Simone Luciani & Virginio Gigli

GRAND AUSTRIA HOTEL

All'inizio del XX secolo, Vienna era uno dei maggiori centri europei.
Artisti, politici, nobili, cittadini e turisti popolavano le strade della città, sotto il controllo dell'Imperatore.
Siete nel bel mezzo dell'era moderna viennese e tentate la fortuna come albergatori.
Per questo, dovrete espandere il vostro piccolo Hotel preparando nuove camere.
Inoltre, i vostri ospiti richiedono pasti eccellenti: assicuratevi che ognuno riceva cibo e bevande adeguati.
Potreste avere anche bisogno di assumere nuovo personale.
Nel frattempo, non dimenticate di rendere omaggio all'Imperatore, o cadrete in disgrazia abbastanza presto.
Affrontate la sfida e trasformate il vostro piccolo alberguccio nel Grand Austria Hotel!

I miei rispetti, Madam. Buongiorno, Milord. Il mio nome è Leopold e, se me lo permettete, sarò la vostra guida all'interno dell'Hotel.

Componenti

Tabellone

Plancia Azioni

4 Plance Hotel (fronte-retro)

1 Pattumiera

14 dadi

56 Carte Ospite

48 Carte Personale

12 Carte Obiettivo

4 Carte Riepilogo

12 Tessere Imperatore

4 Segnalini Punti Vittoria

84 Tessere Camera (in 3 Colori)

Fronte: Camera Libera

Retro: Camera Occupata

24 Dischetti di Legno (nei 4 colori dei giocatori)

1 Segnalino Turno

9 Tessere Ordine di Turno

120 cubetti Cibo e Bevande (30 per colore). nero = caffè, bianco = torta, rosso = vino marrone = strudel

Carte Ospite

Per riuscire nella tua impresa di albergatore, dovrai attrarre molti ospiti e soddisfare le loro esigenze e i loro desideri. Quando soddisferai le richieste di un ospite, egli rimarrà nel tuo Hotel e ti farà guadagnare una ricompensa. Gli ospiti sono piuttosto esigenti però, quando si tratta di prendere una camera: i Nobili (tavolo blu) prendono solo camere blu, gli Artisti (tavolo giallo) solo camere gialle e i Cittadini (tavolo rosso) solo camere rosse. Solo i turisti (tavolo verde) sono soddisfatti con ogni tipo di camera venga loro assegnata. Far felice un ospite non vale solo Punti Vittoria, ma fornisce anche un beneficio addizionale come ricompensa.

Gli ospiti sono sempre la cosa più importante! Questa è la regole dell'Hotel. Se l'ospite è felice, prende una camera. Questo è il solo modo di riempire le camere e di ricevere benefici addizionali.

Carte Personale

Il personale può essere utile nella gestione dell'Hotel. Ogni aiutante ha un effetto diverso: alcuni forniscono solo vantaggi all'assunzione, mentre altri hanno effetti permanenti. Alcuni forniscono Punti Vittoria addizionali a fine gioco. Inoltre, c'è del personale che puoi usare una volta per round.

Il personale può essere utile, ma un albergatore capace può gestire tutto da solo, se è molto abile.

Plancia dell'Hotel

La tua Plancia dell'Hotel raffigura un piccolo Caffè che può ospitare 3 clienti, una Cucina dove prepari i pasti, una Cassa dove conservi il denaro e 20 stanze. Le Plance dell'Hotel sono Fronte-Retro. Sul fronte (notte) è raffigurato sempre lo stesso Hotel, così tutti i giocatori partono nelle stesse condizioni, mentre sul retro (giorno) ogni Hotel è differente, rendendo così il gioco più vario.

Mi permetta, inizi con il lato frontale, le renderà la vita molto più semplice.

All'inizio del gioco, 3 camere per gli ospiti sono già disponibili.
In totale, potrai usare 20 camere nel tuo Hotel.
Le camere sono organizzate in 10 gruppi, formati da camere adiacenti della stessa tipologia. Riempire tutte le camere di un gruppo ti fornirà un prezioso beneficio.

Un buon albergatore prepara solo le camere realmente necessarie!

Tracciato Imperatore

Ci sono 13 spazi sul tracciato Imperatore, ognuno dei quali ha raffigurato sotto un valore in Punti Vittoria. Non puoi avanzare oltre lo spazio 13, tuttavia riceverai 1 PV per ogni avanzamento che dovresti fare oltre lo spazio 13.

Tracciato Punti Vittoria

Per ogni Punto Vittoria che ricevi, avanza il tuo dischetto sul tracciato dei Punti Vittoria di uno spazio. Ogni spazio può contenere più dischetti dei giocatori. Se avanzi oltre lo spazio 75, prendi il segnalino Punti Vittoria di valore 75. Se oltrepassi tale spazio nuovamente, volta il segnalino sul lato da 150 Punti Vittoria. Alla fine del gioco, somma ai Punti Vittoria indicati dal dischetto sul tracciato dei Punti Vittoria quelli indicati dal segnalino Punti Vittoria che hai preso durante il gioco.

Preparazione

- Piazza il **Tabellone** al centro del tavolo. Esso contiene cinque spazi per le carte **Ospite**, il tracciato Imperatore, il tracciato dei turni, tre spazi per le tessere Imperatore e tre spazi per le carte **Obiettivo**.
- Piazza la **Plancia Azioni** con i sei spazi Azione a fianco del tabellone.
- Piazza il segnalino **Pattumiera** e i segnalini **Punti Vittoria** a fianco del tabellone.
- Dividi i **Cubetti** per tipo (*caffè, vino, torta, strudel*) e piazzali a fianco del tabellone.
- Mescola le carte **Ospite** e piazzale in un mazzo a faccia in giù vicino al tabellone.
  Pesca le prime 5 carte dal mazzo e piazzale a faccia in su sui cinque spazi **Ospite** del tabellone.

- Mescola le carte **Personale** e piazzale in un mazzo a faccia in giù vicino al tabellone.

Nella tua prima partita, dovresti usare solo i set raccomandati (vedi pag.11) Dividi le carte specifiche, prima di mescolare le altre.

- Pesca una carta **Obiettivo** per ognuno dei tipi A, B, C e piazzale a faccia in su sui relativi spazi raffigurati sul tabellone nell'angolo in alto a sinistra. Metti le rimanenti carte **Obiettivo** nella scatola.
- Pesca una tessera **Imperatore** per ognuno dei tipi A, B, C, e piazzale a faccia in su sui relativi spazi raffigurati sul tabellone sotto al tracciato dei Turni. Metti le rimanenti tessere **Imperatore** nella scatola.
- Dividi le tessere **Camera** per colore e piazzale in pile a fianco del tabellone.
- Piazza il seguente numero di **Dadi** sul primo spazio **Azione**: 10 dadi con 2 giocatori, 12 dadi con 3 giocatori, e 14 dadi con 4 giocatori. Rimetti i **Dadi** rimanenti nella scatola.
- Prendi le tessere **Ordine di Turno** che riportano il corretto numero di giocatori sul retro, e rimetti quelle rimanenti nella scatola.
- Ogni giocatore prende una carta **Riepilogo**, una **Plancia Hotel** e i 6 **dischetti di legno** di un colore. Rimetti le rimanenti carte **Riepilogo**, **Plance Hotel** e **dischetti di legno** nella scatola.
- Ogni giocatore piazza un suo **dischetto di legno** sullo spazio "0" del **tracciato Imperatore** e un altro sullo spazio "0" del tracciato dei Punti Vittoria.
- Ogni giocatore piazza un suo **dischetto di legno** sullo spazio "10" della Cassa sulla sua **Plancia Hotel**: quindi ognuno inizia il gioco con 10 Corone. I restanti dischetti sono posti a fianco della Plancia.

Potrai avere bisogno di questi dischetti in seguito per segnare gli Obiettivi raggiunti piazzandoli sulle relative carte Politica.

- Ogni giocatore prende un cubetto di **caffè**, **vino**, **torta** e **strudel** dalla riserva generale e li piazza nella **Cucina** sulla propria Plancia Hotel.
- Distribuisci 6 carte Personale ad ogni giocatore, il quale le deve tenere nascoste agli avversari.

Come detto in precedenza ti consiglio di iniziare giocando la variante Introduttiva e di utilizzare i set raccomandati.

- Piazza il **segnalino Turno** sullo spazio "1" del tracciato dei Turni.

Ecco come dovrebbe presentarsi l'area di gioco al termine della preparazione.

Scelte Iniziali

Decidete collettivamente quale lato della Plancia Hotel utilizzare. Per la vostra prima partita vi consigliamo di utilizzare il fronte (Hotel uguali).
Determina a caso il giocatore iniziale.
Questo giocatore riceve la tessera Ordine di Turno "1". Il giocatore alla sua sinistra riceve la tessera Ordine di Turno "2" e così via.
Partendo dall'ultimo giocatore (quello con la tessera Ordine di Turno di valore maggiore) e procedendo in senso antiorario, ogni giocatore sceglie una carta Ospite fra quelle scoperte sul tabellone, e la piazza nel proprio Caffè senza pagare nulla. Dopo ogni scelta, fai scorrere le carte rimaste verso destra sul tracciato e pescane una nuova dal mazzo, che piazzerai nello spazio rimasto libero all'estrema sinistra.

Dopo di ciò, ogni giocatore avrà un Ospite nel proprio Caffè. Poi, ogni giocatore prepara 3 Camere prendendo le tessere Camera e piazzandole sugli spazi del medesimo colore sulla propria Plancia Hotel.

Devi cominciare con la Camera più in basso a sinistra della tua Plancia. Le successive Camere devono essere poste adiacenti a quelle già piazzate. Paga i costi raffigurati sulla Plancia Hotel retrocedendo il dischetto di legno sul tracciato della Cassa.

Adesso sei pronto per iniziare!

Un piccolo avviso: sicuramente preparerai 3 Camere.
Se preferisci risparmiare denaro, puoi preparare 3 camere gratuite, cioè del piano più basso.

Obiettivo

Il gioco si svolge in 7 turni. Alla fine del 3°, 5° e 7° turno, si effettua un Conteggio Imperiale. Dopo il 7° turno, si effettua il Conteggio Finale. Il giocatore che avrà guadagnato il maggior numero di Punti Vittoria sarà il vincitore.

Ci sono diversi modi di guadagnare Punti Vittoria: gli ospiti ne forniscono alcuni, ne riceverai altri durante il Conteggio Imperiale e per le Camere occupate.
Ci sono anche modi di guadagnare Punti Vittoria con delle carte personale!

Sequenza di Gioco

All'inizio di ogni round, il giocatore iniziale (colui che ha la tessera Ordine di Turno "1") prende i dadi e li lancia, poi li ordina per risultato piazzandoli sui corrispondenti spazi Azione.

Quindi il giocatore iniziale effettua il proprio turno o passa (vedi "Passare").

Durante il tuo turno, effettua le seguenti azioni:

1. Puoi prendere una carta Ospite dal tabellone. (Opzionale)
2. Devi prendere un Dado e risolvere l'azione corrispondente. (Obbligatorio)
Puoi anche effettuare delle azioni addizionali. (Vedi "Azioni Addizionali").

1) Prendere una carta Ospite dal tabellone

Durante il tuo turno, puoi prendere una delle 5 carte Ospite disponibili sul tabellone e piazzarla nel tuo Caffè. Paga il costo associato all'Ospite che hai preso (stampato sul tabellone), facendo retrocedere il dischetto nella Cassa sulla tua Plancia del numero di spazi appropriato. Poi piazza la carta Ospite in uno spazio libero del tuo Caffè.

Se tutti gli spazi sono occupati, non puoi prendere un Ospite.

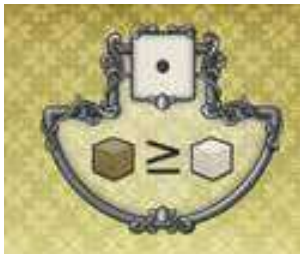
Fai scorrere le carte Ospite rimaste sul tabellone verso destra, poi pesca una nuova carta Ospite dal mazzo e piazzala sullo spazio libero all'estrema sinistra del tracciato.

Posso svelarti un segreto? La verità è che l'Hotel seleziona i propri ospiti. Un albergatore di successo accetta solo ospiti che aiutano l'Hotel a prosperare. Quindi sceglili saggiamente, ma prova a prenderne uno ogni turno, se possibile. Fai attenzione però: un ospite non lascerà il tuo caffè finché non avrai soddisfatto la sua ordinazione!

2) Prendere un Dado e risolvere la corrispondente Azione

Scegli uno spazio Azione con almeno un dado rimasto e risolvi l'Azione corrispondente. Il numero di dadi presenti sullo spazio Azione determina la potenza dell'Azione. Poi rimuovi un dado dallo spazio Azione e piazzalo sul numero ancora visibile di valore minore della tua tessera Ordine di Turno.

Le Azioni in dettaglio:



Per ogni dado su questo spazio Azione, puoi prendere 1 strudel o 1 torta. Non puoi prendere più torte che strudel, ma a parte questo puoi prendere qualsiasi combinazione di torta e strudel.

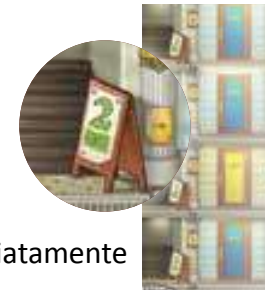
Esempio: *Ci sono 3 dadi di valore "1". Effettuando questa azione, puoi scegliere 3 strudel o 2 strudel e 1 torta.*

Per ogni dado su questo spazio Azione, puoi prendere 1 vino o 1 caffè. Non puoi prendere più caffè che vino, ma a parte questo puoi prendere qualsiasi combinazione di vino e caffè.

Se hai capito come funziona l'azione precedente, avrai capito anche questa. Dopo tutto non sei uno stupido!

Per ogni dado in questo spazio Azione, puoi preparare una Camera. Prendi una tessera Camera a tua scelta dalla riserva e piazzala sulla tua Plancia Hotel, seguendo queste regole:

- Ogni tessera Camera deve essere adiacente ad una già presente.
- Deve essere visibile il fronte (camera libera) della tessera Camera.
- Devi pagare il costo in base alla riga in cui hai piazzato la camera.
- Il colore della Camera deve corrispondere a quello dello spazio.



Se piazzi una Camera in uno spazio nella parte alta a destra della Plancia Hotel, ricevi immediatamente il numero di Punti Vittoria raffigurato.

Per ogni dado su questo spazio Azione, puoi avanzare di 1 spazio sul tracciato Imperatore oppure sul tuo tracciato Cassa. Puoi anche dividere il totale fra i due tracciati.

Esempio: *Ci sono 2 dadi di valore "4". Puoi avanzare di 2 spazi sul tracciato Imperatore o sul tuo tracciato Cassa, oppure di 1 spazio su entrambi i tracciati.*

Puoi giocare una sola carta Personale. Per ogni dado su questo spazio Azione, il costo è ridotto di 1. Paga il rimanente costo retrocedendo il dischetto sul tracciato Cassa, in modo appropriato. Se il costo scende sotto lo zero, semplicemente giochi la carta gratuitamente.

Esempio: *Ci sono 4 dadi di valore "5". Giochi una carta Personale che costa 6 Corone. Paghi quindi 2 Corone. In alternativa, puoi giocare gratuitamente una carta Personale che costa fino a 4 Corone.*

Paga 1 Corona e scegli una delle altre 5 Azioni (dalla 1 alla 5): effettua quell'azione considerando il numero di dadi "6", e non quelli dell'azione scelta.

Esempio: *Ci sono 4 dadi di valore "6", ma solo 1 dado di valore "2". Paghi 1 Corona ed effettui l'azione "2" prendendo 2 vino e 2 caffè.*

Ogni volta che prendi dei cubetti bevande o cibo, da qualsiasi fonte, puoi piazzarli immediatamente sull'ordinazione di un Ospite. Piazza i cubetti rimanenti nella Cucina sulla tua Plancia Hotel.

Di solito è consigliabile servire subito i cibi e le bevande agli ospiti in attesa nel tuo caffè, piuttosto che accumularli in cucina...

Azioni Addizionali

Durante il tuo turno, puoi anche effettuare le seguenti azioni addizionali:

- Una volta per turno, puoi pagare 1 Corona per aggiungere 1 al numero di dadi presenti nello spazio Azione scelto (nel quale deve già esserci almeno un dado).
- Puoi pagare 1 Corona per spostare fino a 3 cubetti cibo/bevanda dalla tua Cucina alle ordinazioni di un qualsiasi numero di carte Ospite nel tuo caffè.
- Puoi piazzare un tuo dischetto su una carta Obiettivo (vedi "Carte Obiettivo").
- Puoi usare una carta Personale giocata con un effetto "una volta per round". Se lo fai, capovolgi la carta.
- Puoi portare un Ospite, la cui ordinazione è stata completata, in una Camera libera dell'Hotel. Ricevi immediatamente il numero di Punti Vittoria raffigurato e la ricompensa che l'Ospite garantisce (vedi pag. 16 per la spiegazione dei simboli usati). Gli Ospiti, tranne i turisti, possono essere piazzati solo nella Camere libere corrispondenti al loro colore. Volta la tessera Camera sul lato opposto (camera occupata) e scarta la carta Ospite nella pila degli scarti. Quando avrai capovolto l'ultima tessera Camera di un gruppo, ricevi immediatamente, e solo una volta, un beneficio (vedi "Bonus Occupazione").
  Se non hai Camere libere del colore corrispondente all'Ospite, non puoi effettuare questa azione.
  Gli Ospiti per i quali non hai Camere restano nel Caffè bloccando lo spazio.
  Eccetto la prima, durante il tuo turno, puoi effettuare le Azioni Addizionali il numero di volte desiderato e nell'ordine che preferisci, anche prima di prendere una carta Ospite dal tabellone.

Non sarebbe giusto se i ricchi potessero acquistare troppo facilmente tutto quello che desiderano!

Dopo che hai finito il tuo turno, il giocatore con il valore minore visibile sulla propria tessera Ordine di Turno effettua il suo turno. In tal modo, il giocatore alla destra del giocatore iniziale effettuerà due turni consecutivi.

Esempio di un turno:

È il turno di Doris. Dato che ha già 3 Ospiti, non può attirare un nuovo Ospite nel proprio Caffè. Doris sceglie l'azione 2 (ci sono 3 dadi sullo spazio azione di valore "2") e paga 1 Corona addizionale per prendere 2 vino e 2 caffè. Doris piazza questi cubetti sulla Baronessa, e completa la sua ordinazione: riceve quindi 5 Punti Vittoria e piazza la Baronessa in una Camera libera blu, poi capovolge la tessera Camera sul lato "occupato". Doris riceve la ricompensa raffigurata (pesca 3 carte Personale e gioca una di queste con uno sconto di 3 Corone), poi scarta la Baronessa nella pila degli scarti. Doris riceve anche il Bonus Occupazione di 2 Punti Vittoria per aver occupato l'ultima Camera del gruppo (in questo caso un gruppo di una sola stanza).

Passare

Anziché effettuare il turno, puoi semplicemente passare. Questo avviene frequentemente quando ci sono solo pochi dadi rimasti sugli spazi Azione che nessuno vuole utilizzare. Quando passi, devi aspettare finché ogni altro giocatore abbia passato o effettuato le sue due azioni (e, così facendo, abbia coperto entrambi i numeri sulla sua tessera Ordine di Turno).

Quando ciò avviene, il giocatore con il valore minore ancora visibile sulla propria tessera Ordine di Turno prende tutti i dadi rimasti sugli spazi Azione, ne rimuove uno che piazza sulla Pattumiera, e rilancia il resto dei dadi; poi li divide per numero e li piazza nuovamente sugli spazi Azione. Quindi tutti coloro che hanno passato, partendo da quello col numero più basso scoperto sulla propria tessera Ordine di Turno, possono effettuare il loro turno o passare nuovamente.

Il gioco continua in questo modo finché tutti i giocatori non hanno coperto entrambi i numeri sulla propria tessera Ordine di Turno o sono finiti dadi sugli spazi Azione.

Esempio: *È il turno di Andrea, che necessita assolutamente di nuove Camere su cui porre i propri Ospiti, ma tutti i dadi sullo spazio Azione "3" sono finiti. Così passa per aspettare il nuovo rilancio. Dopo che ogni altro giocatore ha effettuato 2 Azioni o passato, egli prende i dadi rimasti, ne rimuove uno, e rilancia i rimanenti. Andrea è fortunato ottenendo due risultati "3". Adesso può effettuare questa azione e preparare 2 Camere.*

Bonus Occupazione

Quando tutte le Camere in un gruppo sono occupate, ricevi il bonus in base alla dimensione del gruppo e al tipo di Camere che lo compongono, come descritto nella tabella sulla tua Plancia Hotel. Ricevi avanzamenti addizionali sul tracciato dell'Imperatore per le Camere gialle, Punti Vittoria per le Camere blu e Corone per le Camere rosse. Più grande è il gruppo, maggiore sarà il bonus che riceverai.

Puoi attivare il bonus quando ricevi una ricompensa da un Ospite che ti permette di voltare una tessera Camera. Ogni gruppo fornisce il suo bonus solo una volta, nel momento in cui capovolgi l'ultima tessera Camera di quel gruppo.

Esempio: *Benedetta piazza un nobile nella sua ultima Camera blu libera, occupando così anche l'ultima stanza in un gruppo blu. Quindi riceve immediatamente il Bonus Occupazione per questo gruppo: dato che è composto da 2 Camere, guadagna 5 Punti Vittoria.*

Carte Obiettivo

Ogni carta Obiettivo rappresenta una richiesta. Non appena, durante il tuo turno, soddisfi la richiesta di una carta Obiettivo, puoi piazzare un tuo dischetto sullo spazio di valore maggiore ancora libero, ricevendo immediatamente il numero di Punti Vittoria indicati.
Puoi piazzare solo un tuo dischetto su ogni carta Obiettivo.

Se non hai chiaro su cosa puntare in questo gioco, dovresti dare un'occhiata alle carte Obiettivo: possono darti un'idea degli elementi su cui indirizzare l'attenzione. Tuttavia se hai piani migliori, le puoi tranquillamente ignorare.

Ci sono 12 carte Obiettivo, ma in ogni partita se ne useranno solo 3.

Qui sotto trovi la spiegazione delle carte:

Avere 20 Corone.

Aver raggiunto lo spazio 10 sul tracciato Imperatore.

Aver giocato almeno 6 carte Personale.

Avere almeno 12 tessere Camera nel proprio Hotel.

Aver occupato tutte le Camere di almeno 2 righe dell'Hotel.

Aver occupato tutte le Camere di almeno 2 colonne dell'Hotel.

Aver occupato tutte le Camere di almeno 6 gruppi dell'Hotel.

Aver occupato tutte le Camere dell'Hotel di un singolo colore.

Aver occupato almeno 3 Camere di ogni colore.

Aver occupato almeno 4 Camere Rosse e 3 Gialle.

Aver occupato almeno 4 Camere Gialle e 3 Blu.

Aver occupato almeno 4 Camere Blu e 3 Rosse.

Fine del Round

Alla fine del 3°, 5° e 7° turno, c'è un Conteggio Imperiale (vedi "Conteggio Imperiale").
Dopo il 7° turno c'è il Conteggio Finale.
Alla fine di ogni turno capovolgi di nuovo a faccia in su le tue carte Personale eventualmente girate.
Poi passa la tua tessera Ordine di Turno al giocatore successivo in senso orario.
Il nuovo giocatore iniziale prende tutti i dadi e avanza il segnalino Turno di uno spazio.

Conteggio Imperiale

Ogni giocatore riceve il numero di Punti Vittoria indicato sotto allo spazio occupato dal proprio dischetto sul tracciato Imperatore.

Poi ogni giocatore retrocede il proprio dischetto di un certo numero di spazi: 3 spazi nel primo Conteggio Imperiale, 5 spazi nel secondo e 7 spazi nel terzo. Se il tuo dischetto termina su uno spazio dell'area gialla (quindi dallo spazio "3" in avanti), ricevi il Bonus raffigurato sulla tessera Imperatore relativa al Conteggio.

Se il tuo dischetto termina sullo spazio "0", subisci la penalità raffigurata sulla tessera Imperatore. Se il tuo dischetto termina su uno degli spazi "1" o "2", non ricevi né il bonus né la penalità.

Tessere Imperatore

Ci sono 12 tessere Imperatore, ma in ogni partita se ne useranno solo 3. La parte con le penalità spesso presenta due opzioni: se quella a sinistra non è attuabile, subisci l'altra. Ecco la spiegazione delle tessere:

Bonus: Ricevi 3 Corone.

Penalità: Perdi 3 Corone altrimenti perdi 5 Punti Vittoria.

Bonus: Ricevi 2 Cubetti cibo e/o bevande.

Penalità: Devi scartare tutti i Cubetti cibo e bevande dalla Cucina e rimetterli nella riserva.

Bonus: Pesca 3 carte Personale. Puoi sceglierne 1 e giocarla pagando 3 Corone in meno. Rimetti le carte non usate in fondo al mazzo relativo.

Penalità: Devi scartare 2 carte Personale dalla tua mano rimettendole in fondo al relativo mazzo, altrimenti perdi 5 Punti Vittoria.

Bonus: Prepara una Camera a tua scelta senza pagarne il costo. Le altre regole riguardanti la preparazione di una Camera restano invariate.

Penalità: Devi scartare la camera libera più alta (in parità scegli) del tuo Hotel, altrimenti perdi 5 Punti Vittoria.

Bonus: Ricevi 1 Cubetto di Studel, 1 di Torta, 1 di Vino e 1 di Caffè.

Penalità: Devi scartare tutti i Cubetti cibo e bevande dalla carta Ospite e dalla Cucina e rimetterli nella riserva.

Bonus: Ricevi 5 Corone.

Penalità: Perdi 5 Corone altrimenti 7 Punti Vittoria.

Bonus: Pesca 3 carte Personale. Puoi giocarne una senza pagarne il costo. Rimetti le altre due in fondo al mazzo delle carte personale.

Penalità: Devi scartare in fondo al relativo mazzo 3 carte Personale dalla tua mano altrimenti perdi 7 Punti vittoria.

Bonus: Puoi piazzare gratis una camera di un colore qualsiasi nella 1° o 2° riga del tuo Hotel. Volta immediatamente la tessera sul lato "occupato". Devi piazzare questa Camera adiacente ad un'altra già presente.

Penalità: Devi scartare le 2 tessere camera libera più alte dell'Hotel altrimenti perdi 7 Punti Vittoria.

Bonus: Ricevi 8 Punti Vittoria.

Penalità: Perdi 8 Punti Vittoria.

Bonus: Puoi piazzare gratis una Camera di un colore qualsiasi nel tuo Hotel. Volta immediatamente la tessera sul lato "occupato". Devi piazzare questa Camera adiacente ad un'altra già presente.

Penalità: Devi scartare 2 Camere Occupate dal tuo Hotel. La 1° Camera si deve trovare sulla riga più alta possibile, mentre la 2° sulla riga immediatamente sotto (non deve essere necessariamente nella stessa colonna).

Bonus: Ricevi 2 Punti Vittoria per ogni carta Personale che hai giocato.

Penalità: Perdi 2 Punti Vittoria per ogni carta Personale che hai giocato.

Bonus: Puoi giocare una carta Personale dalla tua mano senza pagarne il costo.

Penalità: Devi scartare una carta Personale giocata che ha un effetto "fine gioco" altrimenti perdi 10 Punti Vittoria.

Fine del Gioco e Conteggio Finale

Dopo il settimo round, si effettua il Conteggio Finale:

- Ricevi Punti Vittoria per le carte Personale "fine gioco".
- Ricevi Punti Vittoria per le Camere occupate: 1 Punto Vittoria per ogni Camera nella prima riga della Plancia Hotel, 2 Punti Vittoria per ogni Camera nella seconda riga, 3 Punti Vittoria per ogni Camera nella terza riga e 4 Punti Vittoria per ogni Camera nella quarta riga (quella più in alto).
- Ricevi 1 Punto Vittoria per ogni Corona rimasta e per ogni Cubetto posseduto rimasto in Cucina.
- Perdi 5 Punti Vittoria per ogni Ospite presente nel Caffè.

Il giocatore che ha raggiunto il maggior numero di Punti vittoria è il vincitore. In caso di pareggio, il vincitore fra i giocatori in parità è colui a cui sono rimasti più Cubetti cibo/bevande e Corone.

Variante Introduttiva

Per poter familiarizzare con il gioco, vi raccomandiamo di iniziare a giocare con i set di carte Personale predefiniti. Prima della prima partita, dividi le carte Personale e distribuisci ad ogni giocatore un set.
Il giocatore iniziale riceve il set A, il giocatore successivo riceve il set B e così via.Poi mescola le carte Personale rimanenti per formare il mazzo da cui pescare durante il gioco.

Variante per Giocatori Esperti

All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve 6 carte Personale, ne sceglie 1 che aggiunge alla propria mano e consegna il resto della carte al giocatore alla sua sinistra. Poi, di nuovo, ogni giocatore sceglie 1 carta da aggiungere alla propria mano e passa le carte rimaste al giocatore alla sua sinistra. Questo processo viene ripetuto finché ogni giocatore non ha una mano di 6 carte.

Carte Personale

Hai domande sul personale? È al tuo servizio.
Sarò liete di spiegarti le caratteristiche in dettaglio di ogni membro del personale: ti informerò anche sul momento in cui si attiva ogni membro del personale e quanto devi pagare per i suoi servizi.
Qualcuno si attiva solo una volta, generalmente quando lo assumi, cioè quando metti in gioco la carta Personale.
Altri si attivano una volta per round. Sarai tu a decidere quando, ma una volta che avranno svolto il loro compito, per il resto del round saranno in pausa (cioè dovrai voltare la carta Personale a faccia in giù). Potrai utilizzarli nuovamente nel round successivo.
Ci sono anche membri del personale particolarmente attivi che lavorano permanentemente per l'Hotel. Il loro effetto dura per tutta la partita.
Infine, ci sono membri del personale che si attivano solo a fine partita fornendo punti vittoria.

Addetto all'Ascensore *(47)*	*(4 Corone, fine gioco)*	Ricevi 5 Punti Vittoria per ogni colonna completamente occupata nell'Hotel.
Addetto alla Cantina *(3)*	*(4 Corone, una volta per round)*	Ricevi 1 Vino.
Addetto alla Colazione *(1)*	*(4 Corone, una volta per turno)*	Ricevi 1 Strudel.
Addetta alla Dispensa (44)	*(2 Corone, una volta)*	Ricevi 4 Strudel.
Addetto alla Reception *(34)*	*(5 Corone, fine del gioco)*	Ricevi 1 Punto Vittoria per ogni Camera nel tuo Hotel, indipendentemente dal fatto che sia occupata o meno.
Addetto al Servizio in Camera *(37)*	*(3 Corone, fine del gioco)*	Ricevi 2 Punti Vittoria per ogni gruppo di Camere occupato completamente nel tuo Hotel.

Le camere devono essere occupate, non è sufficiente che siano preparate.

Aiuto Cuoco *(4)*	*(6 Corone, una volta per turno)*	Ricevi 1 Caffè.
Arredatore *(19)*	*(3 Corone, permanente)*	Ogni volta che prendi Dadi "3", ricevi anche 5 Punti Vittoria.
Autista *(10)*	*(5 Corone, permanente)*	Puoi preparare le camere rosse senza pagarne i costi.
Bagnino *(45)*	*(1 Corona, una volta)*	Avanza di 3 spazi sul tracciato Imperatore.
Barista *(43)*	*(3 Corone, una volta)*	Ricevi 4 Caffè.
Cameriera *(2)*	*(6 Corone, una volta per turno)*	Ricevi 1 Torta.
Cameriera di Piano *(31)*	*(4 Corone, fine del gioco)*	Ricevi 1 Punto Vittoria per ogni Camera occupata nel tuo Hotel.
Capo Cameriere *(24)*	*(1 Corona, permanente)*	Puoi piazzare gratuitamente i Cubetti della tua Cucina sulle ordinazioni degli Ospiti.
Capo del personale *(22)*	*(3 Corone, permanente)*	Ogni volta che prendi Dadi "3", puoi giocare anche una carta Personale dalla tua mano (pagandone il costo).

Capo Sala *(13)* | *(2 Corone, permanente)* | Ogni volta che prendi Dadi “1” o “2”, ottieni rispettivamente cibi o bevande come se ci fosse 1 Dado in più

Si applicano le normali regole: non puoi prendere più Torte che Strudel o più Caffè che Vino e deve esserci almeno un Dado nello spazio Azione.

Centralinista *(41)* | *(3 Corone, fine del gioco)* | Ricevi 2 Punti Vittoria per la posizione della tua pedina sul tracciato Imperatore: moltiplica per 2 il valore della casella non i punti indicati sotto di essa.

Puoi prendere fino a 12 Punti Vittoria così, dato che il tuo dischetto può trovarsi al massimo sulla casella 6 dopo l'ultimo conteggio imperiale.

Cocchiere *(6)* | *(1 Corona, permanente)* | Ogni volta che completi l’ordinazione di un Ospite blu, puoi avanzare di 1 spazio sul tracciato Imperatore.

Cuoco *(21)* | *(3 Corone, una volta)* | Ricevi 1 Strudel, 1 Torta, 1 Vino e 1 Caffè.

Custode *(23)* | *(5 Corone, permanente)* | Ogni volta che un Ospite occupa una Camera, ricevi 1 Corona.

Decoratore *(14)* | *(2 Corone, permanente)* | Ogni volta che prendi dadi “1” o “2”, puoi preparare 1 Camera.

Detective *(20)* | *(2 Corone, permanente)* | Ogni volta che prendi Dadi “5”, puoi avanzare di 2 spazi sul tracciato Imperatore.

Direttore *(48)* | *(4 Corone, fine del gioco)* | Ricevi 4 Punti Vittoria per ogni set di 3 Camere occupate di colore differente.
Ogni Camera può far parte di un solo set.
Esempio: *alla fine del gioco, hai occupato le seguenti Camere: 3 rosse, 4 blu e 6 gialle. Riceverai 3 (set) x 4 (PV) = 12 Punti Vittoria.*

Direttore delle prenotazioni *(27)* | *(4 Corone, fine del gioco)* | Ricevi 3 Punti Vittoria per ogni Camera rossa occupata.

Direttore Eventi *(26)* | *(5 Corone, permanente)* | Puoi pagare 1 Corona per non subire la penalità durante i conteggi Imperiali se ti trovi sullo 0 sul tracciato Imperatore.

Direttore Marketing *(40)* | *(2 Corone, fine gioco)* | Ricevi 5 Punti Vittoria per ogni carta Obiettivo sulla quale hai posto un tuo dischetto.

Donna delle Pulizie *(46)* | *(2 Corone, fine del gioco)* | Ricevi 5 Punti Vittoria per ogni piano dell’Hotel occupato completamente.

Facchino *(38)* | *(5 Corone, una volta)* | Completa l’ordinazione di un Ospite prendendo i Cubetti necessari dalla riserva generale.

Fattorino *(25)* | *(6 Corone, permanente)* | Puoi prendere gli Ospiti dal tabellone senza pagarne i costi.

Fioraia *(11)* *(5 Corone, permanente)* Puoi preparare le Camere gialle senza pagarne il costo.

Giardiniere *(42)* *(3 Corone, permanente)* Ogni volta che ricevi un Bonus Imperiale, ricevi 5 Punti Vittoria.

Governante *(12)* *(2 Corone, permanente)* Ogni volta che prendi Dadi "3" o "4", ricevi anche 2 punti Vittoria.

Guardarobiera *(18)* *(2 Corone, permanente)* Ogni volta che prendi un dado "5", ricevi uno sconto di 2 Corone invece di 1 per giocare una carta Personale.

Come al solito: se lo sconto supera il costo, semplicemente non paghi niente.

Guida turistica *(8)* *(2 Corone, permanente)* Ogni volta che completi l'ordinazione di un Ospite verde, ricevi 2 Punti Vittoria.
Ricevi questi punti solo quando l'Ospite occupa una Camera.

Ricevi anche i Punti Vittoria raffigurati sulla carta Ospite.

Uomo delle Pulizie *(33)* *(5 Corone, permanente)* Ogni volta che completi l'ordinazione di un Ospite, composta esattamente da 4 Cubetti, ricevi 4 Punti Vittoria.
Ricevi questi punti solo quando l'Ospite occupa una Camera.

Ricevi anche i Punti Vittoria raffigurati sulla carta Ospite.

Lavandaia *(16)* *(2 Corone, permanente)* Ogni volta che prendi un Dado "4", ricevi anche 4 Punti Vittoria.

Lavapiatti *(17)* *(3 Corone, permanente)* Puoi svolgere l'azione "6" gratuitamente: aggiungi anche 1 al numero di Dadi presenti nello spazio "6".

Lustrascarpe *(15)* *(4 Corone, permanente)* Ogni volta che prendi un Dado "4", avanza i tuoi segnalini di 1 sul tracciato Imperatore e sulla Cassa per ogni Dado, anzicchè scegliere una delle due opzioni.

Maggiordomo *(9)* *(5 Corone, permanente)* Puoi preparare le camere blu senza pagarne i costi.

Massaggiatrice *(7)* *(1 Corona, permenente)* Ogni volta che completi l'ordinazione di un Ospite giallo, ricevi 1 Corona. Ricevi la Corona solo quando l'Ospite occupa una Camera.

Pasticcere *(39)* *(3 Corone, una volta)* Ricevi 4 Torte.

Portiere *(28)* *(4 Corone, fine del gioco)* Ricevi 3 Punti Vittoria per ogni Camera blu occupata.

Portiere Notturno *(35)* *(2 Corone, una volta)* Puoi girare sul lato occupato 2 Camere di qualsiasi colore.

Segretaria *(29)*	*(5 Corone, fine del gioco)*	Puoi copiare un'altra carta Personale "fine del gioco" giocata da te o da un tuo avversario.
Segretario di Ricevimento *(30)*	*(4 Corone, fine del gioco)*	Ricevi 3 Punti Vittoria per ogni camera gialla occupata.
Sommelier *(36)*	*(2 Corone, una volta)*	Ricevi 4 Vini.
Stalliere *(5)*	*(4 Corone, permanente)*	Ogni volta che completi l'ordinazione di un Ospite rosso ricevi 2 Corone.
Vice Direttore *(32)*	*(4 Corone, fine del gioco)*	Ricevi 2 Punti Vittoria per ogni carta Personale giocata, incluso il Vice Direttore.

Carte Ospiti

Gli Ospiti per noi esperti sono come libri aperti, quindi non è necessario che ti spieghi tutto, ma solo alcune particolarità.

Scultore : Puoi preparare una Camera nella prima o seconda riga del tuo Hotel senza pagarne i costi.

Se non puoi farlo: peccato!

Cavaliere dell'Impero: L'unico ospite che non fornisce una ricompensa.

Che avido e strano compagno, ma vale 3 Punti Vittoria facili.

E. Gizia : Effettua un turno addizionale senza prendere i Dadi; puoi prendere normalmente un ospite ed effettuare un'azione con la potenza data dai Dadi presenti in questo momento nello spazio Azione scelto.

Ringraziamenti

I creatori del gioco desiderano ringraziare tutti i playtester per il loro tempo, suggerimenti, entusiasmo, ed in particolar modo: Luporuciccio e Simona Boa, Marco Pranzo, Bruno Andreucci, Luca Leoni, Samantha Milani, Daniele Tascini, Antonio Tinto, Gabriele Ausiello, Carlo Lavezzi, Simone Scalabroni, Claudia Dini, Davide Pellacani, Davide Malvestuto, Luca e Livia Ercolini, Filippo Di Cataldo, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati, Jamil Zabarah, Giorgia Pandolfo, Daniel Marinangeli, e Gessica Sgrulloni.

Un ringraziamento speciale a Flaminia Brasini per la sua collaborazione in tutte le fasi nel lungo periodo di sviluppo del gioco. L'editore desidera ringraziare Grzegorz Kobiela per la traduzione in Inglese.

Edizione Italiana a cura di: Francesco "ZeroCool" Neri con Flaminia Brasini , Virginio Gigli e Simone Luciani.
Grafica regolamento e scatola: Giuliano Acquati e Ruslan Audia.

Panoramica dei Simboli

Avanza sul tracciato Imperatore del numero di spazi indicato.

Prendi 2 cubetti vino e piazzali sulla tua Cucina o sull'ordinazione di un Ospite.

Prendi un cubetto cibo o bevanda di un colore a tua scelta. Piazzalo sulla tua Cucina o sull'ordinazione di un Ospite.

Ricevi 2 Punti Vittoria.

Prepara una Camera a tua scelta, seguendo le regole di piazzamento. Devi pagarne il costo.

Prepara una Camera a tua scelta, seguendo le regole di piazzamento. Devi pagarne il costo con uno sconto di -1 Corona.

Prepara una Camera a tua scelta senza pagarne il costo, seguendo le regole di piazzamento.

Ricevi 1 Corona.

Puoi giocare una carta Personale senza pagarne il costo.

Puoi giocare una carta Personale, pagando 3 Corone in meno rispetto a quanto indicato sulla carta.

Prendi una carta Personale dal mazzo e aggiungila alla tua mano.

Prendi 3 carte Personale dal mazzo e giocane una subito, pagando 3 Corone in meno rispetto a quanto indicato sulla carta. Rimetti le altre 2 carte in fondo al mazzo.

Puoi voltare sul lato occupato una Camera del colore raffigurato. Il colore grigio indica una Camera qualsiasi.

Completa un'ordinazione su una carta del colore indicato. Prendi i Cubetti necessari dalla riserva generale, piazzandoli sulla carta Ospite. Il colore grigio indica un Ospite qualsiasi.

Prepara una camera del colore raffigurato senza pagarne il costo.

Prendi una carta Ospite scoperta sul tabellone e piazzala nel tuo Caffè senza pagarne il costo, a meno che tu non abbia terminato gli spazi nel Caffè.

una volta

una volta per turno

permanente

fine del gioco