помощью основных действий и либо другим способом (например, благодаря разыгранной карте персонала), вы можете тут же поместить эти ресурсы на соответствующие символы на **картах постояльцев** в вашем кафе (бесплатно). Если вы не хотите этого делать (или вы заполнили все символы постояльцев и у вас остались ресурсы), поместите ресурсы на свою **кухню**. В редком случае, если в игре закончились фишки штруделей, пирожных, вина или кофе, придумайте какую-нибудь замену. Считайте, что их запас неограничен.

### • Подготовка номеров



Подготовьте **1 или несколько номеров** на вашем поле отеля, их максимально возможное количество определяется силой этого основного действия. Для подготовки номера возьмите из запаса жетон номера и выложите его «свободной» стороной вверх на клетку **по соседству** (по горизонтали или вертикали) с уже размещённым номером. **Цвет** номера должен совпадать с цветом клетки. Кроме того, вы должны **заплатить стоимость** номера, указанную на штендере в левой части его этажа (подготовка номеров на нижнем этаже отеля бесплатна).



Разумеется, вы не можете выложить жетон, если вам нечем заплатить.



Победные очки за клетку



В правой верхней части поля отеля есть клетки номеров с **символами победных очков**. Выкладывая жетон номера на такую клетку, сразу же получайте указанное количество очков, продвигая ваш диск по шкале победных очков на соответствующее число делений.

**Примечание.** Эти же правила действуют, когда вы подготавливаете номер с помощью какого-либо свойства (например, благодаря награде постояльца). Количество кубиков на клетке действия в данном случае не имеет значения.



Это свойство позволяет подготовить ровно 1 номер

### • Получение денег и благосклонности императора



Продвиньтесь на суммарное количество **делений по шкале денег и/или императора**, равное силе этого основного действия. Вы можете как угодно разделить количество делений между этими двумя шкалами или продвинуться лишь по одной из них.

**Пример.** С 2 кубиками на клетке действия вы можете **либо продвинуться на 2 деления по шкале императора, либо получить 2 кроны, либо продвинуться на 1 деление по шкале императора и получить 1 крону**.

### Конец шкалы императора

Если ваш диск достиг последнего деления шкалы императора (деление «13»), то всякий раз, когда вам нужно продвинуться по ней дальше с помощью основного действия или другим способом (например, благодаря награде постояльца), вы вместо этого **получаете 1 победное очко** за каждое деление после 13-го, на которое должны были бы переместиться. Это правило отображено справа от шкалы императора. Продвигайте ваш диск по шкале победных очков на соответствующее число делений.



## Конец шкалы денег

У вас никогда не может стать больше 20 крон. Если вы должны продвинуться дальше последнего деления шкалы денег, просто останьтесь на делении «20» — все лишние кроны сгорают.

### • Розыгрыш карты персонала



Независимо от силы этого основного действия вы можете разыграть **ровно 1 карту персонала** из руки, выложив её лицевой стороной вверх в свою игровую зону. Указанная на карте стоимость **уменьшается на значение силы** этого основного действия, но она не может стать меньше 0 крон. Заплатите получившуюся стоимость, переместив ваш диск назад по шкале денег на соответствующее число делений. **Не берите новую карту персонала из колоды!** В игре есть несколько способов получения дополнительных карт персонала (например, благодаря награде постояльца), но вы не берёте новую карту автоматически после розыгрыша карты из руки.

**Пример.** С 4 кубиками на клетке действия вы можете разыграть карту персонала стоимостью 6 крон за 2 кроны, карту стоимостью 5 крон за 1 крону или карту стоимостью 4 и менее кроны бесплатно.

**Примечание.** Эти же правила действуют, когда вы разыгрываете карту персонала с помощью какого-либо свойства (например, благодаря награде постояльца). Количество кубиков на клетке действия в данном случае не имеет значения. Подробное описание свойств карт персонала приведено в приложении на с. 13—15.

### • Копирование основного действия



Потратьте 1 крону и **выберите одно** из других пяти основных действий: от до . Выполните его с силой, равной количеству кубиков на клетке действия , а **не** на клетке выбранного действия. Не имеет значения, есть ли кубики на клетке выбранного основного действия. Как обычно, можете усилить выбранное действие, потратив 1 дополнительную крону.

**Пример.** На клетке действия находятся 3 кубика, а на клетке действия кубиков нет. Вы тратите 2 кроны (1 за действие и ещё 1 за усиление), чтобы подготовить 4 номера (за них нужно будет заплатить отдельно).

## Дополнительные действия

В свой ход вы можете сколько угодно раз выполнить любое количество дополнительных действий. Их можно выполнять в любой момент, однако нельзя начать новое действие, не закончив текущее.

### • Обслуживание постояльцев

За 1 крону вы можете переместить **не более 3 ресурсов** со своей кухни на соответствующие символы 1 или нескольких карт постояльцев. (Вы не можете перемещать и убирать ресурсы, уже находящиеся на картах постояльцев.)

*Не забывайте, что, получая ресурсы, вы можете немедленно помещать их на карты постояльцев. На это не нужно тратить кроны. На кухне хранятся ваши начальные ресурсы и ресурсы, которые вы не смогли или не захотели сразу же выложить на карты. За их перемещение с кухни на карты постояльцев придётся заплатить.*



### • Достижение цели

Если у вас выполняются требования карты цели, вы можете поместить один из оставшихся у вас дисков на её доступную клетку с наибольшим количеством победных очков и немедленно их получить. На каждую карту цели вы можете выложить только 1 свой диск.

*Если вы не знаете, к чему стремиться в игре, ориентируйтесь на карты целей.*



**Примечание.** Подробное описание карт целей приведено в приложении на с. 19.

### • Использование карты персонала

Вы можете воспользоваться вашей разыгранной картой персонала с символом . Свойство подобной карты можно применить **один раз в раунд**. Сделав это, поверните её боком (или как-нибудь пометьте), чтобы показать, что её уже не использовать в текущем раунде.



Момент применения свойства:

- Немедленно
- Раз в раунд
- Постоянно
- Финальный подсчёт очков





### • Заселение постояльца в номер

Постояльцы остаются в вашем кафе, занимая его столики, пока вы не выполните их заказы и не заселите в свободные номера. Для выполнения заказа постояльца вы должны поместить на его карту все ресурсы, указанные в её левом верхнем углу.

*Не забывайте, что, получая ресурсы, вы можете немедленно помещать их на карты постояльцев. Также можно выполнять дополнительное действие «Обслуживание постояльцев» для переноса ресурсов с кухни на карты.*



Требуемые ресурсы (заказ)



Победные очки

Название

Символ номера

Награда

Цвет карты постояльца:

синие — аристократы,  
красные — горожане,  
жёлтые — люди искусства,  
зелёные — туристы

Если заказ постояльца выполнен, вы можете заселить его в **свободный номер** вашего отеля. Цвет номера **должен совпадать** с цветом карты постояльца (точнее, с цветом скатерти на ней). Заселяя постояльца, переверните жетон номера «заселённой» стороной вверх. **Зелёные постояльцы** особые, их можно заселить в номер **любого** цвета. (Зелёных номеров в игре нет.) Если у вас нет свободного номера нужного цвета, постоялец останется за столиком до тех пор, пока у вас не появится подходящий номер (и вы не заселите в него этого постояльца).

*При необходимости символы на ключе (на карте постояльца) и двери (на жетоне номера) помогут вам различить цвета.*



Затем получите **победные очки**, указанные на карте заселяемого постояльца, и **награду**, изображённую в нижней части его карты (если есть). Вы **не обязаны** получать награду постояльца: можете получить её частично или не получать вовсе.

Верните в запас ресурсы с карты заселяемого постояльца и уберите эту карту в общую стопку сброса.

**Примечание.** Подробное описание свойств карт постояльцев приведено в приложении на с. 15–19.

*Если это важно (например, в случае, когда награда постояльца приносит новые карты из очереди), то вы сначала убираете постояльца из кафе, а потом получаете его награду.*



### Бонус заселения

На вашем поле отеля 20 номеров. Они объединены в 10 групп из 1, 2, 3 или 4 номеров одного цвета. Заселив все номера в группе, вы немедленно получаете бонус, зависящий от её **размера и цвета**, как указано на крыше вашего отеля.

- **Синие группы** приносят победные очки.
- **Красные группы** приносят кроны.
- **Жёлтые группы** продвигают вас по шкале императора.

Каждая группа приносит бонус **лишь один раз** — в тот момент, когда в ней заселяется последний номер. При этом не имеет значения, как именно вы заселили этот номер (например, заселять номера позволяют награды некоторых постояльцев). Когда в последний номер в группе заселяется постоялец, вы можете немедленно получить бонус заселения — до или после получения награды этого постояльца. Либо получите бонус сразу после применения свойства, которое его принесло.

**Пример.** Иван заселяет аристократа в последний номер в синей группе, состоящей из 2 номеров. Он получает 5 бонусных победных очков, продвигая свой диск на соответствующей шкале.



## Конец хода

После того как вы сделали ход, настает черед игрока со следующей наименьшей цифрой, видимой на его жетоне очередности хода. Теперь он решает, сделать ход или пропустить ход. Таким образом, участник, сидящий справа от первого игрока, сможет сделать два хода подряд.



**Пример хода.** Настает черед Дарьи, и она решает сделать ход. В её кафе 3 постояльца, но на кухне нет ресурсов для выполнения их заказов, поэтому у Дарьи нет возможности получить постояльца из очереди. Она выбирает основное действие с 3 кубиками и тратит 1 крону на его усиление, что приносит ей 4 напитка. Она берёт 2 вина и 2 кофе и сразу же размещает эти ресурсы на карте «Княгиня», выполняя её заказ. Дарья заселяет княгиню в свободный синий номер, переворачивая его жетон «заселённой» стороной вверх. Она получает 5 победных очков и награду постояльца — берёт 3 карты персонала из колоды и разыгрывает одну из них со скидкой. Так как только что заселённый синий номер был единственным в группе, Дарья также получает бонус заселения — 2 победных очка. Наконец, она возвращает ресурсы с «Княгини» в запас и кладёт эту карту в стопку сброса.



## Пропуск хода



Вы можете отказаться от выполнения хода и **спасовать**. Сделав это, вы **не** теряете ход, а просто откладываете его на тот момент, когда будут переброшены кубики. Спасовав, вы должны ждать, пока другие игроки либо тоже не пропустят ход, либо не сделают оба своих хода.

Когда это произойдёт, возьмите все **кубики, оставшиеся** на поле действий, **уберите один** из них в мусорный бак и **бросьте** остальные. Как и прежде, распределите их по клеткам действий в соответствии с выпавшими значениями. Затем игрок с **наименьшей видимой цифрой** на жетоне очередности хода может, как обычно, либо сделать ход, либо пропустить его. Участники продолжают игру в порядке видимых цифр на жетонах очередности хода.

Если игроки продолжают пасовать, повторяйте описанную выше процедуру, пока каждый не сделает по 2 хода (т. е. не закроет обе цифры на жетоне очередности хода) или пока на поле действий не закончатся кубики для переброса.

**Пример.** Игра втроем. У Андрея жетон очередности хода «1/6», у Беллы — «2/5», а у Светы — «3/4». Андрей делает ход. Белле нужны кубики 5, чтобы подготовить номера, но на поле действий их нет. Есть лишь 1 кубик 1, который она не хочет брать и поэтому пропускает ход. Света делает 2 хода подряд. Поскольку Белла спасовала, теперь Андрей решает, делать ли ему второй ход. В итоге он тоже пропускает ход.




Убрав 1 кубик в мусорный бак, Белла перебрасывает оставшиеся 8 кубиков. Видимые цифры на жетонах очередности хода такие: у Андрея — 6, у Беллы — 2 и 5, у Светы их нет. Таким образом, первой действует Белла. К счастью, на поле появилось 2 кубика , и она решает сделать ход. Сразу после этого она ходит второй раз, так как её видимая цифра — 5, а у Андрея — 6. И только после этого Андрей получает возможность сделать ход. Ему снова не нравятся выпавшие значения, и он перебрасывает пять из шести оставшихся кубиков (убрав один в мусорный бак). Успех! Андрей с радостью берёт один из двух выпавших кубиков . Поскольку теперь все игроки сделали по 2 хода, раунд заканчивается.



## Конец раунда

Раунд заканчивается, когда все игроки сделали по 2 хода или когда на поле действий не осталось кубиков (после серии пропусков хода).

В конце 3, 5 и 7-го раундов проводится **императорский подсчёт очков** (см. ниже). После императорского подсчёта в 7-м раунде проводится финальный подсчёт очков, и игра заканчивается. Если сейчас не 7-й раунд, каждый игрок передаёт свой жетон очередности хода соседу слева и поворачивает свои карты персонала с символом  в исходное положение (или снимает с них пометки). Продвиньте диск раунда на следующее деление и начните новый раунд.

## Императорский подсчёт очков

Как указано на шкале раундов, в конце 3, 5 и 7-го раундов проводится императорский подсчёт очков. Он может принести вам бонус или штраф в зависимости от положения вашего диска на шкале императора. Во время императорского подсчёта очков каждый игрок проходит следующие этапы:

- Получите** победные очки за положение вашего диска на шкале императора. Числа под делениями шкалы (от 0 до 9) показывают, сколько победных очков приносят эти деления. Продвиньте ваш диск по шкале победных очков на соответствующее количество делений.
- Переместите** ваш диск на шкале императора на столько делений **назад**, сколько указано над делением текущего раунда: на 3, 5 или 7 делений во время 1, 2 или 3-го императорского подсчёта очков соответственно. Ваш диск не может переместиться левее деления «0»: если вы должны продвинуться левее, оставайтесь на делении «0».
- Проверьте**, где остановился ваш диск на шкале императора:
  - Если диск находится на делении «3» или правее, **получите бонус**, который указан в **верхней половине** жетона императора, выложенного под делением текущего раунда.
  - Если диск находится на делении «1» или «2», ничего не происходит — вы не получаете ни бонус, ни штраф.
  - Если диск находится на делении «0», **получите штраф**, указанный в **нижней половине** жетона императора. Если на жетоне императора через косую черту («/») изображены 2 варианта штрафа, вы должны получить штраф по левому варианту, если это возможно. Лишь в том случае, если вы не можете **целиком** потерять то, что изображено слева, вы вместо этого получаете штраф по правому варианту (*теряете победные очки*); **нельзя** выбрать штраф самостоятельно. Теряя победные очки, вы можете уйти в минус на их шкале.



**Примечание.** Игроки могут проходить все эти этапы одновременно. Если порядок игроков важен, проходите этапы по часовой стрелке, начиная с обладателя жетона очередности хода с цифрой 1 (иными словами, с первого игрока заворачивающегося раунда). Подробное описание свойств жетонов императора приведено на задней обложке этих правил.

Императорский подсчёт очков завершается, когда все игроки прошли описанные выше этапы. Затем начните следующий раунд (как описано в разделе «Конец раунда») или финальный подсчёт очков, если сейчас закончился 3-й императорский подсчёт. В любом случае **не возвращайте на деление «0»** диски на шкале императора, они остаются там, где оказались на этапе 2.

**Пример.** Заканчивается 5-й раунд, и наступает 2-й императорский подсчёт очков. Диск Андрея занимает деление «8» шкалы императора, что приносит 5 победных очков. Андрей сдвигает диск на 5 делений назад — на деление «3» (нижнюю границу области, которая приносит бонус) и получает 5 крон.



## Конец игры и финальный подсчёт очков

После императорского подсчёта очков в 7-м раунде проводится финальный подсчёт очков. Каждый игрок проходит следующие этапы:

1. **Получите** победные очки за ваши разыгранные **карты персонала** с символом →|. (Их подробное описание приведено в приложении на с. 13–15.)
2. **Получите** победные очки за **заселённые номера** на вашем поле отеля: 1, 2, 3 или 4 победных очка за **каждый** заселённый номер на 1, 2, 3 или 4-м этаже соответственно (как указано на колоннах в левой части этажей). Свободные номера не приносят победных очков.
3. **Получите** 1 победное очко за каждое оставшееся **блюдо и напиток на вашей кухне**, а также за каждую вашу непотраченную **крону**. (Ресурсы на картах постояльцев в кафе не приносят победных очков.)
4. **Потеряйте** 5 победных очков за каждого постояльца, оставшегося у вас в кафе (неважно, сколько ресурсов лежит на его карте).



Игра заканчивается после финального подсчёта очков. Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, становится победителем. В случае ничьей побеждает претендент, набравший больше очков на этапе 3 (оставшиеся блюда, напитки и кроны).

## Об авторах

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

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

**Правила:** Гжегож Кобеля.

**Корректор:** Джонатан Бобал.

**Художник:** Клеменс Франц.

**Графический дизайн:** atelier198.

## Русское издание игры

**Издатель:** Crowd Games.

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

**Выпускающий редактор:** Александр Петрунин.

**Редактор:** Александр Кожевников.

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

**Корректор:** Сергей Капрарь.

**Верстальщик:** Рафаэль Пилюян.



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

Разработчики игры благодарят всех, кто помогал им в тестировании игры, за их время, советы и энтузиазм. Спасибо вам, Лупоручиччио и Симона Боа, Марко Пранцо, Бруно Андреуччи, Лука Леони, Саманта Милани, Даниеле Ташини, Антонио Тинто, Габриеле Аусьелло, Карло Лавецци, Симоне Скалаброни, Клаудия Дини, Давиде Пеллакани, Давиде Мальвестуто, Лука и Ливия Эрколини, Филиппо ди Катальдо, Риккардо Рабиссоли, Франческа Вильмеркати, Джейми Забарах, Джорджия Пандольфо, Даниель Маринанджели и Джессика Сгруллони.

Особая благодарность Фламинии Бразини за её поддержку на всех этапах длительного создания игры и Джонатану Бобалу за корректуру этих обновлённых правил.

# Приложение

Приложение состоит из 4 частей. В нём описаны карты персонала, карты постояльцев, карты целей и жетоны императора.

## Карты персонала

Карты персонала либо приносят вам полезные свойства во время игры (например, меняя обычные правила), либо победные очки (ПО) в конце партии. Всего в игре 4 типа карт персонала, отмеченных своим символом над рамкой со свойством.

- 1x Такие карты персонала активируются **лишь один раз** — сразу при розыгрыше. После использования можете игнорировать их, но не убирайте из своей игровой зоны, они ещё могут пригодиться (например, для достижения цели).
- 1x Такие карты персонала активируются **раз в раунд** — в ваш ход, когда вы решаете воспользоваться ими. После использования поворачивайте их боком (или как-нибудь пометайте), чтобы не забыть, что уже задействовали их в этом раунде.
- ∞ Такие карты персонала дают вам **постоянные** свойства, которые можно применять до конца игры в любой подходящий момент.
- Такие карты персонала лучше всего разыгрывать ближе к концу игры, поскольку они приносят победные очки во время **финального подсчёта очков**. Это всё, что они делают.

Вы начинаете игру с 6 картами персонала в руке. Обычно для розыгрыша карты персонала из руки нужно выполнить действие ☹. Некоторые награды постояльцев и бонусы императора позволяют разыгрывать дополнительные карты персонала и брать новые из колоды. Вы не берёте автоматически новую карту персонала из колоды после розыгрыша карты из руки.

В таблице ниже приведено подробное описание свойств всех карт персонала (по возрастанию номеров).







№	Название	Описание
1	Кельнер	Раз в раунд вы можете использовать эту карту, чтобы получить 1 штрудель
2	Официантка	Раз в раунд вы можете использовать эту карту, чтобы получить 1 пирожное
3	Бармен	Раз в раунд вы можете использовать эту карту, чтобы получить 1 вино
4	Повар	Раз в раунд вы можете использовать эту карту, чтобы получить 1 кофе
5	Конюх	Всякий раз, убирая из кафе горожанина (красного постояльца), чей заказ вы выполнили, вы получаете 2 кроны
6	Конюший	Всякий раз, убирая из кафе аристократа (синего постояльца), чей заказ вы выполнили, вы можете продвинуться на 1 деление по шкале императора
7	Массажистка	Всякий раз, убирая из кафе человека искусства (жёлтого постояльца), чей заказ вы выполнили, вы получаете 1 крону
8	Гид	Всякий раз, убирая из кафе туриста (зелёного постояльца), чей заказ вы выполнили, вы получаете 2 ПО
9	Швейцар	Всякий раз, подготавливая синий номер (каким-либо свойством или действием), вы делаете это бесплатно (тратите 0 крон)
10	Шофёр	Всякий раз, подготавливая красный номер (каким-либо свойством или действием), вы делаете это бесплатно (тратите 0 крон)
11	Флорист	Всякий раз, подготавливая жёлтый номер (каким-либо свойством или действием), вы делаете это бесплатно (тратите 0 крон)
12	Старшая горничная	Всякий раз, забирая кубик со значением 3 или 4, вы немедленно получаете 2 ПО
13	Управляющий рестораном	Всякий раз, забирая кубик со значением 1 или 2, вы можете добавить 1 к силе этого действия



Эти свойства не дают вам новое действие, а просто позволяют игнорировать стоимость.



Как обычно, за 1 крону вы можете усилить это действие ещё на 1.



14	<b>Декоратор</b>	<p>Всякий раз, забирая кубик со значением 1 или 2, перед выполнением основного действия или после него вы также можете подготовить 1 номер (любого цвета), заплатив обычную стоимость</p> <p><i>Между этим основным действием и подготовкой номера нельзя выполнять никакие дополнительные действия.</i></p> 
15	<b>Чистильщик обуви</b>	<p>Всякий раз, забирая кубик со значением 4, вы уже не выбираете, что получить. За каждый кубик на этой клетке действия вы получаете 1 крону и можете продвинуться на 1 деление по шкале императора</p> <p><i>Как обычно, за 1 крону вы можете усилить это действие ещё на 1. Вы получите 1 крону (вернёте её себе обратно) и продвинетесь на 1 деление по шкале императора (т. е. в итоге получите 1 бесплатное продвижение).</i></p> 
16	<b>Прачка</b>	<p>Всякий раз, забирая кубик со значением 4, вы немедленно получаете 4 ПО</p>
17	<b>Кухарка</b>	<p>Всякий раз, забирая кубик со значением 6, вы уже не тратите 1 крону. Также вы можете добавить 1 к силе этого действия</p> <p><i>Как обычно, за 1 крону вы можете усилить это действие ещё на 1. Для справки: стоимость этой карты увеличилась по сравнению с прошлым изданием игры (с 3 до 5 крон).</i></p> 
18	<b>Гардеробщица</b>	<p>Всякий раз, забирая кубик со значением 5, вы можете добавить 2 к силе этого действия</p> <p><i>Иными словами, вы получаете дополнительную скидку в 2 кроны.</i></p> 
19	<b>Оформитель интерьеров</b>	<p>Всякий раз, забирая кубик со значением 3, вы немедленно получаете 5 ПО</p>
20	<b>Сыщик</b>	<p>Всякий раз, забирая кубик со значением 5, перед выполнением основного действия или после него вы также можете продвинуться на 2 деления по шкале императора</p> <p><i>Между этим основным действием и продвижением по шкале императора нельзя выполнять никакие дополнительные действия.</i></p> 
21	<b>Шеф-повар</b>	<p>Немедленно (и только один раз) получите 1 штрудель, 1 пирожное, 1 вино и 1 кофе</p>
22	<b>Управляющий персоналом</b>	<p>Всякий раз, забирая кубик со значением 3, перед выполнением основного действия или после него вы также можете разыграть 1 карту персонала из руки, заплатив обычную стоимость</p> <p><i>Между этим основным действием и розыгрышем карты персонала нельзя выполнять никакие дополнительные действия.</i></p> 
23	<b>Слесарь</b>	<p>Всякий раз, заселяя номер (любым способом), вы также получаете 1 крону</p>
24	<b>Старший кельнер</b>	<p>Всякий раз, перемещая ресурсы с кухни на карты постояльцев, вы делаете это бесплатно</p>
25	<b>Посыльный</b>	<p>Всякий раз, забирая карту постояльца из очереди, вы делаете это бесплатно</p> <p><i>Это свойство не даёт вам постояльца, а просто позволяет игнорировать его стоимость.</i></p> 
26	<b>Организатор мероприятий</b>	<p>Всякий раз, получая штраф во время императорского подсчёта очков, вы можете потратить 1 крону, чтобы проигнорировать его</p>
27	<b>Управляющий бронированием</b>	<p>Во время финального подсчёта очков получите дополнительно 3 ПО за каждый заселённый красный номер в вашем отеле</p>
28	<b>Консьерж</b>	<p>Во время финального подсчёта очков получите дополнительно 3 ПО за каждый заселённый синий номер в вашем отеле</p>
29	<b>Секретарь</b>	<p>Во время финального подсчёта очков выберите любую карту персонала с символом →, разыгранную соперником, и примените её свойство к вашему отелю</p> <p><i>Этим свойством нельзя скопировать вашу собственную карту персонала. Если у соперников нет разыгранных карт с символом →, секретарь не принесёт вам победных очков.</i></p> 

30	Клерк	Во время финального подсчёта очков получите дополнительно 3 ПО за каждый заселённый жёлтый номер в вашем отеле
31	Горничная	Во время финального подсчёта очков получите дополнительно 1 ПО за каждый заселённый номер (любого цвета) в вашем отеле
32	Помощник управляющего	Во время финального подсчёта очков получите 2 ПО за каждую вашу разыгранную карту персонала (любого типа), включая эту
33	Подносчик багажа	Всякий раз, получая награду за выполнение заказа постояльца, требующего не менее 4 ресурсов, вы получаете дополнительно 4 ПО
34	Администратор	Во время финального подсчёта очков получите дополнительно 1 ПО за каждый жетон номера (любого цвета) в вашем отеле (заселённый или свободный)
35	Коридорный	Немедленно (и только один раз) заселите не более 2 номеров (любого цвета) в вашем отеле, перевернув их «заселённой» стороной вверх
36	Сомелье	Немедленно (и только один раз) получите 4 вина
37	Носильщик	Во время финального подсчёта очков получите 2 ПО за каждую группу заселённых номеров (любого цвета) в вашем отеле
38	Портье	Немедленно (и только один раз) выполните заказ 1 любого постояльца в вашем кафе, взяв требуемые ресурсы из запаса
39	Кондитер	Немедленно (и только один раз) получите 4 пирожных
40	Бухгалтер	Во время финального подсчёта очков получите 5 ПО за каждую карту цели с вашим диском
41	Телефонистка	Во время финального подсчёта очков получите количество ПО, равное удвоенному порядковому номеру деления, на котором находится ваш диск на шкале императора <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>Заметьте, что после 3-го императорского подсчёта очков вы возвращаетесь на 7 делений назад, поэтому телефонистка, скорее всего, принесёт вам максимум 12 ПО. Однако при определённых обстоятельствах вы сможете получить более 12 ПО. Это не разрешалось в прошлом издании игры, но теперь возможно.</i></p> </div> 
42	Садовник	Всякий раз, получая бонус во время императорского подсчёта очков, вы также получаете 5 ПО
43	Бариста	Немедленно (и только один раз) получите 4 кофе
44	Буфетчица	Немедленно (и только один раз) получите 4 штруделя
45	Дежурный по бассейну	Немедленно (и только один раз) продвиньтесь на 3 деления по шкале императора
46	Дежурная по этажу	Во время финального подсчёта очков получите 5 ПО за каждый полностью заселённый этаж в вашем отеле
47	Лифтёр	Во время финального подсчёта очков получите 5 ПО за каждую полностью заселённую колонку в вашем отеле
48	Управляющий отелем	Во время финального подсчёта очков получите 4 ПО за каждый набор из заселённых номеров красного, синего и жёлтого цвета в вашем отеле <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>Иными словами, вы получаете 4 ПО за каждый заселённый номер того цвета, который встречается среди ваших заселённых номеров реже всего.</i></p> </div> 

## Карты постояльцев




Вы начинаете игру с 1 постояльцем в кафе, самостоятельно выбрав его из очереди на игровом поле, которая всегда состоит из 5 постояльцев. Каждый ход вы можете брать **одного** постояльца из очереди, если у вас есть пустой столик в кафе. Таким образом, по умолчанию за всю игру вы сможете взять не более 15 постояльцев. Награды некоторых постояльцев позволяют получить дополнительные карты постояльцев.

Постоялец находится у вас в кафе, пока вы не выполните его заказ, разместив на его карте изображённые ресурсы. В момент получения ресурсов вы можете бесплатно поместить их на карты постояльцев. На перемещение ресурсов с кухни тратятся деньги: за 1 крону можно перенести не более 3 ресурсов.


Если заказ постояльца выполнен и у вас в отеле есть свободный номер цвета этого постояльца, вы можете заселить в него постояльца (*зелёные постояльцы заселяются в номера любого цвета*), получить награду и победные очки, указанные на его карте, и перевернуть жетон номера «заселённой» стороной вверх. Награды некоторых постояльцев позволяют заселять дополнительные номера. Заселив последний номер в группе, вы получаете бонус заселения, определяющийся цветом и количеством номеров в этой группе.

Ближе к концу игры брать постояльцев следует с осторожностью: каждый постоялец, которого вы не заселите в номер до завершения партии, оштрафует вас на 5 победных очков во время финального подсчёта.

В таблице ниже приводится описание символов, встречающихся на картах постояльцев. Более подробное описание наград постояльцев приведено в следующей таблице.




	Получите указанное количество изображённых блюд или напитков. Поместите их на ваши карты постояльцев и/или на кухню		Получите указанное количество крон. Продвиньте ваш диск по шкале денег на соответствующее число делений
	Получите 1 любое блюдо или напиток. Поместите его на вашу карту постояльца или на кухню		Продвиньте ваш диск по шкале императора на указанное количество делений
	Получите указанное количество победных очков		Можете подготовить 1 номер любого цвета, заплатив обычную стоимость. Выложите жетон номера по обычным правилам
	Можете подготовить 1 номер любого цвета со скидкой в указанное количество крон. Выложите жетон номера по обычным правилам		Можете бесплатно подготовить 1 номер любого цвета. Выложите жетон номера по обычным правилам
	Вы обязаны выбрать номер на 2 нижних этажах вашего отеля		Можете заселить 1 дополнительный номер любого цвета, перевернув его «заселённой» стороной вверх
	Можете разыграть 1 карту персонала из руки со скидкой в указанное количество крон		Можете бесплатно разыграть 1 карту персонала из руки
	Возьмите 3 карты персонала из колоды и сразу же разыграйте одну из них со скидкой в 3 кроны. Уберите оставшиеся 2 карты под низ колоды в любом порядке. Если вам не хватает денег ни на одну карту или вы не хотите разыгрывать никакую из них, уберите под колоду персонала все 3 карты		Возьмите 3 карты персонала из колоды и сразу же бесплатно разыграйте одну из них. Уберите оставшиеся 2 карты под низ колоды в любом порядке
	Возьмите в руку указанное количество карт персонала из колоды		Можете бесплатно взять 1 постояльца из очереди
	См. описание карты «Е. Гипет» (№ 97) в следующей таблице		У этой карты нет свойства



В таблице ниже приводится подробное описание свойств всех карт постояльцев (*по возрастанию номеров*).

№	Название	Описание
49	Скульптор	Можете бесплатно подготовить 1 номер ( <i>любого цвета</i> ). Он должен располагаться не выше 2-го этажа вашего отеля <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><i>Если оба нижних этажа уже целиком заполнены, боюсь, это свойство ничто вам не даст.</i></p> </div> 



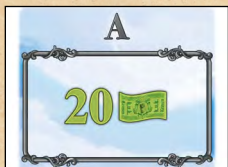



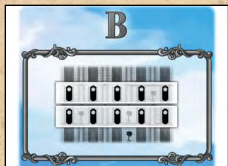







50	Музыкант	Возьмите в руку 1 карту персонала из колоды. Также можете подготовить 1 номер (любого цвета), заплатив обычную стоимость
51	Композитор	Получите 1 штрудель
52	Портной	Получите 1 штрудель и 2 кроны
53	Балерина	Получите 1 кофе. Также можете продвинуться на 2 деления по шкале императора
54	Портретист	Получите 1 любое блюдо или напиток, а также 2 кроны
55	Фотограф	Возьмите в руку 2 карты персонала из колоды
56	Камер-певица	Получите 1 пирожное. Также можете разыграть 1 карту персонала из руки со скидкой в 3 кроны
57	Архитектор	Можете подготовить не более 2 номеров (любого цвета) со скидкой в 1 крону каждый
58	Актриса	Можете заселить 1 дополнительный номер (любого цвета), перевернув его «заселённой» стороной вверх <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p style="text-align: center;"><i>Актрисе не мешает ещё один номер для помощников.</i></p> </div> 
59	Поэт	Получите 1 пирожное. Также можете разыграть 1 карту персонала из руки со скидкой в 2 кроны
60	Ювелир	Получите 1 кофе и 3 кроны
61	Живописец	Можете подготовить не более 2 номеров, один из них — со скидкой в 1 крону. Если вы решите подготовить ещё один, заплатите обычную стоимость
62	Оперная певица	Можете бесплатно взять 1 постояльца из очереди. Также можете продвинуться на 3 деления по шкале императора
63	Баронесса	Можете бесплатно взять 1 постояльца из очереди
64	Герцогиня	Можете разыграть 1 карту персонала из руки со скидкой в 1 крону
65	Рейхсриттер	Нет награды <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p style="text-align: center;"><i>По крайней мере, он приносит 3 ПЮ.</i></p> </div> 
66	Ландграфиня	Можете разыграть 1 карту персонала из руки со скидкой в 1 крону. Также можете подготовить 1 номер (любого цвета), заплатив обычную стоимость
67	Князь	Возьмите в руку 2 карты персонала из колоды. Также можете продвинуться на 2 деления по шкале императора
68	Принцесса	Можете продвинуться на 3 деления по шкале императора
69	Графиня	Получите 3 кроны
70	Курфюрст	Можете разыграть 1 карту персонала из руки со скидкой в 1 крону. Также можете продвинуться на 3 деления по шкале императора
71	Барон	Можете бесплатно подготовить 1 номер (любого цвета)
72	Принц	Можете заселить 1 дополнительный номер (любого цвета), перевернув его «заселённой» стороной вверх <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p style="text-align: center;"><i>Принцу не мешает ещё один номер для свиты.</i></p> </div> 
73	Граф	Можете разыграть не более 2 карт персонала из руки со скидкой в 1 крону каждая
74	Рейхсграф	Получите 1 крону
75	Княгиня	Возьмите 3 карты персонала из колоды и сразу же разыграйте одну из них со скидкой в 3 кроны. Уберите оставшиеся 2 карты под низ колоды в любом порядке <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p style="text-align: center;"><i>Если все 3 карты слишком дороги или вы не хотите разыгрывать ни одну из них, уберите их все под колоду персонала.</i></p> </div> 

76	Герцог	Возьмите 3 карты персонала из колоды и сразу же бесплатно разыграйте одну из них. Уберите оставшиеся 2 карты под низ колоды в любом порядке
77	Магистр	Получите 1 крону
78	Ведомственный советник	Можете бесплатно взять 1 постояльца из очереди
79	Тайный советник	Получите 1 крону. Также можете продвинуться на 1 деление по шкале императора
80	Профессор	Можете бесплатно взять 1 постояльца из очереди
81	Генерал	Получите 1 вино и 3 кроны
82	Старший советник	Можете заселить 1 дополнительный номер (любого цвета), перевернув его «заселённой» стороной вверх <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p style="text-align: center;"><i>Старшему советнику не помешает ещё один номер для заместителя.</i></p> </div> 
83	Коммерческий советник	Получите 5 крон
84	Надворный советник	Получите 3 кроны. Также можете бесплатно взять 1 постояльца из очереди
85	Майор	Получите 3 кроны
86	Ветеринарный советник	Можете разыграть 1 карту персонала из руки со скидкой в 3 кроны
87	Медицинский советник	Получите 3 кроны. Также можете бесплатно взять не более 2 постояльцев из очереди. Забрав первого постояльца, сразу пополните очередь
88	Генеральный прокурор	Можете бесплатно подготовить не более 2 номеров (любого цвета)
89	Верховный комиссар	Получите 4 кроны
90	Министерский советник	Получите 1 вино и 3 кроны
91	Тескатлипока	Возьмите в руку 3 карты персонала из колоды
92	Капитан Золотой Крюк	Получите 1 крону
93	Герр Хорза	Можете продвинуться на 1 деление по шкале императора
94	Майкл Инголлс	Можете разыграть 1 карту персонала из руки со скидкой в 1 крону
95	Мистер Бойделл	Можете продвинуться на 2 деления по шкале императора <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p style="text-align: center;"><i>Мистер Бойделл, не отправляйте работников отеля на строительство железной дороги! Персонал должен оставаться на местах на протяжении всей смены.</i></p> </div> 
96	Герр Ундо	Можете разыграть 1 карту персонала из руки со скидкой в 3 кроны
97	Е. Гипет	Выберите клетку действия с хотя бы 1 кубиком и выполните её действие по обычным правилам, <b>не</b> забирая кубик. Это действие нельзя усилить. Карты персонала, активирующиеся, когда вы забираете кубик с тем или иным значением, не действуют, поскольку вы не берёте кубик <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p style="text-align: center;"><i>Это не дополнительный ход, а продолжение вашего текущего хода. Примените это свойство, заселив Е. Гипта в номер и получив за него все прочие награды. Оно никак не влияет на ваше основное действие, которое вы выполняете, забирая кубик. Для справки: свойство этого постояльца стало слабее по сравнению с прошлым изданием игры (раньше оно давало новый ход).</i></p> </div> 
98	М. Поло	Получите 4 кроны
99	Крамерсофоль	Возьмите в руку 1 карту персонала из колоды. Также можете продвинуться на 2 деления по шкале императора

100	<b>Фермер Франц</b>	<p>Можете продвинуться на 3 деления по шкале императора. Также можете заселить 1 дополнительный номер (любого цвета), перевернув его «заселённой» стороной вверх</p> <p><i>Фермеру Францу и его супруге не мешает ещё один номер для их пятерых детей.</i></p> 
101	<b>Брат Уве</b>	<p>Можете продвинуться на 3 деления по шкале императора. Также можете бесплатно взять 1 постояльца из очереди</p>
102	<b>Кондуктор</b>	<p>Можете продвинуться на 1 деление по шкале императора. Также можете заселить 1 дополнительный номер (любого цвета), перевернув его «заселённой» стороной вверх</p> <p><i>Кондуктору не мешает ещё один номер для его колеты.</i></p> 
103	<b>Каверн</b>	<p>Возьмите в руку 2 карты персонала из колоды</p>
104	<b>Маклауд</b>	<p>Можете бесплатно разыграть 1 карту персонала из руки</p>

## Карты целей

Всего в игре 12 карт целей, однако в каждой партии используются только 3 (по 1 каждой категории). В таблице ниже описываются их требования.

			
У вас есть 20 крон	Ваш диск находится на делении «10» шкалы императора или правее	У вас разыграны хотя бы 6 карт персонала (любого типа)	В вашем отеле есть хотя бы 12 жетонов номеров (любого цвета). Не имеет значения, свободны они или заселены
			
В вашем отеле полностью заселены хотя бы 2 этажа. Эти этажи могут не быть соседними	В вашем отеле полностью заселены хотя бы 2 колонки. Эти колонки могут не быть соседними	В вашем отеле полностью заселены хотя бы 6 групп номеров (любых цветов). Эти группы могут не быть соседними друг с другом	В вашем отеле заселены все номера хотя бы 1 цвета
			
В вашем отеле есть хотя бы 3 красных, хотя бы 3 синих и хотя бы 3 жёлтых заселённых номера	В вашем отеле есть хотя бы 4 красных и хотя бы 3 жёлтых заселённых номера	В вашем отеле есть хотя бы 4 жёлтых и хотя бы 3 синих заселённых номера	В вашем отеле есть хотя бы 4 синих и хотя бы 3 красных заселённых номера

**Примечание.** Вы можете достичь цели только в свой ход, выполнив соответствующее дополнительное действие. Если у вас выполнены требования цели во время императорского подсчёта очков (благодаря бонусу императора), вам придётся дождаться своего хода, чтобы достичь этой цели.

# Жетоны императора

Всего в игре 12 жетонов императора, однако в каждой партии используются только 3 (по 1 каждой категории). В таблице ниже описываются их бонусы и штрафы.

	<p><b>Бонус.</b> Получите 3 кроны. <b>Штраф.</b> Потеряйте 3 кроны. Если у вас менее 3 крон, то вместо этого потеряйте 5 ПО</p>		<p><b>Бонус.</b> Получите 2 любых блюда и/или напитка. Как обычно, можете поместить их на карты постояльцев. <b>Штраф.</b> Верните в запас все блюда и напитки с кухни</p>
	<p><b>Бонус.</b> Возьмите 3 карты персонала из колоды и сразу же разыграйте одну из них со скидкой в 3 кроны. Уберите оставшиеся 2 карты под низ колоды в любом порядке<sup>1</sup>. <b>Штраф.</b> Уберите 2 карты персонала из руки под низ колоды. Если у вас в руке менее 2 карт персонала, то вместо этого потеряйте 5 ПО</p>		<p><b>Бонус.</b> Можете бесплатно подготовить 1 номер. <b>Штраф.</b> Уберите 1 свободный номер с наивысшего возможного этажа вашего отеля<sup>2</sup>. Если у вас нет свободных номеров, то вместо этого потеряйте 5 ПО</p>
	<p><b>Бонус.</b> Получите 1 штрудель, 1 пирожное, 1 вино и 1 кофе. <b>Штраф.</b> Верните в запас все блюда и напитки с кухни и с карт постояльцев</p>		<p><b>Бонус.</b> Получите 5 крон. <b>Штраф.</b> Потеряйте 5 крон. Если у вас менее 5 крон, то вместо этого потеряйте 7 ПО</p>
	<p><b>Бонус.</b> Возьмите 3 карты персонала из колоды и сразу же бесплатно разыграйте одну из них. Уберите оставшиеся 2 карты под низ колоды в любом порядке. <b>Штраф.</b> Уберите 3 карты персонала из руки под низ колоды. Если у вас в руке менее 3 карт персонала, то вместо этого потеряйте 7 ПО</p>		<p><b>Бонус.</b> Можете бесплатно подготовить 1 номер и сразу же заселить его, перевернув «заселённой» стороной вверх<sup>3,4</sup>. Он должен располагаться не выше 2-го этажа вашего отеля. Если оба нижних этажа уже целиком заполнены, вы ничего не получаете. <b>Штраф.</b> Уберите 2 свободных номера из вашего отеля, каждый с наивысшего возможного этажа<sup>2</sup>. Если у вас менее 2 свободных номеров, то вместо этого потеряйте 7 ПО</p>
	<p><b>Бонус.</b> Получите 8 ПО. <b>Штраф.</b> Потеряйте 8 ПО</p>		<p><b>Бонус.</b> Можете бесплатно подготовить 1 номер и сразу же заселить его, перевернув «заселённой» стороной вверх<sup>3,4</sup>. <b>Штраф.</b> Уберите 1 заселённый номер с наивысшего возможного этажа вашего отеля и, если возможно, ещё 1 заселённый номер со следующего наивысшего возможного этажа (из той же или другой колонки)<sup>2,5</sup></p>
	<p><b>Бонус.</b> Получите 2 ПО за каждую вашу разыгранную карту персонала (любого типа). <b>Штраф.</b> Потеряйте 2 ПО за каждую вашу разыгранную карту персонала (любого типа)</p>		<p><b>Бонус.</b> Можете бесплатно разыграть 1 карту персонала из руки<sup>4</sup>. <b>Штраф.</b> Уберите 1 любую вашу разыгранную карту персонала с символом → . Если у вас нет разыгранных карт с символом → , то вместо этого потеряйте 10 ПО</p>

<sup>1</sup> Если вам не хватает денег или вы не хотите разыгрывать ни одну из этих карт, уберите их все под колоду персонала.

<sup>2</sup> Если из-за этого в вашем отеле получатся обособленные области жетонов номеров, в дальнейшем вы сможете добавлять номера к любой из них. Вы не обязаны объединять эти области.

<sup>3</sup> Вы, как обычно, получаете бонус заселения, если завершаете группу номеров с помощью этого бонуса.

<sup>4</sup> Если после этого у вас выполняется требование какой-либо карты цели, вы не достигаете этой цели автоматически. Для этого вам необходимо выполнить дополнительное действие в свой ход. Однако, если сейчас 3-й императорский подсчёт очков, у вас уже не будет нового хода.

<sup>5</sup> Для справки: в прошлом издании игры этот штраф применялся иначе, убирая номера из одной колонки.