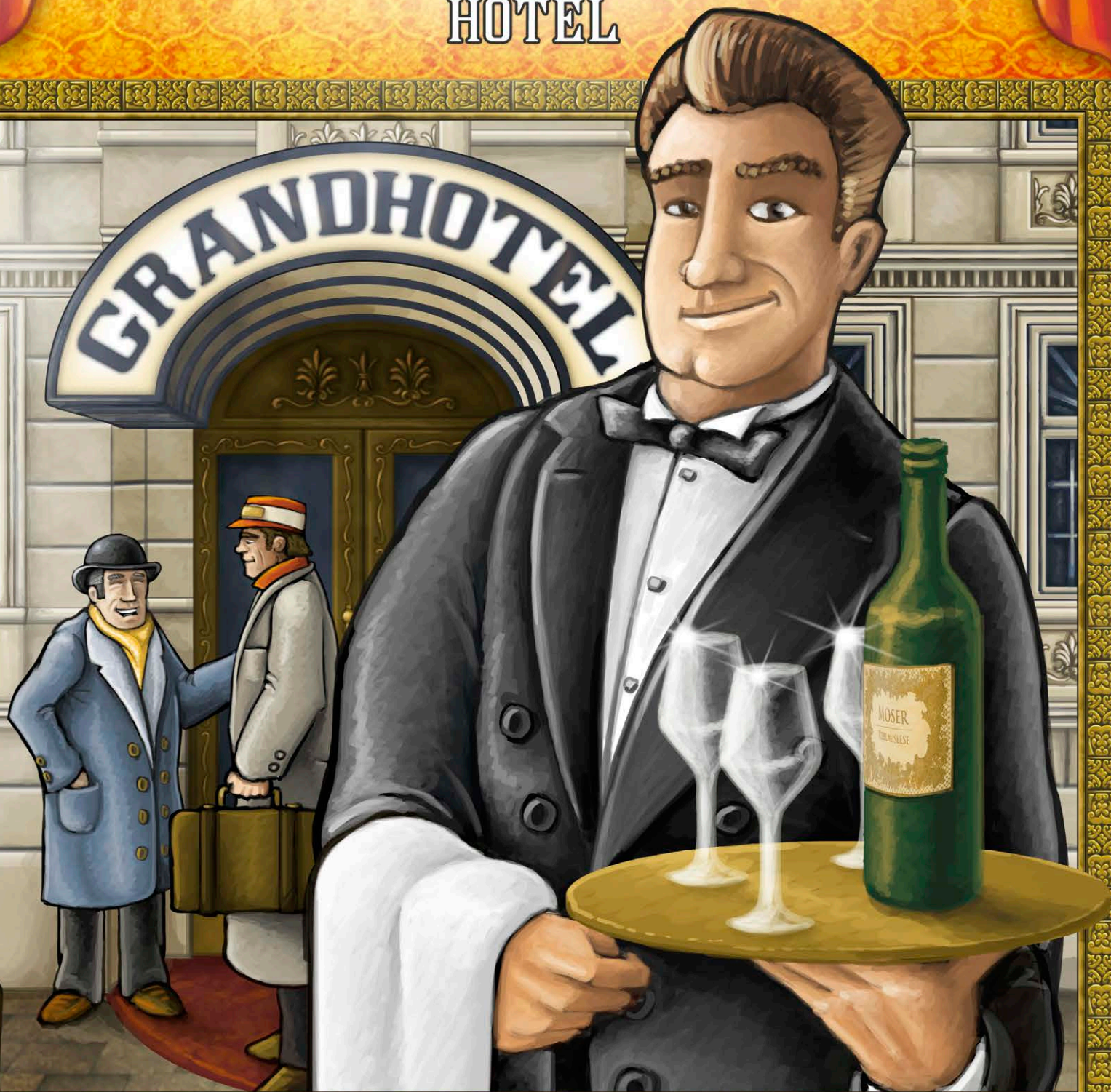


Simone Luciani & Virginio Gigli

GRAND AUSTRIA HOTEL




LACERTA

Grand AUSTRIA Hotel

Gra autorstwa Simone Luciani i Virginio Gigli

Na początku XX wieku Wiedeń był jednym z najważniejszych miast Europy. Jego ulice zapełniali artyści, politycy, szlachcice, zwykli obywatele oraz turyści, a nad wszystkim pieczę trzymał cesarz.

Jesteś w samym centrum wydarzeń, u schyłku wiedeńskiego „złotego okresu” i właśnie próbujesz swoich sił w roli hotelarza. Musisz rozwinąć swój mały hotel i zadbać o przygotowanie nowych pokoi dla gości. Pamiętaj, że twoi goście wymagają najwyższej jakości kuchni. Dbaj o to, aby każdy dostał odpowiednie danie i napój. Kiedy twój biznes trochę urośnie, będziesz potrzebować dodatkowego personelu do obsługi gości. No i nie zapomnij oddać hołdu cesarzowi. Inaczej szybko popadniesz w niełaskę. Staw czoła wszystkim wyzwaniom i zmień swój mały hotelik w przynoszący fortunę hotel - Grand Austria Hotel.

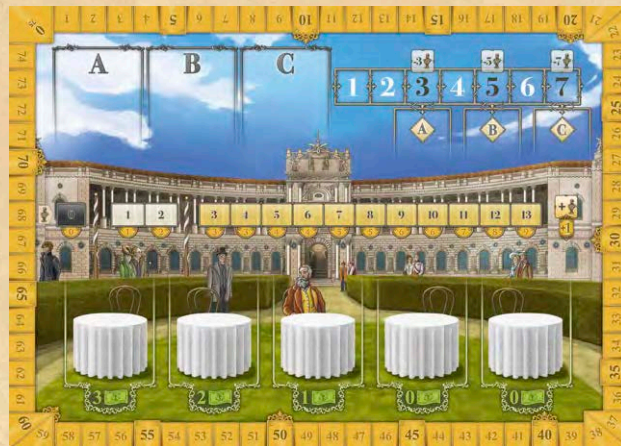
Rączki catuję, pani / dzień dobry panu. Nazywam się Leopold i jeśli pozwolisz, zostanę twoim przewodnikiem po Grand Austria Hotel.



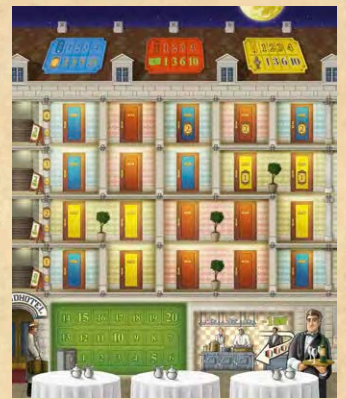
Zawartość pudełka



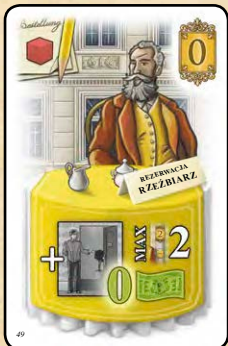
Plansza akcji



Plansza główna



4 dwustronne plansze hotelu



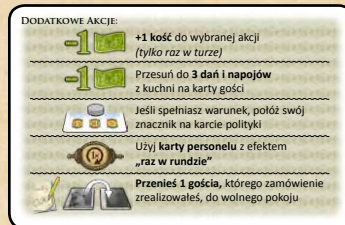
56 kart gości



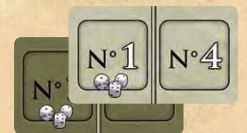
48 kart personelu



12 karty polityki



4 karty pomocy



9 żetonów tur

84 żetony pokoi w 3 kolorach:



z przodu: **wolny pokój** na odwrocie: **zajęty**



1 znacznik tur



120 dań i napojów (30 drewnianych znaczników w każdym z 4 kolorów: czarny = kawa, biały = ciasto, czerwony = wino, brązowy = strudel)



14 kości

24 drewniane znaczniki (w 4 kolorach graczy: pomarańczowym, niebieskim, fioletowym i szarym)



12 żetonów cesarza



1 kosz



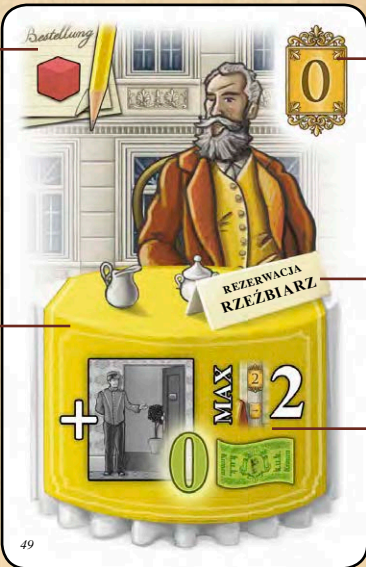
4 żetony punktów zwycięstwa

Karty gości

Zamówienie 

Kategoria (kolor obrusu) 

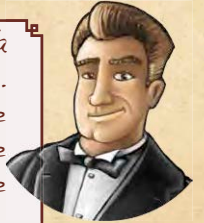
Punkty zwycięstwa 

Nazwa gościa 

Premia 

W celu zapewnienia sukcesu swojemu hotelowi, musisz przyciągać nowych gości i sprostać ich oczekiwaniom. Jeśli spełnisz ich zachcianki, zostaną w twoim hotelu i przyniosą różnego rodzaju premie. Goście są dość wybredni jeśli chodzi o pokoje: szlachcice (*niebieskie karty*) śpią tylko w niebieskich pokojach, artyści (*żółte karty*) śpią tylko w żółtych pokojach, a obywatele (czerwone karty) tylko w czerwonych pokojach. Turyści (*zielone karty*) są najmniej wybredni, więc zadowolą się dowolnym pokojem. Uszczęśliwienie gościa nie tylko da ci punkty zwycięstwa, ale przyniesie dodatkową akcję jako nagrodę.

Goście są zawsze najważniejsi! Ta zasada przyświeca naszemu hotelowi. Jeśli gość jest zadowolony, wynajmie pokój. To jedyny sposób na wypełnienie naszego hotelu po brzegi i zdobycie dodatkowych akcji.



Karty personelu

Koszt 

Stanowisko 

Moment gry, w którym postać pracuje 

Efekt 

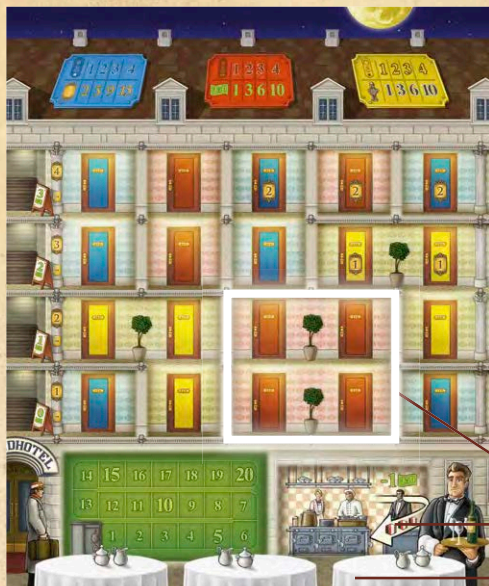
Personel może okazać się bardzo przydatny w twoim hotelu. Każdy członek personelu umożliwia ci korzystanie z innego efektu. Niektórzy dadzą ci jednorazową premię w momencie, kiedy ich zatrudnisz, inni umożliwią ci stałe korzystanie z jakiegoś przywileju. Jeszcze inni zapewnią punkty zwycięstwa na koniec gry. Są też tacy, z usług których możesz korzystać raz w każdej rundzie.

Personel może być pomocny, jednak umiejętny hotelarz może poradzić sobie sam, jeśli jest wystarczająco sprytny.



Plansza hotelu

Twoja plansza hotelu prezentuje układ pokoi oraz kawiarnię, w której może zasiąść trzech gości. Twoja kuchnia to miejsce, w którym przygotowujesz zamówione dania. W biurze natomiast zagrywasz akcje, trzymasz pieniądze i personel. Plansze hotelu są dwustronnie zadrukowane. Wszystkie plansze mają identyczny rozkład pomieszczeń po jednej stronie (*aby wszyscy gracze mieli takie same warunki*), a na odwrocie każdy hotel jest inny (*kiedy rozgrywka ma być trudniejsza*).



Pierwszą grę rozpocznij łatwiejszą stroną ku górze. To ułatwi ci zrozumienie mechanizmów gry i zapamiętanie zasad.



Łącznie masz do dyspozycji w swoim hotelu 20 pokoi, zorganizowanych w 10 grup. Na początku gry jednak tylko 3 z nich są gotowe do użycia. Wykorzystanie wszystkich pokoi w grupie przynosi różne premie.

Grupa

Kuchnia

Kawiarnia

Oczywiście, kto nie chciałby dostać premii? Dobry hotelarz przygotowuje jednak tylko tyle pokoi, ile jest potrzebnych.



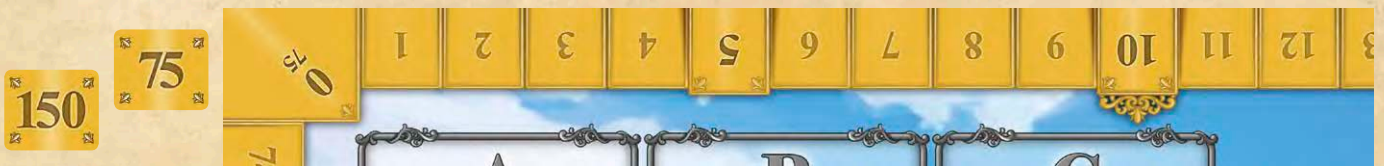
Tor Cesarza

Na torze cesarza znajduje się 13 pól, a każde z nich ma przypisaną pewną liczbę punktów zwycięstwa. Nie możesz przesunąć swojego znacznika powyżej pola oznaczonego 13. Jeśli miałbyś to zrobić, zdobywasz jeden punkt zwycięstwa za każde pole, o które miałbyś się przesunąć powyżej 13.



Tor punktów zwycięstwa

Przesuń swój znacznik na tym torze o tyle pól w przód, ile punktów zwycięstwa otrzymujesz. Na każdym polu może znajdować się więcej niż jeden znacznik. Jeśli zdobędziesz więcej niż 75 punktów, weź odpowiedni żeton. Jeśli po raz drugi przekroczysz pole z 75 punktami, odwróć poprzednio otrzymany żeton na drugą stronę (aby wskazywał 150). Na koniec gry dodaj liczbę odczytaną z żetonu do liczby punktów, które aktualnie wskazuje znacznik twojego koloru na torze punktów zwycięstwa.



Przygotowanie gry

- Połóż planszę główną na środku stołu. Znajdują się na niej miejsca na gości, tor cesarza, 3 miejsca na żetony cesarza i 3 miejsca na karty polityki.
- Połóż planszę akcji tak, aby wszyscy gracze mieli do niej swobodny dostęp.
- Obok planszy akcji połóż kosz i żetony punktów zwycięstwa.
- Pogrupuj znaczniki dań i napojów według koloru i połóż je obok planszy akcji.
- Potasuj karty gości i ułóż je w formie zakrytego stosu po prawej stronie planszy głównej. Pociągnij pięć kart z tego stosu i umieść po jednej na każdym z pięciu pól gości.



- Potasuj karty personelu i ułóż je w formie zakrytego stosu po prawej stronie planszy głównej.

W pierwszej rozgrywce sugeruję użyć zestawu kart pokazanego na stronie 12. Przygotuj odpowiednie karty zanim je potasujesz i ułożysz stosy.



- Wybierz po jednej karcie polityki ze stosu A, B, C i połóż odkryte na odpowiednich miejscach planszy głównej.
- Wybierz po jednym żetonie cesarza ze stosów A, B, C i połóż odkryte na odpowiednich miejscach planszy głównej.
- Pogrupuj żetony pokoi według koloru i ułóż je w oddzielnych stosach obok planszy głównej.
- Połóż kości na pierwszym polu akcji. W zależności od liczby graczy: 10 kości dla dwóch graczy, 12 dla trzech albo 14 dla czterech. Niewykorzystane kości odłóż do pudełka. Nie będą potrzebne.
- Weź żetony tur w liczbie równej liczbie graczy biorących udział w rozgrywce. Niewykorzystane odłóż do pudełka.
- Umieść czarny znacznik na pierwszym polu toru rund.
- Daj każdemu: kartę pomocy, planszę hotelu, 6 drewnianych znaczników (dla każdego gracza w jednym kolorze). Niewykorzystane karty pomocy, plansze i znaczniki odłóż do pudełka. Nie będą potrzebne. A następnie:
 - Każdy gracz kładzie jeden znacznik na polu „0” toru cesarza i drugi na polu „0” toru punktów zwycięstwa.
 - Każdy gracz kładzie jeden znacznik na polu „10” na torze pieniędzy na swojej planszy hotelu (grę rozpoczynając posiadając po 10 koron).
 - Pozostałe znaczniki odłóżcie obok swoich plansz.

Możecie potrzebować tych znaczników później, w trakcie gry, aby angażować się w politykę lub oznaczać nimi odpowiednie karty.



- Każdy gracz bierze po jednym znaczniku kawy, wina, ciasta i strudla z zasobów ogólnych, a następnie kładzie je w kuchni swojego hotelu.
- Każdy dociąga po 6 kart personelu i trzyma je w ukryciu przed pozostałymi graczami.

Jak już mówiłem: podczas pierwszej gry zalecam skorzystać z wariantu wprowadzającego i użyć polecanych zestawów kart.



Przygotowanie gry



Zdecydujcie wspólnie, z których stron plansz będziecie korzystać w danej rozgrywce. Grając po raz pierwszy polecamy użyć stron, które są identyczne na wszystkich planszach.

W losowy sposób wybierzcie pierwszego gracza, który dostaje żeton tury z numerem „1”. Kolejny gracz dostaje żeton z numerem „2” i tak dalej.

Począwszy od ostatniego gracza (z *najwyższym numerem na żetonie*), w kolejności przeciwej

do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera jednego z gości, którzy są dostępni na planszy głównej i umieszcza go w swojej kawiarni. Ta czynność nie wymaga ponoszenia żadnych kosztów. Każdorazowo, po przeniesieniu gościa z planszy głównej na planszę gracza, przesuń pozostałych gości w prawo i dołóż nową kartę gościa na pustym miejscu po lewej. Postępuj tak do czasu, kiedy wszyscy będą mieli w swoich kawiarniach po jednym gościu.

Następnie każdy gracz może przygotować do 3 pokoi w swoim hotelu. W tym celu bierze dowolne żetony z zasobów ogólnych (*znajdujących się obok planszy głównej*) i umieszcza je tak,

aby zakryły pokój takiego samego koloru na planszy swojego hotelu. Przygotowywanie pokoi należy zacząć od pokoju w lewym dolnym rogu planszy, a kolejne pokoje muszą sąsiadować z pokojami wcześniej przygotowanymi.

Przygotowanie pokoju wymaga poniesienia opłaty wskazanej na odpowiednim piętrze, z lewej strony planszy hotelu. Aby zapłacić, przesuń swój znacznik na torze pieniędzy w kierunku niższej wartości, o odpowiednią liczbę pól.

To wszystko. Teraz możecie już rozpocząć grę!

Mala porada: przygotuj 3 pokoje. Jeśli jesteś szkatem, lub po prostu nie lubisz wydawać, możesz przygotować 3 darmowe pokoje.



Cel

Gra jest podzielona na 7 rund. Na koniec rund: 3, 5 i 7 podliczcie punkty wynikające z żetonów cesarza. Po rundzie 7 następuje finalne liczenie punktów. Wygra ten, kto zdobędzie najwięcej punktów zwycięstwa.

Jest kilka sposobów na zdobycie punktów. Goście są warte kilka punktów. Kilka dostaniesz również za żetony cesarza i za zajęte pokoje. Odpowiednio dobrany personel pozwoli ci zdobyć punkty na jeszcze więcej sposobów!



Przebieg gry

Na początku każdej rundy gracz rozpoczynający (*posiadający żeton tury oznaczony „1”*) rzuca wszystkimi kośćmi i układa każdą z nich na polu akcji oznaczonym liczbą odpowiadającą wartości widniejącej na tej kości. Następnie wykonuje akcję albo pasuje (*zobacz „Pasowanie”*).

W swojej turze możesz wykonać następujące akcje:

1. **Opcjonalnie:** przenieś gościa z planszy głównej do swojej kawiarni.
 2. **Obowiązkowo:** weź kość i wykonaj powiązaną z nią akcję.
- Możesz też wykonać **dodatkowe** akcje (*zobacz „Dodatkowe akcje”*).

1) Przeniesz gościa z planszy głównej do swojej kawiarni

W swojej turze możesz wziąć kartę jednego z pięciu gości z planszy głównej i przenieść go do swojej kawiarni (do pustego stolika). Aby to zrobić, musisz zapłacić koszt wskazany na planszy głównej (pod wybraną kartą), cofając znacznik na torze pieniędzy. Jeśli wszystkie stoliki w twojej kawiarni są zajęte, nie możesz wziąć kolejnego gościa.



Przesuń karty pozostałych gości na planszy głównej w prawo, aby zapełnić lukę po zabranej karcie. Na puste miejsce po lewej stronie połóż nową kartę ze stosu zakrytych kart gości.

Mogę ci zdradzić sekret? Prawda jest taka, że to hotele wybierają sobie gości, a nie odwrotnie. Mądry hotelarz przyjmuje tylko takich gości, którzy pomogą się rozwinąć hotelowi. Wybieraj więc mądrze! Spróbuj zdobyć co turę nowego gościa. Bądź jednak ostrożny, ponieważ gość nie opuści twojej kawiarni, dopóki nie zostanie w pełni obsłużony!



2) Weź kość i wykonaj powiązaną z nią akcję

Wybierz pole, na którym znajduje się przynajmniej jedna kość i wykonaj akcję z nim powiązaną. Liczba kości znajdująca się na tym polu akcji decyduje jak duży profit dostaniesz. Zabierz z tego pola jedną kość i połóż ją na swoim żetonie tury, na połowie z najniższą widoczną cyfrą.

Akcje, które dostępne są na planszy akcji:



Możesz wziąć tyle strudli albo ciast, ile kości znajduje się na tym polu akcji. Możesz wziąć dowolną kombinację znaczników strudli i ciast pod warunkiem, że nie weźmiesz więcej znaczników ciasta niż znaczników strudli.

Przykład: na tym polu akcji leżą 3 kości. Wybierając tę akcję, możesz wybrać 3 strudle albo 2 strudle i 1 ciasto.



Możesz wziąć tyle wina albo kawy, ile kości znajduje się na tym polu akcji. Możesz wziąć dowolną kombinację znaczników wina i kawy pod warunkiem, że nie weźmiesz więcej znaczników kawy niż wina.

Jeśli rozumieasz akcję z pola akcji „•”, to zapewne rozumiesz również tę – w końcu nie jesteś głupi.



Możesz przygotować tyle pokoi, ile kości znajduje się na tym polu akcji. Żeton pokoi weź z zasobów i połóż na planszy swojego hotelu. Trzymaj się następujących zasad:

- Każdy nowy pokój w twoim hotelu musi sąsiadować z położonym wcześniej innym żetonem pokoju.
- Ułóż żeton odwrócony „niezajętą stroną” ku górze.
- Koszt, który musisz zapłacić za przygotowanie pokoju, zależy od piętra, na którym kładziesz żeton.
- Kolor pokoju żetonu musi odpowiadać kolorowi pola pokoju na planszy hotelu, na którym go kładziesz.



Kiedy położysz żeton pokoju w prawym górnym rogu planszy, zdobywasz natychmiast zaznaczoną tam liczbę punktów zwycięstwa.



Możesz przesunąć swój znacznik do przodu na torze cesarza **albo** na torze pieniędzy o tyle pól, ile kości znajduje się na tym polu akcji. Sumę możesz dowolnie dzielić.

Przykład: na tym polu akcji leżą dwie kości „4,2”. Możesz awansować o dwa pola na torze cesarza albo o dwa pola na torze pieniędzy, albo po jednym polu na obu torach.



Możesz zagrać jedną kartę personelu. Jej cena jest niższa o tyle, ile kości znajduje się na tym polu akcji. Zapłać pozostały koszt, przesuwając odpowiednio znacznik na torze pieniędzy. Cena nie może spaść poniżej zera.

Przykład: na tym polu akcji leżą 4 kości. Zagrywasz kartę personelu o koszcie 6 i płacisz tylko dwie korony. Mógłbyś też np. zagrać kartę personelu o koszcie 4 za darmo.



Zapłać 1 koronę i wykonaj raz dowolną inną akcję z pól 1-5. Wartość otrzymanych benefitów wyznacza liczba kości „4,2,2” leżących na tym polu akcji, a nie liczba kości na polu wybranej akcji.

Przykład: na polu akcji „4,2,2” leżą 4 kości, a na polu akcji „1,1” tylko dwie kości. Możesz zapłacić jedną koronę, aby wziąć kombinację czterech znaczników wina i kawy (np. dwa znaczniki wina i dwa znaczniki kawy).

Zdobywając dania i napoje, możesz je natychmiast położyć na karcie gościa. Pozostałe umieść w swojej kuchni.

Przy okazji: to jest ogólna zasada, która działa bez względu na to, jak zdobyłeś dania lub napoje.



Dodatkowe akcje

W swojej turze możesz wykonać również następujące akcje dodatkowe:

- Raz w turze możesz zapłacić jedną koronę, aby dodać jeden do liczby kości na wybranym polu akcji.
- Możesz zapłacić jedną koronę, aby przenieść 1-3 dań i napojów ze swojej kuchni na zamówienia gości.
- Możesz położyć swój znacznik na karcie polityki (zobacz „Karty polityki”).
- Możesz **użyć** zagranej wcześniej, nieużytej w bieżącej turze, leżącej przed tobą karty personelu z efektem „raz w rundzie”. Po użyciu obróć tę kartę o 90 stopni żeby nie zapomnieć, że już jej użyłeś.
- Możesz przenieść gościa, którego zamówienie jest skompletowane, do przygotowanego wcześniej pokoju. Otrzymujesz za to punkty zwycięstwa w wysokości wskazanej na karcie oraz nagrodę specjalną (na stronie 16 znajdziesz wyjaśnienie symboli znajdujących się na kartach). Gość może wprowadzić się tylko to pustego, przygotowanego wcześniej pokoju, w odpowiadającym mu kolorze (wyjątek: turyści, czyli karty zielone). Żeton pokoju, do którego wprowadził się gość, odwróć na drugą stronę, a kartę gościa odłóż na stos kart odrzuconych. Za odwrócenie ostatniego żetonu pokoju w grupie, otrzymasz jednorazową premię (zobacz „Premia za grupy”).

Jeśli nie masz wolnego pokoju w kolorze gościa (wyjątek: turyści), nie możesz wykonać tej akcji. Goście, dla których nie masz pokoju, siedzą w kawiarni i blokują miejsce.

Poza pierwszą, akcje dodatkowe możesz wykonać dowolną liczbę razy w swojej turze.

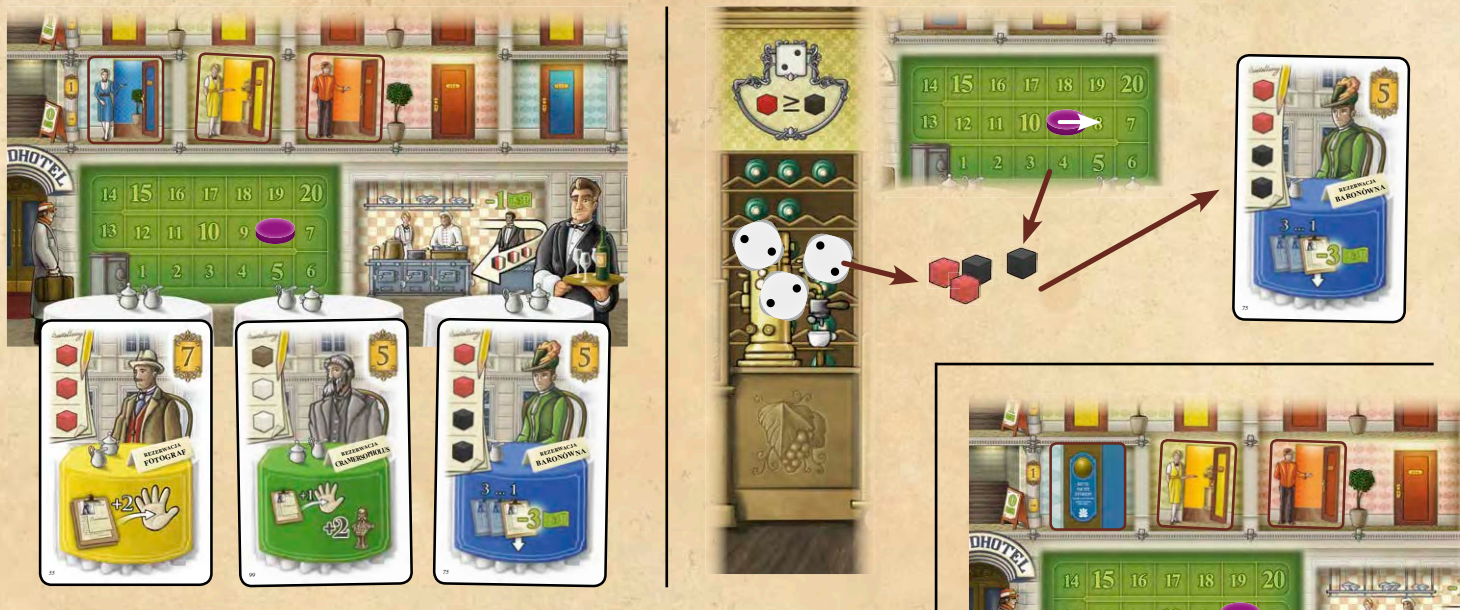
Byłoby niesprawiedliwe, gdyby bogaci mogli po prostu kupić wszystko, co chcą!



Koniec tury

Kiedy już skończysz swoją turę, gracz którego liczba na żetonie tury jest kolejną najniższą spośród widocznych u wszystkich graczy, rozgrywa swoją turę. Zauważ, że gracz siedzący po prawej stronie gracza rozpoczynającego wykona dwie tury pod rząd!

Przykładowa tura:



Jest tura Gosia, która ma już w kawiarni trzech gości. Nie może więc wziąć kolejnego. Wybiera akcję „•••” (na której leżą 3 kości): płaci dodatkową koronę i bierze 2 wina i 2 kawy. Znaczniki umieszcza na karcie Baronówny, kompletując w ten sposób jej zamówienie. Za tę akcję otrzymuje 5 punktów zwycięstwa i przenosi Baronównę do pustego, niebieskiego pokoju, odwracając jego żeton na drugą stronę. Gosia otrzymuje też nagrodę wskazaną na karcie Baronówny (dociąga 3 karty personelu i zagrywa jedną z nich). Kartę Baronówny odkłada na stos kart odrzuconych. Pokój Baronówny był ostatnim w grupie, więc za jego zamknięcie Gosia otrzymuje też 2 punkty zwycięstwa jako premię.

Spasowanie

Zamiast wykonywać akcję, możesz spasować. Zdarza się tak najczęściej, kiedy na polach akcji zostały już tylko pojedyncze kości i nie chcesz ich używać. Kiedy spasujesz, poczekaj do czasu, kiedy wszyscy pozostali gracze wykonają swoje tury (i zakryją oba numery na swoim żetonie) albo również spasują.

Kiedy to nastąpi, gracz z najniższym, wciąż widniejącym numerem na swoim żetonie tury bierze pozostałe kości, odrzuca (odkłada na żeton kosza na śmieci) jedną z nich i rzuca pozostałymi. Następnie grupuje je według wartości i odkłada na odpowiednie pola akcji. Gracze, którzy jeszcze nie wykonali swoich wszystkich ruchów, będą znów mogli wykonać akcję albo spasować.

Kontynuujcie grę w ten sposób do czasu, kiedy wszyscy gracze wykonają swoje akcje albo nie pozostanie już żadna kość, którą można by było rzucić.

Przykład: Jest tura Martyny, która potrzebuje nowych pokoi, do których mogłaby wprowadzić swoich gości. Niestety, wszystkie kości z pola „•••” zostały już zabrane. Martyna postanawia więc spasować i poczekać, aby rzucić kośćmi w dalszej części tej rundy. Kiedy wszyscy inni wykonali po dwie akcje, Martyna bierze pozostałe kości, odrzuca jedną, a pozostałymi rzuca ponownie. Tym razem ma szczęście, ponieważ wypadły dwie trójki i może wykonać akcję, przygotowując dwa pokoje.



Premia za grupę

Kiedy wprowadzisz gościa do ostatniego pokoju w grupie, otrzymujesz premię zależną od wielkości tej grupy oraz koloru pokoi, które wchodzi w jej skład. Zgodnie z tabłą na planszy hotelu: za żółte pokoje możesz awansować na torze cesarza; za niebieskie otrzymujesz punkty zwycięstwa; za czerwone otrzymujesz korony. Im większa grupa, tym większa premia.

Premię otrzymujesz tylko raz, w momencie zamknięcia ostatniego pokoju w danej grupie.

Przykład: Maciek wprowadza Hrabiego do ostatniego wolnego niebieskiego pokoju w swoim hotelu. Przy okazji jest to ostatni pokój w niebieskiej grupie. Otrzymuje premię za tę grupę: może przesunąć swój znacznik o 5 pól w przód na torze zwycięstwa (ponieważ grupa składała się z dwóch pokoi).



Karty polityki



W grze dostępnych jest 12 kart polityki. Do każdej rozgrywki wybierz w dowolny sposób tylko 3 z nich. Każda karta polityki definiuje pewne warunki. Kiedy uda ci się w swojej turze spełnić warunek wskazany na karcie polityki, możesz położyć na niej swój znacznik (na najwyższym niezajętym poziomie). W zamian otrzymujesz natychmiast odpowiednią liczbę punktów zwycięstwa. Na każdej karcie polityki możesz położyć tylko jeden znacznik.

Jeśli nie masz pomysłu na strategię, powinieneś zainteresować się kartami polityki. Zazwyczaj są wskazówką ku czemu warto dążyć. Jeśli masz jednak lepsze plany, nie wahaj się zupełnie ich zignorować.



Wyjaśnienie warunków na kartach:

Masz 20 koron.	Jesteś na dziesiątym albo wyższym polu toru cesarza.	Zagrałeś przynajmniej 6 kart personelu.	Masz przynajmniej 12 żetonów pokoi w swoim hotelu.
Wszystkie pokoje na przynajmniej dwóch piętrach twojego hotelu są zajęte.	Wszystkie pokoje w przynajmniej dwóch pionach twojego hotelu są zajęte.	Wszystkie pokoje w przynajmniej sześciu grupach twojego hotelu są zajęte.	Wszystkie pokoje jednego koloru w twoim hotelu są zajęte.
W swoim hotelu masz zajęte przynajmniej po 3 pokoje w każdym kolorze.	W swoim hotelu masz zajęte przynajmniej 4 czerwone i 3 żółte pokoje.	W swoim hotelu masz zajęte przynajmniej 4 żółte i 3 niebieskie pokoje.	W swoim hotelu masz zajęte przynajmniej 4 niebieskie i 3 czerwone pokoje.

Koniec rundy

Na koniec trzeciej, piątej i siódmej rundy należy podliczyć punkty wynikające z toru cesarza. Po podliczeniu punktów cesarza na końcu siódmej rundy następuje finalne podliczanie punktów.

Na koniec każdej rundy obróćcie „do pionu” karty personelu użyte w tej rundzie. Przekażcie swoje żetony tur graczom siedzącym po lewej stronie (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Nowy gracz rozpoczynający bierze wszystkie kości i przesuwa znacznik rund o jedno pole w przód.

Podliczanie punktów z toru cesarza

Każdy gracz otrzymuje liczbę punktów wskazaną pod polem, które zajmuje jego znacznik na torze cesarza. Następnie wszyscy przesuwną swoje znaczniki o: 3 pola w tył po trzeciej rundzie; 5 pól po piątej rundzie; 7 po siódmej.

Jeśli po przesunięciu twój znacznik znajduje się w żółtej strefie (przynajmniej na polu 3), weź premię wskazaną na rozpatrywanym żetonie cesarza. Jeśli twój znacznik znajduje się na czarnym polu 0, musisz ponieść karę



wskazaną na żetonie cesarza. Jeśli twój znacznik jest na polu 1 albo 2, nie dostajesz premii, ale nie ponosisz też kary.



Żetony cesarza

W grze dostępnych jest 12 żetonów cesarza. Do każdej rozgrywki wybierz w dowolny sposób tylko 3 z nich. Czarna połowa żetonu zawiera karę, zazwyczaj w postaci dwóch opcji. Jeśli masz ponieść karę, wybierz dowolną z nich. Jeśli nie możesz ponieść kary z jednej opcji, musisz wybrać drugą opcję.

<p>A</p>	<p>Premia: otrzymujesz 3 korony.</p> <p>Kara: tracisz 3 korony <u>albo</u> tracisz 5 punktów zwycięstwa.</p>	<p>A</p>	<p>Premia: otrzymujesz dwa dowolne dania albo napoje.</p> <p>Kara: tracisz wszystkie dania i napoje ze swojej kuchni (<i>odłóż je do zasobów ogólnych</i>).</p>
<p>A</p>	<p>Premia: ciągniesz 3 karty personelu. Możesz zagrać jedną z nich, płacąc o 3 korony mniej. Pozostałe karty odłóż pod spód stosu kart personelu.</p> <p>Kara: tracisz dwie karty personelu (<i>odłóż je pod spód talii kart personelu</i>) <u>albo</u> tracisz 5 punktów zwycięstwa.</p>	<p>A</p>	<p>Premia: przygotuj pokój nie ponosząc żadnego kosztu. Wszystkie pozostałe zasady przygotowywania pokoju wciąż obowiązują.</p> <p>Kara: usuwasz wolny pokój z najwyższego piętra, na którym masz wolny pokój <u>albo</u> tracisz 5 punktów zwycięstwa.</p>
<p>B</p>	<p>Premia: otrzymujesz po jednym: strudel, kawę, ciasto i wino.</p> <p>Kara: tracisz wszystkie dania i napoje z kart gości oraz z kuchni (<i>odłóż je do zasobów ogólnych</i>).</p>	<p>B</p>	<p>Premia: otrzymujesz 5 koron.</p> <p>Kara: tracisz 5 koron <u>albo</u> tracisz 7 punktów zwycięstwa.</p>

	<p>Premia: ciągniesz 3 karty personelu. Możesz zagrać jedną z nich za darmo. Pozostałe karty odłóż pod spód stosu kart personelu.</p> <p>Kara: tracisz trzy karty personelu (odłóż je pod spód talii kart personelu) <u>albo</u> tracisz 7 punktów zwycięstwa.</p>		<p>Premia: kładziesz za darmo żeton pokoju dowolnego koloru na pierwszym albo drugim piętrze swojego hotelu (musi sąsiadować z innym pokojem). Zaznacz ten pokój jako zajęty.</p> <p>Kara: usuwasz z hotelu dwa wolne pokoje z najwyższego(-ch) piętra(-er), na którym masz wolne pokoje <u>albo</u> tracisz 7 punktów zwycięstwa.</p>
	<p>Premia: otrzymujesz 8 punktów zwycięstwa.</p> <p>Kara: tracisz 8 punktów zwycięstwa.</p>		<p>Premia: kładziesz za darmo żeton pokoju dowolnego koloru w swoim hotelu (musi sąsiadować z innym pokojem). Zaznacz ten pokój jako zajęty.</p> <p>Kara: usuwasz dwa zajęte pokoje z tego samego pionu. Jeden z nich musi być z najwyższego piętra, na którym masz zajęte pokoje, a drugi pod nim lub niżej (jeśli jakiś jest).</p>
	<p>Premia: otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdą zagrana kartę personelu.</p> <p>Kara: tracisz 2 punkty zwycięstwa za każdą zagrana kartę personelu.</p>		<p>Premia: możesz zagrać kartę personelu ze swojej ręki, nie ponosząc żadnego kosztu.</p> <p>Kara: musisz odrzucić zagrana kartę personelu z efektem „na koniec gry” <u>albo</u> tracisz 10 punktów zwycięstwa.</p>

Zakończenie gry i finalne podliczanie punktów

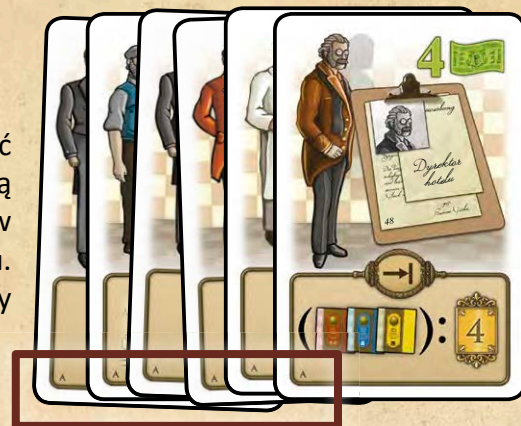
Po zakończeniu siódmej rundy następuje finalne podliczanie punktów:

- otrzymujesz punkty zwycięstwa za karty personelu, które je dostarczają;
- otrzymujesz punkty zwycięstwa za zajęte pokoje: 1 punkt za każdy pokój na pierwszym piętrze, 2 za każdy na drugim piętrze, 3 za każdy na trzecim piętrze i 4 za każdy pokój na ostatnim piętrze;
- otrzymujesz po 1 punkcie za każdą koronę i za każdy pozostały w twojej kuchni znacznik dań i napojów;
- **tracisz** 5 punktów zwycięstwa za każdego gościa w twojej kawiarni;

Grę wygrywa gracz, który zebrał największą liczbę punktów zwycięstwa. W przypadku remisu wygrywa gracz, który ma łącznie więcej dań, napojów i koron.

Wariant wprowadzający

Aby łatwiej zrozumieć rozgrywkę, zalecamy do pierwszej rozgrywki użyć zestawu takich samych kart personelu dla każdego gracza. Przed grą wyciągnij z talii odpowiednio oznaczone karty i rozdaj każdemu zestaw składający się z kart oznaczonych tą samą literą w lewym dolnym rogu. Pierwszy gracz otrzymuje zestaw A, drugi B i tak dalej. Pozostałe karty personelu potasuj i ułóż w stos zakrytych kart personelu.



Wariant dla doświadczonych graczy

Na początku gry daj każdemu graczowi po 6 kart personelu, z których wybierze jedną dla siebie, a pozostałe przekaże graczowi siedzącemu po swojej lewej stronie. W ten sposób każdy otrzyma 5 kart od gracza z prawej strony, ponownie wybierze jedną dla siebie, a pozostałe 4 przekaże w lewo. Taką wymianę powtórzcie tyle razy, aby każdy z was wybrał po 6 kart dla siebie.

Karty personelu

Masz pytania odnośnie personelu? Jestem do usług. Z chęcią wyjaśnię w czym pomocny jest każdy jeden pracownik personelu. Powiem też kiedy który pracownik pracuje oraz ile trzeba zapłacić za jego usługi.

Niektórzy pracownicy pracują tylko jednokrotnie w trakcie całej gry, w momencie, kiedy go zatrudniasz (czyli zagrywasz jego kartę).

Inna grupa pracowników pracuje raz w rundzie. O ile to ty decydujesz kiedy to będzie, to po wykonaniu swojego zadania taki pracownik udaje się zastrżony odpoczynek (obróć jego kartę o 90°) i do końca rundy jest niedostępny. Będiesz go mógł wykorzystać dopiero w kolejnej rundzie.

Część personelu jest bardzo pracowita i z ich pomocy możesz korzystać wielokrotnie i w dowolnym momencie swojej tury. Z ich pracy możesz korzystać do końca gry.

Są też tacy pracownicy personelu, którzy pracują tylko na końcu gry. Oni przyniosą ci punkty zwycięstwa podczas finalnego liczenia punktów.



Architekt wnętrz (19) [3 korony, stały]: za każdym razem, kiedy bierzesz kość „●●●”, otrzymujesz dodatkowo 5 punktów zwycięstwa.

Asystent dyrektora (32) [4 korony, na koniec gry]: otrzymujesz 4 punkty zwycięstwa za każdą zagraną kartę personelu, włączając w to Asystenta dyrektora.

Barista (43) [3 korony, jednorazowy]: otrzymujesz 4 kawy.

Barman (3) [4 korony, raz w rundzie]: otrzymujesz 1 wino.

Boy (35) [2 korony; jednorazowy]: możesz odwrócić 2 pokoje dowolnego koloru „zajętą stroną” do góry.

Cukiernik (39) [3 korony, jednorazowo]: otrzymujesz 4 ciasta.

Dekorator (14) [2 korony, stały]: za każdym razem, kiedy bierzesz kość „●●” lub „●●●”, możesz dodatkowo przygotować jeden pokój.

Detektyw (20) [2 korony, stały]: za każdym razem, kiedy bierzesz kość „●●●”, możesz dodatkowo przesunąć swój znacznik na torze cesarza o 2 pola do przodu.

Dyrektor hotelu (48) [4 korony, na koniec gry]: otrzymujesz 4 punkty zwycięstwa za każdy zestaw 3 zajętych pokoi w różnych kolorach. Każdy pokój może być częścią tylko jednego zestawu.

Przykład: na koniec gry masz 3 czerwone, 4 niebieskie i 6 żółtych pokoje, wszystkie zajęte. Otrzymujesz $3 \times 4 = 12$ PZ.

Dyrektor marketingu (40) [2 korony, na koniec gry]: otrzymujesz 5 punktów zwycięstwa za każdą kartę polityki, na której leży twój znacznik.

Garderobiana (18) [2 korony, stały]: za każdym razem, kiedy bierzesz kość „●●●”, otrzymujesz dodatkową zniżkę w wysokości 2 koron.

Jak zwykle, cena nie może spaść poniżej zera.

Goniec (25) [6 koron, stały]: możesz brać gości z planszy głównej bez ponoszenia kosztu.

Gospodyni (12) [2 korony, stały]: za każdym razem, kiedy bierzesz kość „●●●” lub „●●”, otrzymujesz dodatkowo 2 punkty zwycięstwa.

Kamerdyner (37) [3 korony, na koniec gry]: otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa za każdą grupę wypełnioną zajętymi pokojami w twoim hotelu.

Pokoje muszą być zajęte. Nie wystarczy ich tylko przygotować!

Kelner (24) [1 korona, stały]: możesz przenosić dania i napoje ze swojej kuchni na karty gości bez ponoszenia kosztu.

Kelner śniadaniowy (1) [4 korony, raz w rundzie]: otrzymujesz 1 strudel.

Kelnerka (2) [6 koron, raz w rundzie]: otrzymujesz 1 ciasto.



Kierownik personelu (22) [3 korony, stały]: za każdym razem, kiedy bierzesz kość „●●”, możesz dodatkowo zagrać kartę personelu z ręki.

Kierownik piętra (33) [5 koron, stały]: za każdym razem, kiedy skompletujesz zamówienie gościa, składające się z przynajmniej czterech dań lub napoi, otrzymujesz dodatkowo 4 punkty zwycięstwa. Punkty dostajesz tylko, jeśli wprowadzisz gościa do pokoju.

Otrzymujesz oczywiście również punkty widoczne na karcie gościa.



Kierownik recepcji (27) [4 korony, na koniec gry]: otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za każdy zajęty czerwony pokój.

Kierownik sali (13) [2 korony, stały]: za każdym razem, kiedy bierzesz kość „●”, weź dodatkowe danie, a gdy bierzesz kość „●●”, weź dodatkowy napój.

Ciągle jednak nie możesz wziąć więcej ciasta niż strudla i więcej kawy niż wina.



Koniuszy (6) [1 korona, stały]: za każdym razem, kiedy zrealizujesz zamówienie niebieskiego gościa, możesz dodatkowo przesunąć swój znacznik na torze cesarza o jedno pole do przodu.

Konserwator (23) [5 koron, stały]: za każdym razem, kiedy wprowadzasz gościa do pokoju w swoim hotelu, otrzymujesz jedną koronę.

Konsjerż (28) [4 korony, na koniec gry]: otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za każdy zajęty niebieski pokój.

Kucharka (44) [2 korony, jednorazowy]: otrzymujesz 4 strudle.

Kwaciarka (11) [5 koron, stały]: możesz przygotowywać żółte pokoje bez ponoszenia kosztu.

Lokaj (9) [5 koron, stały]: możesz przygotowywać niebieskie pokoje bez ponoszenia kosztu.

Masażystka (7) [1 korona, stały]: za każdym razem, kiedy skompletujesz zamówienie gościa i wprowadzasz go do pokoju, otrzymujesz 1 koronę.

Menadżer hotelu (26) [5 korony, stały]: możesz zapłacić 1 koronę, aby nie ponosić kary wynikającej z żetonu cesarza.

Ogrodnik (42) [3 korony, stały]: za każdym razem, kiedy otrzymujesz premię wynikającą z żetonu cesarza, otrzymujesz dodatkowe 5 punktów zwycięstwa.

Pokojowa (46) [2 korony, na koniec gry]: otrzymujesz 5 punktów zwycięstwa za każde piętro twojego hotelu, na którym wszystkie pokoje są zajęte.

Pomoc kuchenna (17) [3 korony, stały]: możesz wykonywać akcję „●●●” nie ponosząc kosztów. Wykonuj tę akcję tak, jakby leżała tam jedna kość więcej.

Portier (38) [5 koron, jednorazowy]: skompletuj zamówienie gościa, biorąc znaczniki z zasobów ogólnych.

Pracznia (16) [2 korony, stały]: za każdym razem, kiedy bierzesz kość „●●”, otrzymujesz dodatkowo 4 punkty zwycięstwa.

Przewodnik (8) [2 korony, stały]: za każdym razem, kiedy skompletujesz zamówienie zielonego gościa i wprowadzisz go do pokoju, otrzymujesz dodatkowo 2 punkty zwycięstwa.

Otrzymujesz oczywiście również punkty widoczne na karcie gościa.



Pucybut (15) [4 korony, stały]: za każdym razem, kiedy bierzesz kość „●●”, awansujesz na torze cesarza **oraz** na torze pieniędzy, zamiast tylko na jednym z nich.

Ratownik (45) [1 korona, jednorazowy]: przesunij swój znacznik na torze cesarza do przodu o 3 pola.

Recepcjonista (34) [5 koron, na koniec gry]: otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdy pokój w swoim hotelu, niezależnie od tego czy jest zajęty, czy tylko przygotowany.

Sekretarka (29) [5 koron, na koniec gry]: możesz skopiować działanie karty personelu innego gracza.

Polecam skopiować kartę dającą punkty zwycięstwa. Kopiowanie innej karty nie ma sensu.



Sommelier (36) [2 korony, jednorazowy]: otrzymujesz 4 znaczniki wina.

Sous Chef (4) [6 koron, raz w rundzie]: otrzymujesz 1 znacznik kawy.

Sprzątaczką (31) [4 korony, na koniec gry]: otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za każdy zajęty pokój w swoim hotelu.

Stajenny (5) [4 korony, stały]: za każdym razem, kiedy skompletujesz zamówienie czerwonego gościa, otrzymujesz dodatkowo dwie korony.

Szef kuchni (21) [3 koron, jednorazowy]: otrzymujesz 1 strudel, 1 ciasto, 1 wino i 1 kawę.

Szef obsługi (30) [4 korony, na koniec gry]: otrzymujesz 3 punkty zwycięstwa za każdy zajęty żółty pokój.

Szofer (10) [5 koron, stały]: możesz przygotowywać czerwone pokoje bez ponoszenia kosztu.

Telefonistka (41) [3 korony, na koniec gry]: otrzymujesz podwójną liczbę punktów, które wynikają z twojej pozycji na torze cesarza.

Możesz otrzymać maksymalnie 12 punktów zwycięstwa, ponieważ twój znacznik po ostatecznym punktowaniu może być najwyżej na polu oznaczonym 6.



Windziarz (47) [4 korony, na koniec gry]: otrzymujesz 5 punktów zwycięstwa za każdy pion w swoim hotelu, w którym wszystkie pokoje są zajęte.

Karty gości

Dla nas, ekspertów, goście to otwarte książki. Nie będę wyjaśniał ich wszystkich. Zwrócę uwagę jedynie na kilku wybranych...

Rzeźbiarz: możesz przygotować pokój na pierwszym albo drugim piętrze bez ponoszenia kosztów.

Jeśli nie masz takiej możliwości, mówi się trudno - twoja strata!

Oficer: jedyny gość, który nie przynosi premii.

Mimo wszystko, jest wart 3 punkty zwycięstwa na koniec gry.



E. Gizia: Możesz wykonać dodatkową turę, bez brania kości.

Podziękowania

Autorzy gry pragną podziękować wszystkim testerom za ich sugestie i entuzjazm. W szczególności podziękowania składają następującym osobom: Loporuciccio 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 i Livia Ercolini, Filippo Di Cataldo, Riccardo Rabissoni, Francesca Vilmercati, Jamil Zabarrah, Giorgia Pandolfo, Daniel Marinangeli i Gessica Sgrulloni.

Specjalne podziękowania dla Flaminia Brasini za jej wkład wszystkich etapach przygotowania gry.



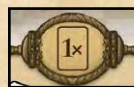
Autorzy: Simone Luciani i Virginio Gigli | Ilustracje: Klemens Franz
Tłumaczenie: Michał Matłosz | Korekta: Przemysław Korzeniewski
Copyright: © 2016 Lookout GmbH Hiddigwarder Straße 37
Wydawnictwo LACERTA, Wszelkie prawa zastrzeżone,
skr. poczt. 57003, ul. Czarnieckiego 15, 53-638, Wrocław
facebook.com/LacertaPL | kontakt@lacerta.pl | www.LACERTA.pl

Symbole

	Przesuń swój znacznik na torze cesarza o wskazaną liczbę pól w przód.
	Weź znaczniki dania albo napoju we wskazanym kolorze. Połóż je na zamówieniu gościa albo w swojej kuchni.
	Weź znacznik dania albo napoju w wybranym przez siebie kolorze. Połóż je na zamówieniu gościa albo w swojej kuchni.
	Otrzymujesz 2 punkty zwycięstwa.
	Przygotuj pokój zgodnie z zasadami. Musisz zapłacić pełen koszt.
	Przygotuj pokój zgodnie z zasadami. Zapłać o jedną koronę mniej.
	Przygotuj pokój zgodnie z zasadami, bez ponoszenia kosztów.
	Otrzymujesz jedną koronę.
	Możesz zagrać kartę personelu bez ponoszenia kosztów.

	Możesz zagrać kartę personelu, płacąc o 3 korony mniej, niż wskazuje na to koszt widoczny na karcie personelu.
	Dociągnij dodatkową kartę personelu.
	Dociągnij 3 karty personelu i zagraj jedną z nich, płacąc o 3 korony mniej, niż wskazuje na to koszt widoczny na karcie personelu. Pozostałe dwie karty odłóż pod spód talii kart personelu.
	Możesz odwrócić pokój we wskazanym kolorze, zaznaczając, że jest zajęty. Szary kolor oznacza, że możesz odwrócić dowolny pokój (ty wybierasz).
	Zrealizuj zamówienie gościa we wskazanym kolorze. Weź potrzebne znaczniki z zasobów ogólnych i umieść je na karcie gościa. Szary kolor oznacza, że możesz zrealizować zamówienie dowolnego gościa.
	Przygotuj pokój we wskazanym kolorze, bez ponoszenia kosztów.
	Weź kartę odkrytego gościa z planszy głównej i przenieś go do swojej kawiarni, bez ponoszenia kosztów. Musisz mieć miejsce w swojej kawiarni, aby skorzystać z działania tej karty.

Sposoby działania karty



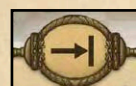
jednorazowe (w chwili zagrania danej karty personelu)



raz w rundzie



stałe



na koniec gry